Estrategia de Ciudadanía Digital para una Sociedad de la Información y el Conocimiento

Documento borrador para Consulta Pública
elaborado por el Grupo de Trabajo de Ciudadanía Digital (GTCD)

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 3

ESTRATEGIA DE CIUDADANÍA DIGITAL 6

1.Perspectivas transversales de abordaje para América Latina 6

2. Dimensiones de usos y competencias 6

Uso responsable y seguro 6

Uso crítico y reflexivo 7

Uso creativo y participativo 7

3. Líneas de acción y objetivos 8

Gobernanza de Ciudadanía Digital 8

Desarrollo de capacidades 9

Investigación 9

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 10

ANEXOS 12

Antecedentes 12

Estudios nacionales de referencia 14

Acciones identificadas 18

Publicaciones y otros títulos recomendados 19

INTRODUCCIÓN

En los últimos años las discusiones vinculadas a la construcción de la Ciudadanía Digital cobraron especial relevancia. Desde diversos ámbitos, se señala que el desarrollo con equidad de nuestra sociedad implica considerar la Ciudadanía Digital como un componente central para el ejercicio de la ciudadanía del siglo XXI.

El concepto clásico de "ciudadanía" refiere a todos los derechos y obligaciones por los cuales un individuo está sujeto a una relación con la sociedad a la que pertenece. La cualidad de ciudadanía otorga la pertenencia a una comunidad humana organizada, trascendiendo los vínculos legales.

"Ciudadanía Digital" es un concepto que está en permanente construcción. Refiere, principalmente, a nuestros comportamientos y actitudes en los espacios digitales y, al mismo tiempo, a nuestros derechos y obligaciones.

UNESCO define la Ciudadanía Digital como un conjunto de competencias que faculta a los ciudadanos a acceder, recuperar, comprender, evaluar y utilizar información con fines creativos. Asimismo, implica compartir, información y contenidos de los medios en todos los formatos, utilizando diversas herramientas de manera crítica, ética y eficaz con el fin de participar y comprometerse en actividades personales, profesionales y sociales.

Un ciudadano digital, entonces, debe poder ejercer sus derechos y cumplir sus obligaciones en el entorno digital, un entorno nuevo pero que en algún momento pasará a estar integrado al espacio social como hoy lo está una plaza o la calle. Se entiende que el ejercicio pleno de la Ciudadanía Digital implica el desarrollo de competencias que permitan asumir de forma crítica la información recibida de los medios, una comprensión del impacto social y económico de la tecnología, el respeto de las leyes y el conocimiento y la movilización y defensa de los derechos en un entorno digital.

Construir ciudadanía en entornos digitales resulta un esfuerzo conjunto de un sistema que incluye al Estado, la academia, las empresas y la sociedad civil organizada, así como a cada uno de los que formamos parte de la sociedad desde los distintos roles que ocupamos.

En este marco, Uruguay se encuentra en una situación privilegiada en la región. Cuenta con una amplia cobertura en infraestructura de telecomunicaciones y dispone de un marco regulatorio consolidado[1] y una política de Datos Abiertos. A través de Plan Ceibal, todos los niños de la educación pública tienen su propia computadora

[1] UAIP: https://www.gub.uy/unidad-acceso-informacion-publica/; URCDP: https://www.gub.uy/unidad-reguladora-control-datos-personales/ CertUy: https://www.gub.uy/centro-nacional-respuesta-incidentes-seguridad-informatica/

con internet y pueden compartirla con sus familias[2]. A su vez, la creación del Plan Ibirapitá[3] ha promovido la inclusión digital al servicio de las personas mayores con el fin de mejorar la inclusión social, la participación y la equidad. Se han llevado adelante planes para que la población cuente con competencias básicas de alfabetización digital y programas vinculados a disponibilizar en línea trámites y servicios que brinda el Estado, entre otros avances en materia de Gobierno Digital reconocidos a nivel internacional.

Todos esos avances parten de una política digital sostenida, reflejada en las sucesivas Agendas Digitales que el país ha llevado adelante desde el 2008 a la fecha[4]. Y se desarrollan de la mano de esa política digital sostenida, una vocación de análisis y monitoreo de esa trayectoria, con estadísticas nacionales de calidad para su evaluación[5].

Estas acciones han tenido un efecto significativo en la corrección de disparidades, reduciendo brechas de acceso entre la población de mayores y menores ingresos y democratizando los servicios, constituyendo al desarrollo digital en un sello característico de Uruguay dentro y fuera de fronteras.

Uruguay es un actor muy relevante en el contexto internacional. Durante ocho años consecutivos, el país ha liderado el Índice de Desarrollo de las TIC (IDI) de la Unión Internacional de Telecomunicaciones en América Latina y el Caribe[6]. En la actualidad, es integrante de Digital Nations, el grupo de los países digitalmente más avanzados del mundo, siendo el primer país latinoamericano en obtener ese reconocimiento[7].

Uruguay tiene las condiciones para abordar los desafíos actuales de la Sociedad de la Información y el Conocimiento y anticipar los que puedan surgir en el futuro.

Partiendo del reconocimiento de esta situación nacional y del contexto internacional, se desarrolló un trabajo conjunto con diferentes organismos e instituciones relacionados con la temática y se acordaron marcos de referencia comunes sobre

---

[2] https://www.ceibal.edu.uy/es/articulo/ceibal-en-cifras

[3] Ver: https://ibirapita.org.uy/

[4] Ver: https://uruguaydigital.gub.uy/agenda-digital/agenda-2020

[5] Por ejemplo, la Encuesta de Usos de TIC (EUTIC). Ver: http://www.ine.gub.uy/encuesta-de-uso-de-la-tecnologia-de-la-informacion-y-las-comunicaciones

[6] Ver: https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/publications/mis2017.aspx

[7] Ver: https://www.gub.uy/agencia-gobierno-electronico-sociedad-informacion-conocimiento/comunicacion/noticias/uruguay-asumio-presidencia-del-digital-9

Ciudadanía Digital que permitan generar estrategias de sensibilización coordinadas y alineadas.

En este marco, Agesic y Unesco convocaron a organizaciones públicas, académicas y de la sociedad civil organizada a un Grupo de Trabajo de Ciudadanía Digital (GTCD) con el objetivo de elaborar un documento con recomendaciones para el diseño de una estrategia sobre Ciudadanía Digital. En estos encuentros participan referentes de las siguientes organizaciones e instituciones: Unesco Uruguay, Unicef Uruguay, Codicen-Anep, Plan Ceibal, Fundación Ceibal, Mec-Dirección de Educación y Tecnología, Universidad Católica del Uruguay, Institución Nacional de Derechos Humanos, Universidad de la República-ObservaTIC, ONG El abrojo, ONG Pensamiento Colectivo, MIEM, Universidad Tecnológica del Uruguay, Flacso Uruguay y Agesic.

Paralelamente a la construcción de este documento, las perspectivas transversales y las dimensiones de uso contenidas en la presente estrategia fueron puestas a validación en cinco mesas temáticas (“Primera infancia”, “Jóvenes”, “Personas mayores”, “Género” y “Rol de los medios”) en el marco de la Segunda Jornada de Ciudadanía Digital.

Esta Estrategia de Ciudadanía Digital para una Sociedad de la Información y el Conocimiento presenta las primeras acciones a llevar adelante a través de un proceso de construcción abierto, compartiendo lo elaborado con distintos actores e interesados que participaron en el GTCD recabando su visión y aportes. Dichas acciones buscan ser el puntapié inicial para un proceso que deberá monitorear y evolucionar continuamente la forma en que la ciudadanía utiliza la tecnología, así como los resultados obtenidos para asegurar la transformación digital con equidad.

ESTRATEGIA DE CIUDADANÍA DIGITAL

1. Perspectivas transversales de abordaje para América Latina

Partiendo de los marcos y estudios de referencia[8], así como de las particularidades de la realidad latinoamericana y uruguaya para la generación de políticas públicas que contribuyan al desarrollo de la Ciudadanía Digital (historia, estructura económica y social), el GTCD acordó las siguientes perspectivas transversales para abordar la temática en América Latina:

Inclusión digital. Tener en cuenta el acceso a los dispositivos, tipo de uso, costo del acceso a internet, calidad en los dispositivos y conectividad, entre otros.

Capital cultural. Fortalecer y proteger la cultura y el acceso a ella como condición fundamental de la construcción de ciudadanía.

Cultura democrática. Desarrollar las competencias y habilidades de la ciudadanía digital para la construcción y el ejercicio de una cultura democrática.

Participación. Promover el uso de todos los canales disponibles para intervenir en las decisiones estratégicas que afectan la vida cotidiana de las personas.

Derechos humanos. Sensibilizar en clave de derechos humanos. Migración, género y desigualdad económica y educativa como principales temas dentro de esta perspectiva, asumiendo que las brechas de la sociedad se reproducen también en el entorno digital.

2. Dimensiones de usos y competencias

Se establece que las dimensiones que deben ser consideradas para el abordaje de la construcción de Ciudadanía Digital refieren a la forma en que las personas utilizan las TIC. Se entiende que estos usos llevan a la ciudadanía a mejorar su calidad de vida, potencian las oportunidades que el entorno digital ofrece y generan un espacio de convivencia y respeto de los derechos humanos en el que todos estemos representados, incluidos y seguros. En tal sentido, se establecen tres dimensiones: “Uso responsable y seguro”, “Uso crítico y reflexivo” y “Uso creativo y participativo”.

Uso responsable y seguro

Involucra prácticas vinculadas a generar en el entorno digital un espacio seguro y de convivencia ciudadana. Ello supone:

Autorregulación. Decidir el tiempo dedicado a navegar en la red y definir cómo, cuándo, cuánto y para qué se utiliza.

[8] Ver “Anexos”.

Comportamiento ético. Actuar en función de normas, principios y valores morales alineados a los aceptados como "correctos" en la sociedad.

Comportamiento empático. Entender cómo afectan a otros mis acciones en el entorno digital.

Conocer y ejercer los derechos en el entorno digital. Ser responsables, reconocer y ejercer los derechos para la construcción de un entorno digital seguro.

Consciencia de la huella digital. Ser conscientes de los rastros digitales, porciones de información sobre creencias, valores, habilidades, intereses, hobbies, ubicación e imágenes que conforman la huella digital propia y ajena.

Construcción de la identidad digital. Saber gestionar el conjunto de información publicada sobre mí en internet, que refleja mi imagen y determina mi reputación digital, es decir, la opinión que tienen los demás sobre mí en este entorno.

Manejo de la privacidad. Poder decidir qué, cómo, cuándo y dónde exponer mi información y la de los demás.

Manejo de los riesgos. Ser conscientes de las situaciones de riesgo que pueden generarse en internet y entender cómo gestionarlas o evitarlas.

Uso crítico y reflexivo

Esta dimensión se centra en la capacidad que tiene una persona para comprender y evaluar críticamente las tecnologías y la información. Entre otros aspectos, supone:

Análisis de la información. Saber seleccionar, analizar, comparar y procesar información en la web. Reconocer la información y las fuentes confiables y saber detectar la desinformación y las noticias falsas.

Capacidad de cuestionar contenidos. Comprender el funcionamiento de las tecnologías y la manera en que producen, jerarquizan y distribuyen contenidos.

Comprender la no neutralidad. Reconocer que en el entorno digital funcionan subjetividades, relaciones de poder, intereses comerciales y sesgos.

Comprender el funcionamiento de los algoritmos. Entender cómo se utilizan nuestros datos, nuestra huella digital, con el fin de construir perfiles y ofrecer informaciones y publicidades personalizadas.

Identificar los intereses involucrados. Reconocer el valor de los datos y el poder de las corporaciones que manejan el entorno digital.

Ser conscientes del ecosistema digital. Conocer quiénes participan en este espacio, las relaciones de poder que hay en él y la propia gobernanza del espacio digital.

Uso creativo y participativo

Refiere a las competencias que permiten utilizar creativamente las tecnologías para la participación. Internet abrió la puerta a la participación. Los usuarios, receptores,

consumidores y audiencias pueden transformarse en creadores, productores y autores. La dimensión creativa y participativa de la ciudadanía digital supone:

Desarrollar contenidos. Saber crear, editar y compartir contenidos digitales de valor.

Comprender las brechas digitales. Ser capaces de detectar cómo la web reproduce brechas preexistentes y trabajar para que las tecnologías de la información puedan ser usadas para mitigar brechas sociales, de género e intergeneracionales, entre otros derechos humanos que puedan ser vulnerados.

Tener capacidad de innovar con las TIC. Saber utilizar herramientas y procesos digitales para proyectos de innovación (robótica, programación).

Desarrollar habilidades comunicacionales. Poder interactuar, intercambiar, proponer, expresarse y socializar en un entorno digital.

Usar las TIC para la transformación personal y social. Entender el valor de la participación en democracia, la conciencia de lo público y el compromiso con la comunidad, a la vez que utilizar las tecnologías de la información de modo transformador.

3. Líneas de acción y objetivos

A efectos de hacer efectiva las anteriores definiciones, se proponen tres líneas de acción principales con objetivos específicos para cada una de ellas:

Gobernanza de Ciudadanía Digital

Esta línea de acción pretende que la construcción de Ciudadanía Digital tenga un abordaje interdisciplinario, interinstitucional y transversal a todo el país. Para ello, se propone como principal objetivo específico la institucionalización del Grupo de Trabajo de Ciudadanía Digital. Con ello se apuesta a la generación de conocimiento, recomendaciones y acciones que contribuyan a la construcción de políticas públicas integrales y articuladas para la promoción y desarrollo de la Ciudadanía Digital. Los principales objetivos son:

1. Identificar el ecosistema de Ciudadanía Digital, es decir, las organizaciones que lo integran, los roles y las relaciones que se dan en Uruguay. Asimismo, se busca institucionalizar el Grupo de Trabajo, que deberá mantener reuniones presenciales con una frecuencia mínima de una vez por mes.
2. Otorgar continuidad y articulación a los múltiples esfuerzos que se realizan como parte de las políticas públicas en la temática, buscando alinear los mensajes hacia la ciudadanía y su posicionamiento en la agenda pública.
3. Promover y proteger la construcción de Ciudadanía Digital.
4. Abordar la temática de la Ciudadanía Digital desde diferentes miradas, reflexionando sobre ella desde una perspectiva holística.

5. Ser un grupo consultor que, a través del debate interinstitucional y multidisciplinario, genere recomendaciones y buenas prácticas que contribuyan a eliminar los factores y condiciones que obstaculizan el desarrollo de una Ciudadanía Digital plena.
6. Insertar a Uruguay como un referente en la temática a nivel regional e internacional.

Desarrollo de capacidades

Esta línea de acción tiene como objetivo contribuir en el desarrollo de las competencias necesarias para utilizar el entorno digital de modo responsable, seguro, crítico, reflexivo, creativo y participativo. En tal sentido, se entiende necesario seguir trabajando en las acciones que realizan[9] los actores involucrados en la temática, así como profundizar en la generación de instancias de articulación y coordinación que potencien los esfuerzos que cada una de las organizaciones del país para la construcción de Ciudadanía Digital. Los principales objetivos son:

a) Contar con una ventanilla única de acceso a los recursos educativos que permitan trabajar la construcción de Ciudadanía Digital.
b) Diseñar un trayecto común para el desarrollo de competencias digitales para diferentes segmentos de la población.
c) Diseñar y desarrollar productos, recursos de consulta, contenidos teóricos y programáticos para el ejercicio de la Ciudadanía Digital a nivel nacional y regional.
d) Generar intercambios y difusión común sobre las diferentes iniciativas que impulsan cada una de las organizaciones que trabajan en la temática.

Investigación

La línea de acción de investigación y generación de debate busca promover un análisis y un monitoreo que contribuyan a evaluar la construcción de Ciudadanía Digital a través de sus dimensiones de uso y las esferas estratégicas de acción (social, económica, cultural y política). Esta línea propone aportar al diseño de políticas públicas basadas en evidencia. Para esto, los principales objetivos propuestos son:

a) Generar investigaciones conjuntas sobre las diferentes formas en que la ciudadanía utiliza las TIC.
b) Contar con una ventanilla única de acceso a las investigaciones relacionadas con la Ciudadanía Digital.
c) Mantener actualizada la información sobre la evolución de la construcción de Ciudadanía Digital.
d) Realizar investigaciones específicas.

[9] Ver Anexos

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BATTRO, Antonio (2017), “Los presidentes también se educan”, en: En *Neurociencias para presidentes*, Editorial Siglo XXI, Buenos Aires, 2017.

BOYD, Danah, (2014) *It´s complicated. The social lives of networked teens*, . Yale University Press,. Londres, 2014.

BUCKINGHAM, David (2006), *La educación para los medios en la era de la tecnología digital*, Conferencia, Roma, 2006.

EUROPEAN COMMISSION, (2019) *Digital Citizen Handbook*, 2019.

GARCÍA CANCLINI, Néstor, (2005). *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*, Gedisa, Barcelona, 2005.

JENKINS, Henry, (2007) *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, Mac Arthur, Estados Unidos, 2007.

LANDI, Oscar, (1984). *Cultura y política en la transición a la democracia*, Sociedad, Venezuela, 1984.

MORDUCHOWICZ, Roxana (2018). *Ruidos en la web. Cómo se informan los adolescentes en la era digital*. Penguin Random House Editorial, 2018.

MORDUCHOWICZ, Roxana (2019). *Un recorrido histórico: De la Educomunicación a la Ciudadanía Digital*, . UNESCO, 2019.

MORDUCHOWICZ, Roxana, (2003) *El capital cultural de los jóvenes*. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, 2003.

PÉREZ TORNERO, José Manuel; TEJEDOR, Santiago (editores), (2014) *Guía de tecnología, comunicación y educación para profesores. Preguntas y respuestas*, Editorial UOC, Barcelona, 2014.

PRENSKY, Marc, “Digital natives and digital immigrants”, en: *On the Horizon*, MCB University Press, Vol. 9 N°. 5, octubre de 2001.

REGUILLO, Rosana, *Emergencias de culturas juveniles. Estrategias del desencanto*, Ediciones Norma, Buenos Aires, 2000.

UNESCO, *Alfabetización mediática e informacional: currículum para profesores*, París, 2011. Disponible en internet: http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002160/216099S.pdf (Fecha de última consulta: 18 de diciembre de 2019).

WINCOUR, Rosalía, (2009) *Robinson Crusoe ya tiene celular*, Siglo XXI, México, 2009.

WOLTON, Dominique, *Internet y después*, Editorial Gedisa, Barcelona, 2000.

ANEXOS

Antecedentes

Aunque la denominación "Ciudadanía Digital" es relativamente nueva, se entiende relevante destacar los aportes de algunas corrientes que han contribuido desde diferentes áreas a la consolidación de este término y a la relevancia de su abordaje.

Desde la Educomunicación, surgen con Mario Kaplún (1923-1998), Paulo Freire (1921 – 1997) y Celestine Freinet (1896 – 1966) la pedagogía de la comunicación, la reflexión sobre la interrelación de la comunicación y la educación, la educación para la recepción crítica y la gestión de los procesos comunicativos, entre otros.

Con la Educación para los Medios se destacan los aportes del British Film Institute (BFI) y sus seis categorías de análisis,[10] Len Masterman y sus recomendaciones con relación a lo que debería abordarse en la Educación para los Medios[11], David Buckingham y su énfasis sobre la comprensión crítica del funcionamiento de los medios que permite entender de qué manera representan el mundo y cómo producen significados y, a la vez, cómo son utilizados por las audiencias. El interés de la Unión Europea (UE) por la educación en medios se ha incrementado en las últimas décadas y alcanzó la cima a principios de 2015, luego de que representantes de ministerios de Educación de los Estados Miembros (EM) firmaran la Declaración de París. Además de comprometerse a promover e implementar políticas para educación en medios, en dicha declaración acordaron enfocarse en el desarrollo de habilidades sociales, de pensamiento crítico, cívicas, de inclusión social y de no discriminación en la población de la región[12].

---

[10] ***Agencias***: ¿quién comunica y para qué? ¿Quién produce el mensaje? ¿Cuál es su intencionalidad e ideología?; ***Categorías***: ¿Qué tipo de documento es? ¿A qué género pertenece? ¿En qué medida el género influye en la comprensión del texto?; ***Tecnologías***: ¿Cómo se produce? ¿Qué tecnologías utiliza y cómo influyen en el producto final?; ***Lenguajes***: ¿Cómo transmite lo que quiere decir? ¿Qué códigos y convenciones utiliza? ***Representaciones***: ¿Cómo presenta el tema? ¿Qué incluye y qué excluye? ¿Cómo habla de los grupos sociales? ¿Utiliza estereotipos?; ***Audiencias***: ¿A quiénes está dirigido el mensaje? ¿Cómo interpela a sus públicos? ¿Cómo resignifican las audiencias los contenidos que reciben?

[11] ***Todo lo que comunican los medios son construcciones***. Los medios ofrecen representaciones y construcciones que responden a su línea editorial, ideología e intencionalidad. La educación para los medios debe desentrañar cuáles son estas intencionalidades y analizar qué incluye y qué excluye cada medio del hecho que refiere. ***Los medios de comunicación influyen sobre nuestra percepción del mundo***. Por lo tanto, es necesario analizar la manera en que estas construcciones inciden sobre nuestras percepciones e ideas. ***Las audiencias resignifican los mensajes***. Cada uno interpreta o "negocia" el significado de manera diferente, en función de su contexto personal, familiar, social y cultural. La educación para los medios debe explorar la particular manera en que diferentes audiencias resignifican los mensajes. ***Los medios responden a propietarios***. Una educación para los medios busca analizar quién es el propietario del medio que emite el mensaje y de qué manera esta propiedad influye en el contenido que transmite. ***Cada medio tiene su propio lenguaje, estética y códigos***. El lenguaje sigue siendo un eje en la educación para los medios. Esta educación debe enseñar a reconocer las formas del mensaje y analizar la manera en que el lenguaje incide sobre el contenido.

[12] En 2016, la Comisión Europea y el Consejo de Europa (CoE) publicaron el reporte "Mapping of media literacy practices and actions in EU-28". En este, se presenta un estado del arte de los EM en cuanto a los principales actores involucrados y proyectos desarrollados en la temática, así como también cuales son las habilidades en las cuales estos se han enfocado y su nivel de significancia.

Se quiere destacar también los esfuerzos de UNESCO y, en particular, la conceptualización de la "Alfabetización mediática e informacional para la construcción y entendimiento de la Ciudadanía Digital"[13].

Con relación a los marcos conceptuales sobre Ciudadanía Digital, se profundizó en los elaborados por las siguientes organizaciones:

Consejo de Europa (CoE), que desarrollara el Digital Citizenship Education Project (Proyecto para la Educación en Ciudadanía Digital). Para elllo, el CoE realizó una extensa revisión bibliográfica y de relevamiento de políticas, programas y proyectos, así como varias instancias de consulta con referentes clave en la temática. En todos los casos se incorporaron insumos y participaron expertos provenientes de diferentes regiones (Europa, Estados Unidos, Canadá, Nueva Zelanda y Australia). Para la elaboración del marco de habilidades de Ciudadanía Digital (10 Domains), el CoE consideró fundamental incorporar una diversidad de marcos directamente relacionados con la temática. Estos marcos abarcan modelos de educación en medios, alfabetismo en internet, competencias digitales, competencias globales, aprendizaje socioemocional y educación en cultura democrática y valores. Es así que el CoE retoma los ejes de la educación para los medios y define la Ciudadanía Digital como "el manejo de competencias que permiten a las personas desenvolverse de manera responsable en el entorno digital". La Ciudadanía Digital –en esta perspectiva- incluye muy diversas competencias, como la capacidad de crear, compartir, socializar, investigar, comunicar, aprender, trabajar y jugar. Supone tres grandes dimensiones:

- *Saber estar en línea:* Acceso al entorno digital. Capacidad para evitar cualquier forma de exclusión digital. Alfabetización mediática e informacional: pensar las tecnologías.
- *Bienestar en línea:* Competencias para ejercer un comportamiento ético y de empatía con otros. Uso saludable de las tecnologías. Manejo responsable de la identidad y la huella digital.
- *Derechos en línea:* Competencias para participar en una sociedad democrática y para reconocer las responsabilidades y derechos que permitan construir un entorno digital seguro para todos. Comprensión del concepto de privacidad.

Por su parte, la Unión Europea (el Marco de Competencia Digital Europeo) también define las competencias digitales. En su opinión, la ciudadanía digital incluye los siguientes aspectos y dimensiones:

- *Alfabetización en información*: Capacidad para ubicar, seleccionar y procesar información/ contenidos en la web. Análisis de fuentes.
- *Comunicación y colaboración*: Saber interactuar y colaborar a través de las tecnologías. Poder participar en un entorno digital.

[13] ***Alfabetización mediática***: habla de la habilidad para entender el papel de los medios en la sociedad democrática, evaluar críticamente el contenido que transmiten y utilizarlos para la expresión y la participación. ***Alfabetización informacional***: enfatiza el acceso a la información, saber localizarla, evaluarla, procesarla, utilizarla éticamente y comunicar a los demás.

- *Creación de contenidos digitales*: Capacidad para crear y editar contenidos digitales. Comprender el derecho de autor en la web.
- *Seguridad*: Capacidad para manejar la privacidad. Saber construir la identidad digital y proteger la reputación.
- *Resolución de problemas*: Capacidad para identificar problemas y resolverlos en un entorno digital.

Asimismo, desde 2015, a través de la estrategia de Mercado Digital Europeo, la Comisión Europea ha desarrollado distintas líneas basadas en competencias digitales. Puntualmente y desde el año 2016, se generó la *Agenda de Competencias para Europa,* que apunta a abordar las carencias en competencias digitales en la Unión Europea a través de distintos instrumentos e iniciativas entre los que se encuentran: la coalición para los trabajos y las competencias digitales, proyectos para promover la formación en programación por parte de estudiantes y la financiación de proyectos en educación y competencias digitales, entre otros.

En Estados Unidos se destaca el aporte de la Universidad de Harvard. Allí, el departamento de Jóvenes y Medios elaboró las dimensiones que debería enfocar, según ellos, un programa de ciudadanía digital:

- *Privacidad y reputación:* Saber qué significa y cómo administrarla.
- *Identidad*: Comprender cómo se presenta cada uno en la web.
- *Comportamiento positivo*: Cómo crear relaciones amables y sanas.
- *Seguridad*: Cómo proteger la información personal en internet.
- *Interacción con la comunidad*: Cómo usar las redes sociales para crear conciencia e impulsar cambios.

Por último y teniendo en cuenta que no es una lista exhaustiva sobre los aportes y marcos sobre Ciudadanía Digital, sabiendo que hay mucho más material que no ha sido considerado, se toman los aportes del DQ Institute. Este instituto, en conjunto con el Foro Económico Mundial, también elaboró una serie de competencias que definen la Ciudadanía Digital. Estas podrían resumirse en:

- Saber construir una identidad digital y comprender los efectos de la huella que se deja en la web.
- Utilizar con equilibrio de la tecnología mediante la autorregulación.
- Reconocer los comportamientos de riesgo: identificarlos y comprender cómo afectan la navegación en internet.
- Manejar la seguridad digital personal: comprender la noción de privacidad, saber cuáles son los riesgos y cómo evitarlos.
- Expresar empatía; Saber cómo puede afectar el comportamiento digital en los demás.
- Construir una alfabetización digital, comprender la estructura y funcionamiento de los medios digitales.

Estudios nacionales de referencia

El GTCD identifica la existencia de herramientas de medición válidas a nivel nacional para ahondar en la comprensión, el entendimiento y el dimensionamiento de la Ciudadanía Digital. Entre ellas, podemos reseñar:

Encuesta de Usos de TIC (EUTIC): La EUTIC es una investigación estadística específica a nivel oficial para conocer la realidad del acceso y uso de las tecnologías de la información y la comunicación en Uruguay. Es llevada adelante por el Instituto Nacional de Estadística (INE) y Agesic. Su objetivo consiste en obtener información confiable y de calidad acerca del acceso a las TIC y sus usos por personas y hogares. Los ejes temáticos de la EUTIC son: "Acceso a TIC", "Conocimientos y habilidades", "Usos de internet y del celular" y "Gobierno Digital". La EUTIC constituye un elemento clave para el diseño y la toma de decisión relativas a las políticas públicas sobre telecomunicaciones e inclusión digital en el país. Esta encuesta se ha realizado para los años 2010, 2013 y 2016 y se está realizando la edición 2019.

Encuesta de Conocimientos, Actitudes y Prácticas de Ciudadanía Digital (CAP): Es un estudio que se realiza anualmente por el área Sociedad de la Información de Agesic. Releva el comportamiento de los uruguayos en dimensiones tales como uso y habilidades TIC, confianza en el canal web como vía de interacción con el Estado y confianza en el Estado como gestor de canales web, entre otros.

Kids Online Uruguay: Es un estudio empírico y sistemático sobre los riesgos y beneficios del uso de internet en niños uruguayos. El estudio en Uruguay está enmarcado en Kids Online y Global Kids Online: una red de investigación y divulgación que busca generar evidencia comparada sobre el uso de internet por parte de niños en el mundo, para fomentar sus derechos en la era digital.

DQ: El estudio fue creado por el Instituto DQ de Singapur con el objetivo de evaluar el nivel de competencias digitales en niños de 8 a 12 años, promover el desarrollo de la Inteligencia Digital (DQ) entendida como la suma las habilidades sociales, emocionales y cognitivas que permiten a los individuos enfrentarse a los desafíos y adaptarse a las demandas de la vida digital. El instrumento consiste en un cuestionario anónimo online en idioma español, compuesto por 60 preguntas que deben ser completadas en una hora durante una única instancia. El test permite evaluar tres macroniveles ("Ciudadanía Digital", "Creatividad Digital" y "Alfabetismo Digital") y ocho dimensiones asociadas ("Manejo de la identidad online", "Privacidad online", "Tiempo online", "Riesgos asociados al uso de internet", "Ciberseguridad", "Huellas digitales", "Pensamiento crítico" y empatía online).

International Computer and Information Literacy Study (ICILS) : Es un estudio internacional desarrollado por International Association for Evaluation of the Educational Achievement - Países Bajos (IEA). Se implementó en 2013 y 2018 en distintos países que han participado. Se trata de una evaluación

estandarizada que apunta a determinar la preparación de los estudiantes para el desempeño en la era de la información, determinar los distintos factores que influyen en el aprendizaje y la adquisición de competencias digitales, obtener datos comparables sobre el desempeño en competencias digitales. Asimismo, el instrumento permite obtener información sobre los patrones de uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación dentro y fuera del aula, incluyendo las actitudes hacia la tecnología y las percepciones sobre los conocimientos funcionales de TIC.

- Perfil del internauta uruguayo. Es una investigación privada que lleva adelante la empresa Radar anualmente desde 2003. La investigación consiste en encuestas a personas sobre acceso y uso de TIC, profundizando en temas variados como e-commerce, redes sociales, tipos de dispositivos utilizados, navegadores, etc. La encuesta se aplica en dos modalidades, a saber: una encuesta telefónica a una muestra aleatoria de 1.200 números de celular dirigida a mayores de 12 años y una encuesta online autoadministrada de 2.000 casos a personas mayores de 12 años, reclutadas mediante avisos contratados en Facebook.

  World Internet Project + Uruguay (WIP+UY): Es una encuesta representativa de alcance nacional de personas que viven en hogares residenciales. Es un producto de la adaptación local del cuestionario del World Internet Project (replicado en 50 países, aproximadamente) y, a partir de 2016, en combinación con el cuestionario del Proyecto DiSTO (From Digital Skills to Tangible Outcomes). WIP+UY 2013 corresponde a una muestra de personas de 15 y más años residentes en hogares de todo el país que poseen teléfono fijo.
  WIP+DiSTO Uy: WIPUy + DiSTO, consiste en la integración de los proyectos WIP y DiSTO en un estudio longitudinal de adultos uruguayos. WIPUy + DiSTO adapta y valida el cuestionario de DiSTO ("De las habilidades digitales a los resultados tangibles") al Uruguay. Comienza como un estudio transversal de adultos uruguayos que se desplaza en ondas sucesivas hacia un panel estadísticamente representativo de usuarios adultos de internet. El proyecto se enmarca en una red internacional en la que participan Chile (Pontificia Universidad Católica de Chile), Inglaterra (London School of Economics and Political Science) y Holanda (University of Twente). En 2017, la segunda edición incorpora al cuestionario DiSTO (WIP+DiSTO) y fue realizada a través de una encuesta representativa de todos los adultos (18 y más años) con teléfono celular en el país.

- De las tecnologías a los resultados tangibles. El rol de las habilidades digitales en el bienestar de los estudiantes de la educación media pública uruguaya (From technologies to tangible outcomes: the role of digital skills in the wellbeing of Uruguay's public secondary education students): Consistió en la adaptación, validación e implementación del proyecto DiSTO sobre una población muy específica: estudiantes de Educación Secundaria pública en Montevideo. Este proyecto de investigación tuvo como objetivo recopilar evidencia empírica sobre la relación entre las habilidades digitales, los usos de los recursos digitales y los resultados que surgen de los usos de internet en este momento específico en el curso de la vida de los jóvenes uruguayos. El estudio permitió describir qué estudiantes se están beneficiando en mayor medida del uso de internet, el papel de las habilidades digitales en estos resultados, así como sus interacciones en el contexto de la educación formal secundaria. Es desarrollado por UCU y ObservaTIC-UdelaR.

Acciones identificadas

Las organizaciones que forman parte del GTCD desarrollan diversas acciones que buscan fomentar el uso seguro, responsable, crítico, creativo y participativo. A continuación, se señalan algunos ejemplos de acciones:

Formación y sensibilización	• Cursos en línea de ingreso libre y gratuito de Acceso a la Información Pública, Protección de Datos Personales y Seguridad de la Información. • Talleres de uso seguro y responsable para docentes y público general. • Proyectos y programas de inclusión con familias, educadores, adolescentes y comunidad. • Cursos específicos de formación a referentes. • Actividades de sensibilización. • Curso para educadores “El desafío de educar en el buen uso de las TIC”. • Stands de sensibilización. • Módulos temáticos para estudiantes de 5° y 6° de Educación Media. • Formaciones virtuales para docentes y educadores. • Talleres de Ciudadanía Digital (sensibilización, buenas prácticas en Internet y redes sociales). • Guía de moderación online para familias. • Neurociencia y Educación. • Jornada de Ciudadanía Digital. • Género y TIC (Estudiantes de 5° y 6° de Educación Media). • Youth IGF Uruguay (sensibilización y formación a jóvenes en aspectos relacionados a gobernanza de internet).
Investigación	• Investigación sobre alcances del Plan Ibirapitá. • Investigación sobre participación ciudadana mediada por TIC. • Informe Kids online Uruguay. • Promoción de la investigación en el uso, tendencias y perspectivas de las TIC.

Desarrollo de contenidos	• Diseño de contenidos en diferentes temáticas y perfiles. • Desarrollo de plataformas y programas de robótica y programación.
Participación	• Día Mundial de los Niños 2018. • Sembrando experiencias. Recoger experiencias de docentes y alumnos con uso de TIC. • Jóvenes de Educación Media protagonistas de participación ciudadana. • Proyectos/programas de uso creativo y participativo. • Foro de Gobernanza de Internet (IGF). • Día de las Niñas en las TIC. • Canasta de servicios. • Participación en el Centro Latinoamericano de Aprendizaje y Servicio Solidario.

Publicaciones y otros títulos recomendados

RIVOIR, Ana; LANDINELLI, Javier, "Gobierno Abierto y participación en políticas públicas mediadas por tecnologías digitales: análisis de un caso en Uruguay", en: *Revista Democracia Digital e Governo Electrónico*, Universidad Federal de Santa Catarina, 2018. ISSN: 21759391.

BALL, Christopher; HUANG, Kuo-Ting; KHILNANIAneka Khilnani, & Michael J. Stern "Digital Inequalities 2.0: Legacy Inequalities in the Information Age", en: *Under review with Sociology Compass*.

DODEL, M., "Un marco conceptual para evaluar el impacto de las TIC en el bienestar", en: *TIC, educación y sociedad. Reflexiones y estudios de caso a nivel iberoamericano",* - Volumen 2, 2013. Disponible en internet: https://colombiadigital.net/herramientas/nuestras-publicaciones/educacion-y-tic/item/4448-tic-educacion-y-sociedad-reflexiones-y-estudios-de-caso-a-nivel-iberoamericano.html (Fecha de última consulta: 18 de diciembre de 2019).

DODEL, M. "An analytical framework to incorporate ICT as an independent variable", en: *Impact of information society research in the global south*, Springer, Singapore, 2015 (págs. 125-144).

DODEL, M. E-skill's Effect on Occupational Attainment: A PISA-Based Panel Study. The Electronic Journal of Information Systems in Developing Countries, 69(1), 2015 (págs. 1-21).

DODEL, M. “e-Government's Hidden Inequality: Why Spending on Online Services can be Regressive and How to Avoid it”, en: *Proceedings of the 9th International Conference on Theory and Practice of Electronic Governance*, ACM, … 2016 (págs. 68-74).

DODEL, M., AGUIRRE, F. “Digital inequalities' impact on progressive stages of e-government development”, en: *Proceedings of the 11th International Conference on Theory and Practice of Electronic Governance*, ACM, …, 2018 (págs. 459-463).

Dodel, M., & Mesch, G. (2018). Inequality in digital skills and the adoption of online safety behaviors. Information, Communication & Society, 21(5), 712-728. (sobre Israel)

Dodel, M; Méndez, I.; Fascioli, F. &; Da Rosa, S. (2017) Digitally unheard: internet use in deaf and hard of hearing population. En CGi.br (ed.) ICT Households 2016: Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Households.

Dodel, M., Comesaña, F., & Blanc, D. (2019). A case of reverse-agenda setting? How 2018’s FIFA World Cup coverage reduced media reporting of Uruguayan budget bill’s yearly revision. Journal Details, 13.

Dodel, M., Kaiser, D & Mesch, G. (a publicar) Determinants of cyber-safety behaviors in a developing country: the role of socioeconomic inequalities, digital skills and perception of cyber-threats. Under Review for publication in First Monday. (sobre Uruguay).

FASCIOLI, F. (2013) Imágenes que se escuchan, sonidos que se ven. Sistemas de accesibilidad audiovisual para personas con discapacidad sensorial y su desarrollo en Uruguay. En Revista Dixit, 2013 (págs.18:34-45). Accessed July 4, 2016. URL: http://revistas.ucu.edu.uy/index.php/revistadixit/article/view/362/337

FASCIOLI, F. “The Audio Description of Juliana: Transcultural Considerations in Retelling a Cinematic Story for Blind People”, en: *Transcultural Screenwriting. Telling Stories for the Global World*, Cambridge Scholars Publishing, Cambridge, 2017 (págs. 172-190).

Laura Robinson, Jeremy Schulz, Grant Blank, Massimo Ragnedda, Hiroshi Ono, Bernie Hogan, Gustavo Mesch, Shelia R. Cotten, Susan B. Krethmer, Timothy M. Hale, Tomasz Drabowicz, Pu Yan, Barry Wellman, Molly-Gloria Harper, Anabel Quan-Haase, Hopeton S. Dunn, Antonio A. Casilli, Paola Tubaro, Rod Carveth, Wenhong Chen, Matías Dodel, Julie Wiest,

Laura Robinson, Jeremy Schulz, Hopeton S. Dunn, Antonio A. Casilli, Paola Tubaro, Rod Carveth, Wenhong Chen, Matías Dodel, Julie Wiest, Christopher Ball, Kuo-Ting Huang, Aneka Khilnani, Michael J. Stern, Grant Blank, Massimo Ragnedda, Hiroshi Ono, Bernie Hogan, Gustavo Mesch, Shelia R. Cotten, Susan B. Kretchmer, Timothy M. Hale, Tomasz Drabowicz, Pu

BIANCA, C; REISDORF, …; RHINESMIT, Colin; “Digital Inclusion Across the Americas and Caribbean”, en: *Under review with Social Inclusion for* …, Volume 8, Issue 1: “Digital Inclusion Across the Globe: What Is Being Done to Tackle Digital Inequities?”, …

MESCH, G; DODEL, M., *Low Self-Control, Information Disclosure and the Risk of Online Fraud. American Behavioral Scientist* , …, 2018

BARRY WELLMAN, Yan; HARPER, Molly-Gloria; & QUAN-HAASE, Anabel,"Digital Inequalities 3.0: Emergent Inequalities in the Information Age". Under review with Sociology Compass.