

¿Qué sabemos sobre Ciudadanía Digital en México?

Edición internacional



Fundación Ceibal

**education
futures**

SEP
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



@prende^{2.0}
www.aprende.edu.mx

¿Qué sabemos sobre Ciudadanía Digital en México?

18 de octubre de 2018

EDICIÓN INTERNACIONAL

Investigadores

John W. Moravec, Ph.D., Education Futures LLC
Sofia Doccetti, M.A., Centro de Estudios Fundación Ceibal

Con contribuciones de

Cristóbal Cobo, Ph.D., Centro de Estudios Fundación Ceibal
María Cristina Cárdenas Peralta, M.A., Secretaría de Educación Pública, México
Rafael Freyre, M.A., Secretaría de Educación Pública, México
Alessia Zucchetti, M.A., Centro de Estudios Fundación Ceibal



Fundación**Ceibal**

**education
futures**





Presentación

Esta investigación que usted tiene en sus manos o en su pantalla es el resultado de un amplio diálogo e intercambio de miradas y perspectivas sobre la sociedad en la que nos encontramos. En particular en relación al impacto de las tecnologías tanto en la escuela como en la vida cotidiana.

En una época en que todo parece mediado por la tecnología digital, los espacios de conversación e intercambio juegan un papel cada vez más valioso. Justamente esa es una de las grandes contribuciones de este diagnóstico. Generar un espacio de encuentro para intercambiar ideas entre diferentes comunidades interesadas en reflexionar sobre los usos e implicancias de las tecnologías digitales.

Hoy la tecnología ya no es más una promesa por venir sino que es una realidad palpable en la vida de muchas personas. En este contexto resulta fundamental comprender de qué manera la incorporación de estos dispositivos de información y comunicación están redefiniendo la relación de distintos actores frente al conocimiento. De igual forma, la exploración analiza cómo se transforma el papel de la escuela en un universo de abundancia de información, así como qué rol tiene que desempeñar a fin de promover el desarrollo de una ciudadanía digital.

Si bien este estudio destaca la importancia de generar espacios para reducir las brechas de nivel socioeconómico, así como la importancia de seguir fomentando una mejora en la infraestructura tecnológica este trabajo busca ir más allá.

Hablar de ciudadanía digital es hablar de la comunidad. Es por ello que a la hora de pensar en cómo desarrollar en las nuevas generaciones los conocimientos y las habilidades vinculadas a los derechos y responsabilidades que el mundo de Internet ofrecen, resulta crítico que tanto docentes como padres sean parte de esta conversación.

Como es de esperarse lo que se transforman no son solamente los actores relevantes sino que también los contextos de usos de las tecnologías digitales. El papel de los diferentes espacios físicos como contextos de adopción y de apropiación tecnológica resultan igualmente críticos. Es por ello que a la hora de pensar en estrategias que promuevan el desarrollo de una ciudadanía digital la familia ha de estar contemplado desde el comienzo.

La mejor forma, concluye este estudio, de desarrollar un amplio conjunto de habilidades vinculadas a la ciudadanía digital será el resultado de generar espacios de intercambio y diálogo. Es decir ofrecer oportunidades de mediación, de conversación, de aprendizaje



“Encuentro de la

Ciudadanía Digital”

entre pares que favorezcan una mirada inclusiva para entender las tecnologías tanto desde sus oportunidades como desde los desafíos que estas proponen. En este contexto el centro escolar ha de ser pensado como un espacio de encuentro fundamental.

Para preparar mejor a los ciudadanos de este siglo no solamente será necesario dotarlos de nueva tecnología sino de capacidades de

analizar desde una mirada crítica y propositiva su participación en la sociedad digital. No será controlando el acceso a contenidos sino que fomentando el diálogo, el intercambio abierto que estimule el desarrollo de habilidades y de orientaciones cada vez que así sea necesario.

Desde la Fundación Ceibal de Uruguay queremos agradecer profundamente todo el trabajo desarrollado por John Moravec,

Sofía Doccetti, Rafael Freyre y la Secretaría de Educación Pública de México, por hacer posible esta investigación y por generar los espacios de diálogo y reflexión que nuestra sociedad tanto necesita.

Cristóbal Cobo, Ph.D.
Director de Centro de Estudios
Fundación Ceibal
Montevideo, Uruguay



Prólogo

La Coordinación General @prende.mx (CG@), órgano desconcentrado de la Secretaría de Educación Pública (SEP), se encarga de dirigir la política pública de Educación Digital para que los estudiantes de educación básica en México desarrollen Habilidades Digitales que les permitan insertarse en la sociedad del Siglo XXI.

Si bien es cierto que la tecnología genera numerosas oportunidades al alumnado, padres de familia y autoridades educativas, también trae consigo grandes retos. Uno de ellos, es el formar ciudadanos para que estos naveguen en la red de manera segura y responsable. Hoy más que nunca se requiere de ciudadanos con pensamiento crítico capaces de usar la tecnología de manera segura; que sepan administrar el tiempo que pasan frente a la pantalla navegando en la red; así como qué hacer en caso de enfrentarse a casos de ciberacoso. Que logren empatía digital; que conozcan cómo mantenerse seguros en la red, y que estén conscientes que al usar un dispositivo con Internet, pueden estar dejando una huella digital; y que aún con todo lo anterior, pueden mantener su privacidad.

Para enfrentar estos retos que plantea la transformación digital, la CG@, busca, mediante este diagnóstico, innovar socialmente generando espacios de diálogo

que contribuyan a promover el uso seguro y responsable de Internet, para formar una Ciudadanía Digital líder y proactiva, frente a los retos del siglo XXI.

El presente diagnóstico, consistió en tres etapas: una encuesta en línea en diferentes estados, la cual sirvió de insumo para un mejor diseño de las preguntas para los encuentros presenciales. El análisis e interpretación de la información recabada a nivel nacional de estudiantes, figuras educativas, madres, padres y/o tutores; así como la aplicación de la metodología del World Café (encuentros presenciales), la cual creó, mediante un ambiente más relajado, oportunidades de expresión, contribución y participación no sólo al alumnado y docentes, sino también a padres de familia y autoridades educativas.

Las reuniones de *World Café* se celebraron en seis instituciones educativas de las localidades del Estado de México e Hidalgo. Los participantes, desde su perspectiva, debatieron necesidades y desafíos en *ciberbullying*, *sexting* o *fake news*, y emitieron recomendaciones que permitan a la Secretaría de Educación Pública (SEP) diseñar e implementar estrategias educativas innovadoras escalables a diferentes contextos del país.

Esperamos que este diagnóstico contribuya a conocer más sobre este tema en México, para poder apoyar desde la SEP a enfrentar los riesgos, y seguir aprovechando las bondades de la tecnología.

Mtra. María Cristina Cárdenas Peralta.
Coordinadora General @aprende.mx.
Secretaría de Educación Pública
Ciudad de México, México







Contenidos

Presentación	3
Prólogo	7
Contenidos	13
Introducción	17
Diseño metodológico	21
Resumen de los datos: World Café pre-encuesta	31
Resumen de los datos: World Café	47
Conclusiones y recomendaciones	65
Epílogo	69
Bibliografía y lecturas recomendadas	71
Apéndices	75
Apéndice A: Perfil de las escuelas públicas en México	76
Apéndice B: Datos del diagnóstico disponibles en línea	77
Apéndice C: Metodología del World Café	78
Apéndice D: Instrucciones para los anfitriones de mesa	79





Introducción

La Secretaría de Educación Pública (SEP) establece entre sus prioridades el impulso de estrategias orientadas a la mejora de la calidad en la educación. En este contexto, uno de los ejes centrales de esta gestión ha sido la incorporación de prácticas y apoyos en pro de una educación más innovadora.

Recientemente la SEP identificó la necesidad de desarrollar un reporte que permitiera sistematizar los principales logros y estrategias; así como los desafíos que se vislumbran en la inclusión de tecnología en beneficio de la educación en México. De manera puntual, diagnosticar el nivel de conocimiento que tienen tanto alumnos y alumnas; así como docentes de escuelas públicas, en Ciudadanía Digital.

El proyecto fue diseñado en tres fases: Cuestionario en línea a nivel nacional (Pre encuesta World Café); Reuniones de World Café; Y, análisis de los datos de World Café. Se desarrolló con base en las siguientes preguntas de investigación, orientadas a tres públicos diferentes:

1. Comunidad educativa (stakeholders vinculados a la comunidad escolar):
 - a. ¿Cuáles son las percepciones de los actores acerca de las habilidades que implica la Ciudadanía Digital?

- b. ¿Cuáles son las prácticas y dinámicas más relevantes a la hora de promover prácticas seguras y responsables en este tema?
2. Directores y docentes de la escuela:
 - a. ¿Qué rol juega la Ciudadanía Digital al interior y/o fuera del aula?
 - b. ¿Qué estrategias existen o son necesarias para promover el desarrollo de una Ciudadanía Digital?
3. Alumnos y Alumnas:
 - a. ¿Qué intereses, necesidades y preocupaciones presentan los estudiantes durante el ejercicio de la Ciudadanía Digital? ¿Qué percepción tienen sobre sus necesidades y responsabilidades de la vida en línea?
 - b. ¿Pueden tener los estudiantes un mayor protagonismo a la hora de desarrollar una agenda sobre Ciudadanía Digital?

Este proyecto concluye con una serie de recomendaciones que buscan promover mejoras en los procesos de Ciudadanía Digital en el ámbito educativo en el país.

Dichas recomendaciones se focalizan en cinco principales áreas de trabajo: 1) nuevas brechas de acceso; 2) interconexión e interdependencia de los diferentes contextos de uso de

tecnología; 3) acompañar la “autopercepción” con evidencias; 4) sistematizar la ciudadanía a través de diferentes estadios de progresión; y 5) desarrollo de una agenda integral para desarrollar la Ciudadanía Digital.

Términos utilizados en este documento

- **CG@:** Coordinación General @prende.mx
- **Padres:** Término inclusivo que incluye padres, madres, tutores y otros
- **SEP:** Secretaría de Educación Pública
- **TIC:** Tecnologías de la información y la comunicación
- **Uso:** refiere al uso de dispositivos e Internet como un todo

Programa de Inclusión Digital

La Coordinación General @prende.mx (CG@.) - órgano administrativo desconcentrado de la Secretaría de Educación Pública (SEP) que tiene por objetivo desarrollar las habilidades digitales y el pensamiento computacional en estudiantes y docentes de educación básica en México - es la encargada de llevar a cabo el Programa de Inclusión Digital (PID). La estrategia del Programa, denominada @prende.mx, se basa en seis componentes: fomento al *desarrollo profesional docente* en TIC; oferta de *recursos educativos digitales* mediante una plataforma digital; alianzas para lograr *iniciativas estratégicas* con la industria, sociedad civil, etc.; oferta de *equipamiento con conectividad* en escuelas públicas; así como un *monitoreo* permanente del Programa, que conducirá a *evaluaciones* del mismo.

Entre los objetivos de la CG@, como parte del componente *desarrollo profesional docente en TIC*, se encuentra la identificación de buenas prácticas educativas docentes, que mediadas por las tecnologías permitan promover comunidades de aprendizaje tendientes a la adopción y uso de las TIC en pro de desarrollar una Ciudadanía Digital.

La CG@ ha suscrito diferentes convenios de colaboración con otras dependencias federales, el sector industrial, organismos internacionales, sociedad civil, etc. con el objetivo de generar iniciativas tendientes a la incorporación de Habilidades Digitales y Pensamiento Computacional fundamentales del siglo XXI, tanto para estudiantes como para docentes en México. Por otro lado, ha promovido acciones en favor del desarrollo de un conjunto de Habilidades Digitales para el desarrollo de la Ciudadanía Digital, las cuales pertenecen al marco de referencia de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia, y la Cultura (UNESCO).

Dichas habilidades buscan promover el uso y aprovechamiento de las TIC asociado a los asuntos humanos, sociales y culturales, a fin de promover conductas legales y éticas para comunicarse y colaborar a través de ambientes digitales. De este modo, la Ciudadanía Digital comprende habilidades asociadas al respeto de los datos personales y la propiedad intelectual; la protección de la información en ambientes digitales; la distinción de oportunidades y riesgos propios del ambiente para aplicar estrategias de seguridad personal y de otros; así como la comprensión del impacto, que tienen las TIC en nuestras sociedades.

Tan solo en México, más de 19 millones de personas que utilizan Internet son menores de edad, en conformidad con la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares 2016 del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). Esta realidad hace necesario implementar acciones para apoyar el uso seguro y responsable de Internet en estudiantes en México.

Objetivo del proyecto

Este diagnóstico tiene por cometido poner a disposición de la CG@ una metodología probada para conocer la percepción y prácticas, de diferentes actores educativos (docentes, estudiantes, directores y padres de familia), acerca del concepto de *Ciudadanía Digital* y en qué medida ello incide en nuevas formas de interactuar con los diferentes medios digitales, para formar una *Ciudadanía Digital líder y proactiva*, frente a los retos del siglo XXI.

Indagaciones previas (Cobo y Doccetti, 2017) sobre este tema destacan la necesidad de implementar acciones tales como:

- **Ampliar y enriquecer lo que actualmente se concibe como alfabetización digital** asociadas al desarrollo de Ciudadanía Digital.
- **Asegurar que los espacios de formación** no se limiten a los desafíos que plantea el uso de tecnología, sino que también promuevan un uso proactivo de los espacios digitales (comunidades de práctica, producción, uso y recomendación de recursos educativos, etc.).
- **Poner en marcha las tareas necesarias para involucrar en este diálogo a diferentes actores de la comunidad educativa.** Esto incluye a directores, inspectores, padres, comunidades próximas al contexto escolar, etc.
- **Conformar espacios de diálogo regular** en los que se pueda dar a conocer información sobre este tema, atender consultas, brindar recomendaciones vinculadas con la promoción del uso crítico y reflexivo de los dispositivos digitales.

Objetivos específicos:

1. Explorar la percepción y prácticas de actores vinculados con las escuelas de México, que promueven o favorecen

el desarrollo de *una cultura digital*; identificando las valoraciones, motivaciones, necesidades y expectativas necesarias para lograr un manejo seguro, ético y responsable del uso de medios y recursos digitales.

2. Identificar las principales necesidades y desafíos a futuro para el desarrollo de procesos de *Ciudadanía Digital*.
3. Generar recomendaciones que permitan a la SEP diseñar e implementar estrategias educativas innovadoras escalables a diferentes contextos del país.

Preguntas clave para el diagnóstico:

1. Comunidad educativa (actores vinculados a la comunidad escolar):
 - a. ¿Cuáles son las percepciones de los actores sobre las habilidades que implica la Ciudadanía Digital?
 - b. ¿Cuáles son prácticas y dinámicas más relevantes al momento de promover prácticas seguras y responsables?
2. Directores y docentes de la escuela:
 - a. ¿Qué rol juega la Ciudadanía Digital al interior y/o fuera del aula?
 - b. ¿Qué estrategias existen o son necesarias para promover el desarrollo de una Ciudadanía Digital?
3. Estudiantes:
 - a. ¿Qué intereses, necesidades y preocupaciones presentan los estudiantes durante el ejercicio de la Ciudadanía Digital? ¿Qué percepción tienen sobre sus necesidades y responsabilidades de la vida en línea?
 - b. ¿Pueden tener los estudiantes un mayor protagonismo a la hora de desarrollar una agenda sobre Ciudadanía Digital?

Ejes de análisis del proyecto

Dado que se trabajará desde una perspectiva de análisis abierta e inductiva, el diagnóstico se apegará a dos líneas de acción, las cuales servirán de guía para la construcción del informe final. Nuevas líneas emergentes podrán surgir a partir del propio proceso de análisis.

1. Usos sociales de las TIC y cultura digital
 - a. Sujeto, ciudadanía e identidad digital
 - b. Alfabetización, fluidez y madurez digital
 - c. Comunidades y redes sociales
 - d. Cambios en la cultura escolar
 - e. Prácticas de uso y generación de conocimiento
2. Recursos y plataformas:
 - a. Accesibilidad, uso e inclusión
 - b. Dispositivos móviles y BYOD (Bring your own device/trae tu propio equipo)

¿Cómo promover una cultura digital capaz de adaptarse al cambio tecnológico y los nuevos ciclos de innovación? ¿Cómo desarrollar un ecosistema de innovación y monitoreo permanente, capaz de adaptarse a las nuevas tecnologías y a las necesidades de aprendizaje de niños y adolescentes?

Diseño metodológico

El diagnóstico se enfocó en las “voces de los actores” y utiliza la teoría fundamentada para el análisis de las respuestas de los participantes. En este sentido, se trabaja con una metodología de tipo *cualitativa abierta*¹, que permite ser replicada en otras regiones y contextos, facilitando que emerjan aspectos comparativos, así como nuevos puntos de referencia.

El diseño del proyecto es además interdisciplinario y se caracteriza por combinar perspectivas y enfoques de colaboración frecuentemente aplicadas tanto en la educación comparada como en las dimensiones asociadas al desarrollo internacional (políticas educativas, estudios comparados, estudios interculturales, etc.), así como estudios prospectivos (sociología prospectiva y antropología cultural). De esta manera, el proyecto se desarrolla en tres fases (que acontecieron entre los meses de mayo a octubre de 2018).

Este diagnóstico se desarrolla con base en las siguientes preguntas de investigación, orientadas a tres públicos diferentes²:

1. Comunidad educativa (actores vinculados a la comunidad escolar):
 - a. ¿Cuáles son las percepciones de los actores sobre las habilidades que implica la Ciudadanía Digital?
 - b. ¿Cuáles son prácticas y dinámicas más relevantes al momento de promover prácticas seguras y responsables?
2. Directores y docentes de la escuela:
 - a. ¿Qué rol juega Ciudadanía Digital al interior y/o fuera del aula?
 - b. ¿Qué estrategias existen o son necesarias para promover el desarrollo de una Ciudadanía Digital?
3. Estudiantes:
 - a. ¿Qué intereses, necesidades y preocupaciones presentan los estudiantes durante el ejercicio de la Ciudadanía Digital? ¿Qué percepción tienen sobre sus necesidades y responsabilidades de la vida en línea?
 - b. ¿Pueden tener los estudiantes un mayor protagonismo a la hora de desarrollar una agenda sobre Ciudadanía Digital?

¹ Estrategia de codificación abierta para identificar los temas y categorías emergentes.

² Los vínculos para la descarga de los datos y los reportes sobre este diagnóstico se encuentran disponibles en el Apéndice B.

Limitaciones

La encuesta fue presentada a los estados desde el gobierno federal, bajo directrices específicas para su aplicación. De este modo, la CG@ realizó el seguimiento a los participantes, dejando a cargo de cada entidad el reclutamiento de estudiantes, docentes y padres, madres y/o tutores interesados en colaborar en el diagnóstico. Los esfuerzos realizados por la CG@ y los estados permitieron recolectar una cantidad de respuestas estadísticamente representativas de la población objetivo.

Las respuestas de los participantes fueron completadas en distintos contextos. Mientras los docentes y padres de familia completaron la encuesta de forma individual, en el caso de los estudiantes, se identifica que muestran que grupos de estudiantes completaron la encuesta de manera conjunta en los mismos sitios, guiados por un referente. Con frecuencia, cuando se pide levantar información a los estados, hacen uso de las instalaciones de las escuelas para un levantamiento ordenado y eficiente, sin que esto reste validez a la muestra.

Las reuniones del World Café también fueron limitadas por el propio mecanismo de selección. Dicho mecanismo, fue determinado por la CG@ y limitado a tres escuelas en dos estados (Estado de México e Hidalgo).

Fase I: Cuestionario en línea

Con el objetivo de contribuir al desarrollo de los World Café, de acuerdo con el plan de trabajo se generó una encuesta corta, la cual fue distribuida y completada por docentes, estudiantes y padres, de las dos entidades seleccionadas por la CG@. La encuesta se aplicó en formato digital y la información se almacenó en un servidor seguro y confiable. Dicha encuesta se realizó en castellano. Asimismo, se contemplaron todos los aspectos necesarios con el objetivo de que fuera lo más sencilla y amigable posible.

En lo que concierne al levantamiento de la información previa a la realización de los World Café, se puso a disposición durante un

período de 12 días la encuesta en línea antes descrita, diseñada especialmente para el presente proyecto. Ésta, fue completamente anónima y contó con un total de 45,359 respuestas correspondientes a las 32 entidades federativas. El 76 % de las respuestas fueron de estudiantes, el 16 % de docentes, y un 8 % padres, madres y/o tutores. Para asegurar la representatividad de los datos, se calculó para un nivel de confianza del 95 %, la muestra requerida según la prueba Q de Cochran. La encuesta contempló la población de estudiantes entre 11 y 15 años (grupo etario en la que se concentraron las respuestas de estudiantes)³ y alcanzó un total de 9,604 estudiantes. El intervalo mínimo de confianza fue de 1.0. En el caso de los estudiantes, se contó con un margen de error de $\pm 0.53\%$, en el caso de los docentes con un margen de error de $\pm 1.16\%$, y para el caso de la población de padres, madres y/o tutores con un margen de error de $\pm 1.63\%$ (con base a un tamaño de población equivalente a la población estudiantil).

La encuesta constó de un total de 30 preguntas. En su gran mayoría fueron bloques de preguntas comunes a los tres perfiles del público objetivo (estudiantes, docentes, y padres, madres y/o tutores), con adaptaciones mínimas según el caso. En promedio, cada participante debió completar un total de 20 preguntas, siendo sobre todo escalas *Likert* de cuatro niveles de respuesta. También se incluyeron un total de cinco preguntas abiertas, y preguntas de corte demográfico. Las respuestas obtenidas en la encuesta permitieron contar con insumos para el diseño de las propuestas desarrolladas en la siguiente fase del diagnóstico, durante los World Café.

La encuesta se estructuró en las siguientes temáticas o dimensiones:

- Nivel de *expertise*⁴
- Acceso y uso de dispositivos e Internet
- Seguridad en línea

³ Si bien, inicialmente el diseño metodológico contemplaba únicamente estudiantes de sexto año de primaria, la convocatoria se extendió también a secundaria lo que implicó una readecuación del cálculo de la muestra.

⁴ Entendido como el manejo avanzado de dispositivos e Internet.



- Autorregulación en línea
- Estrategias políticas

Fase II: Reuniones de World Café

El World Café es un proceso conversacional estructurado en el que grupos de personas discuten un mismo tema de común interés. Durante tres rondas, los participantes rotan entre diferentes mesas para promover y facilitar las conversaciones a partir de nuevas preguntas. Cada mesa cuenta con un anfitrión que modera la mesa, toma notas de las conversaciones y dirige las dinámicas que se implementan, a modo de informar sobre el desarrollo de esta metodología cualitativa. El proceso conversacional es construido en torno a diferentes principios que se centran particularmente en “compartir, descubrir y escuchar”.

La metodología destaca por su formato simple, que resulta efectivo en conversaciones grupales sin importar el número de

participantes (Slocum, 2005). Desde el inicio, se informó a los participantes que la totalidad de los datos recopilados serían compartidos en este informe, asegurando la confidencialidad de la información según los requerimientos establecidos por la CG@. La participación en los grupos fue completamente voluntaria y abierta al público. Los lugares de reunión del World Café fueron seleccionados por la CG@ en coordinación con las dos entidades federativas, en función a tres tipos de locaciones.

Luego del análisis de la encuesta, las siguientes tres preguntas fueron identificadas para el abordaje de seis conversaciones World Café (tres en el caso del Estado de México y tres correspondientes al estado de Hidalgo). Dichas preguntas sirvieron de insumo para el diseño de cada una de las rondas de los World Café (cada pregunta se vincula a una ronda de intercambio entre los participantes):

1. ¿Cuáles son las necesidades más relevantes por parte de estudiantes, docentes y padres, para la promoción de



prácticas en línea; seguras y responsables en las escuelas?

2. Pensando en la mejora de los procesos de Ciudadanía Digital en estudiantes, ¿qué estrategias que involucren a padres y docentes se pueden promover?
3. Con vistas al futuro, ¿cuáles son los desafíos para la elaboración de una agenda en torno a la promoción de la Ciudadanía Digital en México?

Los World Café buscaron concentrar las opiniones y necesidades de padres y docentes, así como de estudiantes acerca del concepto de Ciudadanía Digital, el rol que desempeñan tanto dentro como fuera del aula, y su propia visión acerca de las prácticas y responsabilidades en línea que desarrollan los estudiantes. Estos encuentros, se concentraron en identificar acciones para construir un futuro positivo utilizando una metodología denominada *indagación apreciativa* (ver Whitney & Trosten-Bloom, 2010). Así fue como la metodología se utilizó para definir las preguntas de los World Café. Este diseño

posee la particularidad de destacar el valor de aquello que se quiere determinar, tomar en consideración “lo que podría ser” y promover conversaciones acerca de “lo que debería ser”. Utilizando esta dinámica, las conversaciones pueden ser traducidas en recomendaciones, haciendo énfasis en cómo proceder mejor en el futuro.

A continuación se detallan los lugares de realización de las reuniones los cuales fueron definidos por CG@:

- 3 de septiembre de 2018: Estado de México
- 3 de septiembre de 2018: Estado de México
- 4 de septiembre de 2018: Estado de México
- 6 de septiembre de 2018: Hidalgo
- 7 de septiembre de 2018: Hidalgo
- 7 de septiembre de 2018: Hidalgo

Las reuniones de los World Café recibieron

a un total de 120 niños y niñas; 33 docentes; 34 padres, madres y/o tutores; 41 autoridades educativas (figuras educativas); y 9 personas de apoyo. En total, las diferentes sesiones contaron con un total de 237 participantes. La estructura de cada instancia de reunión siguió la siguiente dinámica:

- Bienvenida y actividad de introducción (aproximadamente 15 minutos)
- World Café ronda 1 (aproximadamente 35 minutos)
- World Café ronda 2 (aproximadamente 35 minutos)
- World Café ronda 3 (aproximadamente 35 minutos)
- Mesa de World Café para realizar el reporte y cierre de la reunión (aproximadamente 30 minutos)

Cada mesa contó con un anfitrión, el cual actuó como moderador durante las conversaciones. Los anfitriones fueron elegidos en base a su experiencia previa en dinámicas frente a grupo y/o capacitaciones a docentes (tal como fue estipulado por la CG@).

Los datos recopilados fueron revisados en tiempo real por el equipo del proyecto, quienes dieron retroalimentación con el objetivo de asegurar la calidad de la información disponible. Por su parte, el equipo de anfitriones especificó la prioridad dada a cada idea (niveles: alto, medio o bajo). Esta información fue clave para identificar el peso de las etiquetas recabadas. Por ejemplo, una idea considerada absolutamente crítica para la discusión debió ser calificada con “alta prioridad”, mientras otra idea considerada poco relevante habrá sido calificada como de “baja prioridad”.

La dinámica de los grupos contempló el desarrollo de una actividad específica luego de la realización de cada ronda de preguntas. A continuación, se describen cada una de las actividades propuestas:

- **Actividad 1: Escudo Escolar.** Esta actividad consistió en repartir una cartulina y crayolas a cada grupo de participantes de las mesas del World Café. Los participantes debían definir y

resumir las respuestas sobre la primera pregunta, y diseñar un escudo escolar que representara simbólicamente las ideas principales de sus réplicas. Los docentes, padres y alumnado debían participar por igual en la actividad. Cada equipo eligió un representante para pasar al frente y explicar el trabajo realizado por su grupo. El objetivo era que los participantes identificaran los puntos principales para lograr una mayor seguridad digital en nuestras comunidades.

- **Actividad 2: Ciudadanía Digital.** Para esta actividad, se asignó un personaje asociado a la Ciudadanía Digital a cada integrante del grupo. Los participantes debían dibujar dicho personaje realizando una actividad que los involucrara como ciudadanos digitales. Por ejemplo, una madre cuidando a su hijo mientras navega por Internet, o un docente capacitando padres de familia en cuanto al uso de redes sociales. Al final, el equipo debía pegar todas las hojas en un solo cartel, a modo de conformar una noción de Ciudadanía Digital, compuesta por un conjunto de roles e individuos. Asimismo, cada mesa eligió un representante para que expusiera frente al resto de las mesas, el producto de esta actividad. El objetivo era que los participantes identificaran los diferentes actores que conforman una Ciudadanía Digital, así como sus responsabilidades y roles.

- **Actividad 3: Acróstico.** Después de la tercera y última pregunta, se repartieron nuevamente cartulinas a cada mesa. Los integrantes eligieron uno de los retos más significativos de los mencionados en la ronda, con el objetivo de crear un acróstico con posibles soluciones. Cada equipo debió elegir un representante para explicar el trabajo realizado frente al resto de los participantes. El objetivo en esta oportunidad tuvo que ver con identificar los retos (desafíos) más relevantes para promover la Ciudadanía Digital.

Fase III: Análisis de los datos de World Café

Para el análisis, los códigos y temas se extraen de los materiales originales a través de un análisis de contenidos que permite establecer un significado acorde a los textos obtenidos por los anfitriones, y que a su vez ayuda a la elaboración del informe final. El análisis de las respuestas cualitativas sigue una estrategia inductiva basada en técnicas de análisis de contenido descritas por Berg (2004, pp. 265-297) para la construcción de la teoría fundamentada.

Las respuestas de los World Café se analizaron a través de una estrategia inductiva de código abierto. El propósito del análisis fue identificar temas y patrones que permitieran abordar las preguntas definidas para este proyecto. Cabe aclarar que la naturaleza totalmente cualitativa del diagnóstico depende en buena medida de las notas grabadas en los World Café por el equipo de especialistas que condujeron cada sesión.



¿Cuáles son las necesidades más relevantes por parte de estudiantes, docentes y padres, para la promoción de prácticas en línea seguras y responsables en las escuelas?

Pregunta





Resumen de los datos: World Café pre-encuesta

La encuesta, completamente anónima, contó con 30 preguntas y fue diseñada por un amplio grupo de especialistas. La administración de la encuesta estuvo a cargo de profesionales en materia educativa, y contó con secciones especialmente dirigidas a cada uno de los grupos objetivos de la encuesta: estudiantes, docentes, y padres, madres y/o tutores, en función a los temas relevantes según cada perfil. Cada participante debió completar un total de 20 preguntas aproximadamente, siendo en su mayoría escalas Likert de cuatro niveles de respuesta. El uso de escalas de cuatro niveles, asume que los intervalos entre dos opciones de respuesta sucesivas se distribuyen de manera similar. De esta forma, se realizaron esfuerzos para garantizar que el lenguaje utilizado para el etiquetado de cada nivel, se aproximará a valores similares de la escala.

Por otro lado, se incluyeron unas pocas preguntas abiertas, así como preguntas demográficas tales como: año de nacimiento, género y ciudad de residencia. Para la recolección de los datos se trabajó con el software LimeSurvey Versión 3.9.0 (build 180604), y para el análisis se utilizó SPSS Versión 15 y Microsoft Excel 16.14.1 (build 180613)⁵.

⁵ Una copia del cuestionario se encuentra disponible en el siguiente link: <https://educationfutures.com/storage/app/media/archive/971672%20-encuesta.pdf>

En la medida que esta etapa del servicio se distribuyó bajo acceso abierto⁶, diferentes preguntas fueron diseñadas con base en estudios previos tales como la encuesta EU Kids Online (Livingstone et al, 2014) y DQ (2018).

Considerando la participación de las dos entidades federativas, se solicitó a la CG@ la gestión de por lo menos 1,000 respuestas a la encuesta por parte de estudiantes de sexto año⁷, docentes y padres, distribuidos de forma proporcional entre centros de trabajo de educación básica generales, indígenas, y comunitarias. Un resumen de los tipos de centros de trabajo (CCT) a nivel nacional en México, se incluye en el Apéndice A.

Estimando que la población total de alumnos (N) correspondiente a escuelas primarias en México es de 14,020,204 (Principales Cifras del Sistema Educativo Nacional, 2018), se dividió el N total de estudiantes entre seis, para una población objetivo estimada de 2,336,701 estudiantes de sexto grado y un nivel de confianza del 95%. El intervalo mínimo de confianza fue de 1.0 (un intervalo

⁶ No se requería ningún usuario o contraseña para ingresar a la encuesta.

⁷ Si bien este diagnóstico fue diseñado para una población de estudiantes de sexto grado de primaria, la CG@ solicitó el llenado también a centros pertenecientes a secundaria. Esto tiene un impacto en la distribución por edad, así como en la propia representatividad de la muestra.

Tabla 1. Características de los participantes de la encuesta (auto administrada).

	% masculino	% femenino	% otro	Media de edad	Desvío (σ) de edad
Estudiantes	46.0%	50.0%	4.0%	12.8	2.6
Docentes	34.0%	63.9%	21.1%	40.9	10.4
Padres	20.6%	76.4%	3.0%	37.2	8.8

Nota. Los casos extremos (los cuales fueron reportados como 99 años o más) fueron excluidos de los cálculos por edad y género.

de confianza más pequeño es más confiable), y el tamaño de muestra requerido (nS) en base a la Fórmula de Cochran fue de 9,567 estudiantes. Los datos obtenidos muestran una amplia distribución según edad, con una concentración de respondientes entre 11 y 15 años. Esto requirió calcular nuevamente el tamaño de la muestra de estudiantes (nS) a través de la fórmula de Cochran. La misma ascendió a 9,604 casos y permite representar el desconocido, pero amplio, tamaño de la población. La tabla 1 resume las principales características de los participantes de la encuesta. Los gráficos 1 y 2 muestran histogramas de las distribuciones de estudiantes, docentes, y padres respectivamente.

Se envió un reporte diario a la CG@, conteniendo una sistematización de las respuestas según cada estado y los diferentes perfiles de participantes (estudiantes, docentes y padres, madres y/o tutores). Esta información fue de utilidad para la CG@ en la medida que solicitaron a cada estado un esfuerzo adicional para el completado de la encuesta.

En total, se recibió un total de 45,359 respuestas desde las 32 entidades federativas (la Ciudad de México cuenta como entidad para los propósitos del diagnóstico, ya que la encuesta estuvo disponible desde el 11 al 23 de junio de 2018). Para el reporte, se utilizó un nivel de confianza del 95%, utilizado habitualmente en las ciencias sociales.

Por su parte se contó con:

- 34,639 de estudiantes, con un margen de error de $\pm 0.53\%$;
- 7,125 respuestas de docentes, con un margen de error de $\pm 1.16\%$; y,
- 3,595 de padres, con un margen de error de $\pm 1.63\%$ (en base a un tamaño de población equivalente a la población estudiantil).

En la medida que este proyecto es de tipo exploratorio y busca contribuir al diseño de las reuniones de los World Café, en una siguiente fase consideramos que el nivel de información y el detalle disponible, es suficiente para contar con un panorama representativo de los tres perfiles que integran nuestra población (estudiantes, docentes, así como padres, madres y/o tutores).

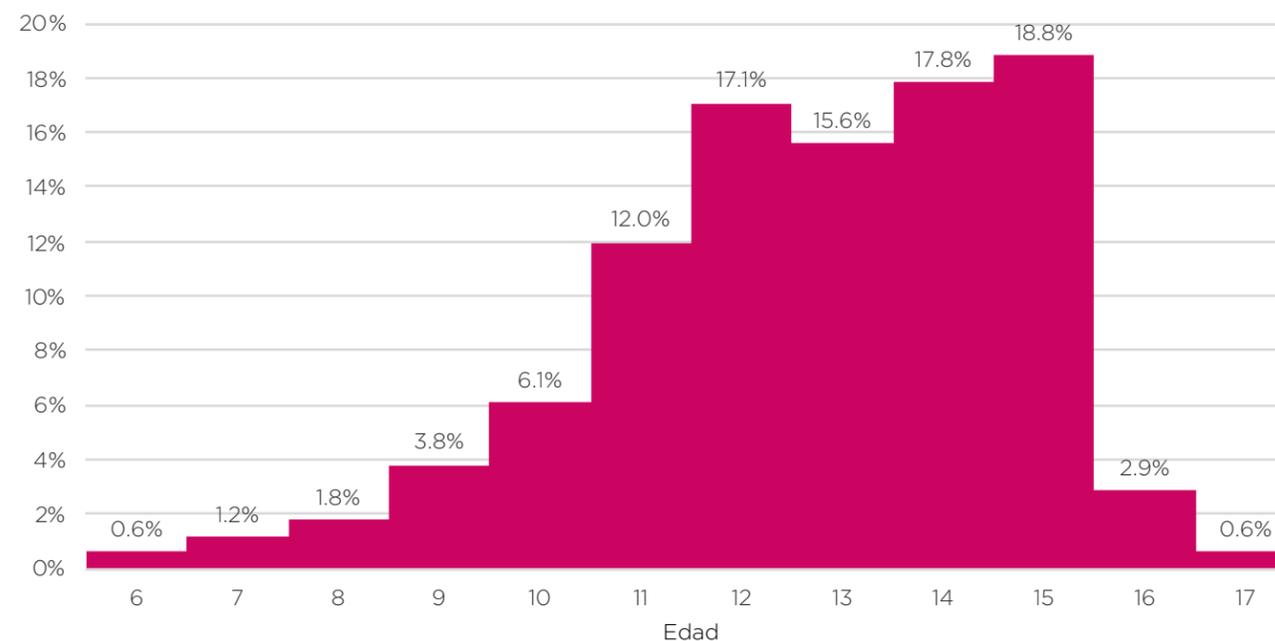
Principales resultados

Aquí se presentan los principales resultados de la encuesta, haciendo énfasis en las estadísticas descriptivas.

Expertise: nivel de habilidades

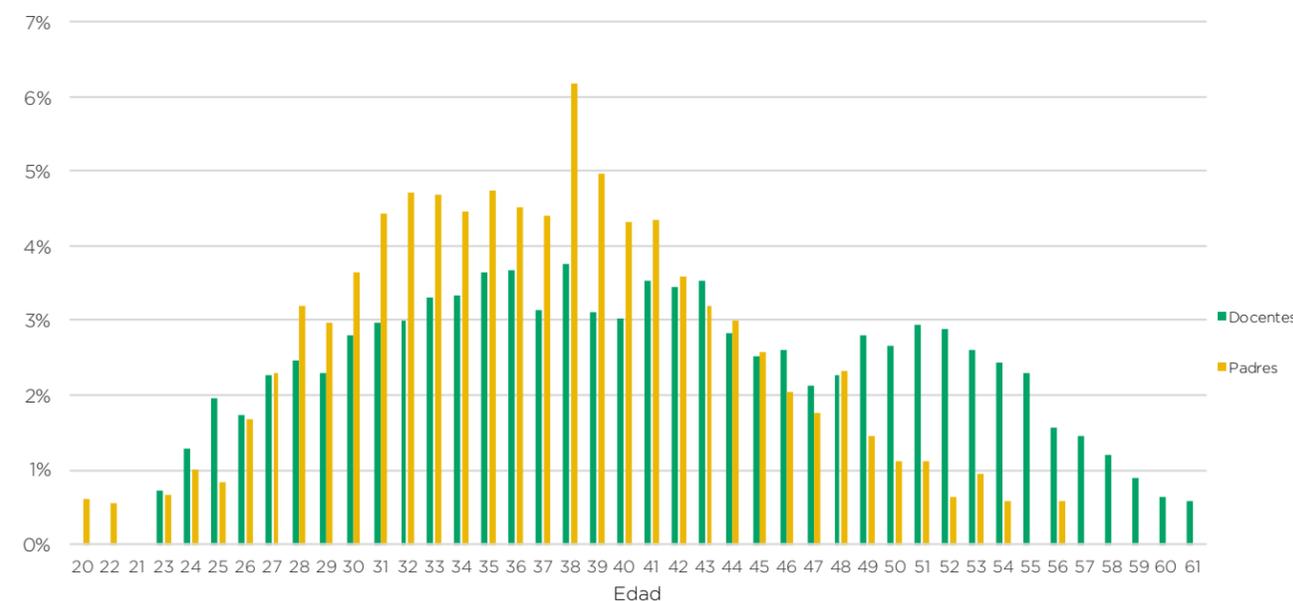
Los gráficos 3, 4 y 5 ilustran la autopercepción del alumnado, docentes/directivos y padres/madres o tutores respectivamente, sobre el conocimiento acerca de diferentes aspectos asociados al uso de tecnologías digitales. A lo largo de los tres perfiles, se identifican niveles de *conocimiento o expertise* bajos y

Gráfico 1. Distribución de estudiantes según edad.



Nota. Los valores extremos fueron controlados en los cálculos por edad. Se incluyen los porcentajes superiores a 0.5%.

Gráfico 2. Distribución de padres y docentes según edad.



Nota. Los valores extremos fueron controlados en los cálculos por edad. Se incluyen los porcentajes superiores a 0.5%.

Gráfico 3. Nivel de *expertise* de estudiantes (“autopercepción”).

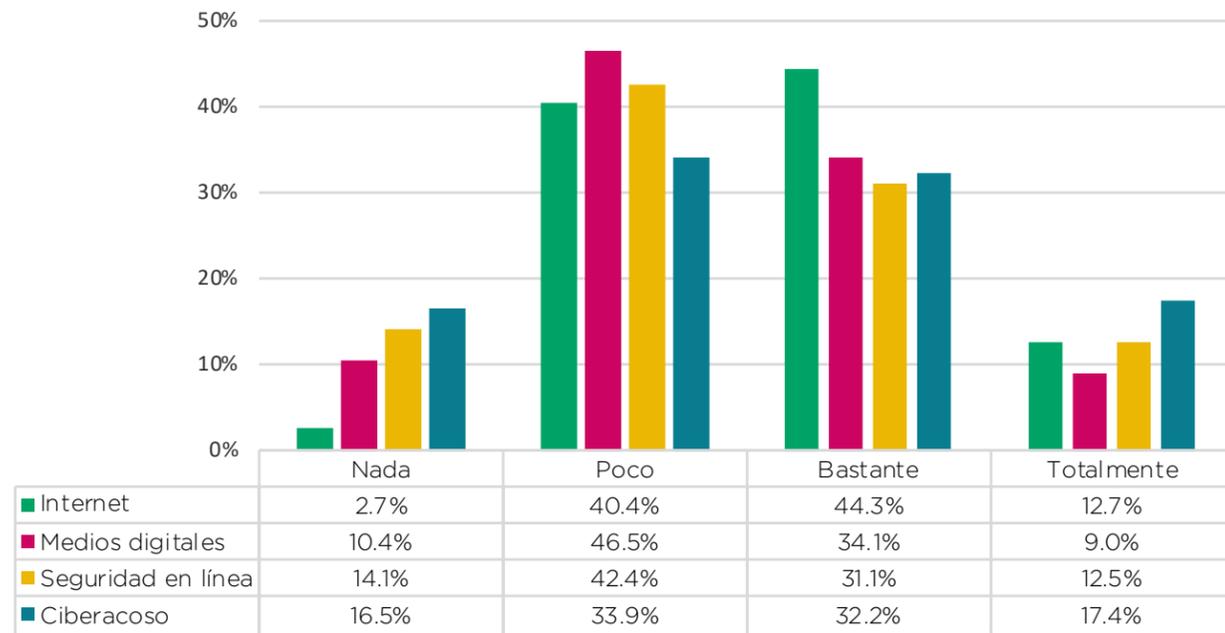
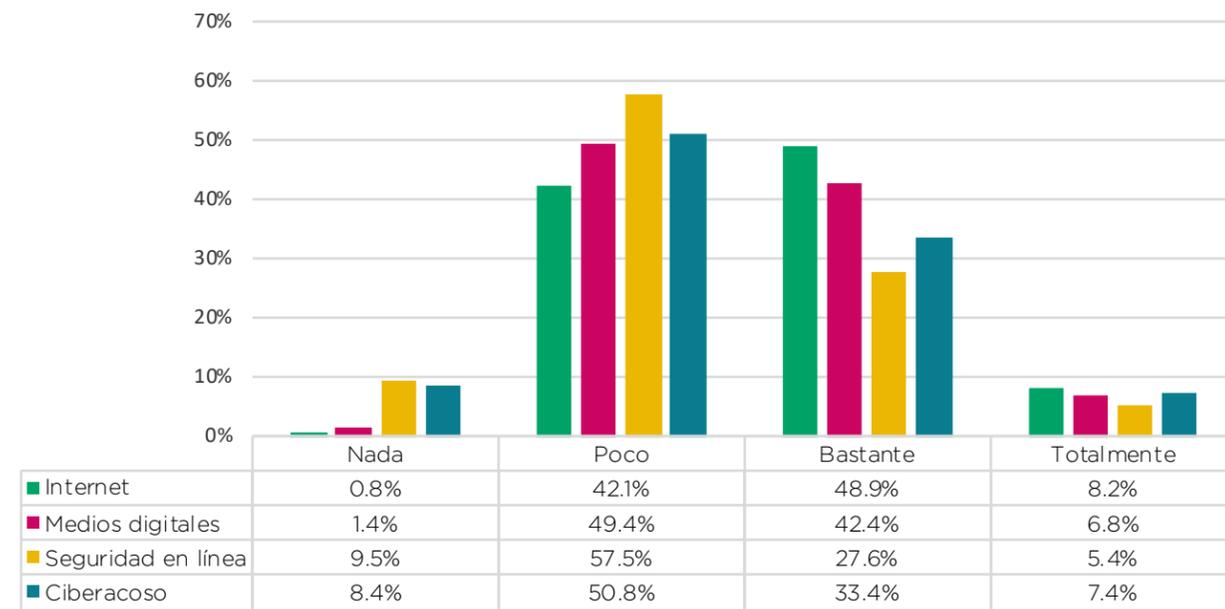


Gráfico 4. Nivel de *expertise* de docentes (“autopercepción”).



medios, asociados al uso de Internet, medios digitales, seguridad en línea, y ciberacoso. Sin embargo, los padres, presentan menor nivel de *conocimiento o expertise* que los grupos de estudiantes o de directivos y docentes. Como muestra el gráfico 5, casi un 60% de los padres/madres o tutores se autopercebe como poco experto en el uso de Internet y medios digitales, mientras que el alumnado y docentes se ubican por debajo del 45% en

ambas categorías. En temas asociados a la seguridad en línea y el ciberacoso, el alumnado duplica los niveles máximos de *conocimiento o expertise* (categoría totalmente), en relación a docentes y directivos y sobre todo a padres/madres o tutores.

Los gráficos 6, 7 y 8 presentan las escalas de *conocimiento o experiencia* de un grupo según la percepción del otro. En estos casos, los

Gráfico 5. Nivel de *expertise* de padres (“autopercepción”).

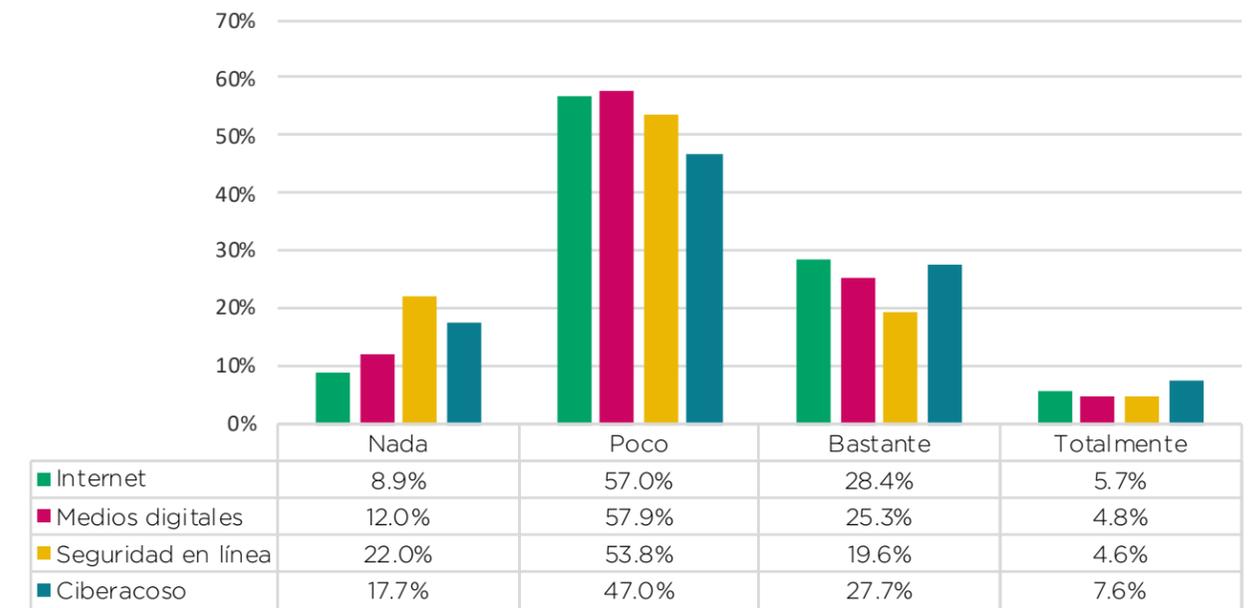
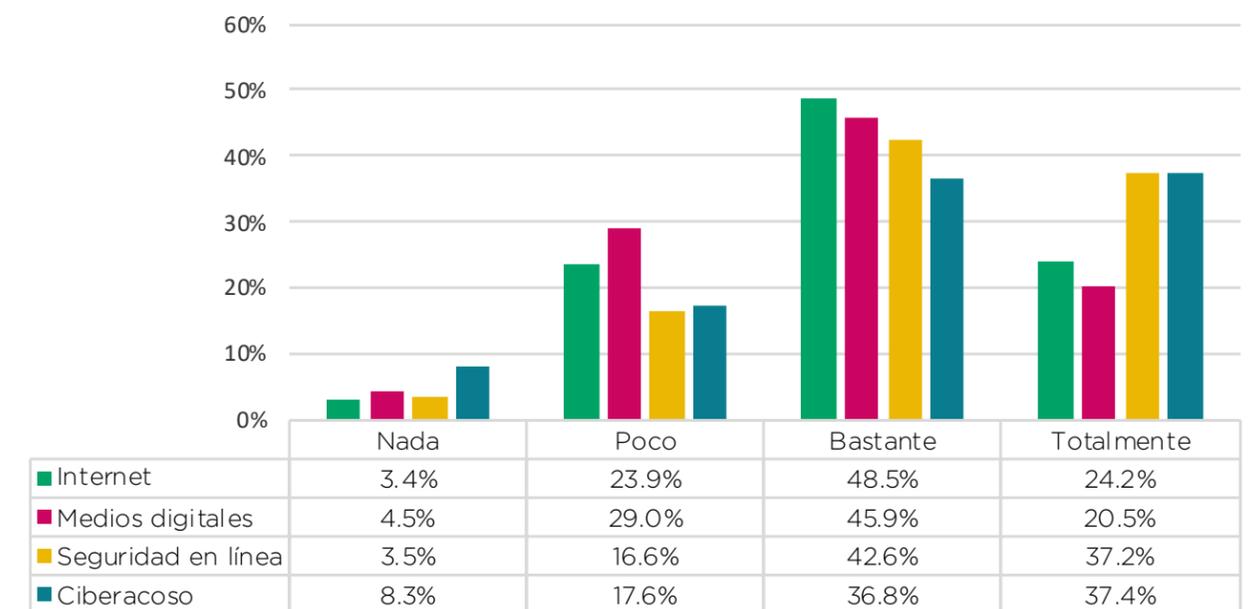


Gráfico 6. Nivel de *expertise* de docentes según estudiantes (%).



estudiantes tienden a valorar a sus docentes mejor que como se evalúan los docentes a sí mismos, en las cuatro categorías. Casi 40% del alumnado considera expertos totales a sus docentes en temas asociados a seguridad en línea y ciberacoso. Respecto a Internet y medios digitales, el alumnado percibe a sus docentes como bastante expertos, con valores cercanos al 40%. A su vez, los grupos de docentes y directivos consideran al alumnado

menos experto que como se perciben los alumnos a sí mismos. Fundamentalmente en temas de seguridad en línea y ciberacoso, cerca del 35% de los docentes y directivos evalúan al alumnado como nada experto. Finalmente, en términos generales existe una correspondencia entre la percepción de padres/madres o tutores sobre sus hijos (gráfico 8) y la autopercepción del alumnado sobre sí mismos (gráfico 3). En ambos casos

Gráfico 7. Nivel de *expertise* de estudiantes según docentes (%).

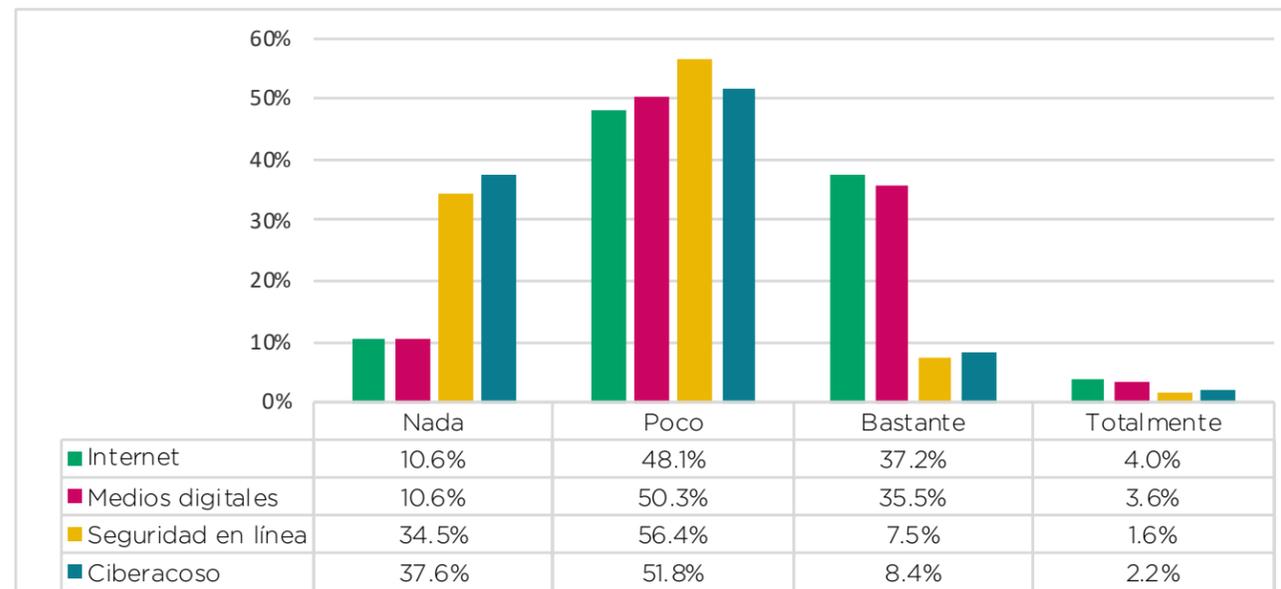
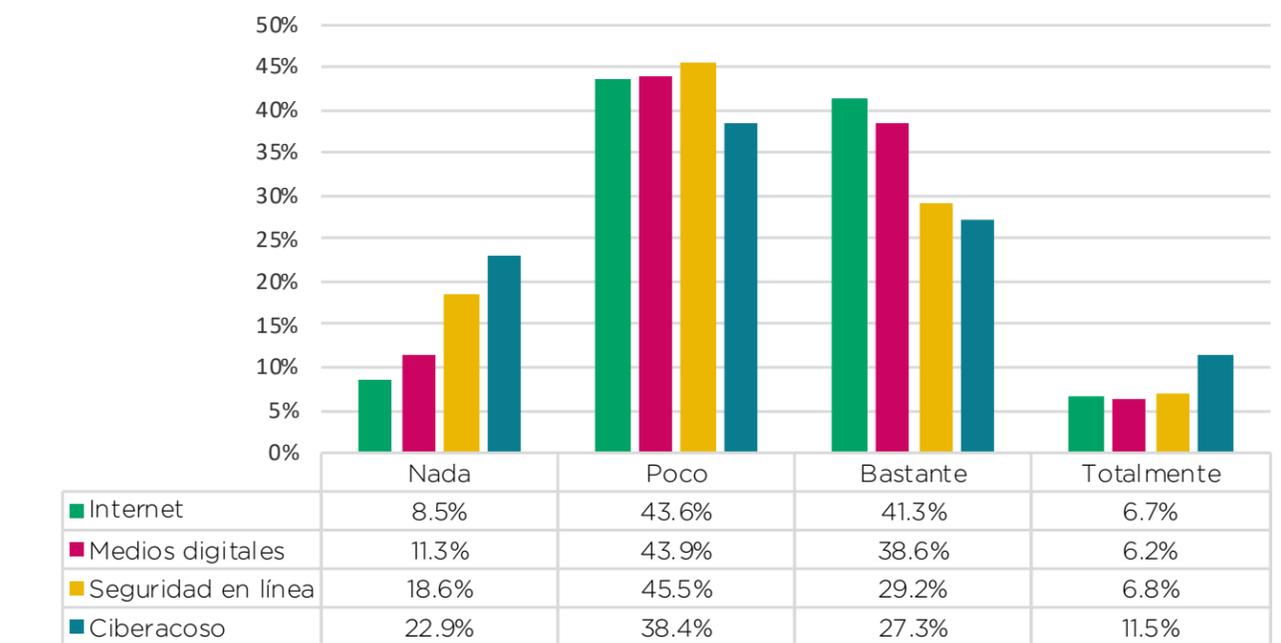


Gráfico 8. Nivel de *expertise* de estudiantes según padres (%).



los niveles de *conocimiento o experiencia* son bajos (se concentran en la categoría poco).

¿Cuáles son los principales sitios desde los que se accede a Internet?

En relación a los lugares desde donde se accede a Internet, los participantes respondieron diferentes sitios (ver gráfico 9). El principal punto de acceso suele ser en

casa, para casi el 90% del alumnado, y más del 90% de los docentes y directivos. Para el grupo del alumnado, esta categoría representa más del doble que el nivel de acceso en la escuela (37.6 %). También resulta interesante que el alumnado tiende a utilizar Internet en casa (88%) en mayor medida que sus padres/madres o tutores (84.3%). Este resultado se encuentra por encima del margen de error combinado para ambos grupos. Otros datos

interesantes tienen que ver con el alto nivel de uso por parte de docentes, tanto en términos absolutos como relativos, en todas las categorías, exceptuando en casa de amigos o parientes en la que destaca el alumnado. Por su parte, al analizar la categoría de “otros” arroja que alrededor del 2% de los docentes y directivos y el alumnado suele acceder a Internet desde cibercafés, alcanzando el 3% en el caso de los padres/madres o tutores.

El gráfico 10 presenta los resultados sobre el tiempo dedicado por estudiantes a un conjunto de actividades. Más del 35%

respondió haber dedicado 4 horas al día o más a *pasar el tiempo con amigos*, y el 19.4% a utilizar la computadora para *ver televisión, escuchar música*, entre otras actividades. En el otro extremo, entre las actividades sobre las que los estudiantes reportan no dedicar tiempo, destaca particularmente *practicar deporte* con cerca del 17%. La mayoría (57.7%) reporta dedicar una hora o dos horas al día a *realizar los deberes u otras tareas para la escuela*, y cerca de la mitad (48.9%) a *ayudar a la familia con el trabajo, las tareas del hogar o al cuidado de otras personas*.

Gráfico 9. Lugar de acceso a Internet (%).

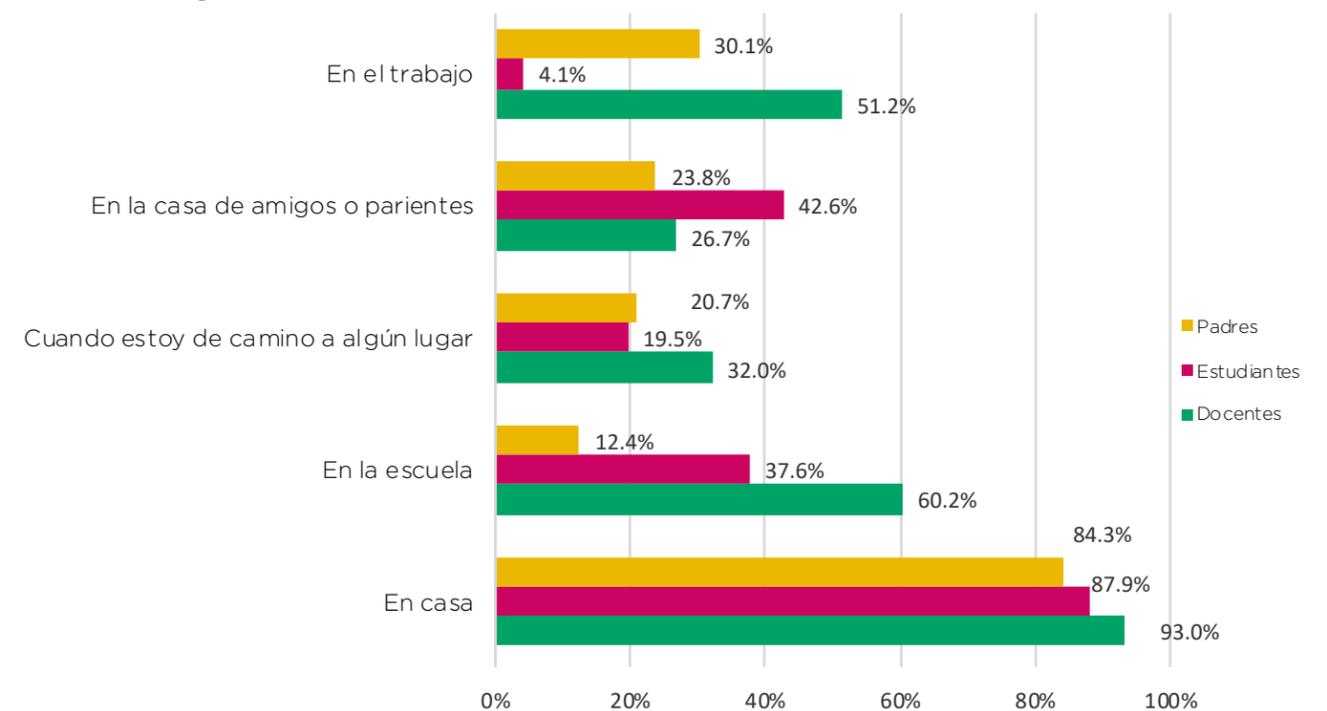


Gráfico 10. Tiempo dedicado por estudiantes a diferentes actividades (%).

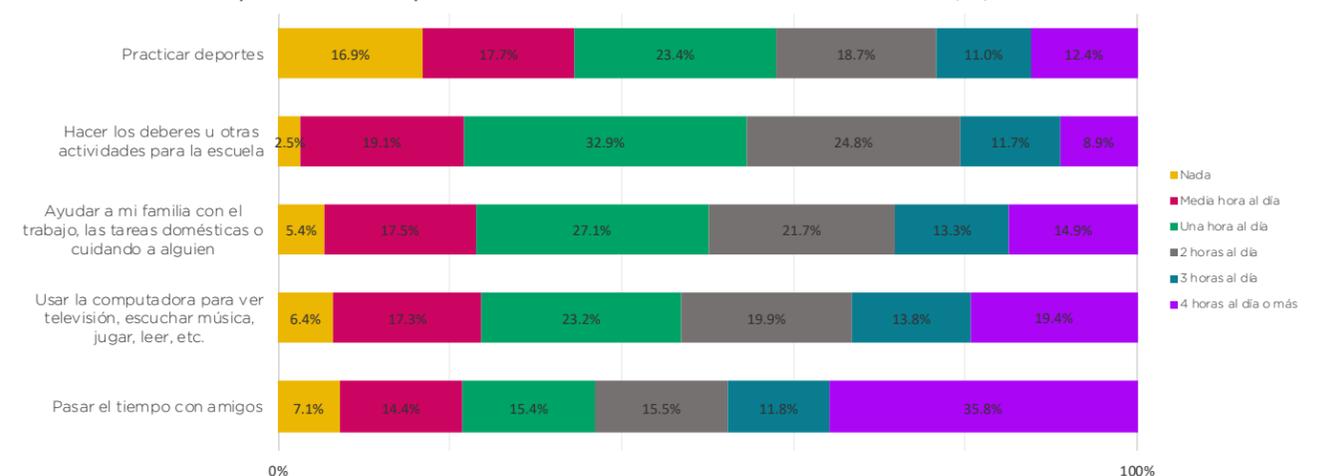
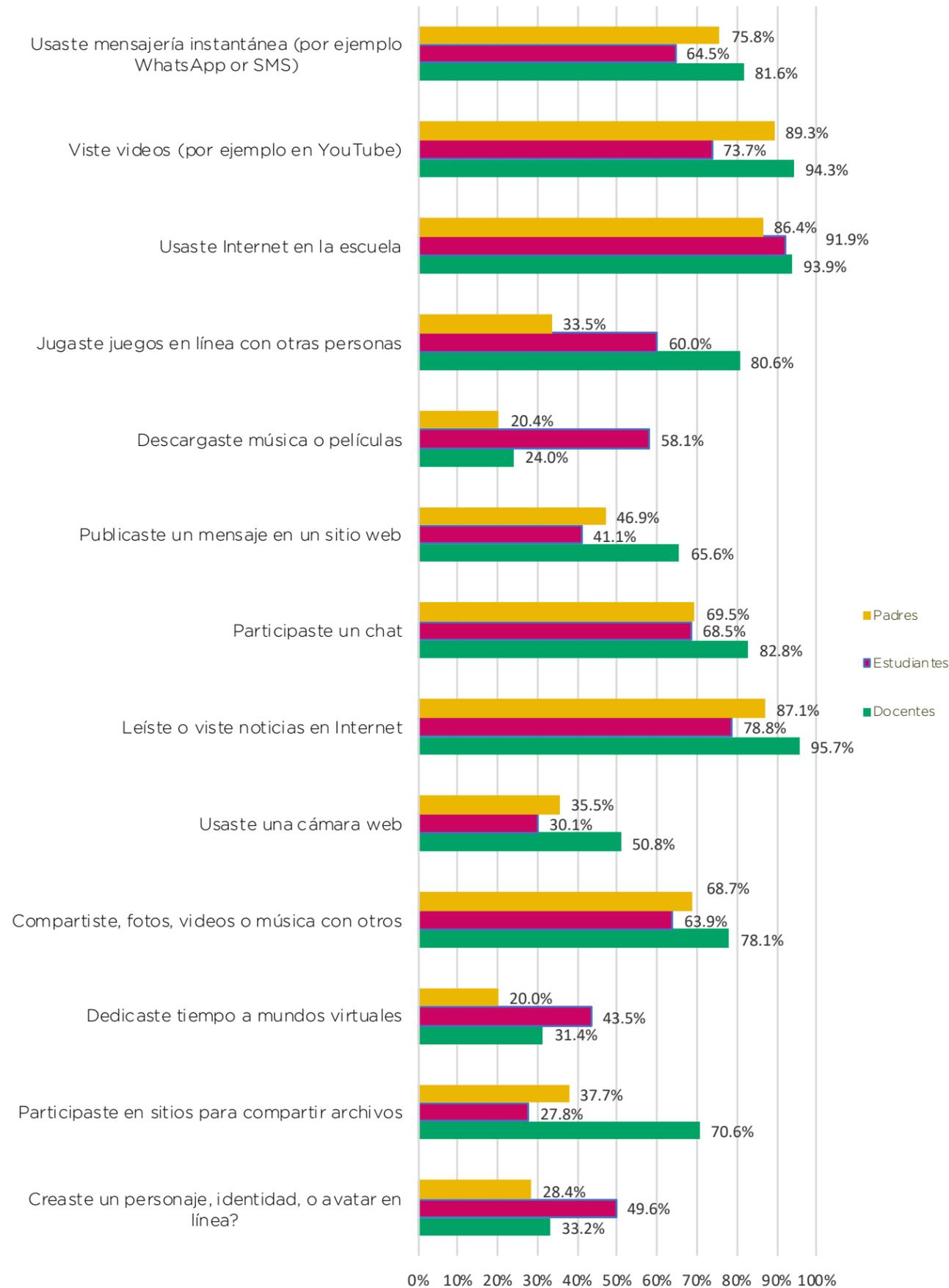


Gráfico 11. Actividad en línea según perfiles (%).



En relación al tipo de actividad en línea para cada uno de los tres perfiles (gráfico 11), se consultó acerca de un conjunto de 13 actividades específicas. Como era esperable, en la medida que se convocó a los participantes desde las escuelas, por encima del 86% de cada grupo reportó haber utilizado Internet en su centro de trabajo. Otras actividades que los participantes han respondido realizar alguna vez, las cuales superan el 70% en los tres grupos, refieren a *ver videos y leer noticias en línea*. A su vez, los grupos de estudiantes suelen *descargar música o películas* dos veces más que sus padres o docentes (58.1%), mientras que los docentes suelen *compartir archivos en sitios web* (70.6%) en mayor medida que padres (37.7%) o estudiantes (27.8%). Por su parte, los estudiantes *han creado personajes, identidades o avatares en línea* (49.6%) en mayor medida que sus padres (28.4%) o docentes (33.2%).

Seguridad en línea: ¿qué opinan los entrevistados acerca de los riesgos asociados a Internet en estudiantes?

El gráfico 12 resume la “autopercepción” de peligro acerca del uso de Internet por parte de los estudiantes. Por su parte, los gráficos 13 y 14 muestran, la percepción de padres y docentes acerca de sus hijos y estudiantes respectivamente, acerca del peligro asociado a un conjunto de nueve actividades en línea. Si bien para los tres grupos la categoría *muy peligroso* destaca como la más relevante, los docentes son quienes consideran los mayores niveles de riesgo en línea con valores que van desde 61.9% al 89% de las respuestas en todas las categorías (gráfico 13). Además, alrededor del 7.2% de los docentes identifica como *nada peligroso* o *poco peligroso* cualquiera de las actividades sobre las que fueron consultados. Los estudiantes, son quienes menos perciben los riesgos. La categoría *muy peligroso* se ubica entre el 28.6% y el 73.8% de las respuestas. Los estudiantes son más propensos a evaluar en mayor medida las

Gráfico 12. Percepción de peligro acerca de un conjunto de actividades (estudiantes).

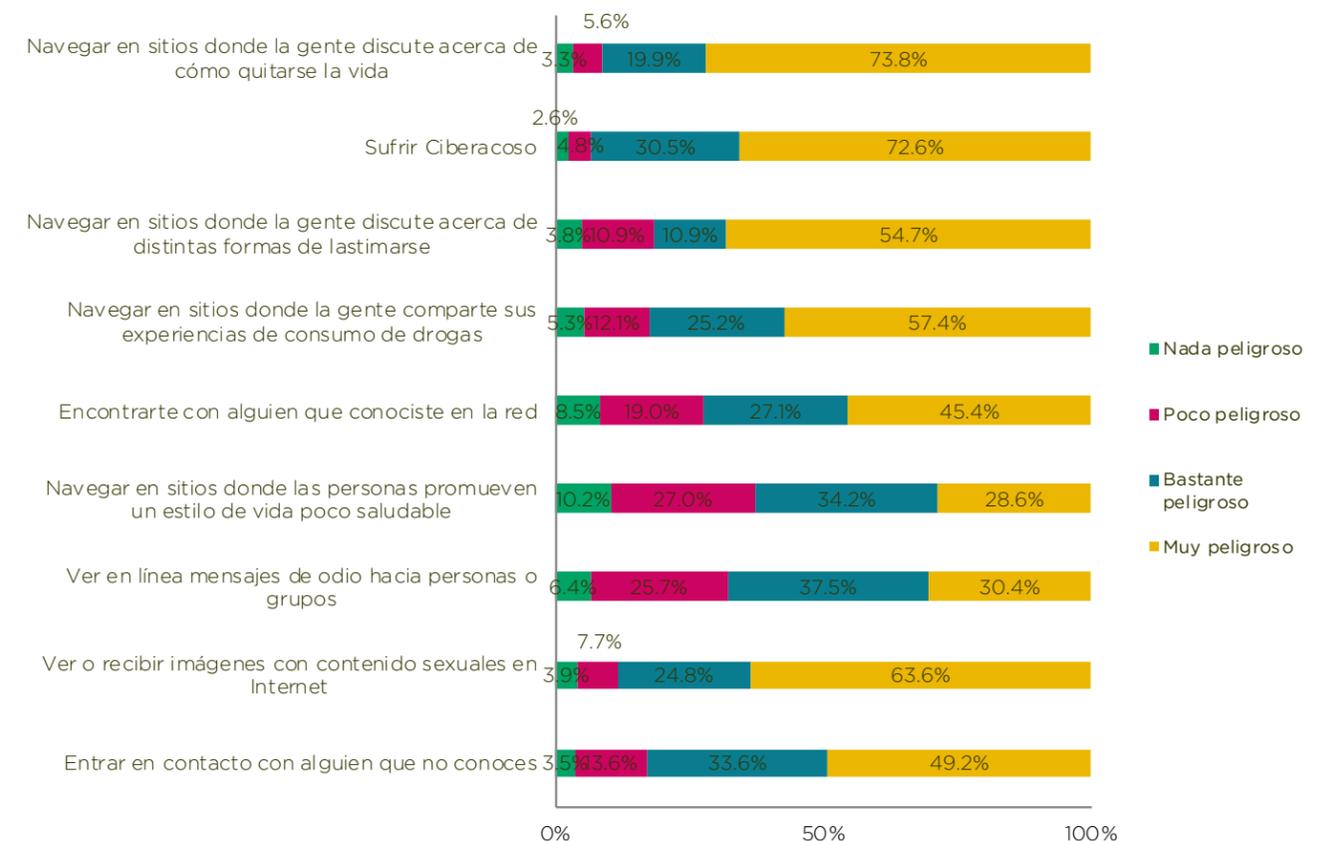


Gráfico 13. Percepción de peligro acerca de las actividades que realizan sus hijos (padres).

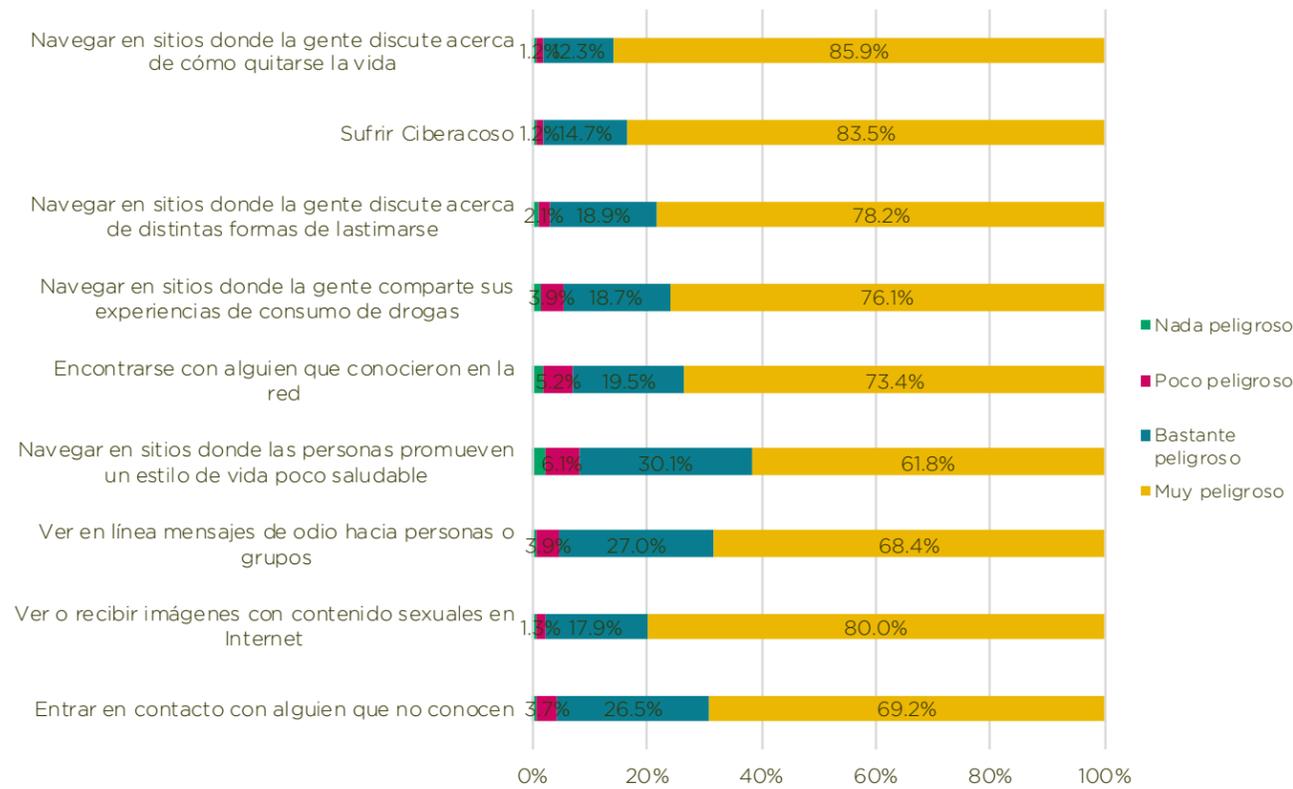


Gráfico 14. Percepción de peligro acerca de las siguientes actividades que realizan sus estudiantes (docentes).

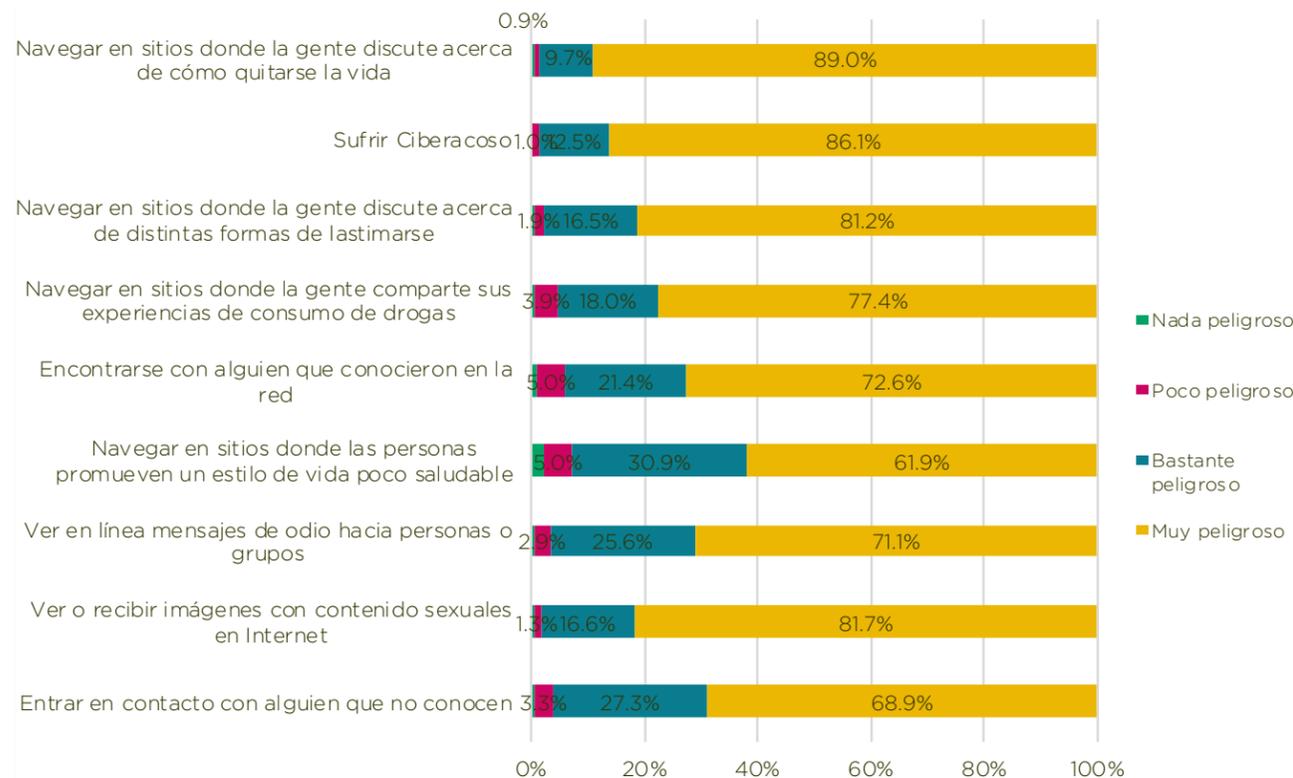
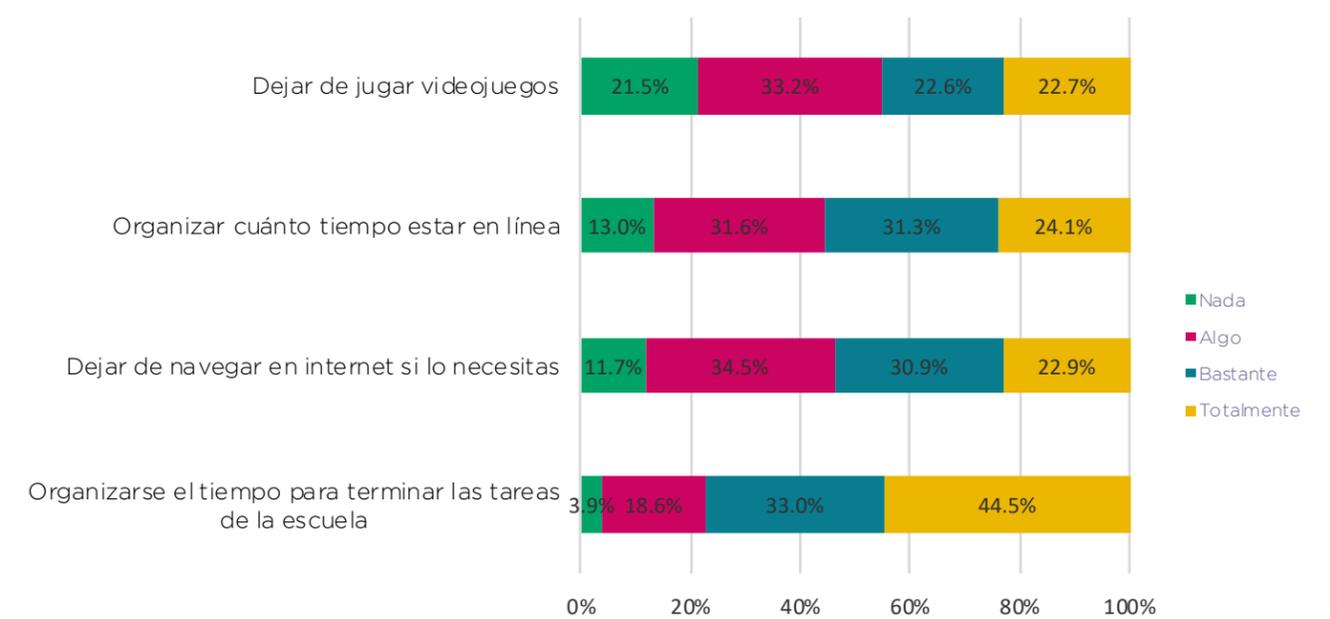


Gráfico 15. ¿Qué tan beneficiosas son las siguientes actividades? (estudiantes).



actividades como *nada* o *poco peligrosas* en relación a sus padres, con un total del 37.2% considerando ambas categorías.

Las percepciones de padres son muy similares a las del grupo de docentes, con un nivel de riesgo *muy peligroso* que va desde 61.8% al 85.9% (gráfico 13). Únicamente el 8.2% entiende que las diferentes actividades sobre las que fueron consultados son *nada* o *poco peligrosas*.

Autorregulación en línea

El gráfico 15 resume las opiniones de los estudiantes en torno a un conjunto de actividades asociadas a la autorregulación en línea. Específicamente se consultó sobre actividades en las que la autorregulación resulta clave como *dejar de mirar videojuegos*, *organizar el tiempo en línea*, *dejar de navegar si es necesario* u *organizar el tiempo para la realización de los tareas escolares*. Con excepción de la opción *dejar de jugar videojuegos*, la mayoría de los estudiantes

(por encima del 50%) evaluaron todos los ítems como *bastante* o *totalmente* importantes. Los docentes, por su parte, opinaron no considerar que sus estudiantes sean capaces de autorregular su actividad en línea. Como muestra el gráfico 16, por encima del 75% opina que sus estudiantes presentan dificultades para autorregularse en el uso de videojuegos, organizar su tiempo en línea, o dejar de navegar en caso de ser necesario (categorías *nada* o *algo*). Por otra parte, el grupo de padres presenta mayor nivel de confianza que los docentes respecto a la autorregulación de sus hijos en línea, con una distribución cercana al 50% en las categorías *nada* o *algo* (ver gráfico 17).

En relación a las consecuencias de pasar demasiado tiempo en línea o jugando videojuegos, el 23.3% de los estudiantes respondió haber obtenido malos resultados en una tarea o examen a causa de estas actividades. Un 13.3% experimentó un conflicto familiar, el 18.1% mintió a otros acerca de cuánto tiempo dedicó a jugar en línea, y

Gráfico 16. ¿Qué tan buenos crees que son tus estudiantes respecto a las siguientes actividades? (docentes)

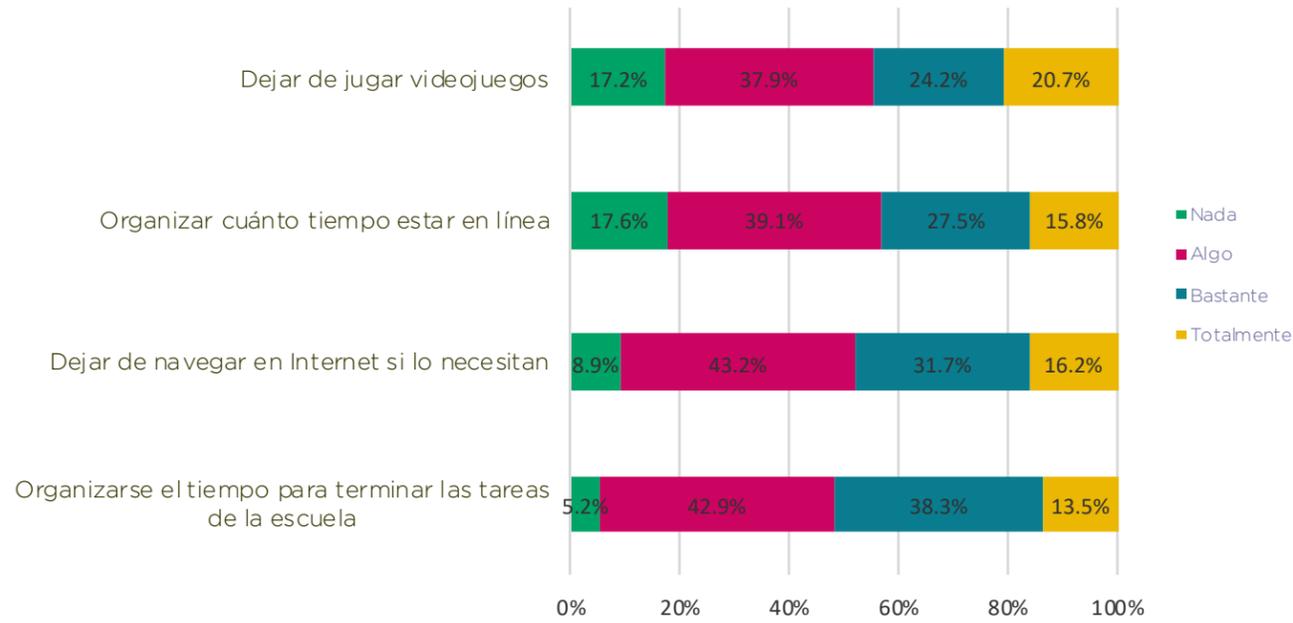
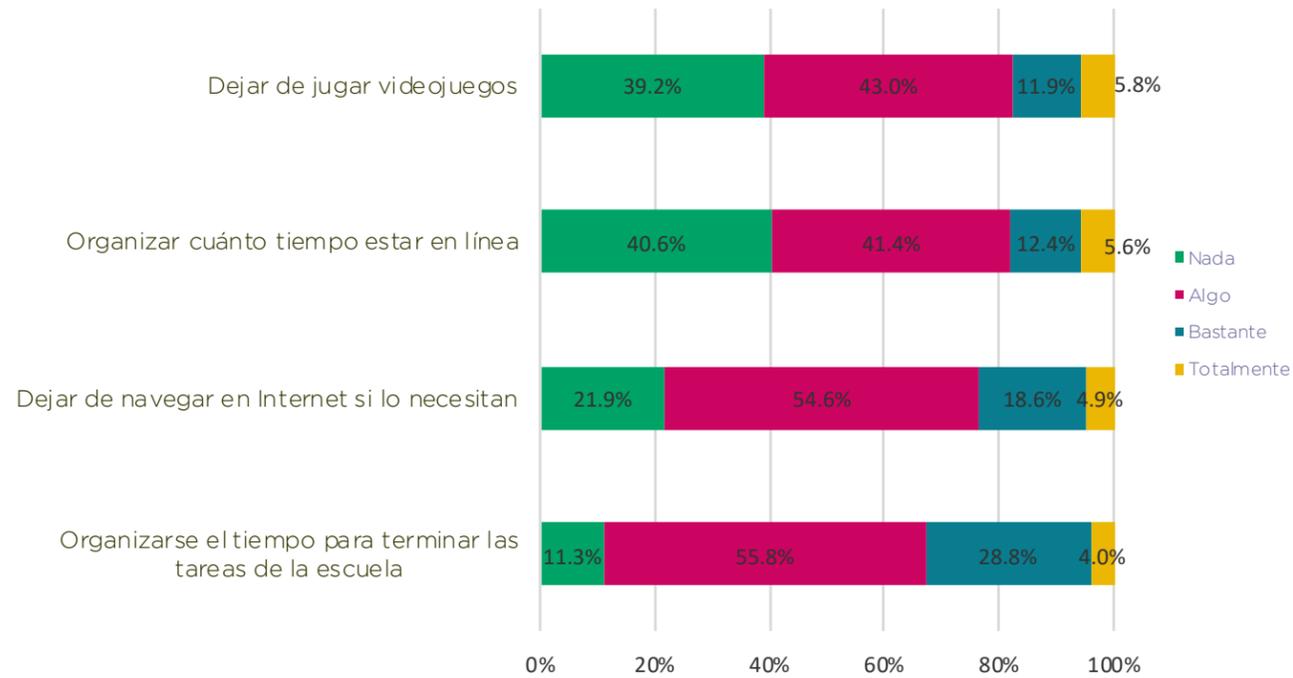


Gráfico 17. ¿Qué tan buenos crees que son tus hijos respecto a las siguientes actividades? (padres)



un 18.7% dejó de dormir, bañarse o comer por pasar más tiempo en línea (ver gráfico 18). Consultados los padres acerca de estas mismas consecuencias negativas en sus hijos, los resultados muestran distribuciones similares, con entre un 4% y 5% menor nivel de respuesta que sus propios hijos (ver gráfico 19). Cabe destacar que este resultado no es explicado por el error de medición. La gran

mayoría de los padres y docentes (más del 75%) reportaron que la autorregulación en línea es importante (ver gráfico 20).

Gráfico 18. ¿Alguna vez te sucedió alguna de las siguientes situaciones? (estudiantes)

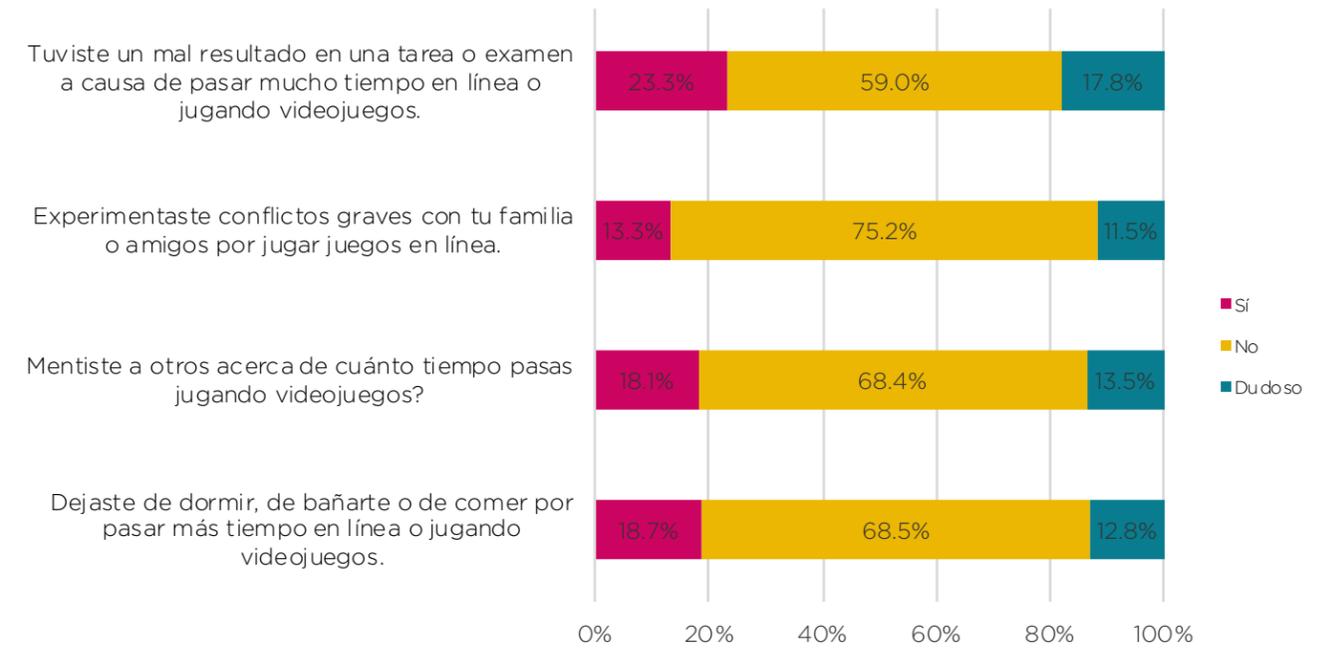


Gráfico 19. ¿Algunas vez tu/s hijo/s pasaron por alguna de las siguientes situaciones? (padres)

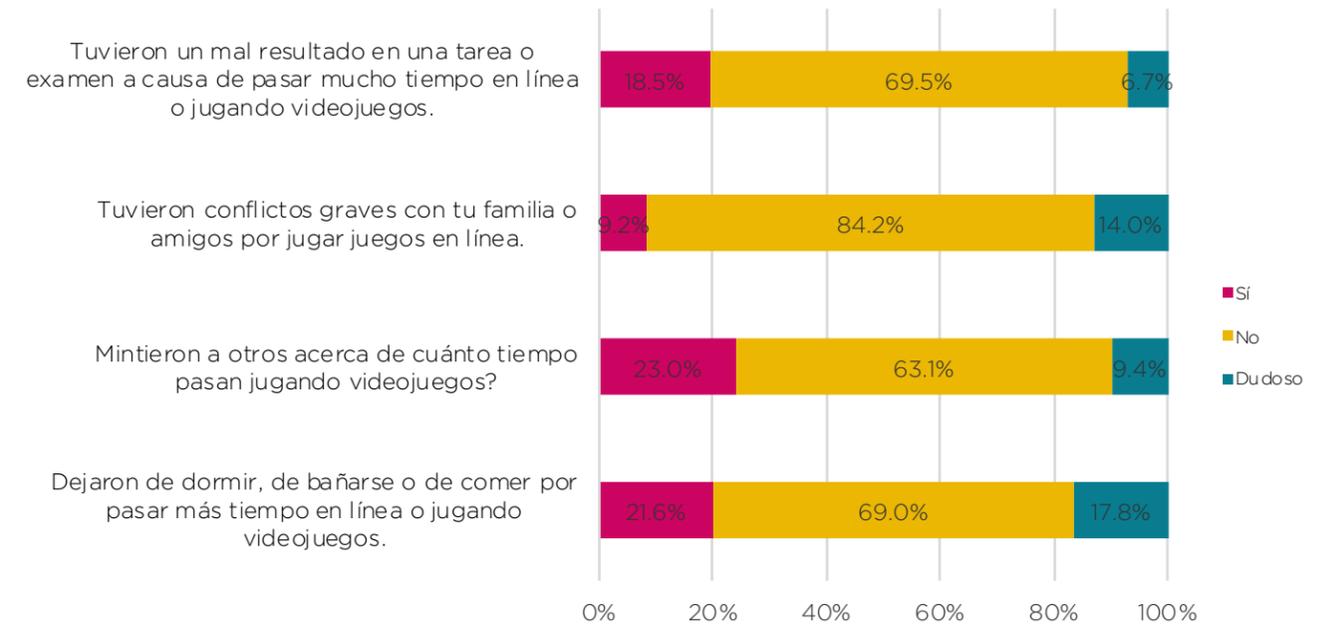
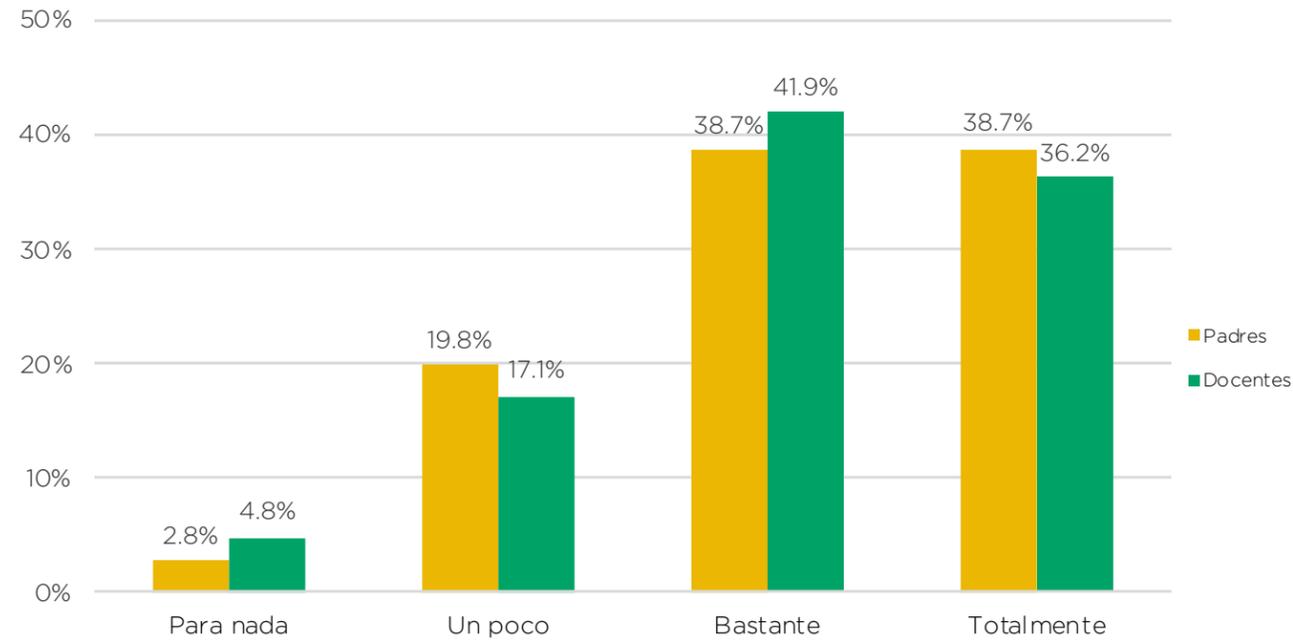


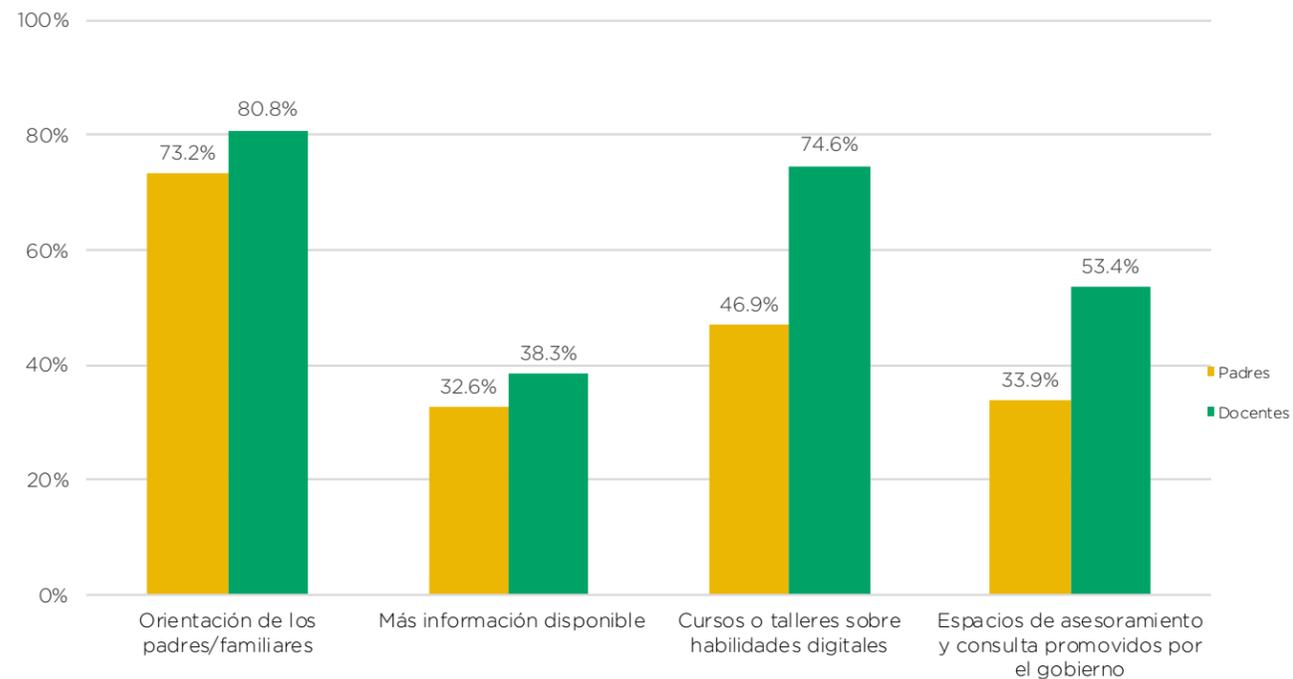
Gráfico 20. ¿Consideras que es importante la autorregulación en línea? (padres y docentes)



Estrategias políticas

En cuanto a posibles estrategias políticas para la mejora del uso de Internet por parte de los estudiantes, se consultó a padres y docentes acerca de cuatro estrategias políticas comunes (además de la posibilidad de mencionar otra) que pudiesen ser beneficiosas. Los resultados indican que más del 80% del total de docentes y más del 70% de los padres entienden que la orientación de los padres/familiares es beneficiosa para los estudiantes, seguido de cursos o talleres sobre habilidades digitales (74.6% de docentes; y 46.9% de los padres) (ver gráfico 21). El 53.4% de los docentes y el 33.9% de los padres consideró que los espacios de asesoramiento y consulta promovidos por el gobierno podrían ser benéficos. Finalmente, solo el 38.3% de los docentes y el 32.6% de los padres expresó que contar con más información disponible podría ser una estrategia efectiva (ver gráfico 21).

Gráfico 21. Estrategias para el uso de Internet por parte de estudiantes (padres y docentes)





Resumen de los datos: World Café

La plataforma *Knowmad Café* fue utilizada para la recolección y organización de la información correspondiente a las conversaciones World Café. Inmediatamente después de la etapa de recolección de los datos, los miembros del proyecto revisaron la información con el objetivo de asegurar que la codificación realizada por los anfitriones de mesa fuera consistente y contara con la calidad requerida. Para el análisis, las etiquetas fueron asociadas a categorías. Las mismas, se corresponden con los ejes de análisis del proyecto presentados al inicio del documento.

Desde la plataforma *Knowmad Café* se exportaron reportes y tablas para cada una de las tres rondas World Café, permitiendo sistematizar las etiquetas más frecuentes (con mayor cantidad de respuestas asociadas). Para el análisis de la información recopilada se trabajó con Microsoft Excel (versión 16). Por su parte, los miembros del proyecto consideraron el *nivel de prioridad* asociado a cada etiqueta. De este modo aquellas etiquetas con un “bajo nivel de prioridad” fueron identificadas por los anfitriones de mesa con un punto, aquellas con un “nivel de prioridad medio” con 2 puntos, y finalmente las etiquetas consideradas de “alto nivel de prioridad” con 3 puntos. A continuación, se presentan los principales resultados. Cabe destacar que la información ha sido limitada a aquellas categorías que representaron el 10% del total de respuestas.

Para el total de las reuniones, los moderadores identificaron un total de 172 etiquetas (o palabras) asociadas a la Ciudadanía Digital, a partir de los discursos de los participantes⁸. Dichas etiquetas debieron ser precargadas por los moderadores en la plataforma *Knowmad Café*, a partir de las respuestas de los participantes. En total se contó con 734 respuestas asociadas a las 172 etiquetas.

La imagen 1 muestra la diversidad de palabras presentes en las etiquetas. El tamaño de las palabras indica su nivel de frecuencia: *Padres, Información, Digital, Internet, Seguridad, Comunicación, Capacitación y Tecnología*, constituyen las palabras más relevantes. Si atendemos a los resultados sobre el nivel de prioridad asociado a las etiquetas identificadas por los anfitriones de mesa (imagen 2)⁹, resaltan las mismas dimensiones con especial énfasis en las nociones de *Seguridad y Capacitación*.

⁸ Un resumen de los datos recolectados se encuentra disponible para su revisión en el Apéndice A.

⁹ La plataforma en línea desarrollada por los especialistas, posibilitó a los moderadores vincular cada etiqueta con un nivel de prioridad “alto, medio o bajo”, a partir del propio discurso de los participantes de las mesas. Este dato permite complementar los resultados con un indicador sobre la relevancia que tiene cada etiqueta o concepto, para la población objetivo.

Imagen 1. Nube de palabras sobre etiquetas (frecuencia simple).



Imagen 2. Nube de palabras sobre etiquetas (según prioridad).



Tabla 2. Matriz de análisis correspondiente a la fase 1.

Líneas estratégicas	Categorías de análisis	% en el total
Usos sociales de las TIC y cultura digital	Sujeto, ciudadanía e identidad digital	37%
	Alfabetización, fluidez y madurez digital	19%
Recursos y plataformas	Comunidades y redes sociales	4%
	Cambios en la cultura escola	1%
	Prácticas de uso y generación de conocimiento	3%
Apoyo y vinculación entre familias, docentes y estudiantes (emergente)	Accesibilidad, usabilidad e inclusión	11%
	Dispositivos móviles y BYOD	2%
Producción y apropiación de nuevos recursos educativos (emergente)		20%
		2%

Nota. Se incluyen aquellas categorías que contemplan cinco o más respuestas asociadas.

La siguiente fase consistió en la sistematización de dicha información con base a las siguientes líneas estratégicas de investigación: *Usos sociales de las TIC y cultura digital; Recursos y plataformas; Nuevas formas de conocer, aprender, enseñar y evaluar; Logros ampliados en el aprendizaje; y Educadores en la era digital.*

Esta metodología de trabajo permitió continuar el camino que se viene recorriendo en investigaciones previas, así como contemplar la heterogeneidad de dimensiones asociadas a la Ciudadanía Digital. De los datos recolectados y el análisis realizado, encontramos que existe una concentración de los datos en dos de las líneas prioritarias: *Usos sociales de las TIC y cultura digital; y Recursos y plataformas.* A dichas líneas se agregan dos líneas prioritarias emergentes: *Apoyo y vinculación entre familias, docentes y estudiantes; y Producción y apropiación de nuevos recursos educativos.*

La matriz que a continuación se presenta, constituye una propuesta de articulación entre dichas líneas o dimensiones, y las categorías de análisis identificadas en la fase 2. Si observamos la tercera columna, la cual indica

la proporción de cada categoría en el total de respuestas, observamos que la mayor cantidad de información (más del 75%) se concentra en las siguientes categorías: *Sujeto, Ciudadanía e Identidad Digital; Apoyo y Vinculación entre familias, docentes y estudiantes; y Alfabetización, Fluidez y Madurez digital.*

A continuación, se describen cada una de las principales categorías de análisis y su comportamiento según las tres rondas de las sesiones de World Café. Para el análisis son contempladas únicamente aquellas categorías que representan hasta el 10% del total de respuestas. Según cada categoría, se presentan las respuestas asociadas a las 20 etiquetas más frecuentes. En el siguiente apartado se describe cada categoría conjuntamente con algunos de los extractos identificados en las propias respuestas. Dichos extractos, corresponden un nivel de prioridad alto, según la información reportada por los propios anfitriones de mesa.

Descripción de las categorías

Sujeto, Ciudadanía e Identidad Digital, destacan particularmente por asociarse a nociones claves sobre Ciudadanía Digital como *privacidad de la información, seguridad en línea* y prácticas asociadas a *riesgos en línea* como el *ciberacoso, mensajes de odio, sexting* o *fake news*. Por su parte, como se mostraba anteriormente en la imagen 2, dichas nociones han sido identificadas como muy prioritarias por los propios moderadores.

Apoyo y vinculación entre familias, docentes y estudiantes surge como una categoría emergente de gran importancia en la medida que contempla el rol de padres, madres y/o tutores, así como de docentes, para la supervisión de las prácticas en línea de estudiantes. Por su parte, destaca la relevancia del diálogo entre los distintos actores de la comunidad educativa, para la identificación de prioridades que permitan el aseguramiento de prácticas seguras y responsables, tanto dentro como fuera del centro de trabajo.

Alfabetización, fluidez y madurez digital comprende la necesidad de estrategias formativas (formales, no formales e informales) dirigidas a la comunidad educativa para el manejo de Internet y el desarrollo de las múltiples habilidades digitales requeridas para el ejercicio de la Ciudadanía Digital.

Por su parte, la categoría *Accesibilidad, usabilidad e inclusión* representa aquellos discursos que enfatizaron en la necesidad de continuar promoviendo el acceso a dispositivos e Internet, fundamentalmente en los centros educativos.

Ronda 1: ¿Cuáles son las necesidades más relevantes por parte de estudiantes, docentes y padres, para la promoción de prácticas “en línea” seguras y responsables?

Sujeto, ciudadanía e identidad digital (51.7% del total de respuestas en la Ronda 1)

Más del 50% de las respuestas se concentraron en temas asociados a la seguridad y protección en línea, las principales etiquetas asociadas a esta categoría fueron las siguientes: *seguridad en la red, contenidos seguros, seguridad digital, seguridad de datos personales, bloqueo y restricción de contenidos, secuestro, control parental, responsabilidad, y violencia*.

“Los riesgos más grandes son que hablen con personas desconocidas por las redes sociales, porque pueden ser secuestrados. A los adultos muchas veces los estafan en Internet. Algunos niños pueden tener riesgos mentales por ver mucha violencia; ellos pueden creer que es normal y también pueden hacer cosas violentas.”

“En algunas secundarias cercanas, algunos jóvenes se grababan peleando y lo subían a Internet. El contenido que se sube a Internet ya no se borra [...] hay que ser cuidadosos con lo que se comparte.”

“Evitar secuestros de niños y jóvenes en la comunidad provocados por aceptar invitaciones y peticiones de personas que no conocemos.”

Apoyo y vinculación entre familias, docentes y estudiantes (14.1% del total de respuestas en la Ronda 1)

Los participantes solicitaron mayores vínculos entre escuelas y familias para la promoción de los siguientes aspectos: *acompañamiento, comunicación* (especialmente comunicación entre padres e hijos), *supervisión de padres, supervisión docente, seguimiento, descuido por trabajo, y supervisión constante*.

“Formación de padres de familia hecha por expertos en los temas que muestren el mayor interés los padres. Que los padres indiquen los temas de su interés y sobre esos temas buscar a expertos que puedan asesorarlos.”

“Los padres e hijos deben dialogar entre ellos y tenerse confianza para que practiquen las medidas de seguridad en la red. Algunos padres no tienen conocimiento de que sus hijos están en redes sociales. Hay que adentrarse a la tecnología para poder hacer un buen uso de ella.”

Alfabetización, fluidez y madurez digital (13.1% del total de respuestas en la Ronda 1)

Necesidades de capacitación sobre el uso de las tecnologías, y los desafíos que implica su uso, resultaron temas importantes. Destacaron particularmente, las siguientes etiquetas: *ventana emergente, compartir información, administrar el exceso de información, orientación en el manejo de páginas web*





(desarrollo de capacidades en el caso de padres, e implementación de capacitaciones dirigidas a docentes).

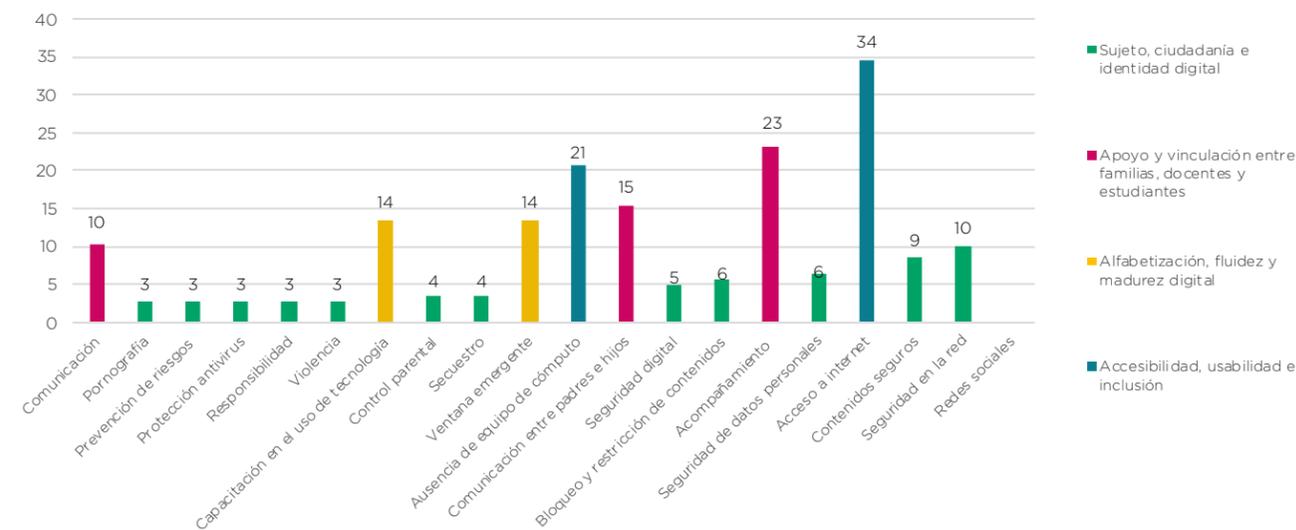
“...es necesario recibir información que les permita colocar contraseñas, seguros así como recomendar directamente fuentes confiables. Aunque la maestra indica que ella siempre le pide a sus alumnos que anoten la fuente de información en la que encontraron la tarea, normalmente el resto de los docentes no lo hace así, por lo que los alumnos terminan en sitios de Internet que no siempre son adecuados para su edad.”

“Brindar a los papás y docentes una capacitación que les muestre la manera en cómo se debe actuar ante situaciones de peligro. Actualmente, los alumnos se encuentran expuestos a situaciones que pueden amenazar su integridad física por lo que es recomendable conocer qué páginas son adecuadas y cuáles no.”

Accesibilidad, usabilidad e inclusión (11.2% del total de respuestas en la Ronda 1)

Temas asociados al *acceso a Internet, ausencia de equipo de cómputo, conexión a Internet, cibercafé, y cuidado de equipo de cómputo* surgieron en relación a esta categoría, durante las conversaciones de la primera ronda.

Gráfico 22. Categorías según las etiquetas más frecuentes (ronda 1).



“La escuela no cuenta con equipo de cómputo por lo que los alumnos deben acudir a un ciber para realizar sus tareas. Aunque los padres en ocasiones pueden acompañar a sus hijos al ciber, no siempre tienen el tiempo suficiente, por lo que consideran importante que existan plataformas especiales tanto para docentes como para alumnos o bien establecer contraseñas para poder ingresar a sitios que son para adultos.”

“La comunidad se encuentra limitada en cuanto al servicio de Internet, aunque existen dos cibernets estos no siempre funcionan debido a que dependen de la intensidad de la energía que exista. Es por ello que los docentes opinan que mientras tanto se puede trabajar en conjunto con los padres a través de pláticas en

las que se fomenten valores como la responsabilidad y honestidad de la información que buscarán.”

El gráfico 22 se muestra para las categorías con un nivel de respuesta superior al 10%, la distribución según las etiquetas más recurrentes¹⁰. Si bien como vimos anteriormente, la categoría más frecuente en la Ronda 1 refiere a *Sujeto, ciudadanía e identidad digital*, observamos que el resto de las categorías cuentan con un menor número de etiquetas asociadas. Por ejemplo, la categoría *Accesibilidad, usabilidad e inclusión* es contemplada únicamente por dos etiquetas: *Acceso a Internet* (con un 34% del total de respuestas). En el mismo sentido, la categoría *Ausencia de equipo de cómputo*, *Alfabetización, fluidez y madurez digital*, la cual solo es comprendida por dos etiquetas (Capacitaciones en el uso de tecnología, y Ventana emergente).

¹⁰ Cabe destacar que en los gráficos 22, 23 y 24 las distribuciones para las categorías no alcanzan el 100%. Esto se debe a que, para cada categoría, se consideraron únicamente las 20 etiquetas más frecuentes. Esta decisión reside en la imposibilidad de presentar gráficamente la enorme cantidad de etiquetas asociadas a cada categoría.

Ronda 2: Pensando en la mejora de los procesos de Ciudadanía Digital en estudiantes, ¿qué estrategias que involucren a estudiantes, padres y docentes se pueden promover?

Sujeto, ciudadanía e identidad digital (37.6% del total de respuestas en la Ronda 2)

Nuevamente al igual que en la ronda 1, el foco en la seguridad y la protección surgió como el principal tema de discusión entre los participantes. En este caso, las etiquetas o conceptos más relevantes fueron los siguientes: *seguridad en la red, prevención de riesgos, uso responsable del Internet, navegar en Internet, ciberacoso, control parental, seguridad digital, roles que debería desempeñar la policía cibernética, aplicaciones de seguridad, y privacidad de la información personal.*

“Se pueden hacer campañas presenciales y digitales de prevención de los riesgos al estar en línea. Los estudiantes pueden ser embajadores al compartir sus experiencias con la comunidad escolar. Ha habido pláticas anteriores sobre ciberbullying y policía cibernética, pero es importante dar seguimiento constante de los programas que se implementan.”

“Una forma de prevenir que los niños caigan en situaciones peligrosas es que los padres de familia conozcan a cada uno de los contactos que tienen en línea. Anteriormente, los padres

conocían a las amistades de sus hijos de forma física y cada vez que salían preguntaban quiénes de ellos asistirían. En la era digital es importante conocer si bien no se puede siempre de forma física, a los contactos de sus hijos y saber características generales como nombre, dirección, edad, etc.”

Apoyo y vinculación entre familias, docentes y estudiantes (28.1% del total de respuestas en la Ronda 2)

Los participantes nuevamente enfatizaron en la importancia de mayores vínculos entre el personal docente y las familias, particularmente en lo que refiere al *acompañamiento* y la *comunicación* (entre padres y docentes, así como entre padres e hijos). Por su parte, *comunidad educativa*, y *familia informada* también resultan etiquetas relevantes. De este modo, el rol del estado como articulador resulta central, para el relacionamiento y colaboración entre los distintos actores.

“La maestra menciona que en la escuela hay Internet, pero no hay computadoras para los niños por lo que algunos programas de gobierno no son congruentes. Hay nuevos programas como ‘Asociación Civil Únete México’ en el que dotan a la escuela de computadoras, por lo que tanto padres como maestros se pueden organizar para solicitar los equipos. La mayoría de las personas de la comunidad no tienen recursos para comprar computadoras por lo que es necesario contar con las máquinas en la



escuela. Los maestros pocas veces dejan tarea de Internet porque son conscientes de que además de gastar, salir a rentar una computadora en esa zona implica un riesgo de seguridad.”

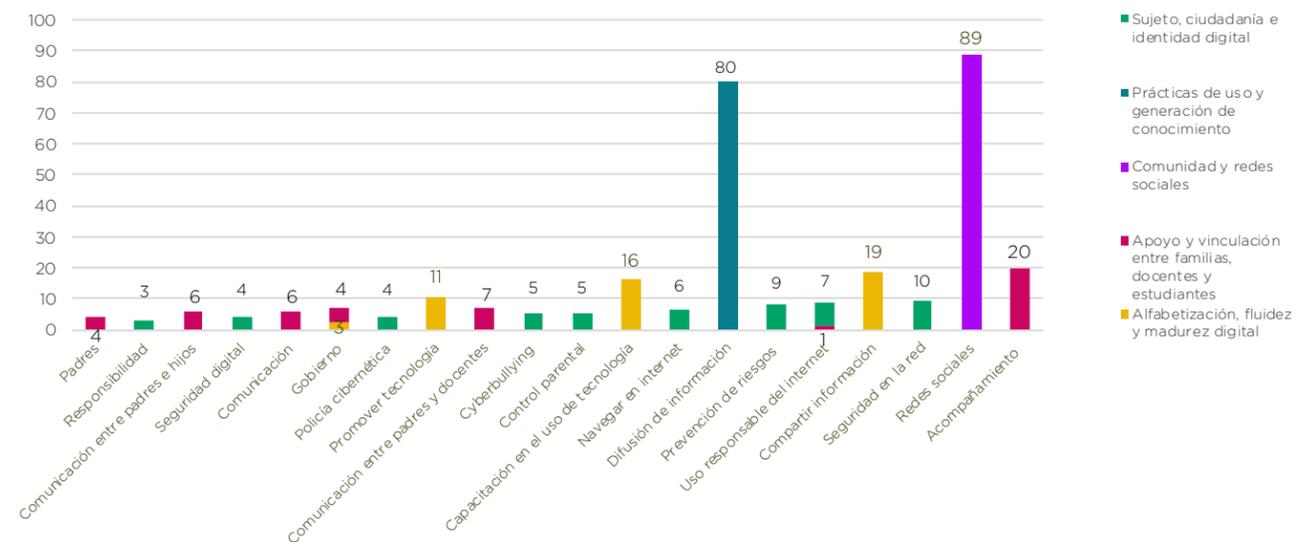
“El gobierno debe tener objetivos claros y a largo plazo, que no se trunquen como sucedió antes con las tabletas. Les parece bien que el gobierno apoye con equipos que ya cuenten con seguridad. Los padres y maestros se deben involucrar en las mejoras, por lo que en esta escuela los padres de familia cooperaron para equiparla y que los niños tengan un maestro.”

Alfabetización, fluidez y madurez digital (15.3% del total de respuestas en la Ronda 2)

La necesidad de capacitación y acompañamiento en el manejo de tecnologías se asoció en este caso a las siguientes ideas: *compartir información, capacitación en el uso de tecnología, promover el uso de tecnología, campaña de digitalización, y aplicación escolar y capacitación docente.*

“Se mencionó el caso del linchamiento de personas inocentes, sólo porque se difundió una noticia falsa de que eran secuestradores. Para que los contenidos que se compartan en línea sean adecuados, se debe dejar de seguir y difundir información, cuando no sabemos que es verdad o que afecta a otras

Gráfico 23. Categorías según las etiquetas más frecuentes (ronda 2).



personas y a nosotros mismos, con el fin de evitar que sea viral.”

“Promover a través de diversos medios las características de un sitio seguro y no seguro. A partir de la consulta de sitios seguros y no seguros, se podrían determinar las características que suelen tener los sitios no aptos para menores o no seguros.”

“Que los padres reciban un curso de computación una vez a la semana de tal forma que este les permita saber utilizar todas las herramientas que contienen los dispositivos móviles. Al formar a los padres de familia, podrán revisar que los alumnos en verdad utilicen sus habilidades digitales para fines académicos.”

El gráfico 23 resume la distribución de las etiquetas más frecuentes para las cinco categorías asociadas a la ronda 2. En este caso, las categorías *Prácticas de uso y generación de conocimiento*, así como *Comunidad y Redes Sociales*, se asocian a una sola etiqueta en cada caso (*difusión de información*, y *redes sociales*, respectivamente).

Ronda 3: ¿Cuáles son los retos y soluciones para promover la Ciudadanía Digital en mi comunidad?

Alfabetización, fluidez y madurez digital (31.8% del total de respuestas en la Ronda 3)

En la tercera ronda de intercambio, los estudiantes, padres y madres de familia; así como docentes enfatizaron en las habilidades digitales como un aspecto clave. De este modo, las principales etiquetas asociadas a esta categoría implican acciones como: *promover tecnología, capacitación en el uso de tecnología, capacitación (especialmente capacitación docente y capacitación para padres y docentes), seguimiento a programas, aprender a usar la tecnología, habilidades digitales, uso de la tecnología y campaña de digitalización.*

“Capacitar a los docentes sobre el uso de la tecnología y sus beneficios, de esta manera ellos se convierten en dobles monitores y embajadores del desarrollo habilidades digitales no sólo para con los alumnos, sino también con los padres de familia dentro de la escuela.”

“Establecer en la red local de la escuela (docentes, padres y madres de familia, y alumnos) distintos asesores que de acuerdo al perfil que tengan brinden apoyo y establezcan pláticas o actividades relacionadas con el contenido y su perfil. Los alumnos incluso en sus tiempos libres podrían establecer contacto con esos asesores para resolver dudas o

saber más. En caso de que no tuvieran el tiempo suficiente los docentes o padres de familia, se podría contratar a un tercero.”

“Diseñar clases que expliquen qué herramientas existen y cómo utilizarlas, aplicar proyectos académicos en los que se incluya el uso de Internet, y la participación para que puedan aplicar los conocimientos y habilidades en la sociedad.”

Accesibilidad, usabilidad e inclusión (20.2% del total de respuestas en la Ronda 3)

Para la mejora del acceso a tecnologías digitales e Internet, así como para la mejora del propio contexto socioeconómico de cada comunidad, se identificaron las siguientes necesidades: *acceso a Internet, cobertura de Internet, ausencia de equipo de cómputo, conexión a Internet, condición económica, falta de recursos económicos, mejores condiciones, e infraestructura digital.*

“Existe una brecha digital porque no todos tienen acceso a una computadora, celular o tableta. A pesar de que la mayoría cuenta con dispositivos, no tienen conexión a Internet. El principal obstáculo para no poder adquirir estos servicios es la economía.”

“Como los cibernets tienen costos elevados, están alejados de la comunidad y en ocasiones no hay servicio, otro desafío es que la comunidad se reúna y comenten la importancia de solicitar el servicio de Internet

a una compañía y por lo menos solicitarlo para la escuela.”

“Existen distintas ideologías respecto al uso del Internet en nuestras actividades diarias, aún existen personas que consideran que la tecnología no tiene beneficios, por ello el mayor reto es tratar de incorporar a distintas generaciones dentro de las actividades que se desarrollan actualmente.”

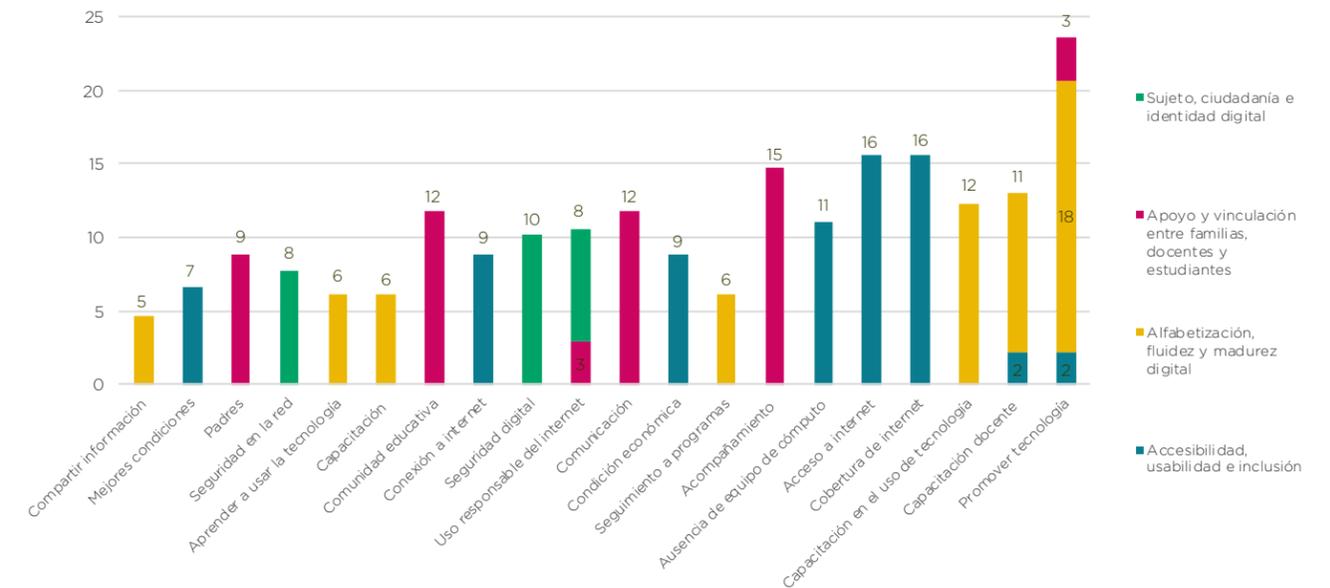
Sujeto, ciudadanía e identidad digital (18.2% del total de respuestas en la Ronda 3)

“El desarrollo de mayores niveles de habilidades para el manejo de herramientas y recursos tecnológicos de forma segura”, fue identificada como una necesidad relevante. En la ronda 3, destacan las siguientes ideas asociadas al uso seguro de Internet: *seguridad digital, confianza, uso responsable del Internet, conciencia, seguridad en la red, información falsa, navegar en Internet, prevención de riesgos, bloqueo y restricción de contenidos, e integridad física.*

“Concientizar a los alumnos de las consecuencias que existen al hacer mal uso de la tecnología. Establecer bastantes y constantes canales de comunicación y confianza tanto con sus padres como con los docentes.”

“Capacitar a los docentes para que puedan orientar tanto a los alumnos como a los padres de familia sobre la importancia de ser un buen ciudadano digital. Conocer los aspectos positivos y negativos del Internet y realizar actividades que permitan a los padres que no están de acuerdo con la era digital las ventajas de ser ciudadanos digitales.”

Gráfico 24. Categorías según las etiquetas más frecuentes (ronda 3).



Apoyo y vinculación entre familias, docentes y estudiantes (17.7% del total de respuestas en la Ronda 3)

Finalmente, los participantes solicitaron mayores niveles de apoyo y articulación entre la escuela y los principales actores políticos y tomadores de decisiones en el ámbito de la Ciudadanía Digital en el país. Se hizo especial énfasis en mayores niveles de participación para la promoción de estrategias que posibiliten los siguientes aspectos: *acompañamiento, construir una comunidad educativa, mejorar la comunicación padre docente, generar vínculos con padres y promover la participación.*

“Incrementar el número de ciudadanos digitales “competentes” a nuestra comunidad. Para convencerlos se deben presentar tanto los beneficios como las desventajas, así como los derechos, las obligaciones y las responsabilidades.”

“Una posibilidad para realizar una agenda que funcione es hacer solicitudes para que otras instancias, de gobierno o particulares, para que la escuela también tenga apoyo externo. Un alumno comentó que su mamá tomó un curso a partir de la necesidad de apoyar a sus hijos en el uso de la tecnología. Se hizo alusión como un gran ejemplo, que otros papás pueden realizar y donde la escuela puede relacionarse al promover y gestionar que los cursos sean accesibles a más padres de familia.”

El gráfico 24 muestra para las cuatro categorías asociadas a la ronda 3, la distribución de las veinte etiquetas más frecuentes. En este caso las categorías *Alfabetización, fluidez y madurez digital*, así como *Accesibilidad, usabilidad e inclusión* destacan como las categorías con mayor diversidad de etiquetas vinculadas.





* R epartir
* E quipos de
* C omputo y
* U sarlos
* R esponsablemente
* S ollicitar ayuda a
* A nunciaciones

* T ener computadora.
* E xperiencia para el buen uso de la
 Computadora.
* M anejarla con precaución
* O rientación de padres y maestros y niños
 para su uso.

ESUELA PRIMARIA LAZARO CARDENAS

ESUELA PRIMARIA LAZARO CARDENAS



Discusión de resultados

¿Qué sabemos sobre Ciudadanía Digital en México?

Este proyecto partió de un abordaje metodológico de tipo mixto en el cual tanto la construcción de los datos, como el análisis, contempló una perspectiva abierta e inductiva.

La fase correspondiente a la encuesta indagó en las percepciones de diferentes centros educativos y actores interesados en el fenómeno de la Ciudadanía Digital, exploró en el rol de la Ciudadanía Digital misma tanto dentro como fuera de las escuelas, y puso a disposición información clave acerca de las prácticas digitales y principales responsabilidades requeridas por parte de estudiantes.

Durante las rondas World Café, se invitó a participar a estudiantes, docentes y padres, madres y/o tutores con el objetivo de intercambiar puntos de vista sobre las temáticas exploradas en la fase previa, conocer en profundidad e identificar necesidades, así como futuros pasos a seguir para la mejora de los planes y programas educativos sobre Ciudadanía Digital de cara al futuro.

Los datos de la encuesta sugieren que en términos de “autopercepción”, existen niveles de *expertise* en el desarrollo

de habilidades digitales similares entre estudiantes, docentes y padres de familia. Sin embargo, los estudiantes, evalúan el nivel de *expertise* de sus docentes como más alto que el que consideran sobre sí mismos los propios docentes; y, de manera similar, los y las docentes perciben a los estudiantes como menos expertos que lo que los propios estudiantes se autoperciben. Este resultado da luz acerca de la brecha que implica la comprensión de la *expertise* digital, diferenciando estándares entre ambos grupos y promoviendo una creencia de que los docentes *saben todo* y los estudiantes *no saben tanto como deberían*.

Las conversaciones de los World Café reflejaron esta necesidad de forma clara en cada una de las tres rondas. El foco en la necesidad de capacitaciones sobre alfabetización digital estuvo presente en mayor medida en el caso de los docentes y padres, antes que en el caso de estudiantes. Esto sugiere que los programas sobre Ciudadanía Digital deben expandirse y ser inclusivos respecto a poblaciones de adultos, y no limitarse a la participación de niños y adolescentes.

Mientras la mayoría de los estudiantes reportaron cada uno de los potenciales peligros o riesgos sobre los que fueron consultados como *bastante* o *muy peligrosos*,

docentes y padres expresaron percepciones mucho más fuertes sobre los peligros asociados a las actividades en línea. Los resultados de la encuesta muestran que existen diferentes orientaciones entre los que padres y docentes entienden como riesgos en línea. Esto sugiere que la población de padres tiende a tener una importante actitud de vigilancia acerca de la seguridad de sus hijos. Por su parte, los resultados hacen pensar que los estudiantes no han desarrollado conciencia acerca de los riesgos a los que se enfrentan en línea, o bien los estudiantes se sienten más confiados navegando en ambientes digitales donde dichos riesgos están presentes. También es posible que exista una combinación de ambos factores, sin excluir otros que podrían estar interviniendo.

Un resultado interesante tiene que ver con que estudiantes, docentes y padres han identificado, a niveles muy altos, el hogar como el principal lugar de acceso a Internet. El 89.9% de los estudiantes accede desde su hogar mientras que tan solo el 37,6% reporta usar Internet en la escuela. Este hallazgo debería constituir una alerta para los líderes políticos, quienes deberán promover las capacidades y recursos necesarios en vistas del aseguramiento del uso de dispositivos e Internet en las escuelas, con fines educativos. La atención también debe dirigirse a apoyar el acceso desde el hogar, donde existe el mayor nivel de uso.

La fase de los World Café del presente diagnóstico, puso a disposición información contundente sobre este hallazgo. De los discursos surge que existe una necesidad real de inversión en infraestructura digital que posibilite el acceso a plataformas y aplicaciones en las escuelas. Los datos muestran que existe un *problema basado en el propio sistema*, que no sólo implica el desarrollo de infraestructura, sino también –y seguramente con mayor prioridad– atender el contexto socioeconómico en el cual se da efectivamente dicho uso. Este aspecto resulta fundamental dado que la no adecuación de los contenidos al contexto, probablemente no tenga un impacto positivo en el desarrollo de ciudadanos digitales competentes.

Respecto a las estrategias políticas sobre las que padres y docentes fueron consultados, se identifican necesidades de acceso a mayor información acerca de cómo mejorar las estrategias de uso por parte de estudiantes. Tanto padres como docentes identificaron en la encuesta la “Orientación de padres o familiares” como la principal estrategia de acción para el desarrollo de capacidades asociadas a la Ciudadanía Digital. Los docentes también consideraron como muy necesarios cursos y/o talleres sobre habilidades digitales. Este resultado sugiere por un lado, que el gobierno debe asumir un rol mucho más activo en la promoción del intercambio entre padres y docentes, a un nivel más personal. Y por otro, que la comunidad docente requiere de importantes necesidades para el desarrollo de competencias digitales. Los resultados obtenidos en los World Café refuerzan este hallazgo, enfatizando en la necesidad de conectar a padres y docentes a modo de crear una comunidad educativa amplia, basada en el desarrollo de buenas prácticas digitales.

Conclusiones y recomendaciones

A partir de los resultados de la encuesta así como de las conversaciones World Café, se obtuvieron insumos para la comprensión de las percepciones de los tres actores objetivo, y las preguntas de investigación asociadas a cada uno de ellos:

1. Comunidad educativa (padres y actores vinculados a la comunidad escolar): ¿Cuáles son las percepciones de los acerca de las habilidades que implica la Ciudadanía Digital?
2. Directores y docentes de centros educativos: ¿Qué rol juega la Ciudadanía Digital al interior y/o fuera del aula?
3. Estudiantes: ¿Qué intereses, necesidades y preocupaciones presentan los estudiantes durante el ejercicio de la Ciudadanía Digital? ¿Qué percepción tienen sobre sus necesidades y responsabilidades de la vida en línea?

Los resultados indican que existen diferentes perspectivas entre las poblaciones de estudiantes, docentes y padres acerca de cómo entienden la Ciudadanía Digital. El desafío reside en diseñar una agenda de acción que aborde las brechas existentes. Especialmente orientada a generar mejoras en las áreas que implican habilidades digitales, acceso y uso, capacitación, y participación de padres y familias a un mayor nivel.

Tal como se puede ver en la tabla 3, las necesidades y prioridades para que sea posible una transformación educativa son de carácter multidimensional. Aquí, se propone un conjunto de acciones específicas a ser consideradas por la CG@ ya sea durante la actual administración o las que le sucedan. Estas prioridades fueron relevadas en la encuesta y reflejan las voces de los participantes del diagnóstico, acerca de los desafíos requeridos para la mejora de procesos de Ciudadanía Digital en México.

A modo de conclusión, se identifican 5 grandes reflexiones. Las mismas son fruto de un esfuerzo por relevar, a partir de diversas fuentes de datos y abordajes metodológicos complementarios, las principales necesidades de los diversos actores que integran la comunidad educativa en el quehacer diario. Confiamos en que dichos aportes contribuyan a impulsar comportamientos seguros y responsables, fundamentalmente en estudiantes, tanto dentro como fuera del ecosistema digital educativo:

1. **Nuevas brechas de acceso:** Si bien se consideran avances importantes en cuanto a la diversificación de las posibilidades de acceso a dispositivos tecnológicos y de conectividad, sigue siendo una realidad la existencia de una brecha digital entre las propias comunidades.

A pesar de que un número creciente de estudiantes, profesores y padres tienen acceso a dispositivos móviles, eso no necesariamente se traduce en que se hayan superado las deficiencias en cuanto a la disponibilidad de equipos de cómputo necesarios para desarrollar tareas y actividades educativas. En esta línea, muchos de los sujetos informantes de nuestro diagnóstico destacaron que el hogar juega un papel fundamental como espacio de acceso a conectividad (Internet). Es decir, aún existen brechas que es importante reducir tomando en cuenta que la ciudadanía cuenta con posibilidades de conectividad que hace algunos años no eran posibles. Por otra parte, resulta relevante mencionar que el hogar se convierte en un punto clave para pensar en estrategias de Ciudadanía Digital.

- 2. Interconexión e interdependencia de los diferentes contextos de uso de tecnología:** A medida que se profundiza en la experiencia de uso y apropiación de las tecnologías digitales cada vez es más evidente su cualidad multi-contextual de las tecnologías digitales. Es decir, los espacios de aprendizaje resultan más híbridos, combinándose de una manera más fluida el aula y el hogar como espacios de aprendizaje y de desarrollo de habilidades. Podría plantearse que existe un fenómeno de “domesticación de la tecnología”. Esto significa no solamente que los espacios educativos ocurren más allá de los entornos informales, sino que también la familia juega un papel fundamental para desarrollar una cultura de Ciudadanía Digital. En esta línea, es importante diseñar estrategias que tomen en cuenta esta situación en miras a desarrollar una educación integral en temáticas vinculadas con el uso de la tecnología.

- 3. Acompañar la autopercepción con evidencias:** Al analizar las diferentes técnicas de recopilación de información resulta evidente que los estudiantes expresan tener una alta percepción de sí mismos (dicen tener un alto dominio y capacidades vinculadas al uso y aprovechamiento de los espacios digitales). Si bien es valioso el que exista una “autopercepción” positiva por parte de los menores, también ha de ser una señal de atención. Futuras acciones tendrán que analizar en qué medida esta alta autovaloración está acompañada de evidencias que demuestren su avanzado conocimiento sobre los beneficios y los riesgos asociados vinculados al uso intensivo de las tecnologías digitales. De igual manera, la baja auto percepción que tienen los adultos también ha de ser contrastada con evidencias y además ser atendida en los programas de formación que se desarrollen.
- 4. Sistematizar la ciudadanía a través de diferentes estadios de progresión:** La Ciudadanía Digital no solamente es multidimensional sino que además puede comprenderse desde diferentes estadios de progresión o fases. Es decir, en vez de plantear la existencia o ausencia de una Ciudadanía Digital, parece más apropiado pensar en distintos estadios de progresión y madurez vinculados al uso y domesticación de las tecnologías en la vida cotidiana. Dicho de otra manera, a la hora de diseñar estrategias para desarrollar una cultura afín a la Ciudadanía Digital, se recomienda pensar en diferentes fases de desarrollo que atiendan las distintas dimensiones aquí revisadas en esta investigación. Por ejemplo, tomando en cuenta vectores como: uso informático, administración de la identidad, protección de la privacidad, identificación de riesgos, capacidad de crear vínculos, generación de contenidos, autorregulación, entre otras. Todas estas dimensiones definidas y organizadas en fases de progresión o madurez.

- 5. Desarrollo de una agenda integral para desarrollar la Ciudadanía Digital:** Como resultado de esta colaboración, parece fundamental consolidar una agenda de formación y de desarrollo de capacidades que atiendan a los diversos desafíos aquí expuestos. Esta agenda de Ciudadanía Digital debiese ser impulsada desde los organismos responsables, desarrollando programas de formación, producción y divulgación de contenidos relevantes, abriendo espacios de debate y diálogo, promoviendo buenas prácticas, etc. De igual manera, se considera que es importante que estos cambios también puedan impulsarse a nivel de los propios centros educativos. Es decir, que directivos, educadores, inspectores, estudiantes y personal de apoyo puedan construir espacios de diálogo e intercambio de experiencias que también involucren a padres, estudiantes y a la comunidad en general. Tal como se expuso, diferentes actores de la sociedad civil también habrán de jugar un papel relevante. En la medida que esta agenda transversal pueda considerar los distintos espacios y ambientes donde la tecnología se utiliza es más probable que puedan atenderse las diversas dimensiones que hoy comprenden el uso de las tecnologías en la vida cotidiana.



Epílogo

Quisiera extender mi más sincera gratitud al equipo de la Secretaría de Educación Pública y su equipo de investigación por la rápida y eficiente implementación de ambas fases del diagnóstico. Este trabajo ha sido posible gracias a un sin número de personas, pero quisiera agradecer especialmente a Rafael Freyre por la coordinación del trabajo de campo, y a Sofía Doccetti por su asistencia técnica en el análisis y en la redacción de las conclusiones finales.

Se pone a disposición las “voces de los actores”, con el objetivo de brindar insumos que normalmente son difíciles de recabar, para el diseño de políticas educativas. Asimismo, en la medida que se presenta un diagnóstico acerca de la implementación del programa liderado por @aprende.mx, confío que los datos y el diseño de investigación de acceso abierto, inspirarán nuevos estudios internacionales de tipo longitudinales como comparativos, acerca de los procesos educativos necesarios para la promoción de la ciudadanía digital en la región.

John W. Moravec, Ph.D.
Director de Education Futures LLC
Minneapolis, Minnesota, EE.UU

Bibliografía y lecturas recomendadas

Berg, B. L. (2004). *Qualitative research methods for the social sciences* (5th ed.). Boston: Pearson.

Cobo, C. (2016). *La innovación pendiente. Reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento*. Montevideo: Colección Fundación Ceibal/Debate.

Cobo, C., y Doccetti, S. (2017). *Alfabetismo en el uso de datos: Estudio exploratorio sobre el caso de las Maestras de Apoyo Ceibal (MAC)*. Montevideo, Uruguay: Centro de estudios Fundación Ceibal. Recuperado de <https://drive.google.com/file/d/0B9QtF-tWNsqoRTdjVGtEelprWXM/view>

Cobo, C., & Moravec, J. W. (2011). *Aprendizaje invisible: Hacia una nueva ecología de la educación*. Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius / Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.

DQ. (2018). DQ Institute: Impact & Research. Recuperado el 27 de junio de 2018 de: <https://www.dqinstitute.org/impact-research/>

Education Policy and Data Center. (2014). *Mexico: National education profile 2014 update*. Washington: Education Policy and Data Center. Recuperado de: https://www.epdc.org/sites/default/files/documents/EPDC_NEP_Mexico.pdf

Livingstone, S., Haddon, L., Hasebrink, U., Ólafsson, K., O'Neill, B., Šmahel, D., & Staksrud, E. (2014). *EU Kids Online 2014*. London: London School of Economics. Recuperado de: <https://lsedesignunit.com/EUKidsOnline/offline/download.pdf>

Moravec, J. W. (2015). *Manifesto 15*. Minneapolis, MN: Education Futures. Recuperado de <https://manifesto15.org>

Secretaría de Educación Pública. (2016). *@prende 2.0: Programa de inclusión digital 2016*. Ciudad de México: Secretaría de Educación Pública. Recuperado de http://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/166321/NUEVO_PROGRAMA__APRENDE_2.0.pdf

Slocum, N. (2005). The World Cafe. In *Participatory methods toolkit: A practitioner's manual* (pp. 184-195). Recuperado de http://www.kbs-frb.be/uploadedFiles/KBS-FRB/Files/EN/PUB_1540_Participatoty_tool-kit_New_edition.pdf

Subsecretaría de Planeación, Evaluación y Coordinación. (n.d.). *Principales cifras*. Recuperado el 27 de junio de 2018 de: <http://www.planeacion.sep.gob.mx/principalescifras/>

Whitney, D. & Trosten-Bloom, A. (2010). *The power of appreciative inquiry (2nd Ed.)*. San Francisco: Berrett-Koehler.



Apéndices

Apéndice A: Perfil de las escuelas públicas en México

Estado	Escuelas	Alumnos	Alumnos Varones	Alumnos Mujeres	Docentes
Aguascalientes	2,154	424,809	212,299	212,510	24,422
Baja California	4,477	991,631	499,842	491,789	57,721
Baja California Sur	1,282	227,382	109,758	117,624	13,101
Campeche	2,100	291,786	135,223	156,563	15,581
Chiapas	19,769	1,784,785	903,246	881,539	86,467
Chihuahua	6,834	1,083,234	544,732	538,502	59,583
Ciudad de México	9,672	2,775,034	1,401,492	1,373,542	192,537
Coahuila	5,152	896,658	446,969	449,689	51,542
Colima	1,453	199,485	99,190	100,295	14,117
Durango	5,745	541,232	270,824	270,408	34,634
Guanajuato	12,207	1,833,327	920,905	912,422	94,741
Guerrero	11,431	1,132,617	565,529	567,088	62,153
Hidalgo	8,601	972,370	473,711	498,659	56,097
Jalisco	15,181	2,327,571	1,163,584	1,163,987	133,740
Michoacán	12,466	1,357,982	671,149	686,833	81,384
Morelos	3,529	556,061	271,861	284,200	35,404
México	22,594	4,656,941	2,323,712	2,333,229	242,040
Nayarit	3,369	342,681	172,934	169,747	22,275
Nuevo León	7,693	1,533,093	799,529	733,564	83,585
Oaxaca	13,826	1,278,856	622,124	656,732	73,061
Puebla	14,285	2,049,979	1,023,905	1,026,074	99,467
Querétaro	4,050	662,099	331,461	330,638	35,434
Quintana Roo	2,478	469,324	223,851	245,473	25,343
San Luis Potosí	8,729	872,677	423,631	449,046	48,989
Sinaloa	6,753	1,014,889	494,498	520,391	54,179
Sonora	4,829	860,808	430,496	430,312	47,881
Tabasco	5,581	762,281	387,785	374,496	38,975
Tamaulipas	6,277	976,149	489,849	486,300	56,326
Tlaxcala	2,379	392,418	193,703	198,715	22,591
Veracruz	23,397	2,238,836	1,130,327	1,108,509	136,676
Yucatán	3,987	603,229	304,635	298,594	37,057
Zacatecas	5,128	494,027	246,250	247,777	27,710
TOTAL	257,408	36,604,251	18,289,004	18,315,247	2,064,813

Nota. Fuente: Subsecretaría de Planeación, Evaluación y Coordinación (2017).

Apéndice B: Datos del diagnóstico disponibles en línea

El conjunto completo de datos correspondiente a las conversaciones World Café, se encuentra en la plataforma creada para este diagnóstico, a disposición de Education Futures:

<https://educationfutures.com/report/ciudadania-digital-en-mexico>

Los recursos incluyen:

- Informe de la primera fase del diagnóstico
- Instrumento de la encuesta
- Resumen de los resultados de la encuesta
- Datos completos de la encuesta
- Tabla: categorías según etiquetas

Apéndice C: Metodología del World Café

Sobre la base de siete principios integrados de diseño, la metodología World Café es un formato simple, eficaz y flexible para acoger el diálogo.

World Café como estrategia conversacional, puede ser modificada para adaptarse a una amplia variedad de necesidades. Las características del contexto, el número de participantes, el propósito de las conversaciones, la ubicación y otras circunstancias se convierten en factores determinantes en la planeación del diseño de cada evento. A continuación se detallan cinco componentes que comprenden el modelo básico de todo World Café:

1. **Marco:** Crear un entorno “especial”: pequeñas mesas redondas cubiertas con un mantel blanco o a cuadros, papel, lápices de colores, un jarrón de flores, Debe haber cuatro sillas en cada mesa (cantidad óptima) y no más de cinco.
2. **Bienvenida y Presentación:** El anfitrión comienza con una cálida bienvenida y una introducción al proceso de World Café y pone a los participantes en ambiente.
3. **Rondas en grupos pequeños:** El proceso comienza con la primera de tres o más rondas de veinte minutos de conversación para el pequeño grupo sentado alrededor de una mesa. Al final de los veinte minutos, cada miembro del grupo se mueve a una mesa diferente. Pueden o no optar por dejar a una persona como “anfitrión de la mesa” para la siguiente ronda, que da la bienvenida al siguiente grupo y les introduce brevemente lo que sucedió en la ronda anterior.
4. **Preguntas:** Cada ronda está precedida de una pregunta especialmente diseñada para el contexto específico y el propósito deseado del World Café. Las mismas preguntas pueden ser utilizadas para más de una ronda, o pueden ser construidas con base en las anteriores para enfocar o guiar la conversación.
5. **Recapitulación de ideas:** Después de la interacción en grupos pequeños, y/o entre rondas -según sea necesario, los individuos son invitados a compartir puntos de vista u otros resultados de sus conversaciones con el resto de los grupos (mesas). Estos resultados se reflejan visualmente de maneras variadas, lo más frecuente es utilizar el espacio de frente al recinto elegido para ser vistos y escuchados por todos los participantes del World Café.

Apéndice D: Instrucciones para los anfitriones de mesa

¡Gracias por ser el anfitrión e investigador de la conversación de la Mesa del World Café (“Café del Mundo”)!

1. Por favor registre notas durante la conversación o en su defecto designe a una persona para que lo pueda hacer.
2. Es importante anotar las ideas claves que surjan de la conversación. También recuerde registrar las ideas emergentes de los participantes.
3. Mientras que los miembros del grupo rotan a otras mesas, usted manténgase en su mesa durante todas las rondas dando la bienvenida a los nuevos integrantes que ingresan.
4. Realice un resumen de las ideas claves que surgieron de las conversaciones previas. De esta forma se podrán articular y construir nuevas ideas a partir de las interacciones durante las diferentes rondas.

Es importante que tomes notas sobre qué es lo importante en las conversaciones de tu mesa. Cada idea relevante que tomes de la conversación del World Café debe ser cargada en la base de datos del Proyecto.

Seleccione el proyecto Ciudadanía Digital en México.

Por favor, sube la información que hayas recolectado tan pronto como puedas luego de la conversación. De esta manera las ideas aún estarán frescas en tu mente.

Publicaremos el material recolectado en un sitio web. De esta forma otros podrán aprender de nuestras conversaciones y construir sus propios abordajes.

Una vez más, ¡Gracias!!

