

Mario Rodrigo Mejía Dávila

**Ciudadanía digital y ciberactivismo ejercido por los estudiantes del DITE según
fenómenos sociales en Guatemala**

Asesora

Dra. Epifania Leticia Urizar de Alvarado



FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA DE ESTUDIOS DE POSGRADO

DOCTORADO EN INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Guatemala, abril de 2024

Mario Rodrigo Mejía Dávila

**Ciudadanía digital y ciberactivismo por los estudiantes del DITE, FAHUSAC,
según los fenómenos sociales en Guatemala**

Asesora

Dra. Epifania Leticia Urizar de Alvarado



FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA DE ESTUDIOS DE POSGRADO

DOCTORADO EN INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Guatemala, abril de 2024

Este estudio fue presentado por el autor como trabajo de tesis previo a optar al grado de Doctor en Innovación y Tecnología Educativa.

Guatemala, abril de 2024

Autoridades

M.A. Santos de Jesús Dávila Aguilar
Decano

Lcda. Claudia Antonieta Recinos Godoy
Vocal II

Lcda. Darling Luzbeth Salvatierra Bautista
Vocal III

Est. Rashell Marleny Osorio Lemus
Vocal IV

Est. Ana María Adamaris Enríquez Martínez
Vocal V

Lcda. Ana Lucía Estrada Domínguez
Secretaria Académica

Dra. María Iliana Cardona Monroy
Directora de la Escuela de Estudios de Postgrado

Dra. Patricia Luz Mazariegos Romero
Coordinadora Doctorado de Innovación y Tecnología Educativa
Escuela de Estudios de Postgrado

Guatemala, 02 de noviembre de 2023

Dra. María Iliana Cardona Monroy de Chavac
Directora
Escuela de Estudios de Postgrado
Facultade de Humanidades
Presente

Estimada Dra. Cardona, es un gusto saludarle, deseando se encuentre muy bien.

Por esto medio le informo que he concluido el proceso de asesoría de la Tesis titulada **“Ciudadanía digital docente y ciberactivismo ejercido por los doctorandos del DITE, FAHUSAC, según los fenómenos sociales en Guatemala”** elaborada por el maestro **Mario Rodrigo Mejía Dávila**, quien es estudiante del Doctorado en Innovación y Tecnología Educativa. Dicho documento cumple con los requerimientos establecidos por la Escuela de Estudios de Postgrado, por lo que emito dictamen favorable para que continúe con el proceso correspondiente.

Es de hacer notar que la investigación realizada por el maestro Mejía Dávila, es innovadora, según el Estado del Arte, en el país, hay pocos estudios realizados sobre el tema, por lo que se constituye en un aporte novedoso de parte del Doctorado e Innovación y Tecnología Educativa y de la Escuela de Estudios de Postgrado.

Agradeciendo la oportunidad que se me brinda de poder acompañar estos procesos académicos en la Escuela de Estudios de Postgrado a su digno cargo, me despido de usted.

Cordialmente



Dra. Leticia Urizar de Alvarado
Asesora

Guatemala 8 de diciembre de 2023

Doctora
María Iliana Cardona Monroy de Chavac
Directora Escuela de Estudios de Postgrado
Facultad de Humanidades
Universidad de San Carlos de Guatemala
Presente

Estimada Doctora Cardona:

Reciba un saludo cordial. Por este medio hago de su conocimiento que emito DICTAMEN TÉCNICO FAVORABLE al trabajo de tesis del estudiante Mario Rodrigo Mejía Dávila, previo a optar al grado de Doctor en Innovación y Tecnología Educativa, y que me fuera asignado para ser la revisora. Dicha tesis lleva por título "Ciudadanía digital y ciberactivismo ejercido por los doctorandos del DITE según fenómenos sociales en Guatemala".

Atentamente,

(f.) 
Walda Paola María Flores Luin

Dedicatoria y agradecimientos

A Dios: Oui, célébrez l'Eternel en proclamant la gloire dont il est digne,

Et prosternez-vous devant l'Eternel dont la sainteté brille avec éclat !

בְּהַדְרַת־קֹדֶשׁ: לַיהוָה הַשְׁתַּחֲוּוּ שְׂמֹחַ כְּבוֹד לַיהוָה הַבּוֹ

A mi familia: ¡Gratitud eterna!

A mis compañeros y compañeras: ¡Infinitas gracias por contribuir con mi formación!

A las autoridades académicas de la Escuela de Estudios de Postgrado, coordinadora del Doctorado en Innovación y Tecnología Educativa, asesora y revisora: ¡Su tutoría ha sido fundamental para el éxito de mi investigación!

Índice

Resumen	1
Abstract	2
Introducción.....	4
Capítulo I: Elementos básicos y metodológicos	7
1.1 Línea de investigación.....	7
1.2 Tema	7
1.3 Planteamiento del problema.....	8
1.4 Justificación.....	13
1.5 Delimitación.....	15
1.6 Objetivos	16
1.7 Hipótesis.....	16
1.8 Metodología.....	16
1.8.1 Paradigma epistemológico de investigación.....	17
1.8.2 Enfoque de investigación	17
1.8.3 Alcance de investigación	18
1.8.4 Diseño de investigación.....	19
1.8.5 Identificación de categorías.....	19
1.8.6 Población y muestra	20
1.8.7 Técnicas e instrumentos.....	22
1.8.8 Estrategias para presentación y análisis de datos	29
1.8.9 Procedimiento	30
Capítulo II: Fundamentación teórica.....	32
2.1 Línea de investigación.....	32

2.2 Teorías y conceptos	41
2.2.1 Ciudadanía digital.....	41
2.2.2 Ciberactivismo.....	59
2.2.3 Fenómenos sociales.....	82
2.3. Estado del Arte.....	86
2.3.1 Antecedentes	87
2.3.2 Marco Contextual	105
Capítulo III: Presentación y análisis de resultados	107
3.1 Presentación de resultados	107
3.1.1 Práctica de la ciudadanía digital de los doctorandos.....	108
3.1.2 Uso de las estrategias del ciberactivismo por los doctorandos	119
3.1.3 Fenómenos sociales de Guatemala de interés por los doctorandos	123
3.2 Análisis y discusión de resultados.....	124
3.2.1 Práctica de la Ciudadanía digital de los doctorandos.....	124
3.2.2 Uso de las estrategias del ciberactivismo por los doctorandos	144
3.2.3 Fenómenos sociales de Guatemala de interés por los doctorandos	158
Conclusiones.....	181
Recomendaciones.....	193
Propuesta	197
Referencias bibliográficas	205
Apéndices.....	227

Índice de tablas

Tabla 1 Categorías y subcategorías	19
Tabla 2 Marco Muestral	20
Tabla 3 Criterios de inclusión y exclusión de la muestra	21
Tabla 4 Criterios académicos de selección de expertos(as)	23
Tabla 5 Escalas de medición de la ciudadanía digital.....	28
Tabla 6 Niveles competenciales	46
Tabla 7 Niveles	48
Tabla 8 Competencia de la ciudadanía digital	49
Tabla 9 Dimensiones	50
Tabla 10 Netiqueta.....	54
Tabla 11 Mecanismos.....	66
Tabla 12 Definición de las Competencias Digitales Ciudadanas	109
Tabla 13 Competencia Digital Ciudadana (CDC), Descriptores.....	110
Tabla 14 Competencia Digital Ciudadana, Ejemplos	113
Tabla 15 Redes sociales.....	119
Tabla 16 TIC	120
Tabla 17 Modalidades (clicktivismo y slactivismo).....	121
Tabla 18 Iniciativas altruistas	122
Tabla 19 Marcos de Competencias Digitales.....	126
Tabla 20 Plan de acción para las mejoras de la ciudadanía digital.....	203

Resumen

La escasez de producción literaria sobre la ciudadanía digital como una competencia digital y el ciberactivismo en Guatemala provoca un vacío de conocimiento sobre el tema y la carencia de un marco de competencias digitales adaptado al contexto socioeconómico y educativo del país. Por tal motivo, es esencial la creación de un marco referencial para la construcción de la ciudadanía digital en función de los fenómenos sociales en Guatemala. El objetivo de la investigación fue analizar la forma en que los estudiantes del Doctorado en Innovación y Tecnología Educativa (DITE) ejercen la ciudadanía digital y el ciberactivismo según los fenómenos sociales de su interés. Este estudio se basó en el paradigma constructivista, enfoque cualitativo, alcance exploratorio y diseño teoría fundamentada. Para la recolección de datos, se aplicó una entrevista semiestructurada con 26 participantes. Se seleccionó una muestra no probabilística por conveniencia y participación voluntaria. Los resultados principales contribuyen con la formación de un marco de competencias digitales ciudadanas, evidenciando conocimientos, habilidades y actitudes de los consultados en la dimensión laboral y social, pero no formativa. Asimismo, se destaca la participación activa en línea, al utilizar ciertas estrategias de ciberactivismo debido a su consciencia y compromiso social con la ciudadanía guatemalteca. En conclusión, basado en el marco de competencias digitales ciudadanas, en algunos casos hay pocos aportes de los participantes sobre el desempeño de algunas competencias digitales. Además, varios participantes asocian el activismo, alzar la voz y los movimientos sociales con conceptos tradicionales, lo que indica una discrepancia en la fundamentación teórica.

Palabras clave: Ciudadanía digital, Participación activa, Ciberactivismo, Fenómenos

sociales, Movimientos sociales.

Abstract

The scarcity of literature about digital citizenship as a digital competence and cyberactivism in Guatemala has caused a void of knowledge around the subject and an absence of a framework of digital competencies adapted to the country's socioeconomic and educational context. Consequently, it is necessary to create a framework for the construction of digital citizenship based on the social phenomena specific to Guatemala. To this end, the objective of this research was to analyze the way in which students of the Doctorate in Innovation and Educational Technology (DITE) exercise digital citizenship and cyberactivism in the social arenas of their choosing. This study was based on the constructivist paradigm, with a qualitative focus, an exploratory scope, and a grounded theory design. For the collection of data, a semi-structured interview was used with 26 participants selected as a non-probability convenience sample, and the participation was voluntary. The key results contribute to the formation of a framework of digital citizenship competencies, evidencing knowledge, abilities, and attitudes amongst participants in the social and workplace dimensions, but not in the formative dimension. Likewise, active online participation is emphasized, utilizing certain cyberactivism strategies due to their conscience and social commitment to Guatemalan citizenship. In conclusion, based on the framework of digital citizenship competencies, in some cases, there are few contributions from the participants regarding the performance of some of the digital competencies. Furthermore, several of those interviewed associate activism, speaking out, and social movements with traditional concepts, which indicates a discrepancy in the theoretical foundation.

Keywords: Digital citizenship, active participation, cyberactivism, social phenomena, social movements.

Introducción

En un webinar ofrecido a través de YouTube el expositor afirmó que: “La tecnología está al servicio de la ciudadanía” (Fernández, 2020). Esto motivó en el investigador indagar acerca de la participación ciudadana en línea o la ciudadanía digital.

Al realizar una revisión sistemática de literatura sobre el tema, se comprobó inicialmente que los investigadores se han enfocado en distintas facetas de la ciudadanía digital. Estas tienen que ver con modelos tradicionales de participación ciudadana, conceptualización, modalidades, alfabetización digital y mediática, sociedad, civismo, política (elecciones, democracia y e-Government), salud digital, entre otros.

El tema también se extiende al ámbito educativo enfocado en distintos niveles. De todos, destacan las competencias digitales docentes y ciudadanas. Basado en ese enfoque, la Unión Europea y distintos entes educativos internacionales han creado marcos de competencias digitales para educadores, educandos y ciudadanos en general (DigComp, 2022; DigCompEdu, 2022; INTEF, 2017; ISTE, s.f.-b; UNESCO, 2019).

Las investigaciones han girado alrededor de esos marcos competenciales, cuya producción la han ocupado varios países de la Unión Europea, EE. UU y escasamente en Latinoamérica (Suelves et al., 2021). En varios países, estos marcos competenciales se han adaptado a su contexto educativo y socioeconómico mediante consultas con expertos y docentes en distintas disciplinas (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado [INTEF], 2017). Por esta razón, ha habido varias versiones en algunos de estos marcos de competencias

digitales.

En Guatemala, no ha habido un marco de competencias digitales ciudadanas adaptado al contexto socioeconómico y educativo como referencia para la comunidad académica de nivel superior. Debido a este vacío, surgió el presente estudio.

Así que, se puso en marcha la investigación con mayor interés. A medida que se enfocó en la ciudadanía digital se estableció ciertas estrategias de ciberactivismo o activismo en línea como un canal para la construcción de la ciudadanía. La participación ciudadana tiene una razón de ser o causa social. De manera que se asoció con los fenómenos sociales del país. Por el bienestar de la ciudadanía guatemalteca, se pensó en la muestra de esta investigación conformada por un grupo ciudadanos activos y comprometidos socialmente con el país.

En este caso, se seleccionó las dos primeras cohortes del DITE, FAHUSAC, según un perfil muestral y por considerar a este grupo como pioneros para formar un marco referencial de competencias ciudadanas digitales. Y para evidenciar su papel como ciudadanos digitales que ofrecen soluciones para que haya cambios sociales en Guatemala.

El capítulo I contiene los elementos básicos y metodológicos que guían esta investigación. Inicialmente se identifica la línea de investigación que pertenece el tema. Posteriormente se conceptualiza. Al considerar el planteamiento del problema se describe el vacío de conocimiento que origina el estudio. Ya que el estudio no se ha explorado en Guatemala se exponen las razones por las cuales es necesario realizarlo. Para delimitar la investigación, se toma en cuenta el ámbito geográfico, institucional, personal, temporal y temático. En respuesta a las preguntas investigativas, se definen los objetivos por alcanzar. La parte final del capítulo corresponde a la metodología que

guía el estudio.

El capítulo II tiene que ver con la fundamentación teórica. En él, se determina que el tema pertenece a la innovación educativa. Las teorías y conceptos se delimitan en explicar la ciudadanía digital, el ciberactivismo y los fenómenos sociales. En el estado del arte, se dan a conocer los antecedentes de la investigación en donde se presenta una revisión sistemática de literatura enfocada en otros estudios sobre la ciudadanía digital y el ciberactivismo. Asimismo, se incluye el marco contextual para ubicar el tema de investigación.

El capítulo III contiene la presentación y análisis de resultados. Se da a conocer la presentación de los resultados del estudio según los objetivos trazados en el primer capítulo, principalmente un marco de competencias digitales ciudadanas. Como resultado de la recolección de datos, se analiza y discute acerca de los hallazgos realizados durante la consulta.

En las conclusiones, se presenta el análisis del investigador sobre los resultados en conformidad con las preguntas investigativas y objetivos. Derivado de lo anterior, se ofrecen las recomendaciones a la Escuela de Estudios de Postgrado de la Facultad de Humanidades con referencia a *practicar la ciudadanía digital hacia los fenómenos sociales en Guatemala*. La propuesta consiste en la elaboración de un plan de acción formativa para las siguientes cohortes del DITE en ciudadanía digital.

Capítulo I: Elementos básicos y metodológicos

1.1 Línea de investigación

El tema de esta investigación forma parte de la innovación educativa. La ciudadanía digital es una competencia digital que se desarrolla en el escenario laboral y formativo en conjunto con otras competencias digitales. En esta competencia digital, se aplican conocimientos, habilidades y actitudes en un marco social, especialmente el educativo.

Por ser una competencia digital para educadores, educandos y ciudadanos en general, se puede innovar al utilizar metodologías activas o estrategias didácticas emergentes de modo creativo. Asimismo, la múltiple variedad de TIC como estrategia de ciberactivismo permite innovar en cualquier disciplina en el sistema educativo y social en cualquier entorno virtual.

1.2 Tema

El tema de la tesis se titula Ciudadanía digital y ciberactivismo por los estudiantes del DITE según los fenómenos sociales en Guatemala. La ciudadanía digital consiste en una competencia digital ejercida junto con otras competencias digitales con el propósito de participar activamente en beneficio de la ciudadanía digital por medio de las tecnologías digitales en cualquier entorno virtual por alguna razón o causa social.

Esta participación activa se logra por las estrategias de ciberactivismo. Hay una variedad de maneras para participar activamente. Entre las principales, se pueden nombrar las redes sociales, las TIC, las modalidades, es decir, el tipo de interacciones denominadas como el clictivismo y slactivismo, las plataformas de peticiones, las plataformas de crowdfunding y las iniciativas altruistas.

Los fenómenos sociales en Guatemala son múltiples. Estos se centran en el interés y acciones de los ciudadanos digitales por algún motivo o causa social. Cada ciudadano digital consciente y convencido de su papel en la sociedad ofrece soluciones para provocar cambios sociales en el país.

1.3 Planteamiento del problema

En esta investigación, se presentaron varias acepciones sobre el significado de la ciudadanía digital. Por un lado, se denomina ciudadanía digital tradicional a los autores que se han enfocado en la gestión de gobiernos abiertos o ayuntamientos (alcaldías), la política, la democracia, los derechos y obligaciones de los ciudadanos. En este sentido, la reflexión de estos autores se ha centrado en los elementos comunes de la sociedad tales como economía, cultura, educación, salud, igualdad y desigualdad entre otros.

Lo señalado se ejemplificó en varios modelos de gestión o administración gubernamental. Cernadas et al. (2016), por ejemplo, realizaron una investigación en el gobierno municipal de Galicia, España. La revisión documental se realizó en los reglamentos de participación ciudadana de la comuna, la estructura organizativa, registros y el rol de los ciudadanos de manera individual. La gestión ciudadana digital también puede realizarse por el Open Government a través de las TIC (Ruvalcaba-Gómez, 2017). En ambos casos, el énfasis recae en la gestión de gobiernos asistidos con tecnología para entablar un diálogo y colaboración con la ciudadanía digital por el bienestar de la población.

De igual forma, hay otros modelos de ciudadanía digital tradicional. Angeli et al. (2016) analizaron diferentes modalidades de ciudadanía digital en la ciudad de Buenos Aires y alrededores. Ellos identificaron cinco modalidades de participación ciudadana

en línea: (1) Internet; (2) Política convencional; (3) Electoral; (4) Apoyo/boicot económico y (5) Voluntariado. Por último, la política de gobierno abierto también se puede gestionar a través de las bibliotecas públicas. Según Ramos (2018), estos espacios de conocimientos contribuyen con la formación y participación ciudadana en la sociedad.

Por otra parte y más allá de estos modelos tradicionales, la ciudadanía digital tiene que ver con las competencias digitales. A nivel internacional Suelves et al. (2021) realizaron una revisión sistemática de literatura referente a la competencia digital ciudadana. Entre los resultados más significativos, los autores confirmaron aumento de producción científica en 2021, posicionamiento español, predominio de investigaciones centradas en estudiantes universitarios e investigaciones basadas principalmente en el DigComp de la Unión Europea. El DigComp es un marco de competencias digitales que se ha adaptado en otros países, excluyendo Guatemala.

Siempre en el plano internacional, hay organizaciones e instituciones educativas europeas o internacionales enfocadas en la competencia digital ciudadana (INTEF, 2017; DigCompEdu, 2022; UNESCO, 2019). El INTEF (2017), con la asesoría de docentes de todos los niveles educativos de España y universidades, creó el Marco Común de Competencia Digital Docente, el cual consiste en una adaptación del Marco Europeo de Competencia Digital para el Ciudadano v2.1 (DigComp, 2021) y del Marco Europeo de Competencia Digital para Educadores (DigCompEdu, 2021, 2022). En el marco, se establecen 21 competencias digitales docentes distribuidas en cinco áreas generales. La participación ciudadana en línea pertenece al Área 2 Comunicación y colaboración.

El DigCitCommit (s. f.), sitio que provee recursos sobre ciudadanía digital, reúne

una coalición de organizaciones patrocinadoras para formar a educadores, educandos y ciudadanos. Por medio de estas organizaciones se ofrece formación en ciudadanía digital, basada en cinco competencias digitales: (1) Inclusivo; (2) Informado; (3) Comprometido; (4) Equilibrado y (5) Alerta.

Por su parte, la UNESCO (2019) elaboró un marco de 18 competencias digitales organizadas en seis prácticas profesionales docentes y en tres de uso pedagógico de las TIC. En las primeras, se adquieren conocimientos básicos que incluyen competencias de alfabetización y ciudadanía digital.

En cuanto a estándares de esta competencia digital ciudadana, la Sociedad Internacional para la Tecnología en Educación (International Society for Technology in Education [ISTE]) estableció una serie de esos estándares para educadores y educandos. De acuerdo con el ISTE (s.f.-b), los educadores y ciudadanos son aquellos que inspiran a los educandos a contribuir positiva y responsablemente en el ciberespacio. Vinculado a los estudiantes, el ISTE (s.f.-c) creó siete estándares.

En el entorno latinoamericano, hay poca o nula producción literaria sobre las competencias digitales docentes o ciudadanas y marcos competenciales (Ministerio de Educación de Colombia, 2013; Suelves et al., 2021). Ocurre lo mismo en Guatemala, porque algunas publicaciones se enfocan en las competencias digitales en el entorno educativo superior (Alvarado, 2020; Leal, 2023; Reina y Sosa, 2023).

El ejercicio de la ciudadanía digital se realiza por medio de las estrategias de ciberactivismo por activistas por el cual se crean espacios de diálogo, discusión e interés por los fenómenos sociales del país de residencia. El ciberactivismo en esta investigación se conoce como activismo en línea o participación activa en cualquier entorno virtual. Este activismo en línea incorpora diversos medios convencionales o

innovadores para movilizar a la ciudadanía a participar activamente en el ecosistema por el bienestar de la población.

Al explorar las redes sociales en Guatemala, se observa que la participación ciudadana se ha incrementado. Algunos cibernautas guatemaltecos revelan su inclinación política o su descontento debido a los problemas sociales, económicos, gestión de gobierno, salud, seguridad y desarrollo. Por lo general, algunos cibernautas comparten y viralizan una etiqueta o asunto, hacen clic en algún contenido, publican memes sarcásticos, insultan y repostean.

Estos tipos de interacciones se denominan clictivismo y slactivismo. El clictivismo consiste en cuantificar el número de personas que hacen clic a sus peticiones o protestas (Catalina et al., 2018). El slactivismo se emplea para describir a los ciudadanos que limitan sus acciones con viralizar o compartir algún contenido en las redes sociales sin mayor esfuerzo o implicación directa en las publicaciones (García-Estévez, 2018).

Para algunos, estas modalidades de ciberactivismo no representan un activismo ciudadano de trascendencia, pero hay casos de éxito internacionales (p. ej. Alva de la Selva, 2019; Castellero-Ostio et al., 2021; Cobo, 2019; Córdoba, 2017; González, et al., 2021; Rovira-Sancho y Morales-i-Gras, 2023; Torres, 2018).

En cuanto a publicaciones sobre el ciberactivismo en Guatemala, existen algunas investigaciones de manera global que toman de ejemplo las redes sociales y su impacto en la política del país (p.ej. Castellero-Ostio et al., 2021; Trillos y Soto, 2018) y el clictivismo y slactivismo como una modalidad (Mejía, 2023).

Como consecuencia, no hay producción literaria sobre la competencia digital ciudadana y el ciberactivismo en Guatemala, ni un marco de competencias digitales

ciudadanas. Si hubiese, las publicaciones serían de enfoque tradicional sobre la ciudadanía digital. Se necesita un marco referencial de la competencia digital ciudadana y el ciberactivismo que contribuya con los cambios globales según los fenómenos sociales en Guatemala.

Debido a este vacío, se pensó en los doctorandos del DITE, FAHUSAC, por dos razones. En primer lugar, a través de sus conocimientos, actitudes y experiencias se creó una base teórica y práctica de la ciudadanía digital mediante un marco de competencias digitales y el ciberactivismo de acuerdo con el compromiso e interés en los fenómenos sociales de su entorno. En segundo lugar, ya que ellos forman parte de un programa que pertenece a la Escuela de Estudios de Postgrado, FAHUSAC, se elaboró una propuesta sobre un plan de acción formativo para las siguientes cohortes para la mejora de la ciudadanía digital.

Ante lo planteado, esta investigación tiene como fin responder la siguiente pregunta general de investigación:

¿De qué manera los doctorandos del DITE ejercen la ciudadanía digital y el ciberactivismo ante los fenómenos sociales de su interés en Guatemala?

Las preguntas subyacentes de investigación son las siguientes:

- a. ¿Cómo practican los doctorandos del DITE la ciudadanía digital ante los fenómenos sociales en Guatemala?
- b. ¿Cómo los doctorandos utilizan las estrategias del ciberactivismo ante los fenómenos sociales en Guatemala?
- c. ¿En qué fenómenos sociales de Guatemala se interesan los doctorandos en el ejercicio de la ciudadanía digital y el ciberactivismo?
- d. ¿Qué se puede recomendar a la Escuela de Estudios de Postgrado, FAHUSAC,

según las conclusiones y recomendaciones para el fortalecimiento del programa de estudios del DITE de las siguientes cohortes sobre la ciudadanía digital y ciberactivismo?

1.4 Justificación

La investigación es necesaria por su utilidad teórica y por la participación ciudadana en línea en cualquier entorno virtual. El valor teórico de esta tesis consiste en presentar las bases teóricas y conceptuales de la competencia digital ciudadana según los fenómenos sociales de Guatemala. Lo anterior es necesario, porque al realizar una revisión sistemática de literatura hay poca producción literaria sobre el tema, particularmente en Guatemala.

Generalmente hay investigaciones relacionadas con la alfabetización digital (Pangrazio y Sefton-Green, 2021; Milenkova y Lendzhova, 2021), el uso de las TIC y algunas formas de participación ciudadana en línea (Cobo, 2019; Torres, 2018). Además, la creación de marcos de competencias digitales, incluida la ciudadanía digital, proviene de entes internacionales (DigComp, 2022; DigCompEdu, 2022; INTEF, 2017; ISTE, s.f.-a; UNESCO, 2019).

En otros hemisferios, hay ciertos modelos de ciudadanía digital. Por ejemplo, Duque (2016) investigó en la Universidad de La Sabana, Venezuela, sobre el comportamiento de ciertos estudiantes sobre los conceptos de la ciudadanía digital. La experiencia fomentó la “sensibilidad social” y el conocimiento de diversos temas de ciudadanía digital en los estudiantes. El proyecto se aplicó por medio de la estrategia didáctica emergente Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en el que se utilizaron diversas TIC (Duque, 2016). De la misma forma, Sandia y Montilva (2020) presentaron un modelo de ciudadanía digital que combina el aprendizaje-servicio a favor de la

comunidad según sus necesidades.

A través del activismo en línea o ciberactivismo, cada ciudadano digital docente, inclusive cualquier ciudadano digital, no solo alza la voz por alguna causa social, sino es responsable ciudadanamente con su país de origen. Para ello, el ciudadano digital debe ser consciente y proactivo ante los fenómenos sociales de su país de residencia u origen. Este es el caso de los doctorandos del DITE.

Por medio de las TIC, ciertas modalidades e iniciativas altruistas, el ciudadano digital está en la capacidad de velar por el bienestar de la población y contribuir con el desarrollo del país. Este interés va de la mano con la disciplina o experticia de cada ciudadano digital. Para este fin, se puede incorporar de manera práctica el uso de ciertas herramientas de aprendizaje, crear contenidos digitales en diferentes formatos, colaborar con otros ciudadanos para educar la población guatemalteca o de cualquier país.

Asimismo, cada ciudadano digital puede apoyar causas y generar temas de relevancia social, discusión o debates (p. ej. Avaaz, s.f.; Change, s.f.; Oxfam Intermón, s.f.-a; Visibles, s.f.; Wemove, s.f.). También puede utilizar plataformas de micromecenazgo o crowdfunding (p. ej. Emprendi, s.f.; Goteo, s.f.; Kickstarter, s.f.; Verkami, s.f.-a). Se suma a lo anterior el uso de las redes sociales de mayor popularidad en Guatemala (diciembre, 2023): Facebook (67.94 %), Instagram (15.34 %), Pinterest (9.88 %), Twitter (3.45 %), YouTube (2.77 %) y reddit (sic) (0.28 %). (Statcounter, 2023)

Por estas razones, surgió el interés por conocer cómo participar ciudadanamente en línea desde la perspectiva de participantes del nivel superior en Guatemala. Para ser más específicos, se pensó en los estudiantes del DITE debido a

su papel como ciudadanos en línea, las recomendaciones según los resultados de la investigación y aporte a la Escuela de Estudios de Postgrado, FAHUSAC .

1.5 Delimitación

La investigación se efectuó de acuerdo con el espacio establecido en el ámbito geográfico, institucional, personal, temporal y temático como se explica a continuación.

1.5.1 Ámbito geográfico

De manera particular, la investigación se realizó en la sede del programa doctoral, ubicado en el campus central de la Zona 12, Ciudad de Guatemala.

1.5.2 Ámbito institucional

La investigación se llevó a cabo en el Doctorado de Innovación Educativa de la Escuela de Estudios de Postgrado de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

1.5.3 Ámbito personal

Se llevó a cabo con estudiantes de la primera cohorte (2021-2023) y de la segunda cohorte (2022-2024) del Doctorado de Innovación y Tecnología Educativa de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

1.5.4 Ámbito temporal

La investigación se efectuó desde mayo de 2022 hasta mayo de 2023, de modo que fue transversal.

1.5.5 Ámbito temático

Esta investigación se circunscribió a la competencia digital ciudadana, el ciberactivismo y los fenómenos sociales de la sociedad guatemalteca. Por tanto, se excluyen otros enfoques sobre la ciudadanía digital tradicional: Gestión de gobiernos, política, democracia, derechos y obligaciones de los ciudadanos, alfabetización digital

y ciertos modelos.

1.6 Objetivos

En respuesta a la pregunta general de investigación y preguntas subyacentes (secundarias), se procedió con la elaboración de esta investigación hasta su finalización según el ámbito temporal establecido.

Objetivo general

Analizar la forma en que los estudiantes del Doctorado en Innovación y Tecnología Educativa ejercen la ciudadanía digital y el ciberactivismo según los fenómenos sociales de su interés.

Objetivos específicos

- a. Reconocer cómo los doctorandos practican la ciudadanía digital hacia los fenómenos sociales en Guatemala.
- b. Comprender cómo los doctorandos utilizan las estrategias de ciberactivismo ante los fenómenos sociales en Guatemala.
- c. Identificar los fenómenos sociales de Guatemala que son de interés para los doctorandos en el ejercicio de la ciudadanía digital y el ciberactivismo.
- d. Elaborar una propuesta de formación a la Escuela de Estudios de Postgrado, FAHUSAC, para la mejora de la ciudadanía digital y ciberactivismo de las siguientes cohortes del DITE.

1.7 Hipótesis

No aplica en esta investigación.

1.8 Metodología

En esta sección se incluye el proceso metodológico que se siguió en esta investigación. Este abarca lo siguiente: (1) Paradigma epistemológico; (2) Enfoque; (3)

Alcance; (4) Diseño; (5) Identificación de categorías; (6) Población y muestra; (7) Técnicas e instrumentos; (8) Estrategias para presentación y análisis de datos y (9) Procedimiento.

1.8.1 Paradigma epistemológico de investigación

Esta investigación se caracterizó por aplicar el paradigma del constructivismo (Ramos, 2015). Por su carácter inductivo, como afirman Hernández y Mendoza (2018), el investigador analizó con cada uno de los sujetos de investigación cuál es su papel como ciudadanos digitales, cómo utilizan ciertas estrategias de ciberactivismo y su interés en los fenómenos sociales del país según su disciplina.

Acorde a este paradigma, lo expresado por los sujetos de investigación la realidad fue subjetiva y de múltiples formas. El investigador pudo comprender el contexto de los sujetos de investigación para obtener los resultados del estudio (Ramos, 2015).

Basado en lo anterior, el ejercicio de la ciudadanía digital y las estrategias de ciberactivismo se analizó entre el investigador y los doctorandos según los fenómenos sociales del contexto guatemalteco. La suma de sus conocimientos, experiencias y actitudes permitió crear en conjunto un marco de competencias de ciudadanía digital según los fenómenos sociales del país. Las acciones y puntos de vista de ellos mostraron que el propósito no consiste en cambiar la sociedad guatemalteca, sino presentar soluciones sociales por el bienestar de la sociedad en cualquier entorno virtual a su disposición.

1.8.2 Enfoque de investigación

Se consideró el enfoque cualitativo para dar respuesta a la pregunta de investigación general y preguntas subyacentes. Desde la perspectiva de los

participantes del estudio en su ambiente natural y contexto se llegó a la conclusión que la manera de participar ciudadanamente es a través del ciberactivismo en la sociedad guatemalteca de acuerdo con los fenómenos sociales de la nación.

Esto permitió saber el punto de vista de los participantes sobre sus acciones o activismo en línea como ciudadanos digitales. Asimismo, sirvió para comprender sus vivencias al participar activamente en línea. A través de la consulta se analizaron estas experiencias de vida como ciudadanos digitales, pues en medio de ellas hay distintos puntos de vista, notable entusiasmo y convicción, temor a represalias o consecuencias. También, fueron evidentes algunas reacciones reacias (p. ej. la política), indignación, preocupación, interés por cualquier causa social de la nación.

1.8.3 Alcance de investigación

El alcance de esta investigación se caracterizó por ser exploratoria a nivel nacional. El propósito de la investigación fue examinar un tema no estudiado o tratado con otro enfoque en Guatemala (Hernández y Mendoza, 2018). Dicho de otra manera, el tema en cuestión no se ha estudiado o relacionado directamente con los doctorandos del DITE en conexión a la temática, el uso de estrategias de ciberactivismo y su integración a cualquier disciplina y contexto guatemalteco. En consonancia con lo expresado antes, el propósito del alcance exploratorio fue investigar un problema de investigación nuevo o poco estudiado como esta investigación, ya que se ha explorado principalmente en otros hemisferios (Suelves, et al., 2021).

El tema se ha explorado o tratado internacionalmente en otros medios por varios entes en marcos de competencias digitales en general y ciudadanas (DigComp, 2022; DigCompEdu, 2022; INTEF, 2017; ISTE, s.f.-b; UNESCO, 2019). La investigación de

Suelves, et al. (2021) comprueba que en Estados Unidos y Europa se han publicado artículos científicos sobre el tema. Otras investigaciones se han enfocado en la conceptualización, la alfabetización digital, escenarios políticos, prácticas ciudadanas entre universitarios y temas sociales de algunos países.

1.8.4 Diseño de investigación

Esta investigación se basó en la teoría fundamentada. Hernández y Mendoza (2018) sostienen que “se busca ante todo enfocarse en los significados provistos por los participantes del estudio. Se interesa más por considerar las visiones, creencias, valores, sentimientos e ideologías de las personas” (p. 530). Con el aporte del investigador y los docentes se formaron inicialmente las categorías, las cuales se convirtieron en temas, causas o fenómenos, y el establecimiento de una categoría central resultante.

1.8.5 Identificación de categorías

Después de recolectar y analizar los datos, se formaron unidades de análisis con el fin de generar y descubrir categorías y su relación (Hernández y Mendoza, 2018). Basado en lo anterior, en la tabla de abajo se enlistan las categorías y subcategorías principales a raíz de la consulta.

Tabla 1

Categorías y subcategorías

Categoría	Subcategorías
Ciudadanía digital	Información
	Creatividad y creación de contenidos
	Colaboración
	Pensamiento crítico
	Comunicación

	Seguridad o protección
	Conciencia social
	Netiqueta
Ciberactivismo	Redes sociales
	TIC
	Clictivismo y Slactivismo
	Crowdfunding
	Plataforma de peticiones
	Altruismo
Fenómenos sociales	Pronunciamiento
	Movimientos sociales
	Grupos sociales
	Temas de interés social

Nota. Esta tabla presenta la ciudadanía digital, el ciberactivismo y los fenómenos sociales como las categorías principales del trabajo de campo. Por cada una de ellas, se enlistan sus subcategorías.

1.8.6 Población y Muestra

En esta investigación, se trabajó con 26 estudiantes del DITE. Del total, 19 pertenecen a la primera cohorte 2021-2023 y 7 a la segunda cohorte 2022-2024. En su conjunto, este es un grupo multidisciplinar constituido por profesionales que ejercen su labor en distintas disciplinas en el país. Para tener un panorama de la muestra, se presenta el siguiente marco muestral:

Tabla 2

Marco Muestral

Informantes	"n" Muestra	% población incluida
Primera cohorte (2021-2023)	19	73.08
Segunda cohorte (2022-2024)	7	26.92
	26	100

Nota. En la primera columna se presentan el número de informantes que participaron según cada cohorte según los criterios de inclusión y exclusión, en la segunda columna el porcentaje de participación voluntaria.

Para este estudio, se trabajó con el tipo de muestreo no probabilístico, cuya participación fue voluntaria. En el proceso investigativo, se consideró hasta 26 sujetos de investigación, porque se aplicó el principio de saturación teórica (Charmaz, 2006) y el sugerido entre 20-30 casos para la elaboración de la teoría fundamentada (Hernández y Mendoza, 2018).

La muestra seleccionada cumplió con los siguientes criterios de inclusión y exclusión por diversas razones. En primer lugar, uno de los objetivos de esta investigación fue elaborar un plan de acción formativo para la mejora de la ciudadanía digital y el ciberactivismo de las siguientes cohortes del DITE a la Escuela de Estudios de Postgrado. En segundo lugar, los informantes no son ajenos a los fenómenos sociales del país. En tercer lugar, los participantes han cursado determinadas asignaturas sobre tecnología educativa, las cuales les han permitido comprender o familiarizarse con algunos temas de esta investigación. En cuarto lugar, no fue relevante medir el nivel de conocimientos, habilidades de herramientas digitales o de ofimática, sino comprender su uso como ciudadanos digitales. En quinto lugar, se aplicaron otros requerimientos. La tabla de abajo sintetiza estos criterios.

Tabla 3

Criterios de inclusión y exclusión de la muestra

Criterios de inclusión	Criterios de exclusión
<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes de ambos sexos • Estudiantes de nacionalidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes de los que no se obtuvo información en una base de datos

<p>guatemalteca o de otro país con conocimiento del contexto guatemalteco</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes inscritos en el DITE de la primera y segunda cohorte que han cursado al menos estos cursos: Innovación y tecnología educativa; Modelos educativos Innovadores en ambientes virtuales; Innovación y Diseño Instruccional; Diseño, Implementación y Evaluación de Objetos de Aprendizaje Innovadores • Manejo básico, medio o avanzado de entornos virtuales (ofimática, LMS, blogs, apps y redes sociales) • Estudiantes que aceptaron participar voluntariamente y firmaron el consentimiento informado • Estudiantes que participaron durante toda la entrevista 	<p>para contactarles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes que no se logró concertar una reunión para la entrevista
--	---

Nota. En la primera columna, se indica los criterios de inclusión para participar en la consulta. Según la segunda columna, se especifica los criterios de exclusión.

1.8.7 Técnicas e instrumentos

Para la recolección de datos cualitativos, se realizaron entrevistas semiestructuradas. Según Hernández y Mendoza (2018), este tipo de entrevistas se basa en una serie de preguntas que el entrevistador puede añadir preguntas adicionales para aclarar ideas o conceptos para comprender mejor la información. Cada entrevista semiestructurada consistió en preguntas generales, algunas para ejemplificar y otras estructuradas. Acerca de las preguntas generales, ellas se basaron en planteamientos globales del tema de investigación. Las preguntas para ejemplificar

tuvieron como propósito explicar un evento, suceso o categoría. En el caso de las preguntas estructuradas, estas sirvieron para recopilar un listado de conceptos o categorías.

Validación del instrumento de recolección de datos

El instrumento de recolección de datos cualitativos se validó de la siguiente manera:

Validación del constructo y contenido

De acuerdo con la siguiente metodología, se eligieron cinco expertos(as) en investigación cualitativa y competencias digitales, especialmente en ciudadanía digital. En el cuadro de abajo, se indican los datos generales y criterios académicos de la selección de expertos.

Tabla 4

Criterios académicos de selección de expertos(as)

Datos generales	Características
Género	<ul style="list-style-type: none"> • Cualquiera
Grado académico	<ul style="list-style-type: none"> • PhD • Máster por especialidad
Disciplina	<ul style="list-style-type: none"> • Innovación y Tecnología Educativa • Investigación cualitativa
Nacionalidad	Cualquier nacionalidad

Nota. En esta tabla, se presentan los datos generales de los expertos que validaron el instrumento. Además, se muestra las características generales sobre los criterios de selección.

Cuando se contactó con cada uno de los expertos, se procedió con enviarles los siguientes documentos: (1) Carta de invitación; (2) Consentimiento informado; (3)

Tema/ preguntas de investigación / objetivos / marco metodológico; (4) Consentimiento informado para los sujetos de investigación; (5) Operativización de las categorías (constructo) y (6) Coeficiente de validación de experto(a) (contenido). Los documentos se enviaron por correo electrónico en formato Office Microsoft 365.

En un plazo no mayor de 10 días, cada uno de los(as) expertos(as) devolvió con las observaciones o sugerencias para validar el instrumento de recolección de datos cualitativos: el consentimiento informado firmado; la operativización de las categorías (constructo) y el coeficiente de validación del contenido. Con el aporte de ellos(as), se hicieron los ajustes sugeridos para editar una segunda versión del instrumento.

Pilotaje

Además, se realizó un pilotaje aplicando la guía de entrevista a seis sujetos de investigación (Lozano-Díaz y Fernández-Prados, 2019). Tres de ellos de la segunda cohorte del DITE (2022-2024) y tres expertas en competencias digitales docentes y TIC.

- a. Se envió una carta de invitación y el consentimiento informado por correo electrónico.
- b. Las entrevistas se realizaron a través de la plataforma Zoom, grabando las sesiones.
- c. Se realizó la transcripción de datos por medio de Office Online (Microsoft 365).
- d. Se descargaron los documentos en ese formato para su análisis en MAXQDA.
- e. En cuanto al análisis de la información, a cada participante se le asignó la nomenclatura especificada en el consentimiento informado: CDD1, CDD2 y CDD3 (participantes seleccionados), CDDE1, CDDE2 y CDDE3 (expertas).

- f. Para la transcripción se pensó en dos métodos de codificación de datos cualitativos en dos fases. En primera fase, se usó el método elemental, es decir, codificación abierta para generar pistas analíticas para realizar en un segundo momento una mayor exploración según Saldaña (2009). En la segunda fase, se realizó una segunda codificación axial de manera exhaustiva, tomando en cuenta la relación de las categorías según sus propiedades, dimensiones y cómo se entrecruzan.
- g. Como evidencia de los registros obtenidos en la validación y confiabilidad del instrumento de recolección de datos, se colocó en una carpeta titulada Registro Validación y Confiabilidad, la cual está en OneDrive que incluye las siguientes subcarpetas: (1) Validación expertos y anotaciones; (2) Entrevistas (audios y vídeos de los sujetos de investigación y expertas); (3) Consentimientos informados (sujetos de investigación y expertas); (4) Transcripción y codificación entrevistas; (5) Revisión de literatura y (6) Direcciones de correo electrónico de los sujetos de investigación proporcionados por la coordinadora del programa.

Crterios de confiabilidad

Para aplicar los criterios de confiabilidad de Guba (Pla, 1999), se tomó en cuenta lo siguiente. Con el fin de garantizar la credibilidad, el instrumento fue validado por cinco expertos. Al obtener las sugerencias se procedió a hacer los ajustes necesarios antes de enviar el instrumento a los tres sujetos de investigación. Después de realizar las entrevistas se subieron a Word Online el audio de cada entrevista para realizar la transcripción. Al concluir se procedió la codificación como se explicó arriba.

Con el propósito de triangular los datos obtenidos, el investigador solicitó la colaboración de tres expertas en competencias digitales docentes y ciudadanía digital. Dos de ellas son guatemaltecas que tienen vasta experiencia en el ámbito social,

educativo, el DigCitCommit y el Grupo de Educadores de Google Guatemala. La tercera experta es española. Se contactó con ella, porque se ha especializado en el DigComp2.2 y el DigCompEdu, ambos del Marco Europeo de Competencias Digitales Docentes. Para identificarlas se les asignó la nomenclatura indicada arriba.

Posteriormente, se programaron las entrevistas con cada experta, se usó el instrumento previamente validado. Las entrevistas se realizaron por Zoom y se grabaron con el consentimiento de cada experta. Se siguió el mismo criterio usado con los sujetos de investigación al subir el audio a Word Online (Microsoft 365) para la transcripción. De igual modo se codificaron las transcripciones y se realizó la codificación elemental y exhaustiva en los documentos colocados en MAXQDA.

En cuanto a observaciones o retroalimentación, para dos sujetos de investigación no fue claro el significado de la dimensión “movimiento social” según las preguntas 16-18, pues el CDD1 lo asoció con el CNB, una ONG y la Fundación Margarita Tejada. Lo mismo ocurrió con el CDD2, pues lo relacionó con la asociación Rescate Antigua. En la versión final del instrumento de recolección de datos cualitativos se añadió un ejemplo para que fuese legible o entendible la dimensión en la investigación de campo. Sin embargo, la mención de las ONG sí encaja con los objetivos de la investigación como consta en el marco teórico realizado por el investigador como se menciona más adelante.

En cuanto al CDD3, la charla fue más abierta y extensa debido a la personalidad del sujeto de investigación. Lo que se comprendió es que no se ajusta a un patrón sistemático. Al transcribir la entrevista se incluyeron las dimensiones esperadas, pero no se pudo comprobar que entiende por movimiento social.

Por otra parte, según diversos estudios previos, se utilizaron otras escalas de

dimensiones o categorías de la ciudadanía (Al-Zahrani, 2015; Nordin et al., 2016; Torrent-Sellens y Martínez-Cerdá, 2017) y otras réplicas en otros países (Elcicek et al., 2018; Kara, 2018). Las dimensiones o categorías de esos estudios en comparación con el instrumento de recolección de datos usado en esta investigación sirvieron para darle más credibilidad y transferibilidad, si es usado por otros investigadores. De igual modo, las dimensiones o categorías fueron útiles para comparar las utilizadas en el instrumento y al triangular los fundamentos teóricos en los resultados (Respeto, Protección a otros, Responsabilidad, Seguridad, Activismo político en Internet, Conciencia local /global, Bienestar y Ciudadanía activa).

En comparación con la escala de Al-Zahrani (2015), las tres dimensiones equivalen a (1) Respeto (Netiqueta) y (2) Protección (Seguridad). En cuanto a Educando a sí mismo / Conectando con otros, la primera se refiere a adquirir competencias digitales ciudadanas docentes de manera global. En comparación con esta investigación, los sujetos de investigación las desarrollan según sus conocimientos, habilidades y experiencias.

Con relación a la escala de Elcicek et al. (2018), coinciden (1) Responsabilidades; (2) Comunicación; (3) Seguridad y (4) Netiqueta. Salud en esta investigación se asocia con un tema de interés social, aunque se considera como una competencia digital asociada a la ergonomía (bienestar digital). Las demás dimensiones señaladas por Elcicek et al. (2018) tienen que ver con el ámbito político o gestión de gobierno (e-Government).

Al comparar las dimensiones expresadas en la investigación de Kara (2018), todas son sinónimas en esta investigación. En síntesis, equivalen en este caso: (1) Activismo político en Internet = una faceta del Ciberactivismo (Activismo en línea); (2)

Perspectiva crítica = probablemente a Pensamiento crítico; (3) Actividades en la red = engloba educación, servicios o iniciativas altruistas; (4) Habilidades técnicas = Una faceta de la comunicación y creación de contenidos digitales y (5) Conciencia local / global = Conciencia social.

Según las dimensiones presentadas por Nordin et al. (2016) no se incluye en esta investigación el Comercio. Las demás son similares a las presentadas por Elcicek et al. (2018).

Por último, el análisis realizado por Torrent-Sellens y Martínez-Cerdá (2017) toma en cuenta dos dimensiones: (1) Ciudadanía activa = Ciberactivismo (Activismo en línea) y (2) Uso diversificado de los medios = Comunicación, Creación de contenidos y Creatividad.

Lo discutido en los párrafos precedentes se resume en el siguiente cuadro panorámico para una mejor comprensión:

Tabla 5

Escalas de medición de la ciudadanía digital

Fuente	Muestra	Ítems/ Opciones	α	Dimensiones o Subdimensiones
Al-Zahrani (2015)	213	46/5	0.02	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto a uno mismo /Respeto a otros • Educado a sí mismo/ Conectado con otros • Protegido a sí mismo / Protección a otros
Elcicek et al. (2018)	143	34/5	0.79	<ul style="list-style-type: none"> • Libertad • Ley • Derechos • Responsabilidades

				<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación • Seguridad • Accesibilidad • Netiqueta • Salud
Kara (2018)	435	26/5	0.89	<ul style="list-style-type: none"> • Activismo político en Internet • Perspectiva crítica • Habilidades técnicas • Acciones en la red • Conciencia local / global
Nordin et al. (2016)	391	17/5	0.79 a 0.86	<ul style="list-style-type: none"> • Netiqueta • Comercio • Responsabilidad • Bienestar • Seguridad
Torrent-Sellens y Martínez-Cerdá (2017)	544	8/5	<ul style="list-style-type: none"> • 0.93 • 0.94 	<ul style="list-style-type: none"> • Ciudadanía activa • Uso diversificado de los medios

Nota. En la tabla, se enlistan las fuentes de las escalas de medición de la ciudadanía digital. Por cada fuente, se indica la muestra, los ítems/opciones, Alfa de Cronbach y las dimensiones o subdimensiones que coinciden o son similares a las identificadas en la consulta.

1.8.8 Estrategias para presentación y análisis de datos

Después de haber recopilado la información proporcionada durante la consulta, se vaciaron los datos en documentos Word (Microsoft 365 en línea). La información recopilada se exportó a MAXQDA para realizar una codificación en dos ciclos. En el primer ciclo, se identificaron códigos elementales. Y en el segundo ciclo se hizo una codificación analítica e interpretativa.

A medida que se procedió con lo anterior, se escribieron memos teóricos introductorios por cada categoría hasta formar la teoría fundamentada en consonancia con la revisión de literatura y el aporte del investigador. Los resultados y conclusiones de la consulta se redactaron.

1.8.9 Procedimiento

Durante la consulta se realizaron tres actividades secuenciales o fases: (1) Recolección de datos; (2) Análisis de datos y (3) Presentación de resultados. A continuación se describe cada una de ellas.

Fase 1: Recolección de datos

- a. Se elaboró una entrevista semiestructurada en Word Microsoft 365 para ser utilizada en la investigación de campo.
- b. Después se validó el constructo y contenido del instrumento de recolección de datos a juicio de cinco expertos.
- c. Antes de aplicar el instrumento, se hicieron las correcciones sugeridas por los expertos, la aprobación y la autorización de la Escuela de Estudios de Postgrado, FAHUSAC, como consta en el apéndice.
- d. Entre marzo y mayo de 2023 se contactó a los doctorandos por distintas vías para concertar una reunión virtual por Zoom.
- e. Antes de cada entrevista, cada doctorando firmó el consentimiento informado. Como consecuencia, se procedió con la entrevista programada previamente.

Fase 2: Análisis de datos

- a. Al concluir las entrevistas, se descargaron los audios de las entrevistas y se colocaron en Word Microsoft 365 en línea para su transcripción.
- b. Los datos recopilados se exportaron en MAXQDA para su análisis.

- c. En el software, se procedió a realizar una codificación en dos ciclos: (1) Identificación de códigos elementales y (2) Codificación analítica e interpretativa.
- d. Durante el análisis e interpretación de datos se crearon memos teóricos en un libro de códigos de cada una de las tres categorías y subcategorías que surgieron en las entrevistas.

Fase 3: Presentación de resultados

- a. Los resultados se redactaron de manera narrativa de acuerdo con las preguntas investigativas y objetivos.
- b. Como consecuencia, se formaron tres categorías principales y subcategorías.
- c. Para finalizar, se redactaron las conclusiones junto con las recomendaciones y el aporte del investigador.

Capítulo II: Fundamentación teórica

Este capítulo contiene la línea de investigación que pertenece al tema de esta investigación. Se suma a ello las tres categorías principales acerca de la ciudadanía digital, el ciberactivismo y los fenómenos sociales. La última sección incluye el estado del arte, el cual trata sobre los antecedentes de la investigación desde 2016 hasta 2022 y el marco contextual.

2.1 Línea de investigación

Últimamente en Guatemala, ha habido una guerra mediática y desinformación en las redes sociales acerca de temas políticos, económicos, sociales e ideológicos. De igual manera, hay individuos que irrumpen en las publicaciones para causar conflictos innecesarios. A este tipo de individuos se les denomina como “troles” (en inglés “trolls”). En estos sitios, según la Real Academia Española (RAE, s. f.-a), el trol es “un usuario que publica mensajes provocativos, ofensivos o fuera de lugar con el fin de molestar, llamar la atención o boicotear la conversación”.

Otro fenómeno en el país tiene que ver con los efectos e impactos socioeconómicos y políticos de la pandemia por el COVID-19. Según un informe de la PNUD Naciones Unidas (2020), este fenómeno también ha afectado el sistema educativo del país, de manera particular por el uso abrupto de la modalidad e-Learning y la brecha digital.

Por lo señalado, también hay otros problemas coyunturales en Guatemala, sin embargo, se puede contribuir académicamente a fin de paliar en lo posible estos fenómenos. En el sistema educativo especialmente, es posible innovar para mejorar la calidad educativa de las instituciones. Una manera de hacerlo sería a través de la participación ciudadana en línea. Para tal fin, se establecen dos metas. La primera

consiste en desarrollar de manera teórica y práctica los ejes centrales de innovación educativa referentes a la ciudadanía digital: Innovación educativa y tipos de innovación; investigación; calidad educativa; competencias digitales; integración pedagógica, tecnológica y de contenido. La segunda es integrar estos ejes para escribir una tesis del DITE, FAHUSAC, USAC.

Para definir conceptualmente la innovación, se debe delimitar, clasificar y relacionar con una disciplina en particular. Por conveniencia académica de quien escribe, lo anterior corresponde a la innovación educativa, porque la participación ciudadana en línea se asocia con una competencia digital docente, los educandos, los ciudadanos, estrategias de ciberactivismo y el sistema educativo (infra). En este sentido, el Tesoro de la UNESCO (s.f.) define la innovación educativa como el “Cambio de objetivos, de contenidos o de métodos iniciado, por regla general, en situación experimental”. Como se puede observar en esta definición, el énfasis recae en los “cambios” que se pueden lograr en el sistema educativo sobre los elementos del currículo o modelo educativo, la pedagogía y la didáctica.

Por lo señalado arriba, se requiere una distinción entre “cambio” y “mejora” según Pascual y Navio (2018). Las mejoras ocurren cuando se obtienen resultados académicos favorables y se ofrece una educación de calidad. Asimismo, ambos autores añaden otro concepto importante para formar una tríada: reforma. En síntesis, la innovación educativa encierra tres conceptos clave: cambio, mejora y reforma.

Ligado a lo anterior, existen al menos tres tipos de innovación educativa. Según Castellanos et al. (2021), la innovación puede ser disruptiva, revolucionaria e incremental. Con relación a la innovación disruptiva, esta se caracteriza por un cambio radical, pero combina un antes y un después. Esto sucede cuando hay transformación,

pero no total. Un ejemplo evidente de este tipo de innovación ocurre por el confinamiento provocado por el COVID-19 a partir de marzo de 2020. Esto sucede con muchos docentes e instituciones educativas que enfrentan cambios drásticos de la modalidad presencial a la virtual. Lo mismo pasa con la modalidad híbrida por el retorno a las clases presenciales que incluyen estudiantes en línea.

En cuanto a la innovación revolucionaria, se parece a la disruptiva, pero el cambio es total (Castellanos et al., 2021). La innovación de este tipo ocurre cuando se adopta un nuevo paradigma o modelo educativo. Por ejemplo, desde que ocurrió la crisis pandémica se ofrecen webinarios, investigaciones científicas y herramientas TIC sobre la modalidad híbrida (García, 2021). Sin embargo, a partir de 2023, se ha adoptado en el sistema educativo del país la presencialidad.

Por otra parte, la innovación incremental tiene que ver con “un proceso lineal donde, al irse mejorando los elementos y procesos, se va innovando” (Castellanos et al., 2021, p. 5). El aprendizaje basado en problemas encaja perfectamente en este tipo de innovación debido al aprendizaje colaborativo y cooperativo. Este tipo de estrategia didáctica emergente se puede incorporar por los ciudadanos digitales.

Referente a la investigación, según Porto y Mosteiro (2017), la innovación es “una fuente de saberes e ideas” (p. 19). Con esto en mente, se debe analizar e investigar la transformación y realidad social del entorno guatemalteco, el cual pertenece a la ciudadanía digital. Asimismo, la investigación trata los procesos de cambios e innovación. Castellanos et al. (2021) sugieren investigar los modelos emergentes, es decir, las teorías y estrategias didácticas emergentes para integrar en el sistema educativo (p. ej. Learning analytics, Ecosistemas, Flipped Classroom, Aprendizaje basado en retos, juegos, problemas y proyectos). Por otra parte, estos

autores añaden a esta lista las TIC, la evaluación y formación de profesores. Algunas de estas estrategias se explican más adelante con relación a la participación ciudadana en línea.

Concerniente a la propuesta de investigación para elaborar la tesis, la participación ciudadana en línea incluye estrategias de ciberactivismo. Estas se relacionan con la innovación y tecnología educativa, porque pertenecen a las TIC, las teorías y estrategias didácticas emergentes como se expuso arriba. Por consiguiente, las estrategias de ciberactivismo consisten en: (1) plataformas de peticiones para generar temas de relevancia social, discusión o debates y peticiones (p. ej. Avaaz, s.f.; Change, s.f.; Somos puentes, s.f.; Visibles, s.f.; Wemove, s.f.); (2) plataformas municipales (p. ej. BA Elige, s.f.; Ingenia+Virtuágora, s.f.); (3) el micromecenazgo o crowdfunding (p. ej. Emprendi, s.f.; Goteo, s.f.; Oxfam Intermón, s.f.-a; Verkami, s.f.-a); (4) iniciativas altruistas (p. ej. webinaros, talleres, foros, conversatorios, blogs de formación, servicios profesionales y técnicos en cualquier disciplina) y (5) redes sociales de mayor popularidad en Guatemala (noviembre, 2023): Facebook (67.75 %), Instagram (14.61 %), Pinterest (11.71 %), Twitter (2.73 %), YouTube (2.72 %) y reddit (sic) (0.23 %). (Statcounter, 2023)

A este listado, García-Estévez (2018) propone otras estrategias de ciberactivismo: (1) SMS; (2) correo electrónico; (3) apps para sondeos masivos (p. ej. Appgree); (4) Vídeos de protesta o impacto; (5) Podcast; (6) Memes o imágenes sarcásticas; (7) canales IRC y (8) chats. De estas estrategias de ciberactivismo, se pueden combinar en una red social con el fin de involucrar a la ciudadanía en los asuntos educativos, políticos, sociales, culturales y económicos de la nación.

Como se indicó antes, la participación ciudadana en línea es una competencia

digital (infra), referente a los educadores, educandos y ciudadanos (ISTE, s.f.-b). El tema se desarrolla con amplitud en el marco teórico de la tesis (antecedentes de la investigación, bases teóricas y conceptuales). Se toma en cuenta ciertos entes educativos de solidez internacional (DigCitCommit, s.f.; DigComp, 2022; DigCompEdu, 2021; INTEF, 2017; ISTE, s.f.-a; UNESCO, 2019 infra).

La calidad educativa no solo depende de los educadores, sino de las políticas administrativas, financieras y formativas de las instituciones. De acuerdo con lo anterior, la calidad educativa en la modalidad b-Learning o híbrida mejora cuando sus docentes se capacitan, y se brinda un modelo educativo bien elaborado. Este es el caso de la ciudadanía digital. Para lograr dicho objetivo, hay varios factores. Si una institución educativa no ofrece capacitación en competencias digitales a sus docentes, entonces ellos deben alfabetizarse digitalmente por su cuenta. El currículo educativo debe revisarse y adaptarse a las condiciones socioeconómicas señaladas al inicio. Para la modalidad b-Learning, se necesita adaptar teorías y estrategias didácticas emergentes (supra). Las instituciones educativas deben promover la investigación, inclusive crear un departamento o requerir a sus docentes investigar y publicar artículos científicos.

Sumado a lo anterior, cada institución educativa debe implementar varios pasos para mejorar la calidad educativa. Hay varias organizaciones para este fin. Por ejemplo, Online Learning Consortium es una comunidad que impulsa estándares de calidad educativa. La página está en inglés, pero se puede solicitar una tarjeta con métricas y estándares para evaluar los programas en línea. Entre los estándares relacionados con la innovación educativa, destacan el apoyo institucional, el apoyo tecnológico, la enseñanza, el aprendizaje, el apoyo a los docentes y los educandos

(Online Learning Consortium [OLC], s. f.).

Otra entidad que contribuye con mejorar la calidad en la enseñanza de nivel superior en línea es el Instituto Latinoamericano y del Caribe de Calidad en Educación Superior a Distancia. Este organismo brinda asesoría a universidades. Además, provee guías de evaluación para distintos niveles y modalidades (Instituto Latinoamericano y del Caribe de Calidad en Educación a Distancia [CAELD], s.f.).

Anteriormente se ha reiterado acerca de la participación ciudadana en línea como una competencia digital. Hay varios organismos que impulsan esta competencia entre los educadores, educandos y ciudadanos. En el caso del INTEF (2017), elaboró el Marco Común de Competencia Digital Docente, el cual consiste en una adaptación del Marco Europeo de Competencia Digital para el Ciudadano v2.1 y v2.2 (DigComp, 2017, 2022), y del Marco Europeo de Competencia Digital para Educadores (DigCompEdu, 2017, 2021, 2022).

El documento citado anteriormente incluye 21 competencias digitales docentes distribuidas en cinco áreas: (1) Información y alfabetización informacional; (2) Comunicación y colaboración; (3) Creación de contenidos digitales; (4) Seguridad y (5) Resolución de problemas (INTEF, 2017). La participación ciudadana en línea o ciudadanía digital forma parte del área 2 Comunicación y colaboración.

En el área 5 Resolución de problemas, el INTEF (2017) incluye la “Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa” (p. 63). Esta competencia consiste con “Innovar utilizando la tecnología digital, participar activamente en producciones colaborativas multimedia y digitales, expresarse de forma creativa a través de medios digitales y de tecnologías, generar conocimiento y resolver problemas conceptuales con el apoyo de herramientas digitales” (p. 63). Esta competencia digital se asocia con

el papel de los sujetos de investigación como ciudadanos digitales.

En las secciones anteriores, se dieron a conocer varios modelos educativos emergentes, estrategias de ciberactivismo, plataformas y TIC para la formación ciudadana en línea. Para su integración, se recomiendan los modelos SMAR y TPACK, más algunas apps.

El modelo SMAR (por sus siglas Sustitución, Modificación, Aumento y Redefinición) ayuda al docente en línea a evaluar la forma en que incorpora la tecnología en cualquier entorno virtual (García-Utrera et al., 2014). En el primer nivel se sustituye una herramienta por otra. En vez de usar el correo electrónico, se puede utilizar el chat o los SMS. El siguiente nivel sigue el mismo criterio, pero añade otras mejoras funcionales. En una red social, se puede sustituir una publicación textual por un podcast. La modificación sucede cuando se realiza un cambio metodológico. Por lo regular, los docentes diseñan exámenes en línea, por medio de las opciones ofrecidas en un LMS, pero se puede suplir por un videoquiz embebido en la plataforma (p. ej. Edpuzzle, Educaplay y Playposit).

En el último nivel, se utiliza un producto tecnológico en la redefinición (García-Utrera et al., 2014). Un buen ejemplo consiste en la metodología usada en los MOOC, NOOC y SPOOC de Formación abierta INTEF (s.f.). En los cursos ofrecidos por ese organismo español, se utilizan las mecánicas y dinámicas de la gamificación. Al inicio se establecen los objetivos, el contenido se titula “ideas clave” y las actividades de aprendizaje se convierten en “retos”. La ponderación no es tradicional, más bien se otorgan *badges* (insignias digitales). Los retos se comparten en las redes sociales, añadiendo una etiqueta (Formación abierta INTEF, s.f.). Estos cursos son valiosos para la formación de la ciudadanía digital y docente.

Con respecto al TPACK (por sus siglas en inglés Technological Pedagogical Content Knowledge), este modelo combina las competencias tecnológicas y pedagógicas del contenido en cualquier disciplina. Dicho de otra manera, al usar este modelo se combinan conocimientos, tecnología y pedagogía, especialmente la didáctica, para impartir cualquier asignatura adaptada en diversos contextos educativos (Cejas et al., 2016).

Para poner en práctica el TPACK, se pueden usar dos apps. La primera app se llama EduPills (s.f.). La app contiene píldoras educativas categorizadas según las cinco áreas del Marco Común de Competencia Digital del INTEF (2017). El docente o ciudadano digital puede descargarla en su dispositivo móvil en cualquier sistema operativo (iOS y Android) y compartir sus logros en las redes sociales. La participación ciudadana en línea se incluye dentro de la app.

Otra app valiosa es Nearpod (s.f.). La aplicación se puede utilizar en el ordenador o en cualquier dispositivo móvil. En la página Web, hay más de 380 lecciones interactivas para cualquier edad sobre Ciudadanía digital y Alfabetización. Algunas lecciones están en español (Nearpod, s.f.). Entre el conglomerado de lecciones, destaca, por ejemplo, la lección titulada Super ciudadano digital.

En esta sección, se dieron a conocer los ejes centrales de la innovación educativa. Por lo desarrollado, se examinó documentalmente cómo estos ejes se relacionan con la participación ciudadana en línea, inclusive algunos encajan entre sí. Además, se ofrecieron algunas estrategias de ciberactivismo con el fin de innovar en el sistema educativo para mejorar la calidad educativa por los fenómenos socioeconómicos, políticos, culturales y mediáticos ocurridos recientemente en Guatemala.

Así que, al haber definido la innovación educativa, se expresó que encierra tres conceptos clave: cambio, mejora y revolución. Estos conceptos se identificaron implícitamente en los ejes centrales expuestos. Además, se especificaron tres tipos de innovación que pueden ocurrir abrupta y totalmente, incluso revolucionar el sistema educativo tal es el caso de la ciudadanía digital.

Otro eje central tratado es la investigación, porque sirve para analizar la realidad social del sistema educativo. Desde hace varios años, han surgido ciertas teorías y estrategias didácticas emergentes que deben aprovecharse para provocar cambios en el sistema educativo. Como consecuencia de ello, la calidad educativa de las instituciones puede mejorar notablemente. Sin embargo, las instituciones educativas deben jugar un papel muy importante, si adaptan los nuevos cambios a su currículo educativo, aplican políticas administrativas y financieras coherentes, capacitan a sus docentes y estudiantes en competencias digitales ciudadanas.

Relativo a la participación ciudadana en línea, el docente, estudiante o ciudadano interesado puede innovar en cualquier ámbito a través de las estrategias de ciberactivismo recomendadas aquí, pero cada uno debe alfabetizarse digitalmente. La formación ciudadana en línea no solo incumbe a las instituciones educativas, sino al docente con el propósito de obtener mejores resultados de aprendizaje entre los estudiantes. Si se carece de fondos para la capacitación en este tipo de competencia digital, se sugiere en la propuesta de esta investigación participar en ciertos MOOC, NOOC y usar recursos educativos abiertos.

Por último, la innovación requiere tiempo. Los recursos tecnológicos y estrategias de ciberactivismo recomendados no deben sobre dimensionarse, sin embargo, deben usarse siempre y cuando las estrategias didácticas de aprendizaje se

adapten a un currículo o modelo educativo. Los modelos SMAR y TPACK sirven en este asunto.

2.2 Teorías y conceptos

Después de haber realizado una revisión sistemática de la literatura acerca del tema de esta investigación, se establecen las tres categorías principales: (1) Ciudadanía digital; (2) Ciberactivismo y (3) Fenómenos sociales. En el desarrollo de los antecedentes indicados en el estado del arte, se especifica que la ciudadanía digital se enfoca principalmente como una competencia digital docente y de ciudadanía en cualquier entorno virtual. Por tal motivo, los temas y conceptos se derivan de ello como se verá a continuación.

En esta línea, el ciberactivismo presenta distintas definiciones en cuanto al término según varios autores. El investigador opta por ese nombre por su uso técnico y más reciente en este campo. Los fenómenos sociales se entienden mejor a la luz de significados que engloban las causas sociales más importantes del país y los movimientos sociales más relevantes debido al interés y compromiso del ciudadano digital. Finalmente, se conceptualiza el tema acorde a los sujetos de investigación y la FAHUSAC debido al ámbito geográfico e institucional del tema.

2.2.1 Ciudadanía digital

En esta investigación, la ciudadanía digital pertenece principalmente al ámbito educativo en cualquier entorno virtual. Más allá de otros enfoques como se explica en los antecedentes del estado del arte, la ciudadanía digital consiste en una competencia digital. Esto se fundamenta en los marcos competenciales digitales docentes y generales según ciertos entes educativos internacionales.

Basado en lo anterior, hay ciertos niveles o competencias digitales ciudadanas.

La ciudadanía digital se divide en categorías de participación en línea. Para adquirirla o desarrollarla en el campo educativo y en general hay sitios recomendados para capacitarse en línea.

Marcos competenciales de ciudadanía digital

La ciudadanía digital o participación ciudadana en línea es una competencia digital requerida para los docentes y ciudadanos de la era digital. Esta forma parte de los marcos de competencia digital docente de alcance internacional. Aproximadamente desde 2013 esta competencia digital se ha desarrollado dentro de estos marcos competenciales (DigComp, 2022; DigCompEdu, 2022; INTEF, 2017; ISTE, s.f.-b y UNESCO, 2019).

En esencia, estos organismos han instituido las características competenciales de la ciudadanía digital. Como se verá a continuación, cada organismo citado explica la ciudadanía digital docente, tomando en cuenta un contexto global o internacional, principalmente el europeo. Aunque las características de esta competencia se pueden adaptar al sistema educativo latinoamericano, principalmente al guatemalteco, debe establecerse un marco competencial según el contexto del país.

DigComp

La edición más reciente de este marco común de competencias digitales pertenece a la Unión Europea, titulada “DigComp 2.2: El Marco de Competencias Digitales para los Ciudadanos - Con nuevos ejemplos de conocimientos, habilidades y actitudes” (DigComp, 2022). Como el título indica, este marco incluye a toda la ciudadanía digital. Se puede obtener gratuitamente el documento en inglés. Este brinda más de 250 ejemplos de conocimientos, habilidades y actitudes de ayuda a los ciudadanos digitales.

Con relación a la ciudadanía digital, el DigComp (2022) la define así: “Participar en la sociedad a través del uso de servicios digitales públicos y privados. Buscar oportunidades para el auto empoderamiento y la ciudadanía participativa a través de tecnologías digitales apropiadas” (p. 19). A través de esta competencia, los ciudadanos digitales pueden empoderar a otros para participar en eventos de la comunidad. También los ciudadanos pueden facultar a otros para participar activamente.

DigCompEdu

Este marco competencial también se adapta al DigComp v2.1 (2017) y v.2.2 (2022), con el propósito de implementar al sistema educativo español (DigCompEdu, 2021, 2022). La última versión aún no cuenta con el aval de los organismos españoles, pero sirve de referencia para esta investigación. Con relación a la competencia digital ciudadana, se refiere a la competencia “6.2 Comunicación, colaboración y ciudadanía digital” (DigCompEdu, 2022, p. 174). En esta triada competencial, el DigCompEdu (2022), define así la ciudadanía digital docente:

Diseñar, implementar e integrar, en los procesos de enseñanza y aprendizaje, propuestas pedagógicas para el desarrollo y evaluación de la competencia digital del alumnado en la comunicación y colaboración, empleando tecnologías y respetando la etiqueta digital, así como para la construcción de una ciudadanía e identidad digital responsables. (p. 174)

Tanto el marco competencial como la competencia digital ciudadana deben adaptarse al sistema educativo de Guatemala. Por consiguiente, se puede crear un marco competencial, incluyendo la ciudadanía digital, adaptado a los problemas sociales, económicos, educativos, culturales y políticos del país según la infraestructura, accesibilidad y el uso de las TIC. Para la creación de un marco

competencial docente, se necesita la participación de las universidades guatemaltecas, el aporte de profesionales, aquellos que hayan escrito artículos científicos, tesis y ponencias sobre el tema. También se requiere la contribución de expertos en educación, tecnología educativa, curriculistas y docentes de todos los niveles educativos de Guatemala.

INTEF

El INTEF (2017) presenta una adaptación al español del DigComp en 2013 y 2017, v2.1 (supra) de la Unión Europea, de la cual conceptualiza la ciudadanía digital docente con el propósito de “Implicarse con la sociedad mediante la participación en línea, buscar oportunidades tecnológicas para el empoderamiento y el auto-desarrollo(sic) en cuanto a las tecnologías y a los entornos digitales, ser consciente del potencial de la tecnología para la participación ciudadana” (p. 29). Sin duda, habrá una nueva edición, después de que el INTEF convoque a expertos en educación, docentes y entes educativos españoles para editar una versión más reciente.

ISTE

Sumado a lo anterior, el ISTE se rige por estándares para educadores y estudiantes a nivel internacional. El tercer estándar para educadores, según ISTE (s.f.-c), se denomina “Ciudadano”, el cual señala lo siguiente: “Los educadores inspiran a sus estudiantes a contribuir positivamente y a participar responsablemente en el mundo digital”. La mejor manera de inspirar a los educadores es modelizar la ciudadanía digital, como promueve la UNESCO (2019), con acciones concretas que busquen el desarrollo social de la población. Como se verá en los resultados de esta investigación, los sujetos de investigación presentan un marco competencial de ciudadanía digital y ciberactivismo.

Asimismo, el ISTE (s.f.-b) elaboró siete estándares para estudiantes. El segundo estándar se concreta así: “Los estudiantes reconocen los derechos, las responsabilidades y las oportunidades de vivir, aprender y trabajar en un mundo digital interconectado, por lo que son un ejemplo y actúan de manera segura, legal y ética en él”. Para lograr este estándar, los docentes digitales deben promover la ciudadanía digital entre los estudiantes según su realidad social.

También es importante incorporar estrategias didácticas emergentes o el uso de las TIC en proyectos educativos para que los estudiantes sepan cómo participar ciudadanamente y de manera responsable.

UNESCO

Como en el caso de las organizaciones anteriores, la UNESCO (2019) define así esta competencia digital: “Poseer los equipos y las competencias que se requieren para participar en una sociedad digital, por ejemplo, para tener acceso a información gubernamental en línea, utilizar las redes sociales y utilizar un teléfono móvil” (p. 59).

Esta definición destaca la importancia de “inspirar” o “ser ejemplo” como educadores, educandos y ciudadanos en general. Lo anterior demuestra que esta competencia no solo toma en cuenta las habilidades digitales de la ciudadanía, sino el rol que debe caracterizar a los ciudadanos en cualquier entorno social y educativo.

Niveles o competencias digitales ciudadanas

Las habilidades digitales de la ciudadanía y experiencia en el uso de las TIC y estrategias del ciberactivismo se pueden adquirir a medida que los ciudadanos o docentes las desarrollen en su entorno social, económico, educativo, cultural y político. Por lo general, estas se distribuyen en niveles o competencias subyacentes. Los grandes organismos citados anteriormente (DigComp, 2022; INTEF, 2017;

DigCitCommit, s.f.; UNESCO, 2019) las han clasificado o distribuido como se ilustra a continuación. Se suma a estos organismos un cuadro elaborado por Sandia y Montilva (2020) acerca de las dimensiones que resumen las competencias digitales para la ciudadanía.

Con relación al DigComp (2022), la ciudadanía digital tiene como propósito “Involucrar a la ciudadanía a través de las tecnologías digitales” (p. 19). La tabla de abajo muestra los niveles competenciales. Asimismo, el DigComp (2022) presenta en su sitio ejemplos de “conocimiento, habilidades y actitudes” y “casos de estudio” (p. 20).

Tabla 6

Niveles competenciales

Básico	1	A nivel básico y con orientación, puedo:	identificar servicios digitales simples para participar en la sociedad. reconocer tecnologías digitales simples y apropiadas para empoderarme y participar en la sociedad como ciudadano.
	2	A nivel básico y con autonomía y orientación adecuada cuando sea necesario, puedo:	identificar servicios digitales simples para participar en la sociedad. reconocer tecnologías digitales simples y apropiadas para empoderarme y participar en la sociedad como ciudadano.
Intermedio	3	Por mi cuenta y resolviendo problemas sencillos, puedo:	seleccionar servicios digitales bien definidos y rutinarios para participar en la sociedad. indicar tecnologías digitales apropiadas bien definidas y rutinarias para empoderarme y participar en la sociedad como ciudadano.
	4	De forma independiente, de acuerdo con mis propias necesidades, y	seleccionar servicios digitales para participar en la sociedad. discutir las tecnologías digitales apropiadas para

		resolviendo problemas bien definidos y no rutinarios, puedo:	empoderarme y participar en la sociedad como ciudadano.
Avanzado	5	Además de guiar a otros, puedo:	proponer diferentes servicios digitales para participar en la sociedad. utilizar tecnologías digitales apropiadas para empoderarme y participar en la sociedad como ciudadano.
	6	A nivel avanzado, de acuerdo con mis propias necesidades y las de los demás, y en contextos complejos, puedo:	variar el uso de los servicios digitales más adecuados para participar en la sociedad. variar el uso de las tecnologías digitales más adecuadas para empoderarme y participar en la sociedad como ciudadano.
Altamente especializado	7	A nivel altamente especializado, puedo:	crear soluciones a problemas complejos con una definición limitada que estén relacionados con la participación en la ciudadanía a través de las tecnologías digitales. integrar mis conocimientos para contribuir a las prácticas profesionales y el conocimiento y guiar a otros en la participación en la ciudadanía a través de las tecnologías digitales.
	8	En el nivel más avanzado y especializado, puedo:	crear soluciones para resolver problemas complejos con muchos factores que interactúan y que están relacionados con la participación en la ciudadanía a través de las tecnologías digitales. proponer nuevas ideas y procesos al campo.

Nota. Esta tabla muestra cuatro niveles competenciales de la ciudadanía digital.

Fuente: DigComp, 2022, p. 19.

Tal como se explicó (supra), el INTEF (2017) elaboró 21 competencias digitales docentes distribuidas en cinco áreas. Estas áreas y niveles competenciales sin duda se modificaron y adaptaron al español según el DigComp (2022) como se dijo arriba.

La participación ciudadana en línea o ciudadanía digital forma parte del área 2 Comunicación y colaboración. Esta competencia digital se puede adquirir a través de seis niveles: A1 Nivel básico, A2 Nivel básico, B1 Nivel intermedio, B2 Nivel intermedio, C1 Nivel avanzado, C2 Nivel avanzado.

En el cuadro de abajo, se ilustran los tres niveles de habilidades de la participación ciudadana en línea. Cada una de ellas se adquiere a medida que el ciudadano digital las desarrolla en el campo laboral y social. De igual modo, se adquieren en el campo formativo.

Tabla 7

Niveles

A- Básico	B- Intermedio	C- Avanzado
Sabe que la tecnología se puede utilizar para interactuar con distintos servicios y hace un uso pasivo de algunos, en el ámbito educativo.	Utiliza activamente algunos aspectos de nivel medio de los servicios en línea para su profesión docente (por ejemplo, sedes electrónicas, sistemas de gestión educativa, etc.).	Es un usuario habitual y activo para la comunicación y participación en línea en cualquier tipo de acción social, política, cultural, administrativa.
		Es un sujeto que participa y expresa sus opiniones en distintos espacios virtuales educativos (redes sociales, periódicos, foros de debate, etc.).
		Desarrolla proyectos y actividades para formar al alumnado en la ciudadanía digital.

Nota. Esta tabla incluye tres niveles de participación ciudadana en línea: Básico,

Intermedio y Avanzado. Según se observa, cada nivel se enfoca en las habilidades digitales. Fuente: INTEF, 2017, p. 29.

El DigCitCommit (s.f.) se basa en cinco competencias digitales ciudadanas subyacentes adheridas al ISTE (s.f.-c) que son indispensables para la ciudadanía digital en general, educadores y educandos de cualquier sistema educativo. La ventaja de estas competencias se debe a que el sitio ofrece recursos más hiperenlaces de otras páginas Web para desarrollar de manera práctica cada competencia.

El cuadro de abajo describe lo indicado anteriormente. El modelo contribuye con la creación de los descriptores sobre las competencias digitales ciudadanas creadas por los participantes acorde con los resultados de la investigación de campo:

Tabla 8

Competencia de la ciudadanía digital

Inclusivo	Estoy abierto a escuchar y reconocer respetuosamente múltiples puntos de vista, y me relaciono con otros en línea con respeto y empatía
Informado	Evalúo la precisión, la perspectiva y la validez de los medios digitales y las publicaciones sociales
Comprometido	Utilizo tecnología y canales digitales para la participación cívica, para resolver problemas y ser una fuerza para el bien en las comunidades físicas y virtuales
Equilibrado	Tomo decisiones informadas sobre cómo priorizar mi tiempo y actividades en línea y fuera de ella
Alerta	Soy consciente de mis acciones en línea y sé cómo estar seguro y crear espacios seguros para otros en línea

Nota. En la primera columna, se muestran las cinco competencias subyacentes de la ciudadanía digital. Por cada una de ellas, hay una definición. Fuente: DigCitCommit (s.f.).

Según la UNESCO (2019), la ciudadanía digital forma parte del nivel de

adquisición de conocimientos. En este nivel, tal organismo destaca lo siguiente sobre la participación ciudadana en línea: “Modelizar prácticas adecuadas a aplicar en línea, en particular en lo tocante a comunicación, etiqueta, cumplimiento de la ley, protección de sí mismo y de los alumnos, salud y bienestar, y respeto de los derechos y responsabilidades” (p. 31). Como se indicó (supra), la mejor manera de adquirir esta competencia estriba en la formación y práctica en cualquier sistema educativo en Guatemala. También es importante promoverla en las instituciones educativas en el país.

Asimismo, Sandía y Montilva (2020) elaboraron una tabla con dimensiones que resumen las competencias digitales subyacentes para los ciudadanos de la era digital. Estas competencias son necesarias para la formación de la ciudadanía digital. Como en los casos anteriores, se deben adquirir en los sitios sugeridos y practicarlas en cualquier entorno social.

Tabla 9

Dimensiones

Dimensión	Descripción
Ciudadanía	Capacidad de ser consciente de la importancia del respeto a los deberes y derechos en la sociedad.
Creatividad	Capacidad de generar por sí mismo o en grupo ideas y proyectos originales para dar solución a problemas globales.
Colaboración	Capacidad de trabajar en equipo para alcanzar objetivos comunes.
Conocimiento	Capacidad de comprender, por medio de la razón, la naturaleza, cualidades y relaciones de las cosas; flexibilidad cognitiva; razonamiento lógico y matemático.
Dimensión	Descripción
Pensamiento crítico	Capacidad de analizar y entender situaciones y problemas

	complejos y resolverlos de manera exitosa; capacidad de visualización.
Comunicación	Capacidad de transmitir y entender mensajes de manera eficaz a través de diferentes canales.
Compromiso	Capacidad de tomar conciencia de la importancia de cumplir con las responsabilidades asumidas.
Inteligencia emocional	Actitud positiva, disposición para aprender y enseñar, perseverancia; capacidad para coordinar, trabajar y negociar con otros.
Pensamiento sistémico	Capacidad para concebir, describir y analizar sistemas complejos; para emitir juicio y tomar decisiones.
Competencias digitales	Capacidad de apropiación, manejo y control de tecnologías digitales.

Nota. En la primera columna, se muestran 10 dimensiones de la ciudadanía digital. En esta investigación se denominan competencias digitales y dimensión de manera alterna como en este caso. Según la siguiente columna, se define cada una de ellas.

Fuente: Sandía y Montilva, 2020, p. 134.

Las 10 dimensiones de esta tabla son similares a las áreas generales señaladas por el INTEF (2017) y DigComp (2022) v2.2. Esto demuestra que la ciudadanía digital se complementa o relaciona entre sí con otras competencias para su desarrollo. En esta investigación, se debe tomar en cuenta estas competencias subyacentes para el ejercicio de la ciudadanía digital acorde al ámbito nacional.

Categorías de participación ciudadana en línea

Por lo señalado arriba, la ciudadanía digital se compone de varias categorías o dimensiones necesarias para cualquier sociedad. Ribble (2014) propone tres de gran valor para la educación en línea que deben implementarse en cualquier ecosistema, especialmente en Guatemala en tiempos de la pandemia o pospandemia (sic): (1)

Respeto; (2) Educación en línea y (3) Protección. A continuación se explica cada una de ellas.

Respeto

El respeto es una categoría esencial de la participación ciudadana en línea. Se caracteriza por el acceso digital, la netiqueta y la ley digital (Ribble, 2014). El respeto aboga por la igualdad de derechos y acceso digital para todos. La crisis de accesibilidad en Guatemala no consiste solamente en la falta de infraestructura o carencia de competencias digitales, sino por los problemas demográficos y la falta de políticas gubernamentales.

En cualquier entorno virtual, debe haber respeto ante todo gobernante, figura pública, organismo y cualquier ciudadano o ciudadana del país. Por esta razón, los ciudadanos digitales deben saber cómo conducirse en línea y ser capaz de escuchar y reconocer respetuosamente múltiples puntos de vista. La participación ciudadana en línea debe regularse por normas de netiqueta (competencia 2.5 del Área 2 Comunicación y colaboración del Marco Común de Competencia Digital Docente del INTEF, 2017). Posteriormente se ampliará este tema en las modalidades del ciberactivismo.

Asimismo, esta categoría implica usar y compartir adecuadamente la propiedad digital de los demás (Ribble, 2014). Todo educador o ciudadano debe tomar en cuenta los derechos de autor al utilizar o crear contenidos multimedia en cualquier entorno digital. Hay repositorios, contenidos digitales y REA que pueden utilizarse gratuitamente dependiendo del tipo de licencia y las atribuciones otorgadas por los autores. Para ello, se sugiere usar contenidos que tengan licencia Creative Commons Attribution.

Este tipo de licencia incluye ciertas atribuciones que permiten a cualquier educador, estudiante o ciudadano usar esos contenidos digitales. Un creador de contenidos digitales con fines educativos puede otorgar permisos de derechos de autor ingresando a la página de Creative Commons Attribution (2023).

Agregado a lo anterior, los ciudadanos digitales de Guatemala deben cumplir las leyes de derechos de autor vigentes que se aplican al uso de herramientas y contenidos multimedia. Según la Constitución Política de Guatemala, “Se reconoce el derecho de autor y el derecho de inventor; los titulares de los mismos gozarán de la propiedad exclusiva de su obra o invento, de conformidad con la ley y los tratados internacionales” (Constitución Política de la República de Guatemala, 1985, Artículo 42). Con base a lo anterior, el Congreso de la República de Guatemala decretó el acuerdo legislativo Ley de Derecho de Autor y Derechos Conexos (33-98).

Acerca de los tratados internacionales, Guatemala ha aceptado y rectificado los convenios promulgados por los países participantes. Lo dicho corresponde a la Convención de Roma sobre la protección de los artistas, intérpretes o ejecutantes, los productores de fonogramas y las emisiones de los organismos de radiodifusión (Organización Mundial de Propiedad Intelectual [OMPI], s.f.-a) y el Convenio de Ginebra para la protección de los productores de fonogramas contra la reproducción no autorizada de sus fonogramas (OMPI, s.f.-b).

En consonancia con el respeto, los ciudadanos digitales deben familiarizarse con las normas de netiqueta para conducirse adecuadamente en cualquier entorno virtual. Para tal fin, se puede tomar en cuenta el DigComp (2022). Como se explicó anteriormente, este es un marco de competencias digitales para los ciudadanos. Los editores de este marco competencial especifican los conocimientos, habilidades y

actitudes que un ciudadano digital debe adquirir y desarrollar en cualquier plataforma o entorno virtual.

En la parte inferior, se muestra un cuadro sobre los conocimientos, habilidades y actitudes de la netiqueta como competencia digital:

Tabla 10

Netiqueta

Conocimientos	Habilidades	Actitudes
Consciente del significado de los mensajes no verbales	Sabe dejar de recibir mensajes o correos electrónicos molestos no deseados	Cree que es necesario definir y compartir reglas dentro de las comunidades digitales
Consciente de la existencia de algunas reglas esperadas sobre el comportamiento de uno cuando usa tecnologías digitales	Capaz de manejar los propios sentimientos al hablar con otras personas en Internet	Inclinado a adoptar una perspectiva empática en la comunicación
Entiende que los comportamientos inapropiados en entornos digitales pueden dañar los aspectos sociales y personales de la vida a largo plazo	Sabe reconocer mensajes hostiles o despectivos o actividades en línea que atacar a determinados individuos o grupos de individuos	Abierto y respetuoso de las opiniones de las personas en Internet con diferentes culturas afiliaciones, antecedentes, creencias, valores, opiniones o circunstancias personales; abierto a las perspectivas de los demás, incluso si difieren de la propia
Consciente de que la adaptación del comportamiento en entornos	Puede manejar interacciones y conversaciones en	

digitales depende de la relación con otros participantes	diferentes contextos socioculturales situaciones específicas del dominio
	Conocer los requisitos de accesibilidad a la hora de comunicarse en entornos digitales para que la comunicación es inclusiva y accesible para todos los usuarios

Nota. La tabla presenta los conocimientos, habilidades y actitudes de la netiqueta como una competencia digital. Por lo regular, las competencias digitales se ejercen de manera holística. Fuente: DigComp, 2022, p. 24.

Educación en línea

En medio de los problemas de infraestructura tecnológica, conectividad y uso de las TIC en Guatemala, vale la pena tomar en cuenta el punto de vista de Ribble (2014), quien sugiere tres áreas importantes para educar a la ciudadanía en línea: (1) Comunicación digital; (2) Alfabetización digital y (3) Comercio digital.

De las áreas indicadas arriba, la comunicación y alfabetización digital son esenciales en esta tesis. Las instituciones educativas públicas y privadas, profesionales y ciudadanos del país deben contribuir con alfabetizar digitalmente a la población guatemalteca a pesar de la brecha digital existente.

Los docentes de la era digital deben adquirir y desarrollar las competencias digitales apropiadas para paliar este fenómeno. Para lograrlo, se recomienda a los docentes formarse en esas competencias como se describe en el Marco Común de Competencia Digital Docente por el INTEF (2017). Anteriormente se ha recomendado capacitarse en varios sitios, MOOC, NOOC y apps de ciudadanía digital.

Si las instituciones educativas del país no contribuyen con paliar la brecha digital, entonces se recomienda buscar el patrocinio de programas educativos que contribuyan con la alfabetización digital (crowdfunding). Otra alternativa es el uso de los REA. De ser imposible por diversas razones, se pueden crear iniciativas altruistas promovidas por cualquier ciudadano que haya adquirido y ejercido algunas de esas competencias digitales. Estas son alternativas para implementar las estrategias de ciberactivismo.

Protección

La intención primaria de esta categoría consiste en la protección de los dispositivos, los datos personales y adoptar medidas de ciberseguridad. De acuerdo con el INTEF (2017), esta categoría tiene que ver con la “Protección de información y datos personales, protección de la identidad digital, protección de los contenidos digitales, medidas de seguridad y uso responsable y seguro de la tecnología” (p. 47).

La protección no solo se limita a la seguridad de los dispositivos e identidad digital, sino también a la salud y bienestar digital (Ribble, 2014). Ambas toman en cuenta el estado físico (p. ej. los malos hábitos posturales) y psicológico del internauta.

Lo anterior se relaciona estrechamente con la formación en línea y el teletrabajo. La eficiencia en los estudios o el teletrabajo durante el confinamiento o posterior a ello no solo se debe al uso de las TIC, la adquisición de ciertas competencias laborales y digitales, sino con el bienestar digital de los internautas. Anteriormente se ha sugerido utilizar el sitio *Se genial en Internet* (2023) para que las familias naveguen con seguridad y con hábitos saludables.

Sumado a esto, la UNICEF (2020) emitió una serie de recomendaciones y recursos para los estudiantes debido al confinamiento por el COVID-19 en el mundo.

Entre los recursos ofrecidos por ese ente destaca un plan de consumo de medios para la familia, vídeos sobre ciudadanía digital para Educación Infantil (Common Sense Education, s.f.) y mediación parental (Internet Segura 4Kids).

Formación ciudadana digital

En cuanto a la formación, la competencia digital ciudadana se ejerce en el escenario laboral, principalmente el educativo, y en la sociedad, sin embargo, también se ofrece en el escenario formativo en el que se desarrollan nuevas capacidades de manera sistemática (UNESCO, 2019). Para la formación de docentes, educandos y ciudadanos en línea, se recomiendan ciertos MOOC, NOOC y sitios creados para formar a los doctorandos en ciudadanía digital según se propone en el aporte del investigador al final del capítulo 3.

Por lo regular, los cursos masivos son gratuitos. Cada interesado necesita una conexión a Internet para visualizar elementos multimedia y ciertas habilidades en la creación de recursos digitales para diseñar actividades de aprendizaje (retos).

El INTEF ha ofrecido desde 2017 un NOOC titulado Ciudadanía digital (Formación abierta INTEF, 2020). El curso sirve para manejar diversas plataformas especializadas y opciones de mecenazgo digital. El NOOC dura diez días, de los cuales cada participante debe invertir 180 horas de estudio. El curso incluye los conceptos clave de esta investigación: competencia digital docente, ciberactivismo (activismo en línea), plataformas de peticiones y crowdfunding.

En el caso de Coursera, esta plataforma brinda el curso Formadores de ciudadanía (Coursera, s.f.). El curso contiene tres temas generales: la convivencia pacífica, la participación democrática y la valoración de las diferencias. El MOOC dura siete semanas. El participante debe invertir por lo menos 46 horas para completarlo.

Quien participe en el curso podrá informarse más sobre promover las competencias ciudadanas de los niños y jóvenes, contextualización y la construcción de ambientes democráticos.

Otro curso proporcionado hasta 2021 por la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso a través de MiriadaX se titula Ser ciudadano hoy (MiriadaX, 2021). El MOOC incluye varios módulos acerca de la ciudadanía, el ciudadano, las instituciones, la democracia, un análisis crítico de cómo ha cambiado el concepto en la historia y diversas formas de participación. El concepto de la ciudadanía digital es más amplio y no tan enfocado en la educación, pero como en el caso del MOOC de Coursera presenta un panorama amplio del tema.

De igual manera, la Fundación Telefónica, por medio del programa de formación digital Conecta empleo, presenta el curso GL Comunicación y Colaboración en la Era Digital - FT Ed 5. El curso contiene seis competencias del área de Comunicación y colaboración desarrollada por el INTEF (2017). En uno de los módulos, se explica el concepto de ciudadanía digital, los derechos y obligaciones del ciudadano digital, ejemplos de ciudadanía digital, la ciudadanía digital en la escuela y cómo formar ciudadanos digitales (Conecta empleo, s.f.).

Asimismo, hay varios sitios específicos para la formación ciudadana digital. El DigCitCommit (s.f.) reúne una coalición de organizaciones patrocinadoras para formar a los estudiantes y ciudadanos. A continuación, se enlistan varios sitios ofrecidos por esa comunidad. La primera en cuestión es Soy digital (Meta, 2022). Aquí se encuentran planes de estudio para ayudar a los jóvenes en su formación digital. También se brinda el programa Digital Citizenship Curriculum para todas las edades (Common Sense Education, s.f.). Aunque el sitio está en inglés, hay recursos de ciudadanía digital en

español.

Finalmente, Google proporciona dos cursos. El primero se llama Ciudadanía digital y seguridad (Google Educación, 2020). Este curso consta de cinco unidades sobre (1) la importancia de enseñar la seguridad y ciudadanía digital; (2) la seguridad en cualquier lugar de navegación; (3) búsqueda segura; (4) la suplantación de la identidad y (5) la reputación en línea. El segundo curso se titula Ciudadano/a Digital que contiene la misma temática con otros títulos (Impulso Docente Educación a Distancia, s.f.). Los temas presentados en ambos cursos se incluyen en los marcos competenciales presentados anteriormente.

De igual manera, esta organización ofrece un juego para niños en el que pueden aprender los conceptos fundamentales de la ciudadanía digital y de seguridad para explorar con confianza en el mundo digital (Sé genial en Internet, s.f.). También, hay otros recursos en ese sitio para navegar con seguridad y con hábitos digitales saludables para la familia. Los docentes, incluso los del nivel superior, pueden aprovechar este tipo de recursos para fomentar estos temas en sus familias.

2.2.2 Ciberactivismo

El ciberactivismo, por lo regular, se entiende de manera alterna como “activismo digital” (Catalina et al., 2018, p. 84; Córdoba, 2017, p. 242), “activismo en Internet”, “activismo Web” o “activismo online” (García-Estévez, 2018, p. 145). Tal como afirma García-Estévez (2018), el ciberactivismo “se basa en el uso de las tecnologías de la comunicación y la información con fines activistas, gracias a su rápida y eficaz comunicación, capacidad de difusión de información específica a audiencias grandes y específicas, así como la coordinación” (p. 145).

Su objetivo principal, como afirma García-Estévez (2018), radica en “hacer de

la red un canal de expresión, donde poner de relieve las verdaderas inquietudes y preocupaciones de la sociedad” (p. 146). En otras palabras, el ciberactivismo no solo se enfoca en la política, e-Government o gestión gubernamental (supra). El ciberactivismo tiene que ver con la militancia de los ciudadanos para generar temas de relevancia social, discusión (pensamiento crítico) o debates por medio de plataformas de peticiones y municipales, crowdfunding, iniciativas altruistas, redes sociales y modalidades.

Plataformas de peticiones

A través de las plataformas de peticiones, los internautas pueden participar ciudadanamente al alzar la voz ante quienes toman decisiones políticas, también sobre los problemas sociales, económicos, educativos y culturales de la sociedad. Caputo (2020a) describe su función al decir que “empoderan al ‘ciudadano común’ a través de la recolección de firmas en peticiones dirigidas a ‘tomadores de decisiones’, integrantes de ‘jerarquías’ de empresas o gobiernos” (p. 84).

Hay dos tipos de plataformas de peticiones como sustenta Caputo (2020a): (1) de ONG (p. ej. Avaaz, 2023; Somos puentes, s.f.; Visibles, s.f.) y (2) de “empresas sociales” (p. ej. Change, s.f.; Wemove, s.f.). Cada plataforma de peticiones presenta su razón de ser, un mecanismo particular para empoderar a la ciudadanía digital, con el propósito de generar cambios políticos y sociales favorables a la población.

Avaaz

Esta plataforma de petición social es “una comunidad global de movilización online que integra la acción política impulsada por la ciudadanía dentro de los procesos de toma de decisiones globales” (Avaaz, s.f.). Los ciudadanos digitales que desean apoyar una causa a favor de la sociedad deben seguir tres pasos. El primer paso

consiste en detallar la información básica de la campaña, a quienes va dirigida y la razón. El segundo paso es publicar la campaña, pero antes de ello es necesario previsualizar la información, si se modifica. Por último, el ciudadano digital debe difundir la campaña a la comunidad.

En la plataforma, se registran 83,885 ciudadanos guatemaltecos que han participado en las campañas creadas hasta abril de 2022. El sitio no permite una búsqueda para determinar si hay causas relacionadas con Guatemala. Sin embargo, esa cifra destaca el activismo en línea de los guatemaltecos en asuntos de relevancia social, económica y política en el mundo.

Change

Change.org es una plataforma que busca provocar cambios sociales con “la misión de empoderar a personas de todo el mundo para que puedan crear los cambios que quieren ver. Nuestra visión es un mundo en el que cualquier persona tiene poder y donde provocar cambios es algo cotidiano” (Change, s.f.).

Cualquier ciudadano puede firmar o iniciar una petición de interés nacional siguiendo varios pasos. El activista que desee participar debe crear un usuario con su correo electrónico. El sitio obtiene una IP del usuario para que no se repitan las firmas. A diferencia de Avaaz, hay un equipo que monitorea la petición para que sea visualizada y tenga impacto. Al lograr lo esperado se cataloga como una “victoria”. El equipo de Change.org publica las campañas de más impacto en un informe periódico para los ciudadanos digitales.

Change.org presenta varias peticiones importantes en Guatemala. Por ejemplo, hay seis peticiones relevantes. Entre ellas, hay una petición en contra de la plantación de la Palma africana, en cierta región del país, porque, a juicio de los demandantes,

ha provocado un “ecocidio” en el medio ambiente natural. La meta propuesta es de 300,000 firmantes para la conservación de las áreas naturales en riesgo (Change, 2020). Sin duda hay más causas sociales guatemaltecas, las cuales sirven de modelo de participación ciudadana.

Somos puentes

Esta plataforma de peticiones se parece a las anteriores, porque permite iniciar, difundir y publicar campañas para mejorar las condiciones de vida de una comunidad, barrio o región. La plataforma se asocia a Greenpeace, organización creada para protección animal, el cambio climático, paliar la contaminación (deshechos) y protección de espacios verdes. También permite a los ciudadanos digitales acceder a recursos y participar en la comunidad a través de un blog de Greenpeace (Somos puentes, s.f.).

Para participar ciudadanamente, el usuario debe seguir varios pasos. Inicialmente, el activista digital debe crear una campaña ambiental. Después de llenar un formulario, el nuevo usuario debe buscar activistas ambientales. Con tal que esté completado lo anterior, se organiza y difunde la campaña creada. Posteriormente se accede al centro de recursos. Finalmente, el ciudadano digital se agrega a una comunidad ambientalista y participa activamente.

En cuanto a las campañas ambientalistas en Guatemala, el sitio registra varias: (1) “Sobre las basuras plásticas” (Somos puentes, 2023a); (2) “Hospital veterinario gratuito” (Somos puentes, 2023b) y (3) “Salvemos el lago de Atitlán” (Somos puentes, 2022). Cada una de estas campañas ambientalistas tiene pocas firmas, sin embargo, ilustran varios temas relevantes del ecosistema guatemalteco y de otros hemisferios.

Visibles

Esta plataforma de peticiones pertenece a la Compañía de Jesús, España. Según Visibles (s.f.), la misión de la plataforma es “construir una comunidad on-line de incidencia y movilización social, una plataforma de participación, diálogo y encuentro, para todas las organizaciones, colectivos y personas preocupadas por la justicia social desde una opción creyente”.

Visibles.org es interactiva para los ciudadanos digitales de cualquier país. El usuario que desee apoyar una causa o crear una nueva debe registrar su nombre, apellido, correo electrónico, código postal, país y aceptar la política de privacidad. Siempre y cuando el ciudadano digital cumpla con lo anterior se une a una causa, pero a diferencia de las plataformas presentadas arriba, se puede añadir documentos para “profundizar”, a fin de reflexionar o informar a la ciudadanía digital sobre las causas en cuestión.

El sitio no muestra campañas a favor de la ciudadanía guatemalteca, pero sí registra seis temas de actualidad en Guatemala (abril 2022). Los temas presentados son de relevancia para la sociedad guatemalteca, no obstante, se escriben desde otra perspectiva, es decir, escritos por autores o editoriales extranjeras. Probablemente destaca entre ellos la tendencia “#NoNosCallaran: Periodistas de Guatemala exiliados denuncian acoso y buscan protección” (Visibles, 2022).

Wemove

La plataforma se enfoca en los problemas sociales y políticos de Europa. Como su nombre lo indica, los gestores del sitio se interesan en el cambio político del continente europeo (Wemove, s.f.). Por esta razón, la misión de la plataforma se expresa así: “WeMove Europe [...] es un movimiento ciudadano por una Europa mejor, por una Unión Europea comprometida con la justicia social y económica, con la

sostenibilidad ambiental y la democracia ciudadana y participativa”.

En comparación con las plataformas de peticiones incluidas anteriormente, el sitio muestra solamente 10 campañas globales. Entre los asuntos más importantes, se aboga por la crisis humanitaria de los refugiados ucranianos en países de la Unión Europea. Asimismo, se insta a los ministros del interior europeos para acoger sin restricciones a los refugiados en varios países del continente europeo (abril, 2022).

Para participar, los ciudadanos digitales deben registrar sus nombres y apellidos, correo electrónico, país de residencia, código postal y completar un espacio de comentarios. Después de introducir los datos, se hace clic en “Firma” para apoyar la campaña y permitir a Wemove (s.f.) utilizar los datos personales con este fin. A pesar de que el sitio incluye a usuarios de la Unión Europea, los ciudadanos digitales de otros continentes pueden participar.

Plataformas municipales

Como se observa en los párrafos precedentes, las plataformas de peticiones facultan a los ciudadanos por medio de firmas en peticiones dirigidas a organismos o gobiernos. Por el contrario, Caputo (2020b) explica que las plataformas municipales son creadas por los gobiernos y “ofrecidas a los ciudadanos para la participación con propuestas o reportes que pueden ser votados por otros ciudadanos y luego ejecutados” (p. 38). A modo de ejemplo se describen las características y funciones de dos plataformas argentinas y un software de código abierto de este tipo.

BA Elige

En cooperación con el Ayuntamiento de Madrid, la Subsecretaría de Comunicación de Argentina adaptó la plataforma Consul Democracy (infra) para promover la participación ciudadana en la Ciudad de Buenos Aires. Desde marzo de

2017, esta plataforma ha permitido la participación de los residentes nacionales o extranjeros de la Ciudad de Buenos Aires (BA Elige, s.f.).

Cada ciudadano puede subir su propuesta a la plataforma. Para tal fin, debe acceder a la plataforma con su cuenta de Facebook o Google. Al ingresar, es necesario leer las recomendaciones y completar unos campos antes de subir la propuesta. Ya establecida la propuesta, cada vecino puede apoyarla una vez. Después se determinará la cantidad de “apoyos” para ser evaluada y admitida. Finalmente las propuestas admitidas se presentan a los residentes para que voten según sus intereses o necesidades. El ayuntamiento ordenará las propuestas según la cantidad de votaciones para considerarlas y ejecutarlas (BA Elige, s.f.).

Consul Democracy

Este es un software de código abierto para la participación ciudadana. Hay 135 instituciones que lo utilizan en 35 países alrededor del mundo. El software está disponible gratuitamente para cualquier entidad o individuo. Se puede adaptar a cualquier administración de acuerdo con sus objetivos (Consul Democracy, s.f.).

En cuanto a funcionalidad, los ciudadanos digitales pueden participar en cualquiera de los seis mecanismos admitidos por el software. BA Elige (s.f., supra) sigue el mecanismo de Propuestas Ciudadanas.

Para entender mejor los mecanismos utilizados por Consul Democracy (s.f.), se muestra abajo un cuadro que los describe y en que consiste:

Tabla 11*Mecanismos*

Propuestas Ciudadanas	Cualquier persona puede hacer propuestas para mejorar su ciudad.
Votaciones	Se pueden realizar votaciones tanto de propuestas de la ciudadanía, como de la institución.
Legislación Colaborativa	Permite que la ciudadanía participe de manera activa en la elaboración de legislación y planes de acción.
Presupuestos Participativos	La ciudadanía propone y decide de manera directa cómo gastar parte del presupuesto de la Institución.
Procesos Avanzados	La flexibilidad de la herramienta permite diseñar procesos de participación más complejos como pueden ser desarrollos urbanísticos o planes institucionales más amplios.
Debates	La ciudadanía puede abrir hilos de discusión sobre cualquier tema y crear espacios independientes donde debatir y opinar sobre un tema concreto.

Nota. Esta tabla presenta los mecanismos de la plataforma para participar ciudadanamente. Fuente: Consul Democracy (s.f.).

Según la información proporcionada en el sitio, en Guatemala se utiliza el software, sin embargo, no identifica el nombre de la entidad y su funcionalidad. Aunque el énfasis de esta investigación no se enfoca en el e-Government (Malodia et al., 2021), es decir, un gobierno abierto, los ciudadanos guatemaltecos deben participar ciudadanamente por medio de este tipo de mecanismos, siempre y cuando haya una gestión accesible, abierta y transparente en el país.

Ingenia+Virtuágora

Esta es una plataforma municipal (Caputo, 2020b) creada por dos organismos del Gobierno de la Provincia de Santa Fe, Argentina (Ingenia+Virtuágora, s.f.). El

objetivo de Ingenia+Virtuágora (s.f.) estriba en “promover la participación juvenil de grupos, colectivos y organizaciones de jóvenes, a través del financiamiento de sus ideas, iniciativas y proyectos”.

El Gobierno de la Provincia de Santa Fe financia proyectos enfocados para el bienestar de la sociedad orientados en alguno de estos ejes: (1) Ciudadanía y Diálogo; (2) Emancipación y Proyecto de vida; (3) Bienestar joven y (4) Lenguajes Culturales. Los grupos se conforman con un mínimo de cinco integrantes de 15 a 29 años, al menos dos de ellos mayores de edad, residentes de Santa Fe, Argentina y representados con una personería jurídica (Ingenia+Virtuágora, s.f.).

Crowdfunding

Otra estrategia de ciberactivismo es el micromecenazgo o crowdfunding. El crowdfunding consiste en buscar patrocinio para emprendedores o para financiar proyectos de desarrollo social. Sajardo et al. (2017) amplían la definición anterior al decir que el crowdfunding “identifica al fenómeno de las personas que hacen red para conseguir dinero u otros recursos y financiar un proyecto o propósito concreto, en un plazo determinado de tiempo” (p. 131).

Modelos de Crowdfunding

Al menos hay seis modelos de crowdfunding. Sajardo et al. (2017) proponen cinco de los seis modelos: (1) “Modelo crowdfunding por acciones”; (2) “Modelo crowdfunding por préstamos”; (3) “Modelo por recompensas”; (4) “Modelo crowdfunding por donaciones” y (5) “Modelo social” (p. 132). El modelo social indicado por los investigadores se divide en dos categorías: (1) “Modelo de todo o nada”: El creador no recibe nada, si no alcanza la meta. Las donaciones retornan a sus donantes. (2) “Modelo de todo cuenta”: El creador del proyecto recibe todo lo

recaudado aunque no alcance la meta (p. 132). A esta lista González-Cacheda (2021) identifica el sexto modelo que denomina como cívico.

Plataformas de Crowdfunding

En esta investigación se toman en cuenta las plataformas de crowdfunding social y cívica, porque se acoplan a los temas predominantes de la participación ciudadana en línea (p. ej. Emprendi, s.f.; Goteo, s.f.; Indiegogo, s.f.; Kickstarter, s.f.; Mi grano de arena, s.f.; Oxfam Intermón, s.f.-a; Verkami, s.f.-a). Seguidamente, por cada plataforma se explica el modelo, cómo funciona y algunos ejemplos de proyectos sociales en Guatemala.

Emprendi

Esta plataforma de crowdfunding social es versátil por diversas razones. No especifica, si pertenece al modelo de “todo o nada” o “todo cuenta” (Sajardo et al., 2017), pero se ha establecido como una plataforma comercial para emprendedores. Emprendi.org promueve a emprendedores permitiéndoles desarrollar su talento o habilidades en diversos campos. Permite a terceros capacitarse o formarse en talleres ofrecidos por los emprendedores. Asimismo, hay una escuela de emprendimiento, innovación, empresarismo y liderazgo. La capacitación tiene un costo según las políticas de la plataforma (Emprendi, s.f.).

Goteo

Por lo discutido arriba, Goteo.org se cataloga como una plataforma de crowdfunding cívica de “todo o nada” (Sajardo et al., 2017; González-Cacheda, 2021). Aparte de ello, Goteo.org admite una financiación extra para los proyectos de emprendimiento, sociales y creativos llamada “matchfunding” (Goteo, s.f.). González-Cacheda (2021) explica que el matchfunding “implica la colaboración público-privada

de diversas instituciones públicas con entidades de corte cívico que promueven proyectos relacionados con distintos ámbitos, pero unidos por el interés social de la finalidad de la causa financiable” (p. 3).

Para financiar un proyecto de crowdfunding, el ciudadano digital puede registrarse con cualquier red social o correo electrónico y aceptar las políticas del sitio. Se inicia con un fondo concreto, una fecha para publicar el proyecto y la selección de un compromiso social.

Por ser un sitio de crowdfunding cívico, el ciudadano debe expresar el área de compromiso: (1) Solidario; (2) Software libre; (3) Generar empleo; (4) Periodismo independiente; (5) Educativo; (6) Crear cultura; (7) Acción por el clima; (8) Reforzar valores democráticos; (9) Participación ciudadana; (10) Igualdad de género; (11) Salud y cuidados; (12) Energía y sostenibilidad y (13) Desarrollo agro rural (Goteo, s.f.). También explica ese compromiso social y la ubicación. Por último, se aceptan las condiciones, requisitos y política de privacidad.

En el sitio, hay varios proyectos guatemaltecos cofinanciados, es decir, que llegaron a la meta de recaudación. Entre ellos, son valiosos para esta investigación: (1) ¡Ayúdanos a publicar la verdad sobre el genocidio en Guatemala! (Goteo, 2020a); (2) Por(sic) qué no? Bolsas de alimentos para Guatemala (Goteo, 2020b); (3) Guatemala needs you! (Goteo, 2019a) y (4) Geografía de mi cuerpo. Poesías de resistencia (Guatemala - Barcelona) (Goteo, 2019b).

Indiegogo

Indiegogo.com pertenece al modelo de crowdfunding social “todo cuenta”, es decir, si no se logra la meta propuesta, el patrocinador no debe devolver los fondos a los donadores. La plataforma nombra este tipo de recaudación como “financiación

flexible”. Adicionalmente, permite otro tipo de recaudación llamada “financiación fija”. En ella, el emprendedor debe alcanzar un objetivo específico que debe cumplirse. Esto le permite la financiación de un producto para lanzar al mercado. En cualquier tipo de patrocinio, se retiene el 5 % para la administración de la plataforma y otro porcentaje por el uso de tarjetas electrónicas (Indiegogo, s.f.).

En esta plataforma, hay una variedad de causas para apoyar proyectos tecnológicos, arte, impacto social (humanitario) e innovación ambiental. Casi 300 causas se han creado a favor de la población guatemalteca. La mayor parte de ellas son humanitarias. Algunas se relacionan con salud, cultura, religión, educación y desarrollo social. Además, hay causas de desarrollo sostenible creadas por guatemaltecos.

Un ejemplo de lo anterior es un cortometraje ambientado en Guatemala acerca de una niña indígena que emprende un viaje por el país para ayudar a su hermana embarazada, quien padece de una enfermedad. El cortometraje presenta un caso que trata uno de los muchos problemas sociales y económicos del país. Este es un claro ejemplo de participación ciudadana a favor de la sociedad guatemalteca y del mundo (Indiegogo, 2014).

Kickstarter

Esta es una plataforma de crowdfunding social de “todo o nada” (Kickstarter, s.f.). Solamente pueden participar ciudadanos digitales de la Unión Europea, algunos países asiáticos y de Latinoamérica únicamente México. Pese a esa limitación, la plataforma sirve de modelo para ilustrar el tipo de proyectos de desarrollo social para la población guatemalteca, ya que hay 36 proyectos financiados en 16 categorías.

Mi grano de arena

Esta plataforma de crowdfunding social pertenece a la categoría “todo cuenta”. Se describe a sí misma como una fundación “sin ánimo de lucro que conecta personas, empresas, organizaciones del sector social y ONG a través de herramientas digitales y proyectos innovadores. La fundación Mi grano de arena fomenta la participación ciudadana a favor de causas solidarias” (Mi grano de arena, s.f.).

Para participar, cualquier ciudadano del mundo puede establecer una campaña para apoyar una causa o donar a alguna en ejecución. A través de tres pasos, se crea una campaña de crowdfunding: (1) Creación de la campaña (descripción, material gráfico, objetivo económico, titular [persona, empresa u ONG] y duración de la campaña); (2) Comunicación de la campaña y (3) Agradecimiento y rendición de cuentas. Los directores de la plataforma retienen el 4 % de lo recaudado para la administración del sitio, más cargos bancarios (Mi grano de arena, s.f.).

En cuanto a campañas creadas para Guatemala, no se registran causas, sin embargo, como en otras plataformas descritas en esta investigación, los ciudadanos guatemaltecos pueden financiar (mecenaz) o crear campañas de emprendimiento de desarrollo profesional o con fines altruistas.

Oxfam Intermón

Oxfam Intermón pertenece a una ONG de crowdfunding social. De las plataformas de crowdfunding presentadas, esta tiene una razón de ser específica: “Trabajamos cada día para acabar con la pobreza, reduciendo las desigualdades sociales y económicas. Somos un equipo entusiasta, diverso e íntegro que cree en la capacidad de las personas para cambiar su entorno. Juntos somos imparables” (Oxfam Intermón, s.f.-a).

La plataforma difiere de las anteriores en cuanto a su funcionalidad. En vez de crear un proyecto personal o institucional, el ciudadano digital puede donar a cualquiera de estos destinos (abril, 2022): (1) Fondos generales; (2) Emergencia Ucrania; (3) Emergencia: Crisis de refugiados; (4) Fondo de ayuda humanitaria; (5) Hambruna en África y (6) Crisis en Yemen. Los donativos oscilan entre 30€, 60€, 120€ u otra cantidad. De igual modo, cualquier internauta puede ofrecer sus servicios como voluntario en España (Oxfam Intermón, s.f.-a).

Desde 2015 hasta 2022 (abril), el sitio registra por lo menos 30 proyectos para combatir la pobreza en Guatemala. Uno de los casos que sobresale para esta investigación es “El diario de Josefa - Emergencia climática en Guatemala - No podemos esperar” (Oxfam Intermón, s.f.-b). El caso presenta un claro ejemplo de desnutrición entre la población más vulnerable debido al cambio climático en el llamado “Corredor seco” en Guatemala. Con la asistencia y donativos, la hija mayor de “Josefa” acudió a un centro de recuperación nutricional. Este tipo de caso sirve como un modelo de formación ciudadana aprendizaje-servicio (Sandia y Montilva, 2020), para involucrar ciudadanamente a los sujetos de estudio o la población guatemalteca.

Recaudemos

Recaudemos.org se distingue entre las plataformas citadas en esta investigación por ser guatemalteca. Lastimosamente a finales de 2022, el sitio dejó de operar, pero para fines ilustrativos se incluye. Pertenece al modelo de crowdfunding social del tipo “todo cuenta”, pero el patrocinador debe pagar el 5 % del monto recaudado para la administración del sitio. Desde su creación el 4 de abril de 2018, se han presentado más de 150 causas para diversos propósitos sociales (Recaudemos, s.f.).

El ciudadano digital que desee donar para una causa o crear un proyecto de micromecenazgo debe cumplir con ciertos requisitos y condiciones. Para tal fin, se requiere el registro de datos personales, una clave y nombre de usuario. Adicionalmente, el patrocinador debe cumplir con ciertas normas y leyes del país. Al crear una causa el patrocinador o creador debe seguir un proceso. Incluye un normativo, si no se logra con la meta fijada. Antes de lanzar el proyecto, el ente evalúa lo anterior.

Al visitar el sitio se generaron varias categorías de patrocinio: (1) Salud; (2) Emprendimiento; (3) Música; (4) Voluntariado; (5) Animales; (6) Comunidad y (7) Medio ambiente (Recaudemos, 2022). De estas categorías, destaca la causa “14 de julio solidario”, creada por la Embajada de Francia y ATD Mundo para comprar cajas alimenticias a favor de familias afectadas por la pandemia en Guatemala (Recaudemos, 2020).

También sobresale la causa “Help Mayan Q’eqchi’ students receive an education and accomplish their dreams in Guatemala”. Para esta causa, se recaudó fondos para proveer educación a niños de edad escolar en la Aldea Peña Blanca, Alta Verapaz, Guatemala. Con esta ayuda, los patrocinadores esperan impulsar a algunos niños para que sigan estudios superiores (Recaudemos, 2021).

Verkami

Verkami.com se caracteriza por ser una plataforma de crowdfunding social “de todo o nada” (Verkami, s.f.-a). Cualquier artista o profesional puede pedir apoyo a terceros para financiar un proyecto de su creación “no para obtener beneficios económicos” (Verkami, s.f.-b). En este caso, las mecenazgos se destinan para creadores y emprendedores (p. ej. teatro, cine, música, pintura, fotografía, tecnología, diseño,

literatura y arte).

El emprendedor que desee crear un proyecto debe enviar un formulario a Verkami.com para ser evaluado y admitido en el sitio. Si el proyecto encaja con las categorías y propósitos del equipo, entonces se procederá con la recaudación de las mecenazas según el plazo y meta estipulada. Cualquier ciudadano puede contribuir económicamente con el proyecto o difundirlo a terceros. Si se alcanza o supera la meta, el dinero se entrega al creador del proyecto, pero Verkami.com retiene el 5 % más impuestos del monto para administración del sitio. Como se explica anteriormente, si no se logra recaudar el 100 % del objetivo, los fondos se devuelven a los patrocinadores.

La plataforma no muestra proyectos creados por guatemaltecos, pero cualquier ciudadano del país puede crear un proyecto con fines altruistas. Este sitio es similar a Emprendi.org y Recaudemos.org, aunque con fines distintos, pero demuestra que los guatemaltecos pueden contribuir como ciudadanos digitales con sus mecenazas o proyectos de su creación, conocimientos, habilidades y creatividad.

Iniciativas altruistas

El altruismo o iniciativas altruistas en línea tiene que ver con el servicio voluntario y sin remuneración económica para el bienestar de la población. Cada ciudadano digital, independientemente de su nivel educativo y área de especialidad, que está dispuesto a brindar sus servicios a la ciudadanía, puede hacerlo a través de sus conocimientos, habilidades y recursos.

Un ejemplo de esto ocurrió durante el primer año de la pandemia (2020), debido al confinamiento o restricciones de movilización en el país. Varios profesionales brindaron webinarios sobre diferentes temas como ergonomía, teletrabajo, salud,

educación, leyes y economía familiar. Otros, en cambio, se organizaron para asistir a la población con medicamentos y alimentos, apoyando a familiares, amigos y vecinos.

En la era digital, toda institución de educación superior, ente gubernamental, y ONG tienen la capacidad de promover o realizar iniciativas altruistas. En Guatemala, por ejemplo, hay una brecha digital, no solo de infraestructura tecnológica y de accesibilidad a la tecnología, sino de alfabetización digital, la cual debe paliarse en lo posible.

Relacionado con las iniciativas institucionales que contribuyen con la alfabetización digital, Claro et al. (2021) elaboraron un informe para CEPAL acerca de la ciudadanía digital en América Latina. En este informe, estos investigadores señalaron que hay iniciativas institucionales que buscan “desarrollar habilidades digitales en las personas para un uso efectivo y, en algunos casos, un uso ético y seguro de manera de poder participar y beneficiarse de las oportunidades propias de la sociedad digital” (p. 24).

En ese sentido, Claro et al. (2021) destacaron en este informe que la alfabetización digital general tiene como fin capacitar a la ciudadanía digital en cuanto a:

habilidades de manejo funcional o dominio operacional básico de dispositivos digitales e Internet, habilidades informacionales referidas a la capacidad de buscar, evaluar, procesar y comunicar información digital de manera efectiva y habilidades de convivencia centradas en el uso seguro, responsable y ético de la información digital. (p. 25)

Lo destacado anteriormente es necesario en Guatemala. La alfabetización digital de la población guatemalteca debe ofrecerse a los educadores, educandos,

familias y ciudadanos de cualquier nivel educativo, social y étnico, tanto de zonas urbanas o rurales, pese a los problemas de infraestructura tecnológica y de accesibilidad a la tecnología. Incluso incluye a personas de la tercera edad y con discapacidad.

Por otro lado, en Guatemala gran parte de la población no cuenta con acceso al Internet, equipo y mecanismos para la modalidad virtual y tecnológica. Lo anterior se demuestra a través del Censo 2018 realizado por el Instituto Nacional de Estadística de Guatemala (Portal de resultados del censo 2018, s.f.). Según este censo, el 21 % de la población cuenta con computadora y el 17 % con Internet. El acceso al Internet se facilita por el uso de dispositivos móviles (62 %).

A esto se suma los problemas sociodemográficos en Guatemala. Para Galperin (2017), los problemas sociodemográficos se deben a la educación, el género, la ubicación geográfica (urbana y rural) y la presencia de niños de edad escolar en los hogares. Estos problemas se agudizan por la falta de competencias digitales de los padres para apoyar a sus hijos.

Con el propósito de paliar estos problemas de alfabetización digital en Guatemala, han surgido iniciativas institucionales con este fin. Este es el caso del Grupo de Educadores de Google Guatemala (s.f., GEG Guate en adelante). GEG Guate inicia su misión de alfabetizar digitalmente a educadores de cualquier nivel educativo desde enero de 2021. Su misión consiste en: “Apoyarnos mutuamente y en la práctica docente estar convencidos que llevar la tecnología al aula es un elemento de impacto para sí mismo, para la escuela, pero principalmente para los estudiantes”.

GEG Guate (s.f.) ofrece quincenalmente webinarios gratuitos sobre el uso de aplicaciones educativas de Google como de otros sitios para implementar en cualquier

sistema educativo. También brinda capacitaciones para docentes sobre las tendencias en innovación y tecnología educativa. Así también capacita a aquellos docentes que deseen ser certificados por Google Educación en dos niveles llamados N1 y N2.

Con otra dimensión educativa, se suma Educando mi país (2021). Se trata de una ONG privada que ofrece varios programas educativos gratuitos a la población guatemalteca. La ONG brinda un programa de correspondencia para adultos de primaria acelerada. También provee programas del nivel básico y diversificado, diplomados gratuitos y con costo. Según la información del sitio, cada uno de los programas cuenta con 10,000 estudiantes inscritos (abril, 2022).

El servicio que suministra esta ONG incluye una plataforma. En ella están incorporados los cursos que contienen unidades, bloques y temas desarrollados por videos. Quienes se inscriben a cualquiera de los programas deben tener un dispositivo móvil, especialmente un teléfono inteligente, ser usuarios de ciertas redes sociales y acceder a *landing pages*. Los estudiantes pueden estudiar a su ritmo desde su lugar de residencia en cualquier lugar del país siempre y cuando tengan acceso al Internet.

Redes sociales

Según We are social Kepios (2023), en Guatemala se contabilizó el 13 febrero de 2023 un total de 8,70 millones de usuarios activos en las redes sociales. Entre 2022 a 2023, en el país la cantidad de usuarios de las redes sociales aumentó a 258,000 (We are social Kepios, 2022). Hasta diciembre de 2023, las redes sociales de mayor popularidad en Guatemala en cualquier dispositivo móvil fueron: Facebook (67.94 %), Instagram (15.34 %), Pinterest (9.88 %), Twitter (3.45 %), YouTube (2.77 %) y reddit (sic) (0.28 %). (Statcounter, 2023)

Los datos mostrados arriba evidencian la magnitud de las redes sociales como

una estrategia de ciberactivismo por su amplia capacidad de infundir información, interpelación e incentivo de participación ciudadana en línea (Varela y Águila, 2021). Las redes sociales se han convertido en una vía de convocatoria ciudadana digital, movilización, expresión e interés ante los fenómenos sociales del país (García-Estévez, 2018).

Varios artículos científicos presentados como antecedentes de la investigación describen cómo los usuarios de algunos países han participado ciudadanamente al ser solidarios con la población y apoyar causas pertinentes ante entes u organismos de estado (Alva de la Selva, 2019; García et al., 2017a; García, et al., 2017b; García-Ruiz y Pérez-Escoda, 2019; González, et al., 2020).

En Guatemala, por ejemplo, las redes sociales jugaron un papel importante en la organización del movimiento social “La revolución de los frijoleros” a raíz de la aprobación del presupuesto general de la nación 2021 por el Congreso de Guatemala y el presidente de la república el 18 de noviembre de 2020. Esto provocó el repudio de cierto sector de la ciudadanía en la ciudad, Facebook y Twitter.

De acuerdo con el punto de vista de Castellero-Ostio et al. (2021), hubo efectos positivos en contra de la aprobación del presupuesto nacional de la nación 2021. Los internautas guatemaltecos utilizaron la etiqueta #28N para movilizar a la población en esas redes sociales. Posteriormente protestaron, viralizaron su protesta y convocaron a la población por medio de estas etiquetas: #FrijolerosUnidos, #RenunciaGiammattei, #Presupuesto2021, #SalimosTodos, #GuatemalaSinMiedo. Como consecuencia, se incrementó el seguimiento de los perfiles de los que lideraron la movilización social. Esto provocó el apoyo a este movimiento y demostró un grado significativo de los participantes a favor de la causa.

Modalidades

Anteriormente se ha indicado el uso de distintas estrategias de ciberactivismo: (1) Plataformas de peticiones; (2) Plataformas de crowdfunding y (3) Redes sociales. Entre ellas destacan dos tipos de interacciones (modalidades) utilizadas por los usuarios de esos sitios, que se conocen como clictivismo y slactivismo. Ambos se consideran como un tipo de activismo en línea. Ciertos investigadores objetan este tipo de interacciones en esos sitios, sin embargo, se presentan algunos casos exitosos que demuestran lo contrario. De cualquier forma, los cibernautas deben tomar en cuenta su identidad digital y familiarizarse con las normas de netiqueta para conducirse adecuadamente en línea.

Así que, el clictivismo tiene que ver con hacer “clic” en una publicación en línea con un fin activista. Este tipo de interacción ocurre cuando un ciudadano se suma a otros activistas para apoyar y protestar ante un ente de gobierno. El clictivismo también sucede para mostrar solidaridad por una causa o bien común con el simple hecho de hacer “clic” en la publicación. También se considera clictivismo cuando una cantidad considerable de ciudadanos cuantifica el éxito de una publicación para demostrar repudio ante aquellos que toman decisiones políticas desfavorables para la población.

El slactivismo es un acrónimo de “slac” que significa “holgazán” más “activismo” según la Real Academia Española (RAE, 2022). Aplicado al ciberactivismo, el slactivismo se relaciona a los activistas que limitan sus acciones con: (1) Hacer “clic”; (2) Firmar en una plataforma de peticiones; (3) Apoyar económicamente una causa de crowdfunding; (4) Compartir o retuitear una publicación con el propósito de viralizar un tema; (5) Añadir una etiqueta para compartir o repostear; (6) Seguir una tendencia (i. e. *trending topic*) y (7) Responder con un emoji, meme, gif e imagen sin dialogar,

razonar o plantear un punto de vista.

Ambas modalidades de ciberactivismo han obtenido críticas considerables. Por ejemplo, Catalina et al. (2018) realizaron una revisión sistemática de literatura que mostró a varios autores adversos en cuanto al clicativismo y slactivismo como formas de activismo en la sociedad digital. De igual modo, otros investigadores serios han criticado estas modalidades, porque no provocan cambios significativos en la sociedad (García et al., 2017a; García-Estévez, 2018, p. 151, 152; Li et al., 2021, pp. 1, 17; Vizcaíno-Laorga et al., 2019, p. 557).

Pese a estas objeciones, hay autores que sostienen lo contrario. Un ejemplo efectivo de slactivismo ocurrió con el uso de las etiquetas y tendencias por “el secuestro de 276 niñas a manos de Boko Haram en Nigeria” (Córdoba, 2017, p. 240). En esta investigación, el autor demostró el uso efectivo de la etiqueta #BringBackOurGirls en Twitter. Los resultados evidenciaron que el activismo digital influye en la participación política. De esta manera, este investigador justifica lo anterior: “Entre abril y mayo de 2014, el hashtag logró colmar agendas mediáticas y se convirtió en trending topic en redes sociales. Muchas celebridades y políticos subieron fotos a sus cuentas, posando con carteles en los que se leía la etiqueta” (p. 254).

Otro caso de éxito presentado en los antecedentes de la investigación es el artículo científico de Alva de la Selva (2019). La escritora narra cómo la ciudadanía mostró solidaridad para apoyar a los damnificados y reparar los daños estructurales provocados por un sismo natural el 19 de septiembre de 2017 en México. Varios ciudadanos mexicanos viralizaron las etiquetas #AquiSeNecesita, #AquiNecesitamos y #RevisaMiGrieta con el fin de apoyar esta causa.

Por lo discutido, no hay que olvidar la “revolución de los frijoleros” presentada

arriba. Los participantes utilizaron este tipo de interacciones en Facebook y Twitter. Según Castellero-Ostio et al. (2021), aumentó el número de seguidores de los que iniciaron la convocatoria (clicktivismo). Asimismo, los participantes utilizaron etiquetas y viralizaron imágenes, memes y críticas para exigir a los políticos revertir la aprobación del presupuesto general de Guatemala 2021 (slactivismo). Esto provocó una movilización social con implicaciones significativas de los participantes tal como afirman los investigadores.

Como consecuencia de lo argumentado arriba, es necesario tomar en cuenta la identidad digital y la netiqueta cuando se utilicen estas interacciones (modalidades). La identidad digital engloba cuatro características: (1) Lo que el cibernauta es en la Web; (2) Lo que el cibernauta hace en la Web; (3) El rastro o la huella digital en la Web y (4) La reputación u opinión de los demás hacia el cibernauta. Estas características se reflejan en cualquier ciudadano digital cuando interactúa en cada publicación.

De los casos presentados arriba, se ilustra las interacciones de los ciudadanos digitales con respecto a una causa, sin embargo, “detrás del telón”, está en juego la reputación en línea de los participantes, porque se construye una identidad en línea. Con observar el nombre de los participantes en algún movimiento social, la imagen de sus perfiles, el contenido de sus publicaciones por medio de imágenes, gifs y vídeos dice mucho de ellos. También se refleja con el lenguaje soez, sarcástico, los insultos y críticas hacia los entes de poder político y sus representantes.

Como afirma Valderrama (2016): “En cada interacción, publicación o ‘me gusta’, se produce y almacena información que puede llegar a constituir una huella digital de nosotros que dice bastante de quienes somos y nuestros intereses más personales” (p. 3).

2.2.3 Fenómenos sociales

Los ciudadanos digitales no están aislados de la sociedad. Por el contrario, ellos interactúan con grupos sociales tales como la familia, los amigos, los colegas, los estudiantes, las organizaciones, las instituciones y las asociaciones. Estas interacciones suelen estar motivadas por los fenómenos sociales presentes de su entorno social y cultural. El objetivo de estas interacciones digitales es generar un cambio social (Ortiz, 2016). Por tanto, es importante entender su participación ciudadana a la luz de los eventos y tendencias que afectan a la población asistidos con las herramientas de ciberactivismo.

Guatemala enfrenta diversos desafíos sobre los fenómenos sociales ocurridos en los últimos años. Según el Sistema de Naciones Unidas en Guatemala (2020), los principales impactos y efectos socioeconómicos causados por la pandemia del COVID 19 fueron los siguientes: (1) Pobreza y desigualdades; (2) Discriminación y exclusión de los pueblos indígenas y afrodescendientes; (3) Violencia contra las mujeres y las niñas y (4) Movilidad y migración.

Al fenómeno de la migración a EE. UU, se observa la desintegración familiar, la dependencia de las remesas y la reasignación de los roles familiares (Bonilla-Landaverry, 2020). En este nuevo orden familiar, las mujeres enfrentan a la desigualdad, la discriminación y la exclusión en el mundo laboral. Esta brecha laboral resulta en una mayor participación en el sector informal principalmente en las comunidades rurales (Morales, 2023).

Asimismo, hay problemas sociopolíticos significativos tales como las elecciones generales de 2023. Estas se realizaron en un contexto de oposición ciudadana hacia el Estado de Guatemala, debido al papel de sus instituciones democráticas y la

oligarquía formada por políticos y empresarios (Schwartz y Isaacs, 2023). Además, la corrupción representa un grave problema para el país. Para Torres (2023), la corrupción en Guatemala es el resultado del debilitamiento de las instituciones gubernamentales, la falta de transparencia y la influencia de grupos de poder político y económico. Estos factores han provocado un impacto negativo en el desarrollo económico, social y ambiental de la nación. Además, han erosionado la confianza de la ciudadanía en sus instituciones y actores políticos.

En otro tema de gran relevancia, los servicios de salud proporcionados por el Estado de Guatemala no alcanzan un nivel óptimo. De acuerdo con Calderón (2020), la corrupción es la causa principal de esta situación. Lo anterior se manifiesta en el abuso de poder para beneficio personal por medio del soborno, extorsión, tráfico de influencias, robo, venta de insumos, nepotismo, entre otros.

Asimismo, el investigador afirma que hay insuficiente inversión en infraestructura, capacitación técnica, políticas financieras, recurso humano ineficiente, continuidad de programas, supervisión y rendición de cuentas. Como resultado, se ha deteriorado la salud entre la población, especialmente vulnerable y pobre, y no se invierten los recursos para mejorar los programas de salud. Esto ha provocado una falta de confianza en las autoridades de salud.

Así también, la educación es otro fenómeno de importancia para la sociedad guatemalteca. La calidad del sistema educativo en el país ha disminuido por diversos motivos. En una investigación realizada sobre el impacto de la pandemia por el COVID-19 en la educación guatemalteca, Ham et al, (2023) concluyen que la crisis sanitaria provocó el cierre de escuelas. A pesar del esfuerzo de los maestros aumentó la deserción de estudiantes. La tasa de abandono escolar creció el 8.1 % en comparación

con los niveles previos de la pandemia. Estos investigadores también expresan que Guatemala se encuentra entre los países con el rendimiento académico más bajo en Latinoamérica. Solo el 73 % de los adultos han completado la primaria en comparación con el 91.6 % en la región.

Se suma a este fenómeno social, la infraestructura, accesibilidad y alfabetización digital en el país. Según el Censo 2018, el 21 % de la población guatemalteca posee una computadora. El 17 % puede acceder al Internet, y el 62 % accede principalmente a través de los dispositivos móviles (Portal de resultados del censo 2018, s.f.).

Diversos estudios sobre las repercusiones de la pandemia del COVID-19 en el sistema educativo han destacado la importancia de la alfabetización digital. Estos estudios argumentan que no se trata simplemente de adoptar una modalidad en línea (e-Learning, m-Learning, híbrido), sino formar a la ciudadanía en competencias digitales y estrategias de aprendizaje emergentes (Alvarado, 2020; Leal, 2023; Reina y Sosa, 2023; Santiso, 2021).

Como consecuencia de lo anterior, han surgido movimientos sociales en línea y fuera de ella. Estos movimientos sociales se caracterizan por formar grupos formales, no formales de individuos y organizaciones dedicadas a los cambios sociales en el país. De acuerdo con Castellero-Ostio et al. (2022), se denominan movimientos sociales a aquellos grupos organizados presencialmente o en línea. En esta investigación, el interés recae en los movimientos en línea.

Para Ortiz (2016), estos movimientos sociales se denominan cibermovimientos. Él señala que debe haber un actor colectivo estructurado en la red de manera continua con el fin de provocar un cambio social. Como consecuencia, los movimientos sociales

deben ser activos dentro y fuera del ciberespacio, sensibilizar la opinión pública y exigir a un “adversario” de manera consciente y organizada el cumplimiento de determinados objetivos públicos.

Los movimientos sociales se relacionan con protestas políticas (Castillero-Ostio, et al., 2022; Pleyers y Álvarez-Benavides, 2019; Sola-Morales y Sabariego, 2020), resistencia y lucha contra el neoliberalismo, el sistema educativo, movimientos feministas, luchas indígenas y jóvenes urbanos en un contexto político (Fry, 2020). Sin embargo, Pleyers y Álvarez-Benavides (2019) destacan que el objetivo principal de los movimientos sociales no consiste en cambiar la política o el panorama electoral, sino el significado de la democracia.

Por otra parte, los movimientos sociales se asocian con ciertas tendencias o etiquetas presentadas en las redes sociales (Varela y Águila, 2021) tales como #MeToo (Manzano, 2019) y #BringBackOurGirls (Córdoba, 2017) para concientizar a celebridades y ciudadanos en general a pronunciarse sobre el acoso y abuso sexual y cambios políticos.

Anteriormente se han brindado otros ejemplos de protesta política y movilización ciudadana en México (Alva de la Selva, 2019) y Guatemala (Castillero-Ostio, 2021). De estos ejemplos, hay que tomar en cuenta la opinión de Manzano (2019) sobre la etiqueta #MeToo por no considerarla como un movimiento social, sino una rama de un movimiento feminista, pues las demandas corresponden a un asunto particular de varias celebridades del cine.

En esa línea de pensamiento, para esta investigación es vital el punto de vista de Ortiz (2016), porque presenta varias diferencias entre el concepto de movimiento social y otros fenómenos relacionados con la acción colectiva. Basado en su revisión

sistemática de literatura, el escritor señala estas diferencias: (1) Tácticas de protesta colectiva (p. ej. manifestaciones y huelgas); (2) Protestas colectivas aisladas; (3) Estallidos espontáneos colectivos; (4) Asociaciones; (5) Redes sociales; (6) Grupos de interés (objetivo en común de manera privada); (7) Partidos políticos interesados en un cambio social y (8) ONG (con ciertas objeciones).

Por lo discutido arriba, los movimientos sociales no se limitan simplemente a manifestaciones masivas o huelgas en las plazas públicas o a grupos de cibernautas que siguen una tendencia e interactúan con la información relacionada con un asunto o fenómeno social circunstancial. Tampoco los movimientos sociales surgen únicamente por causas políticas y gestión de gobierno, sino por distintas razones o causas sociales en cualquier país, incluyendo Guatemala. Lo dicho se evidencia en diversas áreas, incluyendo el sistema educativo, el medio ambiente, el derecho y equidad laboral, la protección y el bienestar animal, los grupos vulnerables, la pobreza, la salud, entre otros.

2.3. Estado del Arte

Esta sección contiene los antecedentes y el marco contextual de la investigación. En los antecedentes, se realiza una revisión sistemática de literatura sobre la ciudadanía digital y ciberactivismo en varios países. La ciudadanía digital se trata desde diferentes perspectivas. Algunas de las publicaciones se enfocan en campo en el marco de competencias digitales ciudadanas, conceptualización y formas de ciudadanía digital, la sociedad, la política y la educación superior.

El ciberactivismo según las publicaciones presentadas se centra en estudios realizados en universidades, principalmente españolas. Otras publicaciones sobre el ciberactivismo están relacionadas con diversas estrategias por medio de las redes

sociales e interacciones (slactivismo y clictivismo) y el uso de las TIC, compromiso social y formas de gobierno en línea y otros estudios sobre salud y bienestar digital. Las investigaciones se basan en artículos científicos desde 2018 hasta 2022.

Para finalizar, se incluye el marco contextual que trata acerca del marco institucional y geográfico de la FAHUSAC, principalmente la Escuela de Estudios de Postgrado, el programa doctoral perteneciente a los estudiantes del DITE y las dos cohortes de este programa (2021-2024).

2.3.1 Antecedentes

En Guatemala, no se ha identificado o hallado por el momento investigaciones acerca de la competencia digital ciudadana en el sistema educativo superior. En otros hemisferios, se ha investigado sobre el tema en varias perspectivas, una de ellas es el Marco de Competencia Digital Ciudadana (DigComp, 2017, 2021, 2022) de la Unión Europea.

Suelves, et al. (2021) investigaron acerca de la producción de artículos científicos sobre este marco competencial digital. Los resultados revelaron, según los autores, que en España se han publicado casi la mitad (48,3 %), otros países como EE. UU (5,7 %), Italia (4,6 %) o Suecia (4,6 %).

Por el contrario, en Latinoamérica la frecuencia de publicaciones es muy baja o escasa como se evidencia en el Ministerio de Educación de Colombia en 2013. Se observa una tendencia similar en Guatemala sobre competencias digitales, según lo publicado por Alvarado (2020); Leal (2023); Reina y Sosa (2023).

Acercas de la ciudadanía digital, Rendón y Angulo (2022) escribieron el artículo “Metaanálisis sobre ciudadanía digital en Iberoamérica: énfasis en educación”. El propósito del artículo fue categorizar por medio de un estudio bibliométrico tipo

metaanálisis las áreas de conocimiento generadas con relación a la ciudadanía digital en Iberoamérica. Se exploraron bases de datos institucionales e indexados de alta calidad, delimitando la búsqueda en artículos científicos, capítulos de libros de investigación, publicados entre 2009 y 2021.

En lo que concierne a la producción de literatura sobre la ciudadanía digital, España ocupó el primer lugar con 33.63 % en 38 documentos, seguido del 24.78 % de México con 28 documentos y el 20.35 % de Colombia con 23 documentos. En estos resultados destaca que en 13 países de la región, los investigadores no encontraron publicaciones, incluyendo Guatemala. La mayor producción de publicaciones se delimitó en la educación, administración pública, política, medicina, ciencias sociales, informática y comunicación.

Por los resultados presentados por Suelves, et al. (2021) y Rendón y Angulo (2022), solamente en estas dos publicaciones sobre la ciudadanía digital, es concluyente decir que hay muy pocas investigaciones acerca de la ciudadanía digital en el hemisferio latinoamericano. Las investigaciones demuestran que el enfoque recae en las competencias digitales y la educación.

Por otra parte, en otras publicaciones, hay artículos científicos enfocados en la conceptualización y las formas o modalidades de ciudadanía digital. Para tener un panorama global de lo dicho, se incluyen varias publicaciones por orden temático efectuadas desde 2018 hasta el presente en México, Perú, España y otros países como Bulgaria, India e Inglaterra.

En el caso de Lozano-Díaz y Fernández-Prados (2019), fundamentaron su artículo “Hacia una educación para la ciudadanía digital crítica y activa en la universidad” con respecto al modelo neo-republicano de Habermas. Sobre esa base,

definieron el papel del ciudadano en cuanto a sus derechos, principios éticos, críticos y coherentes con el activismo político para promover cambios sociales.

La investigación se realizó con el propósito de constatar la escala de Ciudadanía de Choi, Glassman y Cristol (2017) con las dimensiones y necesidades de ciudadanía digital de los participantes en el estudio. Los investigadores utilizaron esa escala vía Internet por medio de la aplicación LimeSurvey, partiendo de un pilotaje con siete alumnos de la Universidad de Almería, España. Después de esto, de manera incidental la muestra seleccionada fue de 250 alumnos pertenecientes a las Facultades de Educación, Derecho y Trabajo Social de esa universidad.

Entre los resultados más importantes, Lozano-Díaz y Fernández-Prados (2019), comprobaron que los jóvenes universitarios poseen habilidades técnicas y competencias digitales altas como el uso constante de medios digitales. Por el contrario, los participantes demostraron ser deficientes en el enfoque crítico y el activismo en línea.

Otra manera de entender el concepto de ciudadanía digital, Pangrazio y Sefton-Green publicaron el artículo “Digital Rights, Digital Citizenship and Digital Literacy: What’s the Difference?” en 2021. En este artículo, los investigadores conceptualizan el tema para identificar las diferencias entre la “ciudadanía digital”, “derechos digitales” y “alfabetización digital”. Los investigadores no se limitan en conceptualizar los tópicos, sino en establecer su eficiencia de manera ideológica, ética y práctica.

Por lo señalado arriba, Pangrazio y Sefton-Green (2021) establecieron los “marcos epistemológicos y ontológicos” de estos términos con el propósito de participar ciudadanamente en una sociedad mediada por la tecnología. En este sentido, para ellos la participación ciudadana en línea no solo se enfoca en las

responsabilidades cívicas o derechos ciudadanos, sino cómo la tecnología facilita el activismo en línea.

De la mano con estas “nuevas formas” de ciudadanía digital se deben considerar los “derechos digitales”. Estos estipulan la accesibilidad, uso, creación y publicación de contenido digital en distintos dispositivos y entornos virtuales, siempre y cuando se respeten los derechos o atribuciones otorgadas por sus autores tal como sostienen Pangrazio y Sefton-Green (2021).

No menos importante es la alfabetización digital, puesto que cada ciudadano debe aprender y desarrollar habilidades digitales para participar ciudadanamente en línea en cualquier contexto. Por esta razón, los investigadores concluyen al decir que la alfabetización y derechos digitales se centran en acciones individuales. En cambio, la ciudadanía digital se enfoca en las prácticas grupales o en comunidad.

En el caso de Cabero-Almenara et al. (2019), los autores escribieron el artículo “Las TIC y la creación de una ciudadanía crítica e-digital”. En este artículo, los investigadores realizaron una revisión sistemática de literatura sobre el concepto de la ciudadanía y su quehacer en la sociedad digital asistida por las TIC. Para ellos, la ciudadanía digital consiste en reflexionar sobre las características sociales de cualquier hemisferio sin que incida el espacio geopolítico.

De acuerdo con los autores, para la formación de la ciudadanía digital no simplemente se debe tomar en cuenta las competencias mediáticas, sino aquellas que promuevan el pensamiento crítico. En otras palabras, los ciudadanos deben ser capaces de evaluar la información ante cualquier fenómeno como ocurre con las noticias falsas.

En este sentido, según Cabero-Almenara et al. (2019), en el ejercicio de la

ciudadanía digital asistida por las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación), se deben incorporar las TAC (Tecnologías de Aprendizaje y Comunicación) y las TEP (Tecnologías de Empoderamiento y Participación). Por tal motivo, los ciudadanos no deben ser necesariamente expertos en el uso de las herramientas, sino capaces de compartir información, participar activamente y cooperar con otros para la construcción de conocimientos.

En lo que respecta al papel de la ciudadanía en la sociedad digital, Cobo (2019) elaboró el artículo “Ciudadanía digital y educación: nuevas ciudadanía para nuevos entornos”. Este artículo se escribió con el fin de reflexionar sobre los desafíos para comprender las interacciones en la sociedad por medio del Internet. Lo anterior se llevó a cabo por medio de una revisión sistemática de literatura y el análisis de base de datos. El autor centró su atención en el uso de las TIC en particular los dispositivos móviles en algunos países de Latinoamérica (p. ej. Colombia y Uruguay).

Cobo (2019) se enfoca más bien en el rol de los ciudadanos sobre diversos temas tales como la privacidad, libre expresión, inclusión, transparencia o rendición de cuentas, activismo y pronunciamiento o alzar la voz por alguna causa social. Lo expresado por el investigador destaca el uso de las TIC con el fin de participar ciudadanamente de manera responsable y objetiva ante cualquier problema social en los países de habla hispana. De igual modo, centra su atención en los sistemas educativos sobre la ciudadanía digital.

Por lo discutido antes, la ciudadanía digital se ha extendido a otras latitudes. La alfabetización digital ha asumido un papel importante durante la crisis mundial del COVID-19. En medio de esto, Milenkova y Lendzhova demostraron en 2021 cómo la alfabetización digital ha contribuido a la comprensión de los fenómenos sociales y las

prácticas durante la pandemia. Por esta razón, expresaron los resultados de su investigación en el artículo “Digital Citizenship and Digital Literacy in the Conditions of Social Crisis”. Al respecto, el objetivo principal de Milenkova y Lendzhova (2021) fue presentar la importancia e impacto de los medios de comunicación digital, la inclusión social en la transformación digital, un indicador de competencia profesional y habilidades para involucrarse en la sociedad.

En este caso, los investigadores efectuaron un estudio mixto. En la primera fase, utilizaron la técnica grupal de enfoque en cinco grupos desde 2019 hasta 2021. Participaron varios grupos sociales de tres pueblos en Bulgaria para discutir sobre los problemas de la digitación ante la crisis social provocada durante la pandemia del COVID-19. En la segunda fase, Milenkova y Lendzhova (2021) hicieron un análisis documental y una compilación de datos cuantitativos a través de encuestas sobre el uso de los medios digitales como fuentes de información por la pandemia del COVID-19.

Como era de esperarse ante la crisis sanitaria en ese país, Milenkova y Lendzhova (2021) señalan varios desafíos. Ambos autores observan el surgimiento de una visión enfocada en la educación para el desarrollo de habilidades y alfabetización digital a fin de impulsar la participación ciudadana en línea. Otros desafíos para el desarrollo de la ciudadanía digital en Bulgaria son “Estimular la creatividad y el pensamiento crítico, promover la independencia, combinar habilidades sociales, capacidades cognitivas y la competencia emocional e intelectual” (p. 12).

Entorno a la sociedad mexicana, Alva de la Selva (2019) publicó el artículo “Escenarios y desafíos de la ciudadanía digital en México”. El objetivo de este artículo, según la escritora, fue “analizar los factores económicos, políticos, sociales, culturales

y tecnológicos que explican la génesis y desenvolvimiento de la ciudadanía digital en el país” (p. 85). Para cumplir con este objetivo, Alva de la Selva (2019) realizó un análisis histórico-estructural de etiquetas (en inglés *hashtags*) y tendencias (en inglés *trending topics*) en Twitter. El análisis incluyó algunas elecciones presidenciales, gestión de gobierno y un simulacro de un sismo telúrico.

Como afirma la investigadora, en 2009 se utilizó la etiqueta #votonulo en contra de las elecciones presidenciales. Asimismo, varios grupos sociales rechazaron el aumento del 3 % de impuesto por el uso de las telecomunicaciones incluyendo el Internet. Estos grupos sociales expresaron su descontento, incluyendo la etiqueta #Internetnecesario, la cual llegó a ser una tendencia en Twitter.

Durante la campaña presidencial de Enrique Peña Nieto en 2012 se difundió la etiqueta #YoSoy132 como comenta la autora. Dos años después se usó #DefenderInternet a favor de la libertad de expresión y acceso al Internet. Estas demandas se extendieron al utilizar #EPNvsInternet.

Por otra parte, el 19 de septiembre de 2017 se viralizó la etiqueta #SimulacroCDMX por el ensayo de un sismo. Dos horas después, según ella, hubo un sismo natural. Para apoyar a los damnificados y reparar los daños estructurales en las viviendas se pidió a la ciudadanía digital usar las etiquetas #AquiSeNecesita, #AquiNecesitamos y #RevisaMiGrieta.

En conclusión, Alva de la Selva (2019) destaca el papel de la ciudadanía digital mexicana en la política, los impuestos, la libertad de expresión, el acceso al Internet y fenómenos naturales como un ejemplo de solidaridad. Asimismo, ella señala en su artículo los desafíos de la nación en temas de desarrollo social, economía y una ciudadanía en construcción.

En otra investigación realizada en México, González, et al. (2020) redactaron el artículo “Jóvenes universitarios: participación ciudadana, democracia y redes sociales digitales”. El objetivo de este escrito fue medir cómo los jóvenes universitarios de tres universidades mexicanas valoran el sistema democrático, las elecciones en este país y las acciones que les motiva a participar como ciudadanos digitales en su proceso formativo.

Los autores aplicaron el enfoque cuantitativo de investigación. Ellos emplearon un cuestionario para la recolección de datos. Seleccionaron a 1546 jóvenes universitarios de ambos sexos pertenecientes a la Universidad de Sonora (UNISON), la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) y la Universidad Veracruzana (UV), tal como afirman los investigadores.

Como resultado de esta investigación, González et al. (2020) concluyeron en lo siguiente. En primer lugar, los jóvenes universitarios manifestaron falta de credibilidad en el gobierno hasta la fecha de esta investigación. En segundo lugar, los estudiantes afirmaron que no viven en un país democrático, sino altamente corrupto en las esferas gubernamentales. En tercer lugar, la mayoría de los estudiantes universitarios no se identificó con algún partido político. En cuarto lugar, hubo pocas peticiones hacia los funcionarios de gobierno por algún asunto colectivo. En quinto lugar, cierto grupo de los estudiantes indicó estar en desacuerdo con el maltrato de los animales. Por último, otros afirmaron que las acciones de participación ciudadana de los universitarios se limitan a hacer donaciones a la Cruz Roja o instituciones de beneficencia.

También en México, Torres (2018) investigó las “Formas de participación en línea en estudiantes de la Facultad de Administración de la Universidad Veracruzana en México”. El propósito de la investigación fue mostrar las diversas maneras de

ejercer la ciudadanía digital en esa facultad. Con este fin, el escritor del artículo hizo un estudio cualitativo de alcance exploratorio en estudiantes de la Facultad de Administración en la Universidad Veracruzana, Veracruz, México. Para la recolección de datos el autor formó grupos de discusión. Los resultados más importantes giraron alrededor de tres formas de participar ciudadanamente en línea.

En la primera, Torres (2018) indagó acerca de las prácticas que realizaron como ciudadanos digitales. Algunos estudiantes dijeron que participan ciudadanamente con tal de estar conectados. Otros señalaron compartir información con sus contactos cercanos. De manera interesante, tal como dice el investigador, ciertos estudiantes manifestaron la importancia de la seguridad digital de sus datos personales y el cuidado de su imagen digital.

En la segunda, él corroboró entre los estudiantes su participación en línea como ciudadanos. Los resultados evidenciaron distintos tipos de interacciones virtuales en las redes sociales de manera prudente, medida en el contenido de las publicaciones, ética, consumo y producción de contenidos.

En el caso de la tercera, el investigador verificó la participación de los estudiantes en asuntos públicos a través de Internet. Un grupo de ellos mostró solidaridad al momento de apoyar ciertas iniciativas en línea. Asimismo, otros expresaron su punto de vista sobre peticiones de la ciudadanía digital y su interés sobre temas políticos. Finalmente, Torres (2018) observó cierta participación altruista enfocada en la preservación del medio ambiente, recursos naturales y la conservación de animales en vías de extinción.

En lo tocante al ciberactivismo, Fernández-Prados y Lozano-Díaz (2021) publicaron el artículo titulado “El reto de la ciudadanía digital activa en la educación

superior europea: análisis del ciberactivismo entre los estudiantes universitarios”. Ambos autores elaboraron el artículo con el fin de indagar una escala de ciberactivismo por medio de cuestionarios para medir el activismo en línea entre los estudiantes universitarios de la Universidad de Almería, España.

En cuanto al enfoque de la investigación, los investigadores utilizaron el cuantitativo. La muestra no probabilística se seleccionó de manera incidental entre los estudiantes de la Universidad de Almería durante el primer cuatrimestre del curso 2019-20. Participaron 605 estudiantes de un total de 812. Para la recolección de datos, los autores usaron un cuestionario de seis preguntas con 21 ítems.

Entre los resultados más significativos, ambos investigadores comprobaron que los estudiantes universitarios de la Universidad de Almería acceden a internet desde sus dispositivos móviles de manera habitual. Además, ellos concluyeron que “la concepción de competencia digital al igual que ocurre con la de ciudadanía digital se reducen, en los planteamientos de políticas e investigaciones educativas, a las habilidades ‘técnicas’” (p. 130). De la misma manera los dos autores verificaron que el acceso y uso del internet se realiza mayormente por los nativos digitales de la comunidad universitaria.

Cáceres et al. (2020) se enfocaron en las e-peticiones como una estrategia de ciberactivismo en el artículo “+Ciudadanía digital: activismo juvenil en plataformas de e-peticiones”. El objetivo del artículo fue realizar un análisis descriptivo entre jóvenes universitarios que apoyan causas sociales y políticas en plataformas de peticiones. El estudio fue cuantitativo, exploratorio por medio de un cuestionario en línea de 27 preguntas a 467 estudiantes universitarios de ambos géneros en tres universidades españolas. El estudio de campo se efectuó en el primer y último trimestre de 2019.

Entre los resultados más importantes, Cáceres et al. (2020) corroboraron que el conocimiento de las plataformas de e-peticiones no es muy elevado a excepción de Change.org, Hazteoir.org y Peticiones.org. Así también, ellos descubrieron que los estudiantes usan principalmente Change.org para apoyar una causa social. Además, verificaron que los jóvenes universitarios son más selectivos al elegir una causa relacionada para combatir una injusticia o algo que les afecte.

Otro detalle interesante para los investigadores fue que el 50 % de los participantes asocia estas plataformas con ONG. Como consecuencia de lo expuesto, los investigadores concluyen diciendo que este tipo de interacción se evidencia un tipo de clicativismo, porque es fácil y rápido para apoyar cualquier causa social.

Varela y Águila (2021) también realizaron una investigación sobre el ciberactivismo y las redes sociales. En este caso, titularon su artículo “Ciberactivismo y Redes Sociales El uso de Facebook por parte de los movimientos sociales a favor y en contra de la Interrupción Voluntaria del Embarazo (IVE)”. Este estudio fue mixto en el que se aplicaron entrevistas semiestructuradas a los movimientos sociales y se analizaron las páginas más representativas en Facebook para obtener los resultados.

En los antecedentes, Varela y Águila (2021) ofrecen importante información sobre los movimientos sociales formados en las redes sociales no solo por su capacidad de difundir información, sino por su poder de convocatoria. Además, presentan diferentes conceptos sobre los movimientos sociales. Así también, indican la importancia de usar los diferentes tipos de interacciones como modalidades del ciberactivismo (p. ej. etiquetas). El mismo punto de vista se aplica por el uso de las TIC por estos movimientos, porque son instrumentos cívicos, políticos y sociales.

Según lo indicado por Varela y Águila (2021), los referentes expresaron la

confirmación de sus opiniones, lo que les permite un mayor incentivo para participar en Facebook e Internet, expresar sus ideas y difundir la información. Sin embargo, los investigadores comprobaron que el uso de contenidos multimedia en esos entornos virtuales no fue eficiente, incluso las transmisiones en vivo.

En otro artículo de ciberactivismo y redes sociales, Rovira-Sancho y Morales-i-Gras (2023) investigaron sobre el uso de 50 etiquetas concernientes al feminismo en América Latina con el título: "Femitags in the networks and in the streets: 50 hashtags for feminist activism in Latin America". El objetivo de los escritores fue mostrar las etiquetas más importantes del feminismo difundidas en México por Twitter y su influencia en otros países de Latinoamérica.

En este estudio, los autores utilizaron el enfoque cuantitativo. Identificaron las etiquetas más relevantes en Twitter mediante las técnicas de etnografía digital y observación desde abril de 2016 hasta finales de 2021. A través de la API académica de Twitter, ambos investigadores escogieron dos millones y medio de etiquetas para el análisis. En este análisis construyeron un modelo de datos y cuadro de mandos de BI.

En el marco teórico, de manera magistral los autores del artículo denominan estas etiquetas como *femitags*. Estas las clasificaron en cuatro según su función social. Los *femitags* destacan campañas para tomar las calles, campañas para contar historias de abusos, campañas de reflexión y campañas en contra del abuso sexual. En el análisis de los resultados, ellos identificaron patrones en contra del femicidio, la legalización del aborto y el pronunciamiento en contra de la violencia sexual.

Con relación a las conclusiones, ambos investigadores verificaron que estos *femtags* revelaron la participación y movilización activa en las calles y en línea. La

difusión de las etiquetas produjo afectividad por la vida a causa de los femicidios. Las etiquetas mostraron rechazo a la mediación y representación, el rechazo en contra de otras activistas que promueven los discursos de odio. Finalmente, los *femtags* ayudaron a romper el silencio y documentar los testimonios de las víctimas para mostrar estos flagelos y esfuerzos para enfrentarlos.

En otra publicación sobre las redes sociales como una estrategia de ciberactivismo, Calvo et al. (2020) publicaron el artículo “La Educación Ambiental en las redes sociales: #EA26”. La etiqueta surgió para promover un evento en conmemoración del Día de la Educación Ambiental el 26 de enero de 2014. A partir de esa fecha se creó una cuenta en Gmail, otra en Twitter y un blog para apoyar la propuesta. Asimismo, los investigadores analizaron los debates promovidos por sus integrantes.

El estudio realizado por Calvo et al. (2020) fue cualitativo. Ellos enviaron 16 entrevistas semiestructuradas de cuatro preguntas por Google Forms a los integrantes del movimiento. El propósito de las entrevistas fue para indagar el punto de vista, la actitud y motivación de cada integrante del grupo. Entre los resultados, destacaron las opiniones sobre las propuestas de mejoras en función de esta causa social. Se suman los comentarios sobre la visibilidad, pertenencia, referencia e impacto promovido en Twitter. Los referentes opinaron sobre los retos presentes del movimiento. En cuanto al activismo en línea, los entrevistados indicaron sobre el funcionamiento del movimiento y su incidencia social a favor de la educación ambiental.

Por lo recopilado, Calvo et al. (2020) concluyeron al decir que se incrementó la presencia y la visibilidad de la educación ambiental en las redes sociales, incluyendo las cuentas creadas en otros *microblogs*. El movimiento se ha convertido en un

referente de educación ambiental. Esta estrategia de ciberactivismo ha sido efectiva para transmitir información global. Por último, con la ayuda de algunos microinfluencers (sic) se ha incrementado la presencia de este movimiento y el apoyo a esta causa social.

En esta línea, Sierra (2020) escribió el artículo “Ciberactivismo y nuevos movimientos urbanos: la producción del nuevo espacio público en la política contemporánea”. El objetivo de este artículo fue realizar un análisis sobre la política en línea o tecnopolítica basado en una interpretación marxista, en espacios públicos y antagónicos por distintas clases sociales. El escritor no se centró en una región o sociedad en particular, sino preferiblemente global, es decir, realizó una revisión documental de literatura.

Entre los temas más importantes, Sierra (2020) explica el ciberactivismo desde una teoría materialista, como un espacio público y de autonomía social. Según él, las nuevas tecnologías de la información favorecen los microespacios públicos. La autonomía junto a este tipo de oposición es una práctica del ciberactivismo.

Sumado a lo anterior, García-Ruiz y Pérez-Escoda (2019) elaboraron el artículo “Empoderar a la ciudadanía mediante la educación en medios digitales”. En este artículo, el objetivo general fue conocer las necesidades e intereses de los docentes y estudiantes españoles sobre la alfabetización de los medios comunicación digitales con el fin de empoderarlos para participar ciudadanamente en distintos entornos virtuales.

García-Ruiz y Pérez-Escoda (2019) eligieron el enfoque cualitativo empírico analítico, diseño no experimental, descriptivo y exploratorio. La muestra seleccionada incluyó a 79 docentes y 436 estudiantes de entre 14-16 años y nivel secundario de

varias regiones españolas. Para la recolección de datos se utilizó un cuestionario en línea, validado por varios docentes por la aplicación de la técnica Delphi.

Al considerar los resultados más importantes, García-Ruiz y Pérez-Escoda (2019) señalan lo siguiente. Por un lado, los jóvenes usan principalmente “WhatsApp, YouTube e Instagram y para aprender Office, Drive y YouTube” (p. 7). Según los dos autores del artículo, los jóvenes desean formarse en la edición de fotos y vídeos. De igual manera, ellos afirman que los docentes opinan que se debe educar en valores en esos entornos virtuales y ser guiados para buscar información en la Web.

El resultado más importante fue haber recopilado la opinión de los estudiantes sobre sus preferencias para aprender a mejorar sus competencias mediáticas y digitales. En consecuencia, la alfabetización mediática se necesita para empoderar a la ciudadanía según García-Ruiz y Pérez-Escoda (2019).

En otra perspectiva, Lozano-Díaz y Fernández-Prados (2020) redactaron un artículo acerca del desarrollo sostenible. Dicho artículo se tituló “Educating Digital Citizens: An Opportunity to Critical and Activist Perspective of Sustainable Development Goals”. En esta investigación, los autores realizaron un estudio del desarrollo educativo sostenible a través de la participación ciudadana activa y crítica en línea. Los objetivos de este artículo fueron dos. El primero fue descubrir las actitudes y vivencias de los estudiantes como activistas en línea. Con referencia al segundo, el objetivo de los investigadores fue conocer el comportamiento de los estudiantes de educación como activistas digitales al realizar actividades relacionadas con el desarrollo sostenible.

En el artículo citado arriba, los autores realizaron su investigación según el enfoque cualitativo y de diseño cuasiexperimental. La selección de la muestra fue

incidental y no probabilística. Participaron 302 estudiantes de educación del primer semestre 2019-2020 de la Universidad de Almería, España. Los investigadores utilizaron dos instrumentos para recolectar los datos. En el primero, usaron un test aplicado en dos etapas para analizar el nivel de participación ciudadana. El segundo fue un taller sobre los objetivos de desarrollo sostenible con el propósito de medir las interacciones cibernéticas.

A modo de conclusión, Lozano-Díaz y Fernández-Prados (2020) expresaron un bajo nivel de compromiso activo, crítico y político en Internet. Asimismo, ambos autores confirmaron que hubo “una mejora importante en las habilidades de ciudadanía digital de los estudiantes” (p. 10).

Recientemente, se publicó un artículo científico sobre el concepto del e-Government. El artículo se tituló “Future o e-Government: An integrated conceptual framework”. El objetivo primario del escrito fue determinar los factores que deben integrarse para un e-Government exitoso. Malodia, et al. (2021) recopilaron información sobre el concepto del e-Government. Además, los escritores hicieron una revisión sistemática de literatura para determinar la evolución del e-Government: Primera fase Enfoque tecnológico. Segunda fase Administración pública. Tercera fase Adopción tecnológica. Cuarta fase Percepción ciudadana.

Este estudio se basó en el enfoque cualitativo y paradigma epistemológico de la complejidad. Los investigadores escogieron en la India desde noviembre de 2016 hasta enero de 2019 a 168 ciudadanos, empleados gubernamentales, funcionarios públicos y expertos en tecnología. Los investigadores utilizaron entrevistas no estructuradas y semiestructuradas, más un caso de estudio como método de triangulación.

En lo que concierne a la conceptualización del e-Government, Malodia, et al. (2021) la dividen en tres subcategorías: ciudadanía empoderada, redes hiperintegradas (sic) y arquitectura de sistemas evolutivos. En el marco teórico y conceptual concretado por los autores sobresale la orientación ciudadana, los canales de comunicación entre ciudadano y el e-Government y el soporte tecnológico para la gestión del e-Government.

De manera novedosa e innovadora, varios investigadores se interesaron en el papel de la salud digital. En este caso, Petrakaki, et al. (2021) redactaron el artículo "The Cultivation of Digital Health Citizenship". El estudio, según los investigadores, ha contribuido a la noción de la ciudadanía en salud digital en Inglaterra. Para lograr lo anterior, los investigadores realizaron la investigación de acuerdo con el enfoque cualitativo en dos fases. La primera fase se llevó a cabo entre 2014 y 2016 acerca de las políticas de salud. La segunda fase se logró entre 2017 y 2018 en una plataforma en línea para recopilar los comentarios de los pacientes. Ellos usaron el NVivo para el análisis de 55 documentos y 55 entrevistas semiestructuradas.

Según Petrakaki, et al. (2021) "el artículo sitúa lo digital entre la biosocialidad (relaciones sociales definidas por factores patológicos) y la tecnosocialidad" (p. 7). Además, los autores del artículo confirmaron que si el uso de la tecnología cumple con las regulaciones de la ciudadanía digital sobre los derechos y responsabilidades, aún debe verificarse su cometido.

A modo de conclusión, en esta sección se han incluido varios artículos científicos que tratan el tema de la ciudadanía digital desde varias perspectivas. De todos los artículos científicos incluidos, las investigaciones de Suelves, et al. (2021) y Rendón y Angulo (2022) tienen mayor relevancia, porque proveen un panorama global

de las publicaciones sobre la ciudadanía digital y la temática. Además de lo dicho, hay muy pocas investigaciones en Latinoamérica y de manera particular en Guatemala.

En cuanto a la conceptualización y formas de ciberactivismo, varias investigaciones sirven de fundamento para el desarrollo del marco teórico. Varios artículos definen o establecen diferencias entre la “ciudadanía digital”, los “derechos digitales” y la “alfabetización digital” (Pangrazio y Sefton-Green, 2021; Milenkova y Lendzhova, 2021). De suma importancia es el artículo de Milenkova y Lendzhova (2021), porque toma en cuenta los desafíos sociales y educativos provocados por la pandemia del COVID-19.

Se deben agregar las investigaciones que proveen varias formas o modalidades de ciudadanía digital a nivel internacional (Alva de la Selva 2019; Cabero-Almenara et al., 2019; Cobo, 2019; González, et al., 2020; Torres, 2018). Estas modalidades proveen un marco referencial de los fenómenos sociales, culturales, políticos y educativos de otras latitudes similares al ámbito guatemalteco.

En estrecha relación con lo anterior, hay artículos que toman en cuenta las estrategias de ciberactivismo (Cáceres et al., 2020; Calvo et al., 2020; Fernández-Prados y Lozano-Díaz, 2021; García-Ruiz y Pérez-Escoda, 2019; Rovira-Sancho y Morales-i-Gras, 2023; Sierra, 2020; Varela y Águila, 2021). Las modalidades o estrategias de ciberactivismo registradas sirven para constatar con los resultados obtenidos sobre el ejercicio de la ciudadanía digital y ciberactivismo de los sujetos de investigación.

No menos importantes son los artículos científicos que presentan el tema de manera innovadora. El artículo de Lozano-Díaz y Fernández-Prados (2020) toma en cuenta un estudio del desarrollo educativo sostenible por medio de la ciudadanía activa

y crítica en la Web. También destaca el estudio de Malodia, et al. (2021), porque trata el e-Government, es decir, la gestión de gobierno abierto para la ciudadanía digital. Este tipo de participación ciudadana se ha tratado de modo tradicional desde hace varios años como se ha tratado anteriormente.

Por último, cabe decir que la ciudadanía digital no se limita a lo expuesto anteriormente, pues la reciente publicación de Petrakaki, et al. (2021) sobre la ciudadanía en salud digital demuestra que el tema no solo es innovador, sino de múltiples facetas por explorar.

2.3.2 Marco Contextual

Según Paniagua et al. (2022), a partir de 1962 se fundó la FAHUSAC. Desde entonces se creó un Doctorado en Letras, Filosofía, Historia y Psicología. Posteriormente, se ofreció una Maestría en Educación Superior en 1972. En 1983, inició la Maestría en Docencia Universitaria. Este programa de maestría se convirtió en el Departamento de Postgrado en 1996 y en el 2009 en la Escuela de Estudios de Postgrado. La Escuela de Estudios de Postgrado cuenta con maestrías en ciencia y artes, doctorados y un postdoctorado.

La Escuela de Estudios de Postgrado de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Humanidades, con la aprobación del Consejo Superior Universitario, ha ofrecido desde octubre de 2020 el DITE. Desde esa fecha se ofrecieron tres cursos propedéuticos a dos grupos de profesionales en distintas disciplinas de educación superior. El primer grupo participó en dichos cursos en noviembre de 2020. El segundo grupo asistió a los cursos propedéuticos en enero de 2021.

El programa doctoral, único en Guatemala, inició en febrero de 2021. Este tiene

como objetivo general según USAC (2021): “Formar doctores en innovación y tecnología educativa que contribuyan a la generación de nuevos conocimientos y con ello el desarrollo de propuestas educativas efectivas, pertinentes, equitativas y con respeto a los derechos individuales y colectivos de la sociedad guatemalteca” (p. 2). En este sentido, el programa ofrece conocimientos relevantes según las tendencias de la disciplina en el contexto guatemalteco.

Este programa consta de diez cursos más el desarrollo de una tesis doctoral. Seis de los diez cursos tienen que ver con la alfabetización informacional. Con este tipo de formación, los doctorandos pueden desarrollar competencias digitales a través de diversas TIC en varios entornos virtuales en el aula universitaria o entes afines. Esto encaja, según USAC (2021), con el modelo sociocrítico formativo de la Facultad de Humanidades de la USAC: “privilegia las condiciones sociales y culturales, destaca el carácter reflexivo, enfatiza en la innovación y la tecnología en el desarrollo de los procesos educativos” (p. 1).

Los sujetos de estudio son los estudiantes de las cohortes 2021-2024 del DITE de la Facultad de Humanidades, Universidad de San Carlos de Guatemala. En total, hay alrededor de 36 doctorandos en ambas cohortes. Se suma a ellas dos cohortes más hasta la actualidad.

Por ser un doctorado universitario, todos ostentan el grado de maestro en distintas disciplinas. La mayoría tiene experiencia en la docencia de nivel medio o superior y cargos de administración educativa. Al menos cuatro de los doctorandos tienen formación en la modalidad e-Learning avanzada. Ellos enseñan en diferentes universidades. Uno de los cuatro enseña en la Universidad de San Carlos.

Capítulo III: Presentación y análisis de resultados

3.1 Presentación de resultados

La recopilación de los resultados de la investigación de campo se realizó desde marzo de 2023 con la contribución de los doctorandos del DITE, FAHUSAC, que voluntariamente colaboraron de acuerdo con su disponibilidad, horarios y fechas establecidas de manera particular. En la consulta, ellos opinaron sobre la ciudadanía digital, que es de relevancia por los sucesos ocurridos en el país y el papel ejercido por ellos como ciudadanos entre la población guatemalteca en cualquier entorno digital.

Se utilizó una guía de entrevista con preguntas semiestructuradas según el perfil determinado. Con base al paradigma epistemológico constructivista (Hernández y Mendoza, 2018), la teoría fundamentada se fue construyendo a medida que avanzó el proceso de realización, transcripción y análisis de las entrevistas. En la recopilación, se introdujeron más referencias bibliográficas y algunas plataformas debido a su utilidad en el estudio a fin de explicar las opiniones más relevantes de los consultados para esta investigación.

Una de las limitantes de esta investigación consistió en que algunos de los participantes no dispusieron de tiempo para atender a la solicitud de ser entrevistados, sin embargo, a medida que se realizaron las entrevistas se llegó al punto en que los datos no produjeron más conocimientos sobre la teoría fundamentada emergente (Charmaz, 2006; Hernández y Mendoza, 2018).

Como consecuencia de lo anterior, los consultados expresaron su opinión de manera franca, amena y coloquial en algunos casos. A través de las entrevistas se logró determinar según los objetivos secundarios: (1) Práctica de la ciudadanía digital

de los doctorandos; (2) Uso de las estrategias de ciberactivismo por los doctorandos y (3) Fenómenos sociales de Guatemala de interés por los doctorandos.

3.1.1 Práctica de la ciudadanía digital de los doctorandos

La ciudadanía digital practicada por los participantes hacia los fenómenos sociales en Guatemala se basa en un marco competencial digital que se refleja en sus conocimientos, experiencias y actitudes en la dimensión laboral. Los entrevistados entienden la ciudadanía digital como una participación activa en la sociedad guatemalteca o en otros hemisferios que se alinee con sus áreas de interés, consciencia social y responsabilidad y se lleva a cabo a través del uso de las estrategias de ciberactivismo que prefieren.

El marco competencial creado se denomina CompDigCiD. Este incluye las siguientes competencias digitales y, en algunos casos, dimensiones: (1) Información; (2) Creatividad y creación de contenidos; (3) Colaboración; (4) Pensamiento crítico (dimensión); (5) Comunicación; (6) Seguridad o protección; (7) Conciencia social (dimensión) y (8) Netiqueta. El marco consta de cuatro elementos: (1) Competencia digital; (2) Descripción; (3) Descriptores y (4) Ejemplos.

Para facilitar su comprensión, se muestra un cuadro que presenta el nombre de cada competencia digital ciudadana. Por cada competencia, se proporciona una definición fundamentada en la definición de los entrevistados, así como la contribución y adaptación del investigador. Este marco sigue los criterios definidos por el modelo del INTEF (2017) y del DigComp (2022).

Tabla 12*Definición de las Competencias Digitales Ciudadanas*

Competencia digital ciudadana	Definición
Información	Ser capaz de tratar cualquier tipo de información según el interés social y profesional. Informar, difundir de modo responsable la información a un público objetivo de acuerdo a la profesión o desempeño específico en cualquier lugar de trabajo.
Creatividad y creación de contenidos	Poseer habilidades básicas y de comunicación. Crear, aplicar principios de diseño en la creación de contenidos digitales con fines didácticos o educativos. Adaptar, innovar e incorporar contenidos digitales según el contexto social y educativo de la ciudadanía digital.
Colaboración	Colaborar con ofrecer conocimientos y compartir contenidos. Cooperar con otros con la difusión y creación de contenidos de manera altruista. Asesorar a un público objetivo o de interés común.
Pensamiento crítico (dimensión)	Ser capaz de argumentar, cuestionar, presentar evidencias, sugerir referencias científicas o de fuentes para analizar o evaluar la información difundida por terceros. Analizar, entender, resolver problemas, dialogar o discutir sobre cualquier tema.
Comunicación	Estar consciente de la libre expresión de ideas o puntos de vista sobre cualquier tema de interés social. Mediar efectivamente en cualquier discusión o debate en línea. Ser capaz de transmitir y entender la información de modo activo. Expresar cualquier tipo de opinión o ideas en cualquier entorno digital. Ser cauto al expresar cualquier punto de vista por cualquier vicisitud producida por terceros.
Seguridad o protección	Utilizar diferentes medios de comunicación virtual de manera segura al navegar. Proteger datos personales y de los dispositivos móviles. Identificar software malignos. Estar consciente de la identidad y huella digital. Cuidar de la reputación en línea. Mantener en privado cualquier información por cualquier amenaza de terceros.
Conciencia social (dimensión)	Participar activamente en línea por alguna razón, motivo o causa social. Estar comprometido con el país. Ser consciente del papel en

	línea, responsabilidad y derechos. Ofrecer soluciones para provocar cambios sociales en el entorno glocal.
Netiqueta	Conducirse correctamente en línea. Modelizar la ciudadanía y la identidad digital. Tener una buena reputación en línea. Respetar a otros ciudadanos digitales al momento de comunicarse, dialogar, discutir, opinar sobre distintos asuntos de interés común y social. Ser educado en cualquier entorno virtual.

Nota. En la primera columna, se enlistan las competencias ciudadanas digitales atribuidas a los consultados. En la segunda columna, se define cada una de ellas según lo manifestado por ellos.

Con referencia a los descriptores o habilidades necesarias de desempeño que se utilizan en el CompDigCiD según el modelo del INTEF (2017) y el DigComp (2022). Estos están asociados con los conocimientos, habilidades y actitudes que los entrevistados han demostrado en su práctica de la ciudadanía digital. En lugar de centrarse en los niveles inferiores y superiores como se muestra en las tablas 5 y 6 del DigComp (2022), se utiliza la tabla 9 como ilustran Sandia y Montilva (2020). Por consiguiente, los ejemplos presentados se basan en las contribuciones de los referentes consultados.

La tabla de abajo incluye las competencias digitales ciudadanas y sus descriptores de desempeño.

Tabla 13

Competencia Digital Ciudadana (CDC), Descriptores

CDC	Descriptores
Información	<ul style="list-style-type: none"> • Verifico la fecha de publicación de cualquier información en las redes sociales. • Identifico la identidad digital del informante y de ser necesario indagar

	<p>por terceros su rol en la Web.</p> <ul style="list-style-type: none">• Seleccione un público objetivo para dialogar o discutir temas de interés social.• Analizo, si la información o contenido contiene referencias bibliográficas o autoría.• Verifico, si la información proviene de una institución reconocida.• Soy responsable con la información, pues no difundo noticias falsas, ni aquellas que provoquen un problema entre la ciudadanía o discusiones innecesarias.
Creatividad y creación de contenidos	<hr/> <ul style="list-style-type: none">• Creo contenidos digitales con fines educativos.• Tomo en cuenta el contexto de mi público objetivo cuando difundo o diseño contenidos digitales según la accesibilidad e infraestructura del país.• Utilizo un lenguaje acorde al nivel socioeconómico y educativo de la población estudiantil y ciudadana en general.• Soy consciente sobre los derechos de autor y propiedad intelectual cuando creo contenidos digitales.• Comparto contenidos digitales a la ciudadanía de manera responsable, tomando en cuenta las atribuciones de las licencias de autor y los recursos educativos abiertos.• Conozco algunos criterios básicos de diseño gráfico para la elaboración de contenidos digitales.• Utilizo algunas herramientas y sitios que ofrecen plantillas predeterminadas, cuando creo contenidos digitales.
Colaboración	<hr/> <ul style="list-style-type: none">• Ofrezco mis conocimientos y experiencias a la ciudadanía digital para su desarrollo en distintas disciplinas.• Coopero con otros colegas para crear contenidos o elaborar proyectos educativos.• Coopero con padres de familia e hijos en diversos temas de interés.• Publico artículos científicos, capítulos de libros o libros completos para el beneficio de la comunidad académica.• Fomento la colaboración entre mis estudiantes en proyectos colaborativos en la Web. <hr/>

	<ul style="list-style-type: none"> • Asesoro a estudiantes de acuerdo con mi experiencia profesional y académica.
CDC	Descriptores
Pensamiento crítico	<ul style="list-style-type: none"> • Soy capaz de argumentar, cuestionar y debatir en espacios virtuales. • Soy capaz de presentar evidencias, referencias científicas o fuentes reconocidas mediadas con las TIC.
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Soy consciente que tengo libertad de expresión en cualquier entorno virtual. • Modero en situaciones, de las cuales es necesario mediar, cuando hay discusiones o debates. • Soy cauto cuando expreso mis ideas por políticas institucionales u organizacionales. • No participo públicamente en las redes sociales por razones personales o de otra índole, pero soy consciente de los fenómenos sociales de mi país.
Seguridad o protección	<ul style="list-style-type: none"> • Estoy atento sobre los piratas informáticos que pueden acceder ilegalmente a mis datos personales e institucionales. • Protejo mis datos personales ante cualquier jaqueo de cuentas. • Me intereso por la protección de datos personales y privacidad de la ciudadanía digital. • Tomo medidas de seguridad ante los software maliciosos.
Conciencia social	<ul style="list-style-type: none"> • Soy consciente de los fenómenos sociales de mi país. • Participo activamente en línea por alguna causa social. • No participo activamente en línea, porque respeto las políticas institucionales o laborales que me impiden hacerlo. • Por vocación y motivos justificados, apoyo causas sociales.
Netiqueta	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto a otros ciudadanos digitales, cuando interactúo con ellos en cualquier entorno virtual a pesar de las diferencias de opinión o de otra índole. • Trato con educación a los ciudadanos digitales. • No ofendo a otros ciudadanos digitales con palabras ofensivas o soeces. • Trato con cortesía a los ciudadanos digitales.

-
- Escribo correctamente, evitando faltas de ortografía y corrigiendo la redacción de lo que publico.
 - Me conduzco apropiadamente en línea para mantener una correcta identidad digital y reputación.
 - Cuido mi identidad digital en todas las interacciones en las redes sociales y entornos virtuales.
 - Sé que todas mis acciones en la Web se registran y dejan una huella digital que pueden dañar mi reputación.
-

Nota. En esta tabla, se observa que en la primera columna se enlistan las competencias digitales ciudadanas manifestadas por los entrevistados, seguido de los descriptores de desempeño en la dimensión laboral.

Por cada una de las competencias digitales ciudadanas del CompDigCiD, se ofrecen ejemplos concretos de conocimientos, habilidades y actitudes aplicables a cada una de ellas (DigComp, 2022). Estos ejemplos no son hipotéticos, sino que representan las contribuciones de los entrevistados y el investigador, reflejando su papel como ciudadanos digitales. El propósito de estos ejemplos es poner a disposición de la comunidad de tecnología educativa, tanto del país como de otros hemisferios, una guía útil para la práctica efectiva de la ciudadanía digital.

Tabla 14

Competencia Digital Ciudadana, Ejemplos

Competencia Ciudadana Digital	Ejemplos		
	Conocimientos	Habilidades	Experiencias
Información	Es consciente de toda la información que difunde a la ciudadanía digital en las redes sociales o	Puede seleccionar y restringir contenido con otros ciudadanos digitales por medio de las redes sociales o	Tiende a no compartir información de dudosa identidad y procedencia a la ciudadanía digital en

		cualquier entorno virtual.	cualquier entorno virtual. Sabe reconocer una fuente original, por ejemplo, noticias, contenido o información académica y publicación de artículos científicos.	las redes sociales o cualquier medio en línea.
Creatividad y creación de contenidos		Conoce sitios y herramientas básicas, intermedias y avanzadas para crear contenidos, tal como las herramientas de Google. Sabe que los contenidos digitales tienen derechos de autor y de propiedad intelectual registrados, por ejemplo, vídeos e imágenes. Se percata sobre el contexto socioeconómico, cultural y educativo del público objetivo a quien ofrece sus conocimientos o experiencias, por ejemplo, webinars, presentaciones y	Puede crear cualquier contenido digital, aplicando principios básicos de diseño o con la asistencia de sitios que proporcionan plantillas predeterminadas o contenidos interactivos en sitios como Canva, Genially y Prezi.	Respeto los derechos de autor y de propiedad intelectual cuando utiliza cualquier contenido digital en distintos formatos, por ejemplo, la creación de una infografía.

publicaciones.			
Competencia	Ejemplos		
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes
Ciudadana Digital			
Colaboración	Es consciente sobre las necesidades socioeconómicas de los estudiantes, pues les brinda asesorías y tutorías sin remuneración económica como sucede en el EPS.	Puede utilizar herramientas tecnológicas que facilitan la colaboración y cooperación entre colegas, estudiantes, padres de familia e hijos.	<p>Tiende a colaborar con otros colegas en la creación de contenidos digitales o en la impartición de temas en distintos formatos digitales como en el caso de YouTube.</p> <p>Tiende a compartir contenidos digitales de manera altruista para el desarrollo educativo de la ciudadanía digital, por ejemplo, la publicación de artículos científicos o de cualquier tipo.</p> <p>Fomenta la colaboración y cooperación entre los estudiantes en la realización de proyectos como en Wikipedia.</p>
Pensamiento crítico	Es capaz de identificar informes, contenidos o publicaciones en cuanto a sus	Sabe cómo argumentar en situaciones cuando se debate, cuestiona o	Adopta una postura crítica, constructiva y objetiva en el intercambio de ideas

	referentes científicos o documentales como en el caso de informes financieros o datos estadísticos, por ejemplo el PIB en Guatemala.	se discrepa sobre algún tema en espacios públicos como Facebook.	o discusiones en cualquier entorno virtual.
Competencia	Ejemplos		
Ciudadana	Conocimientos	Habilidades	Actitudes
Digital			
Comunicación	Está consciente de las restricciones de los espacios públicos y de las políticas institucionales a las que pertenece, tal es el caso de las páginas institucionales en Facebook.	Sabe resolver conflictos en público cuando surgen discusiones y debates en entornos virtuales, por ejemplo, las redes sociales.	Respeta las políticas institucionales u organizacionales con relación a no emitir opiniones personales sobre ciertos asuntos particulares de esos entes, por ejemplo, una ONG y organizaciones internacionales con sede en Guatemala. Restringe su participación en las redes sociales por convicciones personales o por considerar innecesario usar esos micro-blogs para expresar sus ideas públicamente.
Seguridad o protección	Está consciente de la amenaza de los	Sabe que estrategias debe aplicar para	Está atento sobre la protección de datos y

	piratas informáticos que pueden acceder ilegalmente a las cuentas personales o de cualquier institución educativa que sea vulnerable por no contar con un buen contrafuegos (i.e. <i>firewall</i>) y otras medidas de seguridad. Identifica softwares malignos que pueden dañar sus dispositivos personales y robar su identidad digital.	proteger sus datos personales y privacidad en los dispositivos móviles.	seguridad de los dispositivos móviles de los estudiantes de su centro educativo.
Competencia Ciudadana Digital		Ejemplos	
	Conocimientos	Habilidades	Actitudes
Conciencia social	Se informa en las redes sociales sobre los fenómenos sociales que ocurren en el país. Está consciente de su participación ciudadana en línea como un deber constitucional.	Utiliza algunas plataformas de peticiones para apoyar una causa social (p. ej. Change, s.f.) o de crowdfunding (p. ej. Gofundme, s.f. y Kickstarter, s.f.). Usa las redes sociales como canales de activismo en línea por alguna causa social de su interés.	Tiende a apoyar causas sociales o grupos de su interés mediante los canales virtuales de su predilección al pronunciarse, colaborar con conocimientos en espacios institucionales, públicos o privados.
Netiqueta	Sabe sobre ciertos	Puede gestionar	Es respetuoso y

<p>principios de netiqueta para conducirse correctamente en línea en cualquier entorno virtual. Comprende que sus acciones en línea pueden dañar o favorecer su identidad digital manifestados por aquellos ciudadanos digitales cercanos de su círculo social, profesional y familiar. Está consciente sobre los derechos de autor y propiedad privada por el uso de herramientas, contenidos digitales y publicaciones, por ejemplo al usar algún recurso con ciertas atribuciones de licencia.</p>	<p>interacciones en las redes sociales, plataformas o en cualquier medio virtual sin que perjudique su identidad y huella digital.</p>	<p>educado con los demás aunque difiera en cualquier asunto o creencia en espacios públicos. Tiende a mostrar una identidad y reputación correcta en cualquier entorno virtual, cuando interactúa con otros ciudadanos digitales y en sus acciones en la Web.</p>
---	--	---

Nota. Según se observa en la tabla, la primera columna incluye las ocho competencias digitales ciudadanas. En las siguientes tres columnas, se describen los descriptores correspondientes a los conocimientos, habilidades y actitudes de los entrevistados como ciudadanos digitales.

En resumen, *la práctica de la ciudadanía digital en respuesta a los fenómenos sociales en Guatemala* se basa en la creación de un marco de competencias digitales,

al que se ha denominado CompDigCiD. Este se compone de ocho competencias digitales. Por cada una de ellas se presenta una descripción, descriptores y ejemplos según el punto de vista de los participantes.

3.1.2 Uso de las estrategias del ciberactivismo por los doctorandos

Los participantes en esta investigación *utilizan diversas estrategias de ciberactivismo ante los fenómenos sociales en Guatemala*. En medio de esta variedad, se pudo entender que estrategias de ciberactivismo utilizan los entrevistados. Entre ellas se identificaron las siguientes: (1) Redes sociales; (2) TIC; (3) Modalidades; (4) Crowdfunding; (5) Plataformas de peticiones y (6) Altruismo o iniciativas altruistas.

En cuanto a las estrategias propuestas, los entrevistados consideran que las “redes sociales” son clave para enfrentar los fenómenos sociales que ocurren en el país. Para entender de manera más precisa cómo se utilizan estos sitios, se ha creado un cuadro que resume su participación ciudadana en línea a través de esta estrategia de ciberactivismo.

Tabla 15

Redes sociales

Contacto	Razón	Características	Preferencia	Razón social
<ul style="list-style-type: none"> • Personal • Profesional (colegas, estudiantes) 	<ul style="list-style-type: none"> • Causa social • Consciencia social • Bienestar de la población • Altruismo • Profesional (educación, 	<ul style="list-style-type: none"> • Dicultural (sic) • Voluntaria (pública y privada) • Sin participación • Cuidado de la identidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Facebook • X (Twitter) • YouTube • WhatsApp • Otras redes con menor preferencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Ciudadanía en general • Grupos cerrados • Grupos vulnerables entre la población

-
- (asesorías, y la huella
 - desarrollo digital
 - humano)
 - Consulta a
 - colegas
-

Nota. La tabla presenta los principales aspectos de las redes sociales según los entrevistados. La primera columna muestra el tipo de contacto que prefieren comunicarse. En la segunda columna se expresa las razones por las cuales ellos usan las redes sociales. La tercera columna proporciona algunas características distintivas de las redes sociales. La cuarta columna indica cuales son las redes sociales preferidas. Finalmente, la última columna señala la razón social que suscita el interés social de los participantes.

En el mundo digital hay una diversidad de TIC que son usadas con distintos propósitos. A través de la investigación de campo, los participantes prefieren usar las TIC por diversos propósitos y razones como ciudadanos digitales y por el bien de la sociedad guatemalteca. El cuadro describe lo expresado.

Tabla 16

TIC

Propósito	Razón	Características	Herramientas
<ul style="list-style-type: none"> • Profesional • Altruista 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilidad • Contexto específico (social, económico, educativo, accesibilidad, infraestructura) • Causa social 	<ul style="list-style-type: none"> • Ventajas (potencial, alcance, eficiencia, efectividad) • Desventajas (negativo) • Sin incidencia en conocimientos y 	<ul style="list-style-type: none"> • LMS • Redes sociales (mensajería) • Paquete de herramientas de Google • Plataformas de peticiones y de mecenazgo

<ul style="list-style-type: none"> • Conciencia social 	<ul style="list-style-type: none"> • habilidades comunicativas y mediáticas • Sin conocimientos de diseño gráfico • Propiedad intelectual y atribuciones de licencias 	<ul style="list-style-type: none"> • Para crear contenidos digitales • Para innovar y aplicar estrategias de aprendizaje emergente
---	--	--

Nota. La tabla incluye cuatro columnas. En la primera columna, se especifica el propósito de usar las TIC. La segunda columna incluye las razones por las cuales los entrevistados utilizan las TIC. La tercera columna se lista las características de las TIC. Y en la última columna, se indica el tipo de herramientas digitales usadas por los entrevistados.

Acerca de las modalidades de ciberactivismo (clicktivismo y slactivismo), los entrevistados realizan cualquier tipo de interacción según el propósito, razón y tipos de redes sociales. Se incluyen las plataformas de peticiones y crowdfunding. Se ha creado un cuadro para resumir estos aspectos.

Tabla 17

Modalidades (clicktivismo y slactivismo)

Propósito	Razón	Tipo
<ul style="list-style-type: none"> • Promover el desarrollo y bienestar de la población 	<ul style="list-style-type: none"> • Conciencia social • Identificarse con un movimiento social • Causa social • Crowdfunding (micromecenazgo) 	<ul style="list-style-type: none"> • Redes sociales • Mensajería • Plataformas de peticiones • Plataforma de crowdfunding

-
- Cuidar la identidad y la huella digital
 - No automatizada
-

Nota. Como se observa, la primera columna destaca el propósito de hacer interacciones en las redes sociales y plataformas. La segunda columna resume las razones de participar ciudadanamente en esos sitios por medio de esas interacciones (modalidades). La tercera columna incluye el tipo de plataformas que los entrevistados prefieren usar.

Por último, el altruismo demostrado por los participantes se realiza con un propósito, razón y tipo. El cuadro ilustra detalladamente estos aspectos relevantes.

Tabla 18

Iniciativas altruistas

Propósito	Razón	Tipo
<ul style="list-style-type: none"> • Promover el desarrollo y bienestar de la población 	<ul style="list-style-type: none"> • Conciencia social • Causa social 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos • Creación de contenidos digitales • Publicación de capítulos de libros, libros y artículos científicos • Información sobre algún peligro sobre alguna catástrofe • Alguna necesidad de la población por medio de asociaciones • Capacitar u ofrecer contenidos educativos a la comunidad estudiantil.

Nota. La primera columna destaca el propósito de participar altruistamente a favor de

la ciudadanía digital. La segunda columna resume las razones de participar altruistamente. La tercera columna muestra el tipo de altruismo ofrecido por los entrevistados a la población guatemalteca.

En síntesis, los participantes en la investigación *utilizan las siguientes estrategias de ciberactivismo ante los fenómenos sociales en Guatemala*: (1) Redes sociales; (2) TIC; (3) Modalidades; (4) Crowdfunding; (5) Plataformas de peticiones y (6) Altruismo o iniciativas altruistas.

3.1.3 Fenómenos sociales de Guatemala de interés por los doctorandos

En cuanto a *los fenómenos sociales de Guatemala que son de interés para los participantes en el ejercicio de la ciudadanía digital y el ciberactivismo*, sus acciones tienen que ver con problemas sociopolíticos, económicos, educativos, salud, seguridad y bienestar ciudadano. En un país afectado por estos fenómenos sociales, los participantes como ciudadanos digitales participan activamente asistidos por la tecnología. Cada uno de ellos no actúa en soledad o de manera aislada, sino que convive con amigos, familiares, colegas, compañeros de trabajo y ciudadanos en general.

Sus acciones e intereses se enfocan en la sociedad para que haya un cambio social en la población (Ortiz, 2016). Para los consultados ser ciudadano o ciudadana digital implica ofrecer soluciones a los problemas glociales (sic) de su entorno (Trujillo, 2022). Por tal motivo, para participar ciudadanamente en línea, hay una razón y una motivación correcta para que tenga sentido.

Lo señalado anteriormente expresa bien cómo los sujetos de investigación se interesan por ciertos fenómenos sociales y, por consiguiente, participan ciudadanamente en línea. Así que, producto de la consulta se identificaron los

siguientes fenómenos sociales de Guatemala: (1) Pronunciamiento; (2) Movimientos sociales; (3) Grupos sociales y (4) Temas de interés social (Educación, Salud, Política, Derechos humanos, Justicia, Protección de animales y Medio ambiente).

3.2 Análisis y discusión de resultados

En lo que se refiere al análisis y discusión de resultados, el propósito es explicar cómo los doctorandos practican la ciudadanía digital, que estrategias de ciberactivismo utilizan ellos y en que fenómenos sociales de Guatemala se interesan. Para tal fin, se incluyen los segmentos más relevantes para esta investigación generados por los entrevistados, los cuales aportan nuevos conocimientos o se corroboran según lo expresado en la fundamentación teórica y antecedentes.

3.2.1 Práctica de la Ciudadanía digital de los doctorandos

Al corroborar *cómo los doctorandos practican la ciudadanía digital hacia los fenómenos sociales en Guatemala*, se ha especificado anteriormente la creación de un marco de competencias digitales titulado como CompDigCiD. Respecto a este marco se formaron las siguientes competencias: (1) Información; (2) Creatividad y creación de contenidos; (3) Colaboración; (4) Pensamiento crítico; (5) Comunicación; (6) Seguridad o protección; (7) Conciencia social y (8) Netiqueta. Cada una de ellas se explica de acuerdo con la dimensión laboral según los fenómenos sociales de los implicados en esta investigación.

Los marcos competenciales digitales indicados se componen de los siguientes elementos comunes o diferencias en comparación con otros marcos competenciales citados: (1) Áreas de competencia (DigComp, 2022; DigCompEdu, 2022; INTEF, 2017); (2) Aspectos (UNESCO, 2019); (3) Dimensión o competencia (DigCitCommit, s.f.; DigComp, 2022; DigCompEdu, 2022; INTEF, 2017; Ministerio de Educación de

Colombia, 2013; UNESCO, 2019); (4) Descripción (DigCitCommit, s.f.; DigComp, 2022; DigCompEdu, 2022; INTEF, 2017; Ministerio de Educación de Colombia, 2013; UNESCO, 2019); (5) Nivel de competencia (DigComp, 2022; DigCompEdu, 2022; INTEF, 2017; Ministerio de Educación de Colombia, 2013; UNESCO, 2019); (6) Descriptores (DigComp, 2022; DigCompEdu, 2022 e INTEF, 2017) y (7) Ejemplos (DigComp, 2022).

Algunos autores identifican ciertas competencias digitales practicadas por los participantes (DigCitCommit, s.f.; Ribble, 2014). Otros investigadores, por el contrario, las denominan como dimensiones o subdimensiones del constructo ciudadanía digital (Al-Zahrani, 2015; Elcicek et al., 2018; Kara, 2018; Nordin, 2016; Sandia y Montilva, 2020), es decir, no hay un consenso entre estos marcos y los investigadores citados para crear un marco de competencias digitales para la ciudadanía digital en Guatemala como el impulsado por la Unión Europea (DigComp, 2022) y los demás organismos y las referencias indicadas.

A diferencia de lo especificado arriba, el *CompDigCiD* se compone de los siguientes elementos según los resultados acerca de la práctica de la ciudadanía digital durante de la consulta: (1) Competencia; (2) Descripción; (3) Descriptores y (4) Ejemplos. Así que, se brinda esta tabla comparativa con todos los marcos competenciales digitales.

Tabla 19*Marcos de Competencias Digitales*

Áreas de competencia	Aspectos	Dimensión o competencia	Descripción	Nivel de competencia	Descriptor	Ejemplos
DigComp (2022); DigCompEdu (2022); INTEF (2017)	UNESCO (2019)	CompDigCiD; DigComp (2022); DigCitCommit, s.f.; DigCompEdu (2022); INTEF (2017); Ministerio de Educación de Colombia (2013); UNESCO (2019)	CompDigCiD; DigComp (2022); DigCompEdu (2022); INTEF (2017); Ministerio de Educación de Colombia (2013); UNESCO (2019)	DigComp, 2022; DigCompEdu (2022); INTEF (2017); Ministerio de Educación de Colombia (2013); UNESCO (2019)	CompDigCiD; DigComp (2022); DigCompEdu (2022); INTEF (2017)	CompDigCiD; DigComp (2022)

Nota. La tabla presenta los elementos de los marcos de competencias digitales en comparación con el *CompDigCiD*. Como se observa, la primera columna incluye las áreas en que se dividen las competencias. La segunda columna especifica los aspectos sobre la función de los docentes o ciudadanos según el marco. En la tercera columna, se indica

cómo el ente atribuye a la competencia digital una dimensión. En la cuarta columna, los entes presentan una descripción de cada competencia digital. Con relación a la quinta columna, los organismos clasifican los conocimientos, habilidades y experiencias en niveles: (1) Básico; (2) Intermedio; (3) Avanzado y (4) Muy avanzado. La sexta columna describe los descriptores de desempeño basados en los conocimientos, habilidades y actitudes ideales de los educadores o ciudadanos en general (INTEF, 2017). En la última columna, los entes ofrecen ejemplos del uso de las competencias digitales en la dimensión laboral y formativa.

La primera competencia ciudadana digital corresponde a la “información”. Generalmente esta competencia se explica como la información difundida por terceros en la Web con el propósito de apoyar alguna causa social a favor de la población tal como afirma el DigCitCommit (s.f.). Aparte de ello, el ciudadano digital debe estar informado e informar de manera responsable sobre lo que ocurre con su localidad o sociedad sobre los acontecimientos relevantes para la población (DigComp, 2022).

No basta con informarse, es necesario tener habilidades básicas, intermedias o avanzadas para usar cualquier dispositivo digital, navegar, evaluar, procesar y comunicar la información de interés para la población, la cual debe ser responsable (Claro et al., 2021). Por esta razón, el INTEF (2017), por ejemplo, cataloga la información dentro de su marco común de competencias digitales docentes como una competencia digital. Esto requiere de ciertas habilidades al buscar, seleccionar, referenciar, inferir y compartir la información como afirma Trujillo (2022).

Por consiguiente, es muy importante verificar la autenticidad de cualquier tipo de información producida en la Web. Por lo discutido, hay varios criterios. Por ejemplo, se debe tomar en cuenta la fecha de publicación, especialmente si se ha creado recientemente en una página de cualquier red social (CDD Entrevista 20).

Al tomar en cuenta la información generada por cualquier ciudadano digital en la Web, es necesario identificar la identidad digital del informante. Así mismo, se debe seleccionar un público objetivo para dialogar o discutir temas de interés común o social (CDD Entrevistas 6, 19 y 23). Como un entrevistado refiere: “No le comento a cualquier persona que sé, que de repente no lo va a tomar bien, no me gusta generar ese tipo de ir y venir, de discusión que no es positiva en las redes” (CDD Entrevista 19). Por lo expresado, hay que tomar en cuenta la fuente u origen de quien publica en línea.

Un ejemplo claro de lo anterior son las redes sociales, pues se observan cuentas falsas con fotos de perfil sin la identidad del usuario o seudónimo (CDD Entrevistas 15, 18, 24 y 26). Por esta razón, debe evaluarse el perfil del informante relacionado con alguien de renombre o una autoridad en el campo donde se desenvuelve. Esto no solo permite la interacción con otros académicos sobre temas de su interés o disciplina, sino promover el diálogo y compartir conocimientos.

Tal como dice un sujeto de investigación: “(si) han sido consultados por otras personas que son expertas en el tema y que también pueden como validar y dar soporte a esta información. Creo que serían los dos pasos” (CDD Entrevista 20).

Sumado a lo anterior, no es suficiente consultar expertos o verificar si el contenido de la información contiene referencias científicas. Estas deben constatarse con una o más fuentes adicionales (CDD Entrevistas 10 y 26). De ser necesario, hay que solicitar información, revisar si la información proviene de un sitio Web o de una institución reconocida, especialmente, si es institucional (CDD Entrevista 22).

Debido a que en la Web hay infoxicación de información, información falsa y desinformación (Portugal y Aguaded, 2020) o de baja calidad, es necesario verificar, si la fuente contiene fundamentos o referencias científicas. Para ello, es necesario saber cómo referenciar (Trujillo, 2022). Por este motivo, uno de los sujetos de investigación explica lo siguiente: “platicábamos hace un momento de tomar en cuenta las fuentes primarias de donde se está sacando los extractos o la actividad que se está promoviendo” (CDD Entrevista 10).

Ante cualquier contenido, también es vital tratar con responsabilidad ciudadana la información publicada en la Web. Dicho de otro modo, no se debe difundir información no validada o poco confiable, pues se puede desinformar a la ciudadanía,

compartir noticias falsas, provocar discusiones innecesarias o dañar la reputación e identidad de terceros. En algunos casos, se difunden contenidos o noticias en cualquier red social, pero sin referencias que los sustenten. Tal como afirma un consultado: “Creo que sí hay responsabilidad, creo que uno debe participar [...] saber que comparto. No comparto una noticia y genero un problema y no social en mi familia” (CDD Entrevista 16).

A modo de sugerencia, hay varios criterios por los cuales se debe evaluar la información y ser responsables con ella debido a que no solo hay información falsa o sospechosa o de dudosa procedencia, sino amarillista de manera particular en tiempo de elecciones (CDD Entrevista 5). También cuando provoca caos financiero como ocurrió con una noticia falsa acerca de dos bancos del sistema como ejemplifica uno de los entrevistados: “hubo un chavo que retuiteó una cosa del banco X y que después él mismo posteo un tuit donde decía que el banco X quebró, después que (otro banco) quebró y hasta lograron encontrar al chavo y lo hicieron público, a partir de ahí creo que pusieron una ley” (CDD Entrevista 15).

Con referencia a la “creatividad y creación de contenidos”, esta competencia de la ciudadanía digital se ha catalogado como una dimensión que toma en cuenta las habilidades técnicas de la comunicación y diseño (Kara, 2018; Torrent-Sellens y Martínez-Cerdá, 2017). Otros autores, por ejemplo, la asocian con la capacidad de producir contenidos asistidos con la tecnología (Sandía y Montilva, 2020).

Por otro lado, el INTEF (2017) cataloga esta competencia digital con el Área 3 de Creación de contenidos digitales. Este ente español participó en otra consulta con educadores, instituciones y expertos en una nueva edición en español. En esta consulta, se determinó que esta competencia digital está en consonancia con el Área

6 Desarrollo de la competencia digital del alumnado (DigCompEdu, 2022). Asimismo, se incluye en el Área 3 Creación de Contenidos del Marco de Competencias Digitales para la Ciudadanía (DigComp, 2022).

Para la creación de contenidos digitales útiles para la ciudadanía se crean con fines didácticos, en algunos casos para publicar en redes sociales y, por lo general, asociados con la labor docente de algunos de los referidos. En este caso, ellos toman en cuenta una población en particular, es decir, contextual de acuerdo con la accesibilidad e infraestructura de la tecnología de su entorno (CDD Entrevista 26). Otra particularidad corresponde a los derechos de autor de los recursos digitales utilizados, pues, como se menciona más adelante, según el DigComp (2022), existen los derechos de autor, propiedad intelectual y atribuciones de licencias Creative Commons Attribution (2023).

En cuanto a la producción de contenido didáctico, generalmente se producen recursos en plataformas o redes sociales. Para ello, se prefiere usar recursos multimedia o recursos accesibles. Tienen mayor ventaja quienes pertenecen a instituciones de nivel superior por el uso de LMS y herramientas incorporadas o de pago. El contenido debe crearse a un público objetivo o contexto determinado, es decir, el nivel socioeconómico y educativo de la población estudiantil o ciudadana en general (CDD Entrevista 23).

En este caso, un entrevistado explica este asunto así: “en el contenido que yo voy a crear no es lo mismo, si yo estoy hablando de población en general, por ejemplo, el material que quizá yo voy a compartir con docentes universitarios, entonces el lenguaje va a cambiar” (CDD Entrevista 6).

Como se expresó arriba, en la creación de contenidos digitales se debe respetar

los derechos de autor y propiedad intelectual de los creadores de contenidos digitales. Tal como indican los marcos de competencias digitales (INTEF, 2017; DigCompEdu, 2022) sobre la creación de contenidos digitales y difusión de manera responsable (Ribble, 2014), respetando los convenios o tratados bilaterales entre Guatemala (Ley de Derecho de Autor y Derechos Conexos 33-98 del Congreso de la República de Guatemala, 1998), y otros países (OMPI, s.f.-a; OMPI, s.f.-b).

De manera general, algunos consultados crean y comparten contenidos educativos o de interés social de manera responsable, porque están conscientes del tipo de licencias y los recursos educativos abiertos (UNESCO, 2019), aunque no especifican el tipo de licencias o conocimientos de ciertas atribuciones conferidas por los autores (CDD Entrevistas 10, 11 y 21). En este caso, hay una diferencia en cuanto a derechos de autor, licencias de propiedad intelectual (DigComp, 2022) y atribuciones de licencias Creative Commons Attribution (2023). Independientemente del conocimiento de estos tipos de licencias, es importante conocerlas y ser responsables sobre el uso del contenido digital utilizado.

Asimismo, es valioso el uso de recursos educativos abiertos (REA en adelante) o de licencia libre. Se necesita saber en qué repositorios se pueden descargar o reutilizar para favorecer principalmente a la comunidad de estudiantes faltos de recursos económicos y el bien común. Un entrevistado destaca lo anterior así: “Tener el permiso para poder utilizar las imágenes en el momento de crearlo, eso es lo que veo. Que tenga los permisos para poder crear los contenidos con las imágenes sin saltarme la ley” (CDD Entrevista 10). Lo indicado no solo toma en cuenta el tipo de licencia, sino, entre líneas, el uso de los REA para la ciudadanía digital.

Afortunadamente la USAC cuenta con dos sitios para reutilizar los REA para la

población estudiantil de nivel superior. La División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales (DEDEV) brinda a docentes y estudiantes REA gratuitos por medio de la Red de Apoyo Docente (s.f.) y el Centro de Enseñanza y Aprendizaje (s.f.).

Como se ha argumentado anteriormente, al crear contenidos digitales no solo se toma en cuenta los aspectos didácticos, la selección de herramientas, recursos multimedia y la administración responsable sobre los derechos de autor y propiedad intelectual (DigComp, 2022 y DigCompEdu, 2022), sino los criterios de diseño. El conjunto de estos aspectos requiere creatividad en el diseño de contenidos accesibles e indispensables para la ciudadanía digital (Sandia y Montilva, 2020).

Por lo discutido arriba, se debe tener conocimientos básicos de diseño gráfico para la elaboración de contenidos digitales. Sin embargo, no basta con diseñar contenidos amigables e interactivos, sino aplicar varios criterios para su elaboración. En este sentido, hay que tomar en cuenta el tipo de fuente (San Serif en vez de Serif), el contenido digital (p. ej. imágenes, íconos, vídeos, audios), la cantidad de texto, el color y el tiempo de difusión de vídeos. Uno de los entrevistados resume muy bien lo anterior: “pero sí tiene mucha relevancia tener el control de los colores que se está utilizando, el tipo de letra, las imágenes, no saturar tanto de contenido como imágenes a la hora de diseñar equis recurso” (CDD Entrevista 6).

Con relación al diseño de vídeos, a modo de ejemplo, se sugiere no difundir vídeos de larga duración, sino usar cápsulas, es decir, vídeos cortos y resumidos para sintetizar el contenido (CDD Entrevista 3). Otra recomendación en esta consulta es utilizar vídeo cuestionarios para sintetizar el contenido (CDD Entrevista 15) y realizar interacciones como complemento (p. ej. Edpuzzle, Nearpod y TED-Ed). Esto dice uno de los consultados sobre el asunto: “cuando se crea un contenido, por ejemplo digital

en una información lo más uno o dos minutos, tal vez para divulgar la información, porque si alguien ve y le mandan uno de 10-15 minutos ya no lo ve” (CDD Entrevista 7).

Otra alternativa para la creación de contenidos y publicación en diversos entornos virtuales, sin tomar en cuenta los criterios indicados (supra), es el uso de herramientas o sitios con plantillas predeterminadas (p. ej. Prezi, Filmora, Padlet, Genially, Canva, Herramientas de Google y Spotify). Asimismo, se puede aplicar las metodologías activas tal como el aula invertida (Flipped Classroom) y la gamificación por medio de Edpuzzle, TED-Ed, Discord y Nearpod (CDD Entrevista 15).

Relacionado con la competencia digital “colaboración”, esta es reconocida por el DigComp (2022), Área 2 Comunicación y Colaboración, 2.2 Compartir a través de las tecnologías digitales y 2.4 Colaboración a través de las tecnologías digitales.

De manera general, se colabora con estudiantes, colegas, compañeros de estudios y ciudadanos digitales con conocimientos, contenidos y experiencias de interés común (Sandía y Montilva, 2020). Incluso, existe un caso en el que se fomenta la cooperación entre colegas y estudiantes para crear contenidos o proyectos educativos (CDD Entrevista 26). Hay ejemplos de colaboración dirigidos a padres de familia y la cooperación entre estudiantes (CDD Entrevista 22). Uno de los entrevistados promueve la cooperación entre estudiantes para edición de contenidos en Wikipedia. Esto dice al respecto:

En otra oportunidad, fuimos colaboradores de Wikipedia, porque a veces pareciera ser que Wikipedia no es una fuente confiable, pero cuando uno procura escribir información, hicimos un experimento con un grupo que escribió información certificada con otro grupo que escribió opinión sin validar fuentes

confiables. (CDD Entrevista 26)

Adicionalmente, otra forma de difundir contenidos es a través de información y material didáctico o educativo. A través de cualquier entorno digital se puede compartir contenidos digitales para el beneficio de colegas, estudiantes y ciudadanos digitales en general, siempre y cuando los sujetos de investigación o ciudadanos digitales en general tomen en cuenta las licencias o permisos de reproducción como se ha comentado antes. Alguien refiere: “Con mis estudiantes son las revistas digitales. Por ejemplo, los repositorios de materiales, artículos científicos, etc., de diferentes temas. La ventaja de compartir es que queda abierto y está disponible para cualquier persona” (CDD Entrevista 2).

Asociado con lo anterior es la creación de perfiles académicos por los cuales, cada profesional de educación superior no solo puede publicar artículos y ensayos científicos, sino ampliar su comunidad académica y profesional. Asimismo, permite al académico participar en congresos nacionales e internacionales sobre su disciplina. A modo de ejemplo, se puede crear un perfil en ResearchGate (s.f.) y Google Académico (s.f.).

Sobre estos sitios, ResearchGate (s.f.) es una red social sobre investigaciones, porque permite al profesional seguir a colegas y académicos de renombre internacional con el fin de intercambiar artículos o ensayos científicos. En este sitio, se obtienen estadísticas relacionadas con el número de visitas a los perfiles, número de citas de artículos y número de lecturas. En Google Académico (s.f.), se requiere de un correo institucional para abrir una cuenta. En el sitio, se obtienen métricas que indican el índice h5 y la mediana h5 de las principales 100 publicaciones y sus respectivas revistas.

Como se explica al inicio de esta sección, otra forma de colaborar consiste en asesorar a ciudadanos sobre diversos temas según la experiencia profesional. Así lo expresa uno de los entrevistados: “creo que puedo aportar experiencia. Creo que tengo conocimiento de ciertas áreas, te puedo aportar, creo que es más bien por el aporte. [...] porque tengo 30 años (de experiencia)” (CDD Entrevistado 16).

De acuerdo con el “pensamiento crítico”, esta es reconocida como una dimensión del constructo ciudadanía digital (Kara, 2018). Bajo esta premisa, para algunos autores como Sandia y Montilva (2020), el ciudadano digital debe ser capaz de analizar, entender situaciones, problemas complejos y resolverlos exitosamente. En esta línea de pensamiento, Gozávez-Pérez et al. (2021) definen el pensamiento crítico como la capacidad de comprender, evaluar y reinterpretar los hechos, las imágenes y las relaciones humanas. En conformidad con estos puntos de vista, esta es una dimensión que se acopla al marco de referencia de la competencia digital docente del Área 6.5 Resolución de problemas (DigCompEdu, 2022).

Desde la perspectiva de los consultados, el pensamiento crítico consiste en la capacidad de argumentar, cuestionar, debatir racionalmente, presentar evidencias, referencias científicas o fuentes reconocidas mediadas con las TIC (CDD Entrevistas 16, 18 y 24). Un sujeto de investigación incorpora algunas de las dimensiones del pensamiento crítico:

[...] Resalto los puntos positivos que estén allí. Y al final agregó un “pero” y pongo mi punto de vista crítico, si estoy a favor, si no estoy a favor con argumentos, por supuesto, trato de que sean basados en la ciencia o en mi experiencia. [...]. Que puede ser desde la teoría, desde un concepto, desde la experiencia misma del ciudadano, en este caso digital. (CDD Entrevista 24)

Acerca de lo anterior, otro buen ejemplo del pensamiento crítico se observa en el informe del Banco de Guatemala del 2022 según el PIB. Este informe sirve como modelo para interpretar, analizar, evaluar e inferir para llegar a una conclusión como afirman Gozávez-Pérez et al. (2021). En este sentido, el consultado opina:

(Ellos) colocaron el tema del informe que presentó el año pasado el Banco de Guatemala sobre crecimiento que fue más o menos del 9 %. Entonces yo les comentaba que estaba mal realizado ese análisis, porque lo están comparando con el año 2021, donde hubo valores negativos. En consecuencia, el valor va a ser muy alto. (CDD Entrevista 18)

Por otra parte, la “comunicación” es otra competencia digital ciudadana importante para participar ciudadanamente en línea. En algunos casos, se cataloga como una dimensión (Elcicek et al., 2018) y como un área vital para educar la ciudadanía en línea (Ribble, 2014). Para García-Estevez (2018) la comunicación consiste en el uso de las TIC con fines activistas, por su rapidez y eficiencia para difundir información por diversos canales. Sandia y Montilva (2020) dicen algo similar, pero se enfocan en la capacidad de transmitir y entender información para cualquier audiencia sin importar la magnitud y ciudadanos en particular.

En todo caso, el DigCompEdu (2022) la incluye dentro del marco de competencias digitales en el Área 6 Comunicación, Colaboración y Ciudadanía digital. La incorpora en el Área 2 Comunicación y Colaboración. Como competencia digital tiene que ver con ciudadanos digitales habituales y activos que participan activamente en línea a favor de la ciudadanía en general tal como establece el INTEF (2017).

En cuanto a la opinión de los sujetos de investigación sobre esta competencia digital ciudadana, por lo general, destaca la libre expresión, el diálogo e intercambio

de ideas con otros ciudadanos digitales en cualquier entorno digital (CDD Entrevistas 8, 13 y 14). En algunos casos, varios asumen el papel de moderadores al mediar con otros ciudadanos digitales, cuando hay discusión o debate (CDD Entrevista 16). Por ejemplo, este sujeto de investigación expresa su opinión sobre la libertad de expresión:

Es un derecho que tenemos todos de manifestarnos, el de opinar de la libre expresión y creo que hay que valorar a estos ciudadanos que hacen estos tipos de contenidos y creo que es obligación moral cívica de cada uno de nosotros. (CDD Entrevista 8)

Otros entrevistados, por el contrario, son más cautos en cuanto a expresar sus ideas y en centrarse sin mayores complicaciones en un público objetivo y temas de interés. Las razones son diversas. Una de ellas se debe a que varios consultados pertenecen a instituciones educativas u organizaciones, pues, por restricciones o políticas institucionales no pueden publicar temas personales (CDD Entrevistas 13 y 14).

Sucede lo mismo con aquellos que no participan públicamente. Esta es la experiencia de un entrevistado sobre su papel por medio de una organización internacional al servicio de refugiados: “Y en el caso de Twitter, pues es solamente de continuar el hilo de las conversaciones, las consultas que nos hacen o algún interés que sea expresado personalmente entonces se generaliza para la población de refugiados” (CDD Entrevista 14).

Cambiando de tema, se descubrió en la consulta cierto interés en la “seguridad” o “protección” como una competencia digital asociada a la ciudadanía digital. Esta competencia ha sido reconocida por otros autores como “protegido a sí mismo” o “protección a otros” (Al-Zahrani, 2015), “Protección, salud y bienestar digital” (Ribble,

2014) y “Seguridad” (DigComp, 2022; DigCompEdu, 2022; Elcicek et al., 2018; Google Educación, 2020; INTEF, 2017; Torres, 2018).

De manera general, la seguridad incluye la protección de datos personales y de los dispositivos, privacidad y bienestar o salud digital. En el caso de Google Educación (2020), promueve: (1) Enseñar la seguridad y ciudadanía digital; (2) Seguridad al navegar en la Web; (3) Búsqueda segura y (4) Suplantación de la identidad digital.

Por lo indicado, muy pocos de los entrevistados manifiestan preocupación en la seguridad digital, especialmente acerca de jaqueo de cuentas y de la protección de la información personal (DigComp, 2022). No solo para cualquier educador, sino para los estudiantes o ciudadanos en general. Un sujeto de investigación opina que en las escuelas públicas debería haber un cortafuegos para que ningún “pirata informático” robe cuentas o se tenga un cortafuegos que restrinja el contenido de acceso al Internet (CDD Entrevista 15). Lo anterior, aplica a cualquier institución educativa de nivel superior.

Relacionado con los centros educativos, es de suma importancia proteger a los estudiantes, de manera específica para quienes son usuarios de las redes sociales. Por lo señalado, no es suficiente crear políticas o reglamentos entre los padres de familias, sus hijos y los directores de estos centros educativos, sino enseñar a estos grupos, juntamente con el claustro de maestros la protección de datos personales y privacidad, la protección de equipos, la protección de la salud y bienestar digital, la protección medioambiental de acuerdo con el DigComp (2022).

Lo anterior tiene que ver con la identidad digital de los estudiantes y docentes con el propósito de proteger la propia reputación y los datos publicados en cualquier entorno virtual (DigComp, 2022). De igual modo, es recomendable no publicar

información personal como ubicación, cualquier información relacionada con el establecimiento o institución educativa, familia y amigos en las redes sociales ante cualquier extorsión como señala un consultado (CDD Entrevista 15). Pasa lo mismo con el ciberacoso (CDD Entrevista 22). No menos importante es el envío de programas maliciosos (malware) como añade uno de los participantes (CDD Entrevista 7).

En otra dimensión referente a la participación ciudadana digital, los participantes en la consulta revelaron ser “conscientes socialmente” o tener un “compromiso social” sobre su papel como ciudadanos digitales. Los ciudadanos digitales deben tener conciencia global (Kara, 2018; Trujillo, 2022). Para García et al. (2017a), los ciudadanos digitales se identifican por su compromiso social en el país. En este caso, cada ciudadano digital debe cumplir con sus responsabilidades asumidas en la sociedad (Sandia y Montilva, 2020). En síntesis, los ciudadanos digitales deben estar comprometidos socialmente y ser activos en cualquier entorno virtual (Lozano-Díaz y Fernández-Prados, 2020).

Al adquirir una conciencia social activa, no pasiva, varios entrevistados indicaron estar comprometidos e involucrados activamente por alguna causa o razón social (CDD Entrevista 7, 8, 10, 13, 19, 21, 24 y 26). Por el contrario, otros manifestaron no ser activos en línea (CDD Entrevistas 5, 9, 11, 12, 21, 23 y 25), pero no significa que haya desinterés en los fenómenos sociales del país, pues son activos desde sus instituciones o lugares de trabajo (CDD Entrevistas 13 y 14).

Así que, aquellos que están comprometidos socialmente como ciudadanos digitales (García et al., 2017a), reiteraron sus puntos de vista según su área de interés. Uno de los entrevistados refiere: “Bueno, yo creo que primero por tema de responsabilidad. Toda persona tiene que ejercer la ciudadanía. Pero no solo en

beneficio propio, sino que también en beneficio de los demás” (CDD Entrevista 13).

De igual modo, este compromiso social es una responsabilidad ciudadana como destaca alguien más por alguna causa o razón de ser:

Creo que hay muchos guatemaltecos que quieren un cambio en el país y se han dado cuenta que la única manera de hacer esos cambios es exponerlos ante la ciudadanía. [...] Cuando considero que la causa es justa y que ven el bien del país. (CCD Entrevista 8)

Otro de los consultados evidencia su compromiso social en virtud a su vocación o rol profesional. Esto refiere:

Primero por mi vocación yo soy perito forestal antes de entrar a la universidad y de igual forma siempre me he dedicado en este campo [...] entonces es importante hacer conciencia de la población en el tema de la equidad, de la fauna, recurso hídrico, suelos, bosques, etc. (CDD Entrevista 7)

Como se verá más adelante, varios de los consultados son altruistas con respecto a causas sociales. Este involucramiento no solo se demuestra con participar activamente, sino como un deber adquirido o razón. Para Trujillo (2022), ser ciudadano digital implica dar soluciones a problemas locales (sic) y globales de su entorno. Este es el caso de una activista a favor del bienestar integral de las mujeres en el país por el Día Internacional de la Mujer el 8 de marzo: “Movimiento que debería llamar a la conciencia. Un movimiento donde uno realmente está involucrado como mujer, no es una palmadita en la espalda, sino llamar a la conciencia de quienes dieron su vida en ese momento” (CDD Entrevista 10).

La última de las competencias de la ciudadanía digital es la “netiqueta”. Esta competencia digital es reconocida por otros autores con ese nombre (Elcicek et al.,

2018; INTEF, 2017; Nordin et al., 2016; Ribble, 2014). En el caso de Al-Zahrani (2015), titula la netiqueta como respeto a uno mismo y respeto a otros.

La netiqueta no solo toma en cuenta las normas de conducta de un ciudadano digital en la Web, sino el tipo de interacción en cualquier entorno virtual como se explica con mayor detalle más adelante acerca del clicativismo y slactivismo. También concierne a la identidad digital de cada ciudadano (DigComp, 2022; Valderrama, 2016).

Un resumen muy completo sobre las normas de conducta e identidad digital en la Web se encuentra en el Marco de Competencias Digitales para la Ciudadanía (DigComp, 2022). La netiqueta en ese marco corresponde al Área 2 Comunicación y Colaboración con el nombre 2.5 Comportamiento en la red. En la misma área competencial, la identidad digital se conoce con el nombre 2.6 Gestión de la identidad digital. En ambos casos, hay una descripción de las competencias y sus niveles. Esta competencia digital, va de la mano con modelizar la ciudadanía digital (INTEF, 2017; UNESCO, 2019) con referencia a la identidad digital de los entrevistados o ciudadanos digitales en general (DigComp, 2022).

Entre los criterios más importantes sobre la conducta en cualquier entorno digital, los entrevistados destacan varios puntos de vista entre los cuales el respeto es la norma más enfatizada por la mayoría de los sujetos de investigación (Al-Zahrani, 2015).

De acuerdo con lo anterior, varios reiteran ser educados, respetar la opinión de otros y prestar atención al interactuar con terceros en cualquier medio virtual (CDD Entrevistas 10, 13, 18, 19 y 26). Esto implica una conducta adecuada caracterizada por no ofender a otros y no hablar “malas palabras”, modismo en vez de “maldecir”.

Este comentario explica en parte lo anterior: “De no personalizar o de ofender con mi opinión a otra persona o un grupo de personas. Y las normas de conducta son con cortesía y respeto” (CDD Entrevista 13).

En algunos casos, varios consultados expresan diversos criterios sobre las normas de netiqueta en cualquier participación (CDD Entrevistas 4, 5, 10, 13, 18, 19, 24 y 26). Un ejemplo de esto es el uso de una buena ortografía, redacción y uso de mayúsculas como equivalente a gritar. Esto se ilustra así: “Entonces soy muy cuidadosa de la forma en la que me dirijo, en la forma en la que escribo, y eso incluye la ortografía. Cuido mucho mi ortografía, la redacción” (CDD Entrevista 19).

Algunos de los entrevistados opinan sobre la importancia de mantener una conducta acorde a su reputación en línea. En otras palabras, tiene que ver con la gestión de la identidad digital (DigComp, 2022) y cómo modelizar la ciudadanía digital (INTEF, 2017; UNESCO, 2019). Un sujeto de investigación puntualiza ambas competencias digitales de esta manera: “Y sobrellevar [...] las consecuencias de nuestras acciones a nivel virtual. Sí, así es, porque con el hecho de hacer clic y es algo público o que queda registrado” (CDD Entrevista 4). Este punto de vista también muestra la importancia de razonar conscientemente al hacer diversas interacciones en cualquier sitio (clicktivismo y slactivismo) y dejar una huella digital (DigComp, 2022).

De acuerdo con la huella digital, este es el rastro o evidencia de todas las acciones, comentarios de la vida pública de cualquier ciudadano digital en cualquier entorno virtual. Con certeza un entrevistado lo ilustra así:

Otra cosa que te puedo decir, que tal vez no es tuit o no es post, pero las patojas, más las patojas, pues las mujeres jóvenes no ven ese peligro en decir ¡Ay!, yo me pongo a hacer un baile en Tik Tok con una minifalda y no saben el peligro

que puede conllevar solo con que te den *likes*. (CDD Entrevista 15)

Como se observa, a través de la consulta, se pudo analizar *cómo los doctorandos practican la ciudadanía digital hacia los fenómenos sociales en Guatemala* según el marco de competencias digitales CompDigCiD, el rol de cada sujeto de investigación en la sociedad de acuerdo con los fenómenos sociales de su interés.

3.2.2 Uso de las estrategias del ciberactivismo por los doctorandos

Los doctorandos, por lo general, *utilizan las estrategias de ciberactivismo ante los fenómenos sociales en Guatemala*. Hay diversidad de estrategias asistidas por medio de las TIC con fines activistas (Cortes y Garzón, 2017; Fernández-Prados y Lozano-Díaz, 2021; García et al., 2017a; García, et al., 2017b; García-Estévez, 2018; García-Ruiz y Pérez-Escoda, 2019; Sánchez, 2016; Sierra, 2020; Varela, 2021) en comparación con las utilizadas por los participantes.

Entre las estrategias utilizadas por ellos, se enfatizan: (1) Redes sociales; (2) TIC; (3) Modalidades; (4) Crowdfunding; (5) Plataformas de peticiones y (6) Altruismo o iniciativas altruistas. A través de este activismo en línea, los participantes prefieren usarlas en el ejercicio de las competencias como ciudadanos digitales tal como lo expresa un entrevistado: “a la larga creo yo que la ciudadanía digital y el activismo deben [...] hacer conciencia” (CDD Entrevista 24).

Acerca del uso de las “redes sociales”, la mayoría de los participantes las usan activamente. En este sentido, usan Facebook como la mejor alternativa para participar ciudadanamente en línea (CDD Entrevistas 4, 6, 7, 8, 9, 10, 14, 18, 22 y 24), pese a que varios de ellos no opinan públicamente o no utilizan una red social (CDD Entrevistas 11, 12, 13, 20, 22, 23 y 25). Esta preferencia concuerda con el rango de

popularidad de esa red social en Guatemala en diciembre de 2023 con el 67.94 % (Statcounter, 2023).

Varios de los entrevistados optan por participar o formar parte de grupos cerrados (CDD Entrevistas 18, 19, 21 y 22). En estos grupos, ellos tienen contactos de confianza o de interés común, ya sea por una causa social y motivos profesionales. Para Trujillo (2022), formar parte de estos grupos les permite construir redes para el intercambio y construcción conjunta de conocimientos.

De igual modo, estas comunidades se caracterizan por su digiculturalidad, puesto que se conforman por individuos de distintas culturas que no siempre conviven, pero interactúan con un mismo propósito (Trujillo, 2022). Así lo evidencia un entrevistado: “Aporto en mis grupos cerrados. Comparto de repente algo en mis grupos cerrados” (CDD Entrevista 19).

En cuanto a los grupos cerrados, un buen ejemplo de ellos es la dinámica usada por los NOOC, SPOOC y MOOC sobre competencias digitales ofrecidos por el Ministerio de Educación y Formación Profesional del Gobierno de España (Formación abierta INTEF, s.f.). En esos grupos, se integran quienes participan en algún curso de su predilección. Por cada grupo, hay un administrador, regularmente el tutor del curso, que regula la participación centrada en la temática y normas de conducta apropiadas. Se permite compartir contenidos digitales. En algunos casos, hay docentes que preguntan a otros colegas sobre cómo utilizar una herramienta o crear una actividad de aprendizaje.

Quienes participan públicamente en Facebook, se debe a las noticias, trabajo o para favorecer una causa social. Las razones son diversas, principalmente para orientar y colaborar con el desarrollo y bienestar de la población (CDD Entrevistas 4,

6 y 14). En algunos casos, se utiliza esta red social a favor de aquellos grupos vulnerables de la población guatemalteca como se explica sobre los grupos sociales. Un buen ejemplo de desarrollo personal o empoderamiento femenino es impulsado por una entrevistada:

Lo comparto en línea, por ejemplo, en el caso de emprendimiento por Facebook, que comparto a ciertos grupos de mujeres que están interesadas en el empoderamiento femenino. Y también [...] ante la crisis, porque hay muchas mujeres que lastimosamente quedaron sin empleo y tuvieron que buscar otras formas de poder agenciarse. (CDD Entrevista 14)

Como alternativa, algunos utilizan Twitter (3.45 %) y YouTube (2.77 %) como canales de activismo en línea según el nivel de popularidad en el país (Statcounter, 2023). Con menos popularidad o utilidad varios usan WhatsApp, Instagram, Telegram y LinkedIn. Por lo señalado, Tik Tok no se usa, aunque sí se menciona. Los motivos para usar estas redes sociales son variados.

Esas redes sociales alternas se utilizan como canales o vía de comunicación para comunicar valores y orientar a estudiantes (CDD Entrevista 2), desarrollo personal o académico con colegas o expertos en diversas disciplinas (CDD Entrevistas 3, 4, 14 y 18), e iniciativas altruistas (CDD Entrevista 3). Esto refiere uno de los consultados con referencia a Twitter: “Héctor Ruiz Martín es un personaje español que yo sigo mucho a través de redes sociales por medio de Twitter y la especialidad de esta persona es la neurociencia” (CDD Entrevista 3).

No menos importante es el uso de YouTube (2.77 %), según Statcounter (2023), con fines activistas o interés social y con fines educativos (CDD Entrevistas 2, 3, 7 y 18). Un ejemplo mencionado más adelante es el caso del envenenamiento de perros

en la ciudad de Quetzaltenango a inicios de 2023. En la educación, YouTube sirve mucho para la formación de la comunidad científica y estudiantil. Uno de los sujetos de investigación se enfoca en la educación de niños (CDD Entrevista 2). Otro ha colaborado con otros ciudadanos digitales docentes para la creación de canciones o temas educativos. Tiene en mente crear más canales con este fin: “De hecho ahora estoy pensando en lanzarme ya a generar los famosos shorts que son vídeos de minuto y medio a dos minutos que se trabajan en YouTube, por ejemplo, que es mi canal oficial” (CDD Entrevista 3).

Muy relacionado con lo anterior es la iniciativa altruista de este entrevistado por su apoyo a estudiantes universitarios por la creación de vídeos en su área de especialidad. Durante la pandemia, formó un grupo multidisciplinar con el propósito de ofrecer vídeos sobre estadística, matemáticas y física. Esto dice sobre dicha experiencia:

Con respecto al conocimiento que estamos facilitando, es una situación que me motivó, por ejemplo, le hablo de los canales de YouTube y poder establecer, por ejemplo, mis canales de física. Era dirigido a una población de escasos recursos económicos. (CDD Entrevista 3)

Basado en la opinión de los entrevistados sobre las TIC de su preferencia, esto tiene que ver con la docencia, alcance, ventajas y desventajas. Enseguida, se explica todo lo relacionado con el ciberactivismo.

En cuanto a docencia, varios entrevistados mencionaron una gran cantidad de herramientas. Entre ellas se enlistan los LMS, el paquete de herramientas de Google, herramientas para creación de contenidos digitales, herramientas para innovar y aplicar metodologías activas, y herramientas de mensajería. La elección o uso de estas

herramientas para ejercer la docencia se debe a motivos profesionales.

Referente a los LMS, estos son usados por aquellos entrevistados que imparten asignaturas en distintas instituciones educativas (CDD Entrevistas 9, 21 y 22). Se suma a ello el paquete de herramientas de Google para comunicación y crear actividades de aprendizaje (CDD Entrevistas 1, 5, 15, 20 y 26). Las herramientas sirven para crear contenidos digitales, facilitar el diseño de actividades de aprendizaje y la producción de e-Learning (CDD Entrevista 17) sin necesidad de conocimientos avanzados de diseño gráfico (CDD Entrevistas 2, 7, 8, 10, 11, 14 y 16).

Lo esencial para los entrevistados no es el nivel básico, medio, avanzado y especializado en cuanto al uso de las TIC o las herramientas digitales, sino saber interactuar y entender por medio de ellas los medios de comunicación para un determinado contexto (DigComp, 2022). Otro aspecto relevante sobre lo anterior es la integración y reelaboración de contenido digital en esos sitios (DigComp, 2022), pues si se cuenta con la información y conocimiento, el ciudadano digital debe ser capaz de adaptarla a los sitios nombrados en la subcategoría creación de contenidos digitales.

Para innovar y aplicar metodologías de aprendizaje (CDD Entrevistas 15 y 17), algunos sujetos de investigación optan por herramientas lúdicas (p. ej. Anchor de Spotify, Discord, Edpuzzle, Flipsnack, Mentimeter, Nearpod, Padlet y TED-Ed). Se suma a la lista las herramientas de mensajería para facilitar la comunicación y colaboración con personas afines, colegas, estudiantes y apoyar causas sociales. Esto se explica también en las secciones de comunicación y colaboración.

De todas las enlistadas, las más relevantes, como estrategias de ciberactivismo, son la creación de vídeos y la mensajería. En el caso de los vídeos, se utilizan estos recursos digitales principalmente en YouTube por dos razones. La primera razón se

debe a la creación de contenidos y vídeos educativos, tutoriales en grupos multidisciplinares, y las redes sociales con fines altruistas. La segunda razón es para informarse sobre causas sociales o temas de interés social (CDD Entrevista 3).

Por otra parte, las “TIC” son efectivas, a juicio de algunos consultados, en beneficio de la ciudadanía digital por su alcance como estrategias de ciberactivismo. Un motivo corresponde a que los medios de comunicación trascienden fronteras y se utilizan en todo el mundo con mayor éxito (CDD Entrevistas 7, 9 y 16). El alcance también se debe a su eficiencia o efectividad (CDD Entrevistas 7, 9, 15, 16 y 21) y ubicuidad (CDD Entrevista 11). Dicho de otra manera, las TIC permiten mayor, según los sujetos de investigación, participación en cualquier ámbito. Con certeza este consultado resume el alcance y efectividad de las TIC:

Hoy en día yo considero que el 90 % de la comunicación está basada en temas digitales, por ejemplo, para compartir alguna información, de algún tema activista, de algún tema cívico, un tema educativo, docencia se abarca mucho más, el alcance es mucho mayor. (CDD Entrevista 7)

Finalmente, sobre la opinión de las TIC, estas presentan ventajas y desventajas. Las TIC pueden influir de manera poderosa en cualquier entorno. Asimismo, pueden ser usadas de manera positiva o negativamente, porque permiten a los ciudadanos digitales expresar sus ideas, alzar la voz o pronunciarse activamente a favor de una causa social (CDD Entrevistas 14 y 17). Esta opinión reitera lo indicado:

Creo que vienen, son positivos y negativos, vienen a darle una voz a la gente que anterior o comúnmente no la tienen, las personas se animan a emitir una opinión a través de un mensaje en diversas redes sociales, una opinión positiva o negativa. (CDD Entrevista 17)

Una desventaja para el contexto guatemalteco es la falta de formación sobre el uso de las TIC, no solo entre docentes, sino entre los estudiantes. Esto opina uno de los entrevistados sobre este asunto: “al final en vez de ser un beneficio de que estás promoviendo la ciudadanía digital va a ser irrelevante para los estudiantes, porque [...] no saben ni cómo utilizar las herramientas” (CDD Entrevista 15).

Por lo comentado en el párrafo precedente, para una ciudadanía activa a través de tecnologías digitales apropiadas, es importante una integración pedagógica, tecnológica y de contenido en cualquier modelo educativo emergente, el uso de estrategias de ciberactivismo y las TIC como en este caso. Por tal motivo, se recomienda aplicar el modelo SMAR (García-Utrera et al., 2014) y el modelo TPACK (Cejas et al., 2016).

Al utilizar el modelo SMAR, se sugiere no utilizar de manera abrupta las TIC, sino incorporarlas progresivamente, siguiendo un modelo o currículo educativo. Así mismo, se propone no sobredimensionar las herramientas más populares o de tendencia en los últimos meses como en el caso de la inteligencia artificial a finales de 2022. Según el SMAR, el docente digital tiene la oportunidad de ser creativo e innovador a medida que emplea las TIC en su disciplina y su papel como ciudadano digital en la Web.

Como se comentó anteriormente, en la consulta dos entrevistados (CDD Entrevistas 15 y 17) sugirieron el uso de algunas metodologías activas emergentes y varias herramientas digitales. El uso adecuado de las TIC se optimiza mediante el modelo TPACK, porque el docente digital combina las competencias tecnológicas, pedagógicas y de contenido en la elaboración de actividades de aprendizaje activo por medio de objetivos de aprendizaje específicos.

Por lo expresado, en el país hay problemas de accesibilidad e infraestructura tecnológica, pues el 21 % de la población cuenta con computadora y el 17 % con Internet (Portal de resultados del censo 2018, s.f.). Pese a esas limitaciones en comparación con otros países, la eficiencia de las TIC en cualquier entorno virtual, especialmente con fines activistas, dependerá de la aplicación de estos modelos y currículos educativos apropiados.

Más allá de reconocer o saber cómo interactuar acerca del “clicktivismo y slactivismo” es el hecho de tener consciencia social, identificarse con un movimiento y fenómeno social y apoyar una causa. De igual modo, este tipo de interacciones permite al ciudadano digital promover el desarrollo y bienestar de la población. También pueden favorecer o perjudicar la identidad digital debido a la huella o rastro evidenciado en esos sitios.

Sobre este tema, varios consultados reconocieron este tipo de modalidad (p. ej. etiquetas, etiquetar, repostear o hacer clic) cuando utilizan cualquier red social o entorno virtual (CDD Entrevistas 2, 4, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 15, 17, 18, 19, 23 y 24). Este es el ejemplo de un entrevistado que apoya una causa social con estos tipos de interacción: “Claro, bueno, hay por lo menos algunas formas. Desde darle un *like* o aplicar un emoji que exprese mi tristeza, mi enojo, mi verdad, mi apoyo a hacer comentarios directamente sobre lo que está pasando” (CDD Entrevista 4).

Así también, algunos de los sujetos de investigación están conscientes que en este tipo de interacciones no se debe interactuar automáticamente en cualquier asunto sin antes interesarse sobre una causa social (CDD Entrevistas 4, 6, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 17, 18, 19 y 24). El interés social de ellos es múltiple, no necesariamente político. Por un lado, hay preferencia en apoyar causas con mecenazgo o crowdfunding (CDD

Entrevistas 6, 8 y 17) y, por otra parte, para apoyar los derechos sobre la mujer (CDD Entrevista 13). Para la recaudación de fondos (micromecenazgo), esto opina uno de los consultados: “personas que tienen una causa, un ejemplo, una recaudación. Entonces, yo tal vez dándole un *like* o dándole una invitación, yo lo que veo son personas que también tienen una opinión que me parece muy razonable solo lo secundo” (CDD Entrevista 8).

Asimismo, este tipo de interacciones en las redes sociales puede ser perjudicial para la identidad digital (Valderrama, 2016). Si un ciudadano digital hace clic, comparte y opina sobre una información falsa, amarillista, cierta causa y una opinión negativa, puede ser vista por terceros. Si el usuario desiste sobre su interacción, la anula o la borra, sin embargo, otros pueden verla o tomar capturas de pantalla como evidencia de ello. Por esta razón, se recomienda revisar la información y ser consciente de la manera de interactuar. Un ejemplo sobre el asunto lo explica un entrevistado: “debe ser útil a las personas, entonces siempre antes de colocar un *hashtag* o darles un retuit o alguna otra información, siempre verifico que sea relevante que sea actual” (CDD Entrevista 14).

Hay un caso interesante sobre la opinión de un entrevistado sobre la revisión de los perfiles o cuentas en las redes sociales por el tipo de opiniones en contra de algún gobierno al solicitar trabajo o visa, ya que el delegado de migración designado podría revisar el perfil del usuario y la huella digital mostrada en esos sitios. Esto dice al respecto un entrevistado que viajó a Estados Unidos, aunque tenía visa:

Entonces, cuando yo viajé me hicieron la observación que debía de cuidar mi perfil de Facebook y Twitter, porque cuando pudiera pasar a migración que me iban a sellar el pase para entrar a Estados Unidos, probablemente te podrían

revisar tu red social y decir si estabas hablando mal de un presidente, si vos no estabas posteando cosas como un anti gobierno o cosas así. (CDD Entrevista 15)

Entre los participantes, un sujeto de investigación explica en que consiste este tipo de plataformas: “hay muchas plataformas que son de apoyo a la comunidad, por ejemplo, de crowdfunding, que es donde uno puede colocar una causa, y personas pues lo ayudan a uno o ayudan a alguna persona que está en necesidad” (CDD Entrevista 6).

Pocos de los entrevistados conocen las plataformas de recaudación de fondos (CDD Entrevistas 6 y 17), conocidas como “crowdfunding” o micromecenazgo para apoyar una causa social (Sajardo et al., 2017).

Quienes coincidieron sobre su participación activa en este tipo de plataformas mencionaron Gofundme (CDD Entrevistas 6 y 17) y Kickstarter (CDD Entrevista 6). Por un lado, Gofundme es una plataforma de crowdfunding de “todo cuenta” (Sajardo et al., 2017). Es decir, en esta plataforma se establece un objetivo, se comparte la historia, se envía la campaña por distintas vías y se recaudan todos los donativos sin importar, si se alcanzó la meta, esto es la financiación de la causa o proyecto (Gofundme, s.f.). Por otro lado, Kickstarter es una plataforma de crowdfunding social de “todo o nada” (Sajardo et al., 2017). A diferencia de la anterior, en esta plataforma si no se logra la meta de recaudación, entonces se devuelven los donativos a los patrocinadores de la causa social.

Entre los sujetos de investigación, solamente hubo dos que identificaron una “plataforma de peticiones” para apoyar una causa social como ejemplo de clicativismo y slactivismo. En este caso, ambos coincidieron en mencionar Change.org (CDD

Entrevistas 12 y 24). En esta plataforma, cualquier ciudadano puede firmar o iniciar una petición de interés nacional. Para este fin, el activista debe suscribirse al sitio y firmar una causa. El equipo establece si la causa llega a su meta, verifica que sea visualizada y logre su objetivo. De alcanzarlo, el equipo encargado difunde la causa públicamente, declarándola como una victoria (Change, s.f.).

Según uno de los entrevistados, Change.org se encarga de enviar información a quienes se suscriben al sitio y están interesados en votar acerca de alguna causa social. Esto opina sobre el funcionamiento de la plataforma:

Sí es una plataforma, pues envía todas las peticiones que las personas publican, porque usted puede hacer su propia petición. Hay unos requisitos entiendo y usted hace la publicación y entonces ahí empieza el seguimiento. Hacen invitación, vídeos o no sé, pero regularmente también es una descripción. (CDD Entrevista 12)

Ambos entrevistados refieren que causas han firmado, porque son de interés nacional. El primero ha apoyado estas causas: (1) ¡Necesitamos un albergue de perros en Antigua, Guatemala! (Change, 2022a); (2) Urgimos al Congreso a que avance la Ley para la Atención Integral del Cáncer (Change, 2022b) y (3) ¡Basta ya! Ya no más perros de alto riesgo en las calles de Jalapa, esto no puede seguir (Change, 2023b). Con relación al segundo de los referidos, narra por qué razón participó en el sitio a favor de una causa, aunque no precisó el nombre de ella:

Dos cosas que recuerdo mucho. El primero fue firmar una situación para que el gobierno dé marcha atrás con el superministerio que quieren hacer para que sea más que el MAGA, más que el CONAP y todo eso. El otro en el que estuve en contra y puse mis argumentos fue cuando se quemaron las 40 niñas que

estaban presas y que no aparecía un candado y que murieron quemadas. (CDD Entrevista 24)

Con referencia al “altruismo”, nace de las convicciones personales y de la consciencia social del ciudadano digital al ofrecer conocimientos, experiencias y recursos de creación propia a favor de la ciudadanía, sin que ello represente ingresos adicionales o remuneración económica por los servicios profesionales ofrecidos (CDD Entrevistas 3, 8, 9, 11, 17, 19, 21, 22, 24 y 26).

Después de haber entrevistado a los sujetos de investigación, se llegó a la conclusión que algunos colaboran altruistamente a favor de la población, utilizando cualquier medio digital. Por lo regular, hay varios sujetos de investigación que apoyan a la ciudadanía en general de diversas maneras. Un entrevistado publica artículos de libros o libros completos para un público objetivo (CDD Entrevista 11). Por aparte, varios de los entrevistados no colaboran altruistamente, pero están conscientes de su compromiso social a favor de la población. Así que, ellos brindan sus servicios desde sus organizaciones o instituciones (CDD Entrevistas 13 y 14).

Entre las distintas maneras de ayudar altruistamente a la población por alguna causa social, se mencionan las siguientes: (1) Información sobre algún peligro sobre alguna catástrofe; (2) Alguna necesidad de la población por medio de asociaciones y (3) Capacitar u ofrecer contenidos educativos a la comunidad estudiantil.

Concerniente a algún peligro latente en la población por algún fenómeno de la naturaleza, un entrevistado que se dedica al montañismo y promoción del turismo en su lugar de residencia notifica por diversos medios sociales alguno de estos fenómenos, por ejemplo, la caída de ceniza volcánica (CDD Entrevista 8).

Otra iniciativa altruista la realiza un sujeto de investigación que brinda sus

servicios a su comunidad a través de la Fundación Jicareña. Dicha fundación no presta servicios, sino convoca a la población para apoyar una necesidad social. Esto dice sobre su experiencia: “desde la parte social, participo también en una fraternidad, pero ahí no es tanto que utilicemos la red para dar el servicio, sino para convocar los servicios” (CDD Entrevista 19).

Además, otros sujetos de investigación brindaron su apoyo a la población sobre los cuidados para evitar el contagio del COVID-19 durante la pandemia. Este tipo de servicio social y de salud se ha realizado por WhatsApp y la radio (CDD Entrevistas 1 y 9). Como uno de ellos comenta: “Como alguna asesoría o en algún tipo de entrevista que me han requerido para cuidados específicos, esa ha sido mi participación, más que promulgar alguna marcha o algo así [...] como una consultoría más que otra cosa” (CDD Entrevista 1).

Varios entrevistados han apoyado a la población con capacitaciones (CDD Entrevista 5), tutoriales (CDD Entrevista 3) e información a colegas, estudiantes y ciudadanos en general (CDD Entrevistas 8, 9, 17, 19, 21 y 22), y la promoción de becas para estudiar en el extranjero (CDD Entrevista 26). Un buen ejemplo de altruismo a favor de la comunidad universitaria es ofrecido por un entrevistado sobre una disciplina específica. De este modo, el sujeto de investigación cuenta su experiencia: “No puedes participar sin principios contables para los estudiantes aspirantes a la universidad. Esto, pues, fue parte de mi aporte sin recibir remuneración. También en tiempos de pandemia se reunió un grupo” (CDD Entrevista 5).

Algo similar es la iniciativa de un entrevistado durante la pandemia al crear un grupo multidisciplinario para brindar educación en línea, mayormente para estudiantes carentes de dinero para pagar sus estudios. El fundador de este grupo explica cómo

surge: “Fíjese que a nivel de la universidad sí formé un grupo de personas multidisciplinar. Más hablo de médicos, por ejemplo, de un economista y de un psicólogo que conformamos un grupo para iniciar justamente un proceso de actualización” (CDD Entrevista 3). Desde entonces, el entrevistado crea vídeos en YouTube sobre estadística o matemáticas al servicio de la comunidad universitaria en el país.

De manera interesante, uno de los entrevistados publica artículos, capítulos de libros o libros completos acerca de temas relevantes para la población según su profesión, especialmente en el área educativa. Al expresar su experiencia sobre su papel como escritor, el entrevistado señala haber publicado un capítulo de un libro en que escriben unas 15 personas de diferentes países. Este libro está disponible en línea. También él comenta sobre un libro de 149 páginas, impreso en 2019 y está en un sitio en línea para ser descargado en PDF para cualquier interesado. El sitio, según él, no cuenta con medidor para determinar cuántas veces se ha descargado (CDD Entrevista 11).

Agregado a lo anterior sucede con una entrevistada que escribe en periódicos digitales y publica artículos científicos en Google Académico sin recibir remuneración económica. Esto refiere:

Sí que he publicado en algunos medios, en algunos periódicos porque me gusta escribir. Pues sin pago [...] también he contribuido con la publicación de artículos científicos que están en Google. No son de pago. Para mí fue sorpresa saber que en el repositorio de la UNAM está uno de mis artículos. (CDD Entrevista 26)

Este tipo de iniciativa altruista se relaciona con las competencias digitales para

crear contenidos y colaborar con terceros de la ciudadanía digital docente. De igual modo, evidencia la importancia de publicar y crear perfiles académicos en sitios mencionados antes como ResearchGate (s.f.) y Google Académico (s.f.).

Por último, acerca de las iniciativas altruistas, varios de los entrevistados fueron claros al decir que no prestan o han prestado servicios sin remuneración económica a la población, pero están conscientes de ello con el servicio otorgado a la población desde sus instituciones o lugar de trabajo (CDD Entrevistas 12, 13 y 14).

Tal como se documentó sobre *cómo los entrevistados utilizan las estrategias de ciberactivismo ante los fenómenos sociales en Guatemala*, se explicó cada una de ellas en este orden: (1) Redes sociales; (2) TIC; (3) Modalidades; (4) Crowdfunding; (5) Plataformas de peticiones y (6) Altruismo o iniciativas altruistas.

3.2.3 Fenómenos sociales de Guatemala de interés por los doctorandos

En cuanto a *los fenómenos sociales de Guatemala que son de interés para los doctorandos en el ejercicio de la ciudadanía digital y el ciberactivismo*, los participantes se enfocaron en los siguientes: (1) Pronunciamiento; (2) Movimientos sociales; (3) Grupos sociales y (4) Temas de interés social (Educación, Salud, Política, Derechos humanos, Justicia, Protección de animales y Medio ambiente).

Ante cualquier “pronunciamiento” en línea sobre cualquier fenómeno social en Guatemala, la Constitución Política de Guatemala establece “La libertad de emisión de pensamiento” (Constitución Política de la República de Guatemala, 1985, Artículo 35). Esto expresa que cualquier ciudadano puede emitir su opinión siempre y cuando no viole la ley del país, ni denigre o falte al respeto a otros ciudadanos y se esté consciente de sus acciones por cualquier entorno virtual.

Por consiguiente, cualquier ciudadano puede emitir su opinión sobre cualquier

asunto de interés social o de otra índole. En esta investigación, es relevante utilizar cualquier medio digital para participar ciudadanamente, sin embargo, más allá de este derecho constitucional, todo ciudadano digital puede participar libremente, pero debe tomar en cuenta su identidad digital (DigComp, 2022), modelizar la ciudadanía digital (INTEF, 2017; UNESCO, 2019) y cumplir normas de netiqueta (DigComp, 2022). Así mismo, la participación activa en línea es voluntaria y consciente del papel ante la población. En este sentido, el ciudadano digital debe estar comprometido con la sociedad guatemalteca como se establece en el inicio de esta sección.

En esta consulta se llegó a la conclusión que algunos entrevistados no opinan públicamente y otros sí son activos en cualquier medio digital. En cuanto a los primeros, se percibieron varios factores como el temor a represalias o la seguridad personal, las malas experiencias al publicar y el rechazo al sistema político del país.

Por lo dicho, hay dos ejemplos relevantes. En el primero, un entrevistado expresa temor por su seguridad: “En lo público nada, hasta [...] mediados del gobierno de Serrano y por cuestiones de seguridad personal” (CDD Entrevista 11). En el segundo ejemplo, se observa temor por haber vivido malas experiencias en el pasado por la represión política de su tiempo hasta el presente: “Ver por lo mismo es el temor, [...] tal vez porque cuando yo estudié en la San Carlos, [...] en mi licenciatura yo escuché balazos, bombas y a mí todo eso me da miedo” (CDD Entrevista 9).

De manera general, la ciudadanía digital y el activismo se asocian con protestar o alzar la voz en contra la política (Alva de la Selva, 2019; Castellero-Ostio, 2021; Catalina et al., 2018; Pleyers y Álvarez-Benavides, 2019; Sola-Morales y Sabariego, 2020). Para Sola-Morales y Sabariego (2020), las protestas por medio de movimientos sociales en línea se conocen como tecnopolítica. Con esto en mente, un referente

asoció “alzar la voz” como sinónimo de protestar: “Mire yo es muy raro que vaya a protestar. Es rarísimo, porque yo crecí en la época [...] de los años setenta y ochenta y se miraban cosas horrorosas de ambos lados” (CDD Entrevista 23).

Por el contrario, “alzar la voz” o “protestar” no significa solamente pronunciarse en contra de la política y los políticos por entornos virtuales, sino apoyar aquellas causas sociales de interés ciudadano o de la población. Quienes creen necesario pronunciarse o alzar la voz públicamente, están conscientes de su papel ciudadano por varias razones (CDD Entrevistas 6, 10 y 24). En primer lugar, algunos de los referentes se preocupan por el bienestar de la población (CDD Entrevistas 3, 6, 8 y 24). Esto piensa uno de ellos: “Sí tiene que ver precisamente con el bien común” (CDD Entrevista 24). En segundo lugar, varios se pronuncian a favor de las personas vulnerables o con necesidades (CDD Entrevistas 4, 6, 10, 12, 13, 14, 19 y 20). Así se expresa un entrevistado que opina públicamente:

Bueno, hay diversas situaciones. Muchas veces por creencias personales. Eso creo que es algo que mueve a opinar bastante, [...] por alguna conexión que nosotros sintamos hacia cierta causa. Que sintamos que nuestros derechos no se están respetando. Creo que esa es otra manera, como nosotros también alzamos nuestra voz. (CDD Entrevista 6)

En tercer lugar, ciertos participantes en el estudio se enfocan en su papel como profesionales (CDD Entrevista 12 y 13). Y en cuarto lugar, un entrevistado cree importante opinar por motivos religiosos. Así comenta: “Elegí algún versículo de la Biblia que tuviera relación con el tema de coyuntura. Le ponía una imagen y la colocaba” (CDD Entrevista 11).

En cuanto a los “movimientos sociales” en línea (subcategoría), estos son

grupos organizados o cibermovimientos comprometidos con la población para que se produzcan cambios sociales (Ortiz, 2016). Generalmente se relacionan con tendencias (etiquetas) y viralizar algún tipo de información (Varela y Águila, 2021).

En Guatemala, estas tendencias se visualizan en sitios especializados y en las redes sociales para verificar los fenómenos sociales de interés en el país (p. ej. Trends24, s.f.). Sin embargo, no necesariamente se debe seguir ese patrón, pues, cada ciudadano activo elige cómo, dónde y con quien participar en línea, es decir, en sitios o entornos virtuales de su preferencia.

Algunos entrevistados identifican los movimientos sociales con asociaciones, organizaciones e instituciones, incluso ONG (Ortiz, 2016). Según ese punto de vista, varios participantes se centran en estos movimientos sociales en las redes sociales o páginas Web por alguna causa o fenómeno social del país (CDD Entrevistas 1, 2, 5, 6, 7, 12, 14, 18, 19 y 20). No todos indicaron que participan activamente en las redes sociales, pero se sienten comprometidos socialmente con el país.

Según lo expuesto por los sujetos de investigación, estas fueron las páginas indicadas por ellos: (1) Fraternidad Jicareña (página en Facebook para mediar por servicios sociales); (2) AFI Guatemala (Asociación La Familia Importa); (3) Sonrisas para el mundo (organización para el bienestar de la niñez); (4) FAO Guatemala (Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura); (5) AMA (Asociación de Amigos de Animales, cuidado y protección de animales); (6) IUMUSAC (Instituto Universitario de la Mujer, USAC); (7) Rescate Antigua (bienestar de la población); (8) Castraciones Gaus Muaus (castración, refugio y albergues de perros y gatos) y (9) Niños cero pantallas.

A través de los sitios reconocidos, ciertos sujetos de investigación se identifican

por distintos “grupos sociales” del país a excepción de causas relacionadas con el medio ambiente o protección de animales (8 y 9 respectivamente). Entre estos grupos, algunas entrevistadas apoyan movimientos sociales a favor de las mujeres. Otros optan por apoyar a la niñez, grupos vulnerables e inmigrantes o refugiados y personas mayores de 50 años, faltos de oportunidades laborales.

A favor de las mujeres guatemaltecas, varias entrevistadas se preocupan por su bienestar en la sociedad (CDD Entrevistas 4, 6, 10, 12, 13, 14 y 23). Esto se evidencia a través de su rol en las redes sociales, principalmente en Facebook y determinada participación en el Instituto Universitario de la Mujer, Universidad de San Carlos de Guatemala ([IUMUSAC], s.f.) y casa de estudios. El instituto tiene como fin:

Con la misión de asesorar, dirigir, promover, coordinar, articular y ejecutar, programas y proyectos de investigación, extensión y docencia relacionados con el desarrollo, adelanto y mejoramiento de la condición de las mujeres en el país, promoverá equidad de género, respeto a la diversidad sociocultural y acceso al desarrollo. (IUMUSAC, s.f.)

En este instituto, se ofrecen investigaciones relacionadas con la problemática de la realidad de las mujeres guatemaltecas y de la sociedad. De igual modo, el IUMUSAC (s.f.) brinda programas especializados en el género. Así mismo, a través de varias expertas en la disciplina se imparten cátedras específicas a nivel superior en la USAC. Esta es la experiencia de una entrevistada involucrada con el instituto:

Bueno, es que he tenido mucho contacto con las colegas del Instituto Universitario de la Mujer de allí de la San Carlos, desde que ellas comenzaron con sus cátedras universitarias y todo eso fue que inicié con el apoyo a todo lo relacionado el 8M y cada vez que se invita a todas esas actividades. (CDD

Entrevista 14)

Otra manera particular como se refiere en esta sección es el empoderamiento de la mujer para que tenga más oportunidades de empleo. En este caso, tácitamente implica igualdad en cuanto a oportunidades, equidad en los salarios e igualdad de género, competitividad con respecto a experiencia y competencias en el mundo laboral. Paralelamente hay preocupación por los derechos humanos de las mujeres (CDD Entrevistas 13 y 14). Una de las consultadas refiere: “La que más me gusta es el empoderamiento femenino ante la crisis. Lo comparto en línea, por ejemplo, en el caso de emprendimiento es por Facebook, que comparto a ciertos grupos de mujeres que están interesadas en el empoderamiento femenino” (CDD Entrevista 14).

Sumado a lo anterior hay dos puntos de vista acerca del movimiento social #8M, es decir, es una tendencia o etiqueta en conmemoración del Día Internacional de la Mujer. Como antecedente, este movimiento feminista, promovido por causa de ciertas demandas a través de la etiqueta #8M, surgió el 8 de marzo de 2017. El propósito del movimiento social fue provocar un paro internacional en 57 países en el mundo, incluyendo a Guatemala (Laudano, 2018).

Por un lado, quienes ven positivamente este movimiento social participan desde la cátedra cuando tienen la oportunidad de dictar conferencias u opiniones a favor de los derechos y la no violencia contra la mujer (CDD Entrevista 13) y cuando se presenta la oportunidad (CDD Entrevista 14). Por otra parte, el interés primario a favor del #8M es hacer conciencia social al momento de abogar por la mujer. Se da el caso de no denigrar a la mujer en la sociedad. Una de las consultadas opina sobre el movimiento #8M:

[...] el día de la mujer es un movimiento que debería llamar a la conciencia. Un

movimiento donde uno realmente está involucrado como mujer, no es una palmadita en la espalda, sino llamar a la conciencia de quienes dieron su vida en ese momento. (CDD Entrevista 10)

En oposición

este movimiento, hay insatisfacción contra el movimiento #8M por ser considerado como radical. En otras palabras, hay oposición por cualquier tipo de violencia o agresiones en manifestaciones públicas y desplazar al hombre de oportunidades de estudios (CDD Entrevistas 10, 19 y 20). De esta manera, una de las participantes expresa su desencanto por tal extremismo:

Hay temas como el feminismo. ¡Ah!, por ejemplo, que tiene ahorita tantas artistas y que ha sido abordado de repente de una forma muy irrespetuosa por muchas mujeres con vandalismo o sea para mí sale de lo que yo podría estar de acuerdo o hasta defender como feminismo. (CDD Entrevista 19)

Más allá de conmemorar tradicionalmente el Día Internacional de la Mujer y este movimiento social en Guatemala la mujer debe tener acceso a los servicios de salud por el estado. Los servicios de salud para evitar el cáncer de mama y útero deben ser accesibles y gratuitos para la mujer en Guatemala. Una consultada opina sobre la importancia de este tipo de servicios gratuitos: “El acceso a los servicios de salud para evitar cáncer tanto en mama, útero y en las mujeres debería ser más accesible y gratuito, por ejemplo” (CDD Entrevista 12).

Tocante a otros grupos sociales, hay preocupación entre algunos de los entrevistados sobre la educación integral de los niños (CDD Entrevistas 6 y 15). Por tal motivo, es necesario mejorar el sistema educativo en el país y brindar atención integral a la niñez. El Estado de Guatemala debe proveer una educación que garantice

el derecho a la educación, el desarrollo integral, libertad y asistencia económica, educación obligatoria, alfabetización y sistema educativo (Constitución Política de la República de Guatemala, 1985, Artículos 71-75).

Según lo manifestado por un sujeto de investigación, se debe mejorar la educación de los niños y brindarles alimentación adecuada para su crecimiento (CDD Entrevista 15). Además, en Guatemala debe haber políticas de una educación inclusiva (CDD Entrevistas 2 y 10). La falta de oportunidades también se atribuye a la inversión en infraestructura en las escuelas en vez de la educación de los niños. Un referido se pronuncia al respecto:

Existe eso de que los niños estudian, pero las niñas no. Se quedan en casa, por ejemplo, los niños solo llegan hasta el sexto y luego ya van a trabajar. [...] Es una forma de abuso también porque pues los niños tienen de hecho y dentro de sus derechos estudiar. (CDD Entrevista 6)

La última de las subcategorías perteneciente a los fenómenos sociales se denomina “temas de interés social”. Entre la diversidad de temas o asuntos relevantes en la consulta se llegó a la conclusión que los entrevistados se interesan principalmente por la educación, la salud, la política, los derechos humanos, la protección de animales y el medio ambiente.

Resulta evidente que la educación en Guatemala es un tema tratado con mayor importancia por los consultados. En ese sentido, lo anterior tiene que ver con el sistema educativo del país, reformas curriculares, área de especialidad o disciplina, cooperación con otros educadores y estudiantes, más lo concerniente a los maestros del nivel primario y medio. El ente encargado para tal fin es el Ministerio de Educación de Guatemala a través de las políticas de gobierno 2020-2024. Estas se legislan por

medio de principios orientadores en la Ley de Educación, decreto legislativo número 12-91 (Ministerio de Educación de Guatemala, s.f.).

Las políticas del gobierno actual (2020-2024) y de los predecesores a partir de 2008 se rigen por el Acuerdo Ministerial Número 3409-2011 en el que se promueven: Cobertura, Calidad, Modelo de gestión, Recurso humano, Educación Bilingüe Multicultural e Intercultural, Aumento de la inversión educativa, Equidad y Fortalecimiento Institucional y Descentralización (Consejo Nacional de Educación, 2010).

Relativo al sistema educativo del país, se cree que hay falencias en él y debería haber reformas curriculares en el Currículo Nacional Base de Guatemala (CDD Entrevistas 1 y 15). Inclusive estas reformas deben integrar metodologías activas como el STEAM (por su siglas en español ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas) a nivel secundario y superior que responda a un modelo o currículo educativo. Según Santillán-Aguirre et al. (2020), en los proyectos STEAM se aplican, como metodología activa, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el Aprendizaje Basado en Problemas al STEAM. Los contenidos pueden ser interdisciplinarios o la integración de dos o tres disciplinas desde una asignatura según Meza y Duarte (2020).

De manera general, alguien de los entrevistados con formación y experiencia en el campo de las metodologías activas opina lo siguiente sobre la incorporación de este tipo de metodologías en el país: “Increíble la verdad que STEAM no existe en Guatemala, empiezas a leer el currículum [...] que lleve esa línea de STEAM de ciencia, tecnología, matemática, todo eso alineado no existe, o sea seguimos con un currículum tradicional” (CDD Entrevista 15).

Como se ha comentado anteriormente acerca de la colaboración como una

competencia digital ciudadana al servicio de la población (DigComp, 2022; DigCompEdu, 2022; INTEF, 2017) y grupos cerrados en las redes sociales, varios de los participantes forman parte de una comunidad educativa, que fomenta el diálogo sobre diversos temas educativos o cooperación con estudiantes universitarios.

De igual manera se apoya a estudiantes universitarios con asesorías sin remuneración económica sobre el EPS (CDD Entrevistas 11 y 18). Así lo expresa un sujeto de investigación: “Bueno, pues recuerdo en este momento Taxisco de Santa Rosa que a veces necesitan apoyo para su EPS. Todas han sido a título gratuito” (CDD Entrevista 11).

Con relación a los maestros del nivel primario y medio, destaca el papel de uno de los consultados (CDD Entrevista 22), porque pertenece al Sindicato de Trabajadoras y Trabajadores de la Educación en Guatemala (por sus siglas S.T.E.G.). Su papel desde su lugar de origen consiste en compartir a sus contactos por WhatsApp y Facebook información sobre asambleas o información de sus dirigentes. De modo particular, el entrevistado no opina o comenta públicamente sobre estos asuntos. Según el participante, hay descontento por las iniciativas de ley por el pago a los jubilados, que se descontará a los sindicalistas activos (CDD Entrevista 22). Así resume su papel en el S.T.E.G. cuando comparte información relevante: “Cuando aparece en el Facebook pues yo le doy compartir. [...] Comparto la información que se está dando. Tenemos un grupo cerrado con los que estamos sindicalizados” (CDD Entrevista 22).

Por lo que se refiere a la salud, este es un tema destacado en la consulta. Algunos de los participantes prestan atención a la desnutrición (CDD Entrevistas 2 y 6), el Síndrome de Down a través de la Fundación Margarita Tejada (CDD Entrevista

1), la lactancia materna (CDD Entrevistas 2, 10 y 26). Así también, hay preocupación por las leyes que favorezcan a las mujeres para tener acceso a los servicios de salud gratuito, principalmente el sobre el cáncer de mama y útero (CDD Entrevista 12).

Con referencia a la lactancia materna, la Asociación Americana de Pediatría ([AAP], 2012) y la Organización Mundial de la Salud ([OMS], 2019) recomiendan amamantar a los bebés por lo menos seis meses desde su nacimiento hasta los dos años combinándola con alimentos adecuados para prevenir por lo menos 12 enfermedades y ciertos beneficios para las madres y los bebés (AAP, 2012; OMS, 2019).

Como un aporte y acciones concretas sobre la lactancia materna, algunas participantes en la consulta se pronuncian al respecto o apoyan para que se atienda a las madres en ese período. En este caso, la preocupación no solo se enfoca en las mamás, sino en el crecimiento saludable de los niños. Más allá de interesarse por este tipo de atención, quienes apoyan esta causa de alguna manera se involucran activamente en las redes sociales u otros medios digitales disponibles para orientar a las madres sobre el tema (CDD Entrevistas 2 y 24). Este es el ejemplo de una entrevistada sobre su punto de vista y papel como ciudadana digital:

Bueno, porque no hay mucha información en Guatemala. Hay un grupo en cuanto a la lactancia materna que no conoce todos los beneficios, si se opta por lo más fácil o por lo que se cree que es mejor [...]. Y no es así. Entonces es como yo he visto los beneficios que ha tenido sobre mi bebé es, o sea, yo he visto los beneficios en los temas. (CDD Entrevista 24)

Cambiando de tema, la ciudadanía digital en algunos casos se asocia tradicionalmente con la política o tecnopolítica (Sola-Morales y Sabariego, 2020), la

democracia y las elecciones (Alva de la Selva, 2019; González, et al., 2020). Este interés, sin embargo, no es el único. Sobre este tema, hay diversas opiniones. En cuanto la primera, incide en los entrevistados el tipo de información difundida en la red sobre política o el desinterés en ese fenómeno social, máxime por ser año de elecciones generales. Al respecto algunos entrevistados prefieren no opinar sin dar mayor razón (CDD Entrevistas 1, 12, 17, 22 y 23). Otros prefieren abstenerse de participar por temor a represalias o seguridad personal como se refiere arriba (CDD Entrevistas 8, 9, 11, 20, 21 y 23). Esta es la experiencia vivida por un consultado por su temor a represalias:

En Guatemala es muy arriesgado. Hacer ese tipo de contenidos. [...] Cuando fue el tema de la CICIG. En ese tiempo yo apoyaba mucho la CICIG y empecé a utilizar mis redes para poder comentar, pero recibí muchas críticas, muchas amenazas, incluso anónimos. (CDD Entrevista 8)

Llama la atención que una consultada se mostró presionada, porque en algunas preguntas de la entrevista se incluyeron conceptos que pueden entenderse con relación a la política. En este caso, ella se mostró reacia y respondió de esta manera: “¿Sabe que no sigo temas de política?” (CDD Entrevista 17). Sin duda esto se debe al uso de los conceptos utilizados en el instrumento de recolección de datos: “activista” (pregunta 1), “activista en línea” (pregunta 3), “fines activistas” (pregunta 7), “activismo en línea” (pregunta 10), “protesta” (pregunta 15) y “movimientos sociales” (preguntas 16-19).

Lo expresado en el párrafo anterior es justificable para la entrevistada. Por un lado, para la Real Academia Española (RAE, s.f.-b) el activista es aquel que forma parte de un movimiento social, un sindicato, un partido político como en este caso, y

el proselitismo. Por otra parte, la Real Academia Española (RAE, s.f.-c) atribuye el proselitismo y acción social con el activismo. Sin embargo, en esta investigación, el activismo se relaciona con la ciudadanía digital activa y el ciberactivismo. En algunos casos, se asocia tradicionalmente con política (Alva de la Selva, 2019; González, et al., 2020; Sola-Morales y Sabariego, 2020).

Por el contrario, hay participación activa en línea concerniente a la política (CDD Entrevistas 2, 4 y 21). Lo anterior tiene que ver con la fiscalización de cuentas en determinado municipio del departamento de Guatemala. En este municipio, se promueve la rendición de cuentas transparente entre la población (CDD Entrevista 2). De manera más activa o específica, se evalúa objetivamente los movimientos sociopolíticos del país.

Un caso similar de activismo en línea es la disposición de manifestar o protestar cuando hay una causa social justificada (CDD Entrevista 4). Con mayor convicción se muestra consciencia sobre la participación política ciudadana en línea tal como afirma este entrevistado: “Y, especialmente hemos hecho un poquito de conciencia, como te digo sobre la participación política del ciudadano” (CDD Entrevista 21).

Relacionado con los derechos humanos, hay varias razones por las cuales se aboga por la población. Asimismo, se protesta en algunos casos contra la injusticia social. Por este motivo, hay repudio entre los consultados cuando se restringe los derechos laborales, se vulneran los derechos humanos de los indefensos y se limita la libertad de expresión.

Un ciudadano digital se caracteriza por ser activista no solo en entornos virtuales, sino en cualquier lugar y medio. Su participación ciudadana se fundamenta en la Constitución Política de Guatemala en cuanto a derechos y obligaciones. Esto

piensa un participante: “El ciudadano lejos de lo digital que vos miras, el ciudadano necesita ser activista también, pero ser activista, ser un verdadero ciudadano significa reconocer que nosotros necesitamos cumplir con la Constitución” (CDD Entrevista 21).

Entre los temas de los derechos humanos, llama la atención los derechos laborales (CDD Entrevista 2), principalmente por la falta de oportunidades (CDD Entrevista 16). De modo particular, destaca el papel de uno de los entrevistados, porque se dedica a dar asesoría a personas mayores de 50 años, ya que no se contratan por la edad y se desperdicia el recurso humano. También es reprobable los bajos salarios en el campo laboral para personas de esa edad (CDD Entrevista 16). De esta manera el referido expresa su experiencia y cómo aboga por este tipo de personas:

[...] Gente de mi edad o profesional de mi edad y va muy enfocado a que hay gente que no nos contrata que son reclutadas, por ejemplo, tratamos como concientizar a las empresas y a reclutadores de que somos valiosos, aunque nosotros vamos a hacer ese cambio tan dramático. (CDD Entrevista 16)

Lo realizado por el consultado no solo trata sobre los derechos laborales de aquellos mayores de 50 años, sino que corresponde al desarrollo integral de cada ciudadano digital sin distinción de género. Lo anterior tiene que ver con la salud mental (CDD Entrevista 12), el bienestar físico, intelectual, social y económico de este tipo de población.

El pronunciamiento debe ejercerse cuando se vulneran los derechos humanos de distintos grupos de la población (CDD Entrevista 6). Como ejemplo de esto, son los derechos humanos de las mujeres sobre la igualdad de género en cuanto las mismas oportunidades de empleo, equidad en cuanto a salario y discriminación. Como se

indica en la sección sobre los movimientos sociales a favor de las mujeres, una consultada se pronuncia así: “Y tal vez en temas por el área donde me desempeño, sí me ha gustado participar en entrevistas o en opiniones referente al tema de los derechos de la mujer. Sí, eso es tema de los derechos humanos” (CDD Entrevista 13).

Concerniente a la injusticia social, discriminación y democracia, hay interés en esos fenómenos sociales (CDD Entrevista 5). En conformidad con lo anterior es el maltrato y explotación infantil, falta de vestuario y alimentos por parte del Estado de Guatemala en algunos sectores de la población. De esta manera, un consultado resume lo anterior: “Entonces yo digo, por qué el gobierno no los recoge. Les da alimento, les da vestuario, pero tampoco que los maltraten. Claro, [...], sería injusticia social” (CDD Entrevista 15).

Para algunos, se restringen los derechos humanos de los ciudadanos, cuando no pueden expresarse libremente en un entorno democrático y hay discriminación por expresar otros puntos de vista (CDD Entrevista 6). En un ambiente en donde debe prevalecer la democracia, hay desinformación, restricción de la información y manipulación de los medios de información virtual sobre la realidad social del país. Por este motivo, uno de los entrevistados comenta:

Como en la realidad, en la virtualidad también hay espacios, hay organizaciones dedicadas a la manipulación, a viciar, digamos la objetividad de los procesos, incluso la persecución, las amenazas. Y todo eso, incluso la restricción de la información a nivel de país, pues no recibimos toda la información de lo que está pasando afuera. (CDD Entrevista 4)

Interesantemente, alguien alza la voz en contra de la violencia de la mujer y de los menores. Así expresa su malestar: “Y también otro tema que me interesa mucho

es la violencia contra la mujer o violencia contra menores” (CDD Entrevista 14).

Aunado a lo anterior, la justicia debe prevalecer en el país o al menos ese debe ser el sentir de todo ciudadano digital comprometido con su país. Varios puntos de vista y temas corresponden a este fenómeno social. Todo apunta a la impunidad y corrupción principalmente en el sistema educativo (CDD Entrevista 8), la contratación ilícita (CDD Entrevista 4) e infraestructura vial en pésimas condiciones (CDD Entrevista 5).

No necesariamente el pronunciamiento debe ser público en las redes sociales (supra), por las normas de netiqueta e identidad digital y el apego a la Ley de los consultados, sino se puede expresar una opinión franca y sincera sobre la situación del país. Este es el punto de vista de uno de los entrevistados que manifiesta su malestar por las malas condiciones de la red vial del país: “Es por obras mal hechas que fueron de alguna manera solo para paliar emergencias. El aspecto de infraestructura vial a mí me llama mucho la atención cuando lo publican y descubren ciertos hallazgos que nos ponen en riesgo como ciudadanos” (CDD Entrevista 5).

Por otro lado, otro tema de interés social presentado tiene que ver con la protección y bienestar de los animales. En el país, el Congreso de la República de Guatemala aprobó el Decreto N° 5-2017 de la Ley de Protección y Bienestar Animal y del Acuerdo Gubernativo N° 210-2017 del reglamento de la Ley de Protección y Bienestar Animal (Congreso de la República de Guatemala, 2018). En esa ley, se encuentran disposiciones sobre los animales de compañía, las obligaciones de los dueños, sanciones desde graves hasta gravísimas y penalizaciones.

A través del Ministerio de Agronomía, Ganadería y Alimentación de Guatemala, se promueve el trato digno de los animales, la educación, la salud y bienestar de los

animales. Desde 2019 a 2022, se han registrado 29 asociaciones protectoras de animales que deben cumplir con ciertos requisitos para su funcionamiento (Unidad de Bienestar Animal, s.f.).

Aparte de la difusión en las redes sociales sobre el maltrato de perros, en Change.org ha habido peticiones para que se detenga este flagelo y las autoridades correspondientes intervengan, tal es el caso de la Unidad de Bienestar Animal. Desde 2019, han surgido las siguientes: (1) Que se cumplan las leyes en Guatemala, para proteger a los animalitos y que se haga justicia (Change, 2019); (2) Que se cumplan las leyes en Guatemala, para proteger a los animalitos y que se haga justicia (2019b); (3) ¡Necesitamos (sic) un albergue de perros en Antigua, Guatemala! (Change, 2022a); (4) Basta ya! (sic) Ya no más perros de alto riesgo en las calles de Jalapa, esto no puede seguir (Change, 2023b) y (5) ¡Exigimos justicia contra la responsable de la Casa de Terror Animal! (Change, 2023d).

Aunque hay sanciones para quienes infrinjan esa ley, hay hechos repudiables y, por consiguiente, malestar por el maltrato animal y el envenenamiento de perros (CDD Entrevista 20). Sin embargo, hay asociaciones tal como se dijo anteriormente que brindan cuidado integral a los perros de la calle y los dan en adopción (CDD Entrevistas 18 y 20).

Aquellos que repudian el maltrato animal o de los perros ven con interés las noticias difundidas en los medios de comunicación sobre el asunto. Ha habido casos públicos sobre el maltrato de perros, los cuales se han publicado en las redes sociales. Este es el caso de materiales explosivos colocados en algunos perros (CDD Entrevista 20). Otro caso en particular sucedió a inicios de 2023 por el envenenamiento de perros en Quetzaltenango (CDD Entrevista 24). Esto refiere uno de los entrevistados: “Sí,

como había mencionado, eso que pasó con los perritos de Xela. Allí donde ellos, además de dar el me gusta, no me gusta. Sí escribí algún comentario de apoyo” (CDD Entrevista 20).

De forma muy específica uno de los entrevistados se considera vegetariano, no precisó, si es por motivo religioso o de otra índole, sin embargo, él repudia el maltrato animal, por esta razón no come carne. Esto dice al respecto: “Tal vez en el que estoy más involucrado activamente es precisamente en que yo soy vegetariano. Yo no consumo carne estructural animal, sin embargo, todavía consumo lácteos y también huevos. De lo que no estoy de acuerdo” (CDD Entrevista 4).

Relacionado con el bienestar de los perros, el activismo no solo consiste en ver la información sobre este fenómeno social (CDD Entrevista 20), sino en participar activamente a favor de la adopción de algunos perros o contribuir económicamente a las guarderías de perros para su funcionamiento. De manera general, quienes optan con hacer donaciones, siguen algunas páginas en Facebook como es el caso de la Asociación Amigos de los Animales y la Asociación Gaus y Muaus. A través de la información proporcionada, una consultada adopta perros como dice: “Tengo algunos y digamos en algunos los he recogido de la calle y adoptado [...] sí me llama la atención estos movimientos” (CDD Entrevista 18).

Como se explica arriba, otros entrevistados hacen donaciones para comprar concentrado para perros o cubrir los gastos de las guarderías (CDD Entrevistas 17 y 18). Aparte de la donación por alimentación hay otras alternativas como la compra de calendarios y suvenires: “sí comprando lo que ellos ofrecen, porque ellos te tienen calendarios y otros suvenires entonces comprando para lo que pasa, que ellos tienen un refugio para mascotas, para gatos, perros y otros animales” (CDD Entrevista 20).

También se puede contribuir vendiendo listas de rifas (CDD Entrevista 17).

El último tema social corresponde al medio ambiente del país y del mundo. Esto incluye desechos y residuos sólidos, el cambio climático, el cuidado de los bosques, la reforestación y un caso de estudio. Para expresarlo de forma diferente, el medio ambiente tiene que ver con los recursos naturales y certificaciones para mantener un sistema renovable y sostenible. Hay información de organismos internacionales como la Organización de la Naciones Unidas y en Guatemala a través del Ministerio de Ambiente y Recursos Naturales, el Instituto Nacional de Bosques (INAP) y el Consejo Nacional de Áreas Protegidas (CONAP).

El Programa para el Medio Ambiente de la ONU impulsó el 5 de junio la celebración del Día Mundial del Medio Ambiente en el mundo con el eslogan “Sin contaminación por plásticos”. El país designado en 2023 fue Costa de Marfil (Programa para el Medio Ambiente de la ONU, 2023). Acerca del problema de desechos y residuos sólidos en Guatemala, estos se han acumulado desde hace años en la cuenca del río Motagua que colinda con la frontera de Honduras. El PNUD (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo) a través del Fondo Para el Medio Ambiente otorgó a Guatemala en 2021 \$3 781 278 al Ministerio de Ambiente y Recursos Naturales para una evaluación estratégica y sistemática en la cuenca del Motagua (Ministerio de Ambiente y Recursos Naturales de Guatemala, [MARN], 2021).

Aparte de lo anterior, según el Acuerdo Gubernativo 164-2021, el 11 de agosto de 2023 se debe aplicar el reglamento para la gestión integral de residuos y desechos sólidos comunes. Según este acuerdo gubernativo, los ciudadanos guatemaltecos deben clasificar los residuos y desechos sólidos en siete categorías. (1) Orgánico; (2) Inorgánico; (3) Plástico; (4) Vidrio; (5) Papel-Cartón; (6) Multicapa y (7) Metal (MARN,

2023)

En adición a lo dicho, Change.org ha servido para presentar peticiones ciudadanas a los organismos del Estado de Guatemala sobre el medio ambiente. Desde 2021 hasta el presente, se han realizado varias peticiones. Algunas de ellas no cumplieron con la meta establecida para que los tomadores de decisiones, es decir, quienes tienen la potestad o autoridad respondan a favor o en contra de la campaña. Entre las de mayor renombre se encuentran: (1) Promover campaña ambiental para disminuir la contaminación en Guatemala (Change, 2022c) y (2) Lagos, ríos y cuencas de Guatemala afectados por los desechos plásticos de un solo uso! (sic), (Change, 2021).

Adicionalmente, los entrevistados que se informan sobre el medio ambiente y la preservación de los bosques siguen páginas Web o redes sociales (CDD Entrevistas 7, 10 y 19), para identificar este fenómeno social y participar ciudadanamente en línea. La información también se obtiene del INAB sobre la reforestación y del CONAP acerca de la conservación de la fauna y los recursos hídricos (CDD Entrevista 7). Este entrevistado resume así lo anterior: “Hay páginas de cuidado de ambiente, hay varias que sigo en Instagram, no se me viene el nombre ahorita, pero sí las sigo que dan informes relacionados a los informes que se van derivando de la ONU” (CDD Entrevista 10).

Esta información no solo incluye Guatemala, sino de manera global con lo que ocurre en otros hemisferios. Según Change (2023c), el presidente de Estados Unidos, Joe Biden, aprobó el Proyecto Willow para extraer petróleo en Alaska por medio de la empresa ConocoPhillips (sic), que provocará 99.7 % de contaminación global. Antes de la aprobación un ciudadano de Alaska inició una campaña en contra del proyecto

en Change (2023c), pero lastimosamente no llegó a la meta para que fuese enviada por el sitio al presidente Biden, pues solo logró 5 175 018 firmas de 6 000 000. Aunque no fue efectivo por esa plataforma, este tipo de información sirve como un medio alternativo de ciberactivismo y de interés social.

Un consultado refiere sobre su preocupación global sobre el tema, por eso desde Guatemala concientiza a la población sobre estos fenómenos:

Yo creo que pues lo había escuchado o espero lo haya escuchado, es el proyecto de extracción de petróleo de Alaska, es que van a utilizar esas únicas reservas naturales que existían para ciertas especies y es una extracción para bien propio. (CDD Entrevista 10)

Por estas razones, para los consultados la mejor estrategia para la preservación del medio ambiente es concientizar a la población para que cuide los recursos naturales del país (CDD Entrevista 10). Por otra parte, se advierte especialmente a la ciudadanía digital sobre los peligros del cambio climático no solo en el presente, sino en el futuro como sostiene este entrevistado:

Van sacando las publicaciones recientes que se han hecho en los diferentes foros del cambio climático, cómo va avanzando y desde ahorita podemos ver que si no la componemos en el 2050 ya no vamos a poder tener un punto de retorno. (CDD Entrevista 10)

En definitiva, los entrevistados se enfocaron en cuatro subcategorías concernientes a los fenómenos sociales: (1) Pronunciamiento; (2) Movimientos sociales; (3) Grupos sociales y (4) Temas de interés social (Educación, Salud, Política, Derechos humanos, Justicia, Protección de animales y Medio ambiente).

Por cada uno de los temas tratados por los entrevistados se sintetiza lo

siguiente. El pronunciamiento tiene que ver con alzar la voz, en algunos casos protestar, en otros dar una opinión o punto de vista sin necesidad de expresar alguna idea por temor, desinterés en la política o desacuerdo en cualquier entorno virtual sobre algún fenómeno social del país. Los movimientos sociales se entienden como acciones o iniciativas personales o grupales sobre cualquier asunto de interés social para la población. Por lo general, se explica como grupos organizados en las redes sociales o con sitios relacionados con asociaciones, instituciones y organizaciones creadas para apoyar causas sociales.

Con referencia a los grupos sociales, se relacionan con mujeres (empoderamiento, atención integral para el cáncer y #8M), atención integral de los niños, grupos vulnerables, inmigrantes o refugiados y personas mayores de 50 años con la esperanza de tener oportunidades de trabajo y de mejores salarios. Por último, los temas de interés social se centran en el sistema educativo del país, incluyendo reformas del currículo educativo nacional, metodologías activas, tutorías a estudiantes universitarios y sindicalismo. En cuanto a la salud se enfatizó la desnutrición, ciertas enfermedades, la lactancia materna, la atención integral del cáncer en las mujeres y otros.

Hay reacciones adversas en contra de la política por diversas razones. Estas se deben a represalias o temor, escepticismo por el clima electoral y corrupción, sin embargo, hay cierta participación ciudadana. De manera estrecha con lo anterior se aboga por los derechos humanos y laborales de cierto sector de la población y se alza la voz en contra de la injusticia social, violencia en contra de la mujer y menores.

Asimismo, se manifestó interés sobre la protección y bienestar de los animales, especialmente por los perros no solo por maltrato como ha ocurrido con material

explosivo y veneno, sino por el cuidado integral y adopción de perros de manera activa. Para terminar, se estableció preocupación por el medio ambiente, los problemas colaterales en otros países y el de Guatemala por la contaminación y el cuidado de los recursos naturales del país.

Para concluir, en esta sección se trató sobre los fenómenos sociales de interés de los participantes como ciudadanos digitales y el uso del ciberactivismo. Tales fenómenos tratados fueron los siguientes: (1) Pronunciamiento; (2) Movimientos sociales; (3) Grupos sociales y (4) Temas de interés social (Educación, Salud, Política, Derechos humanos, Justicia, Protección de animales y Medio ambiente).

Conclusiones

Acerca de la forma en que los consultados ejercen la ciudadanía digital y el ciberactivismo según los fenómenos sociales de su interés, ellos son conscientes de su papel en la sociedad al desempeñarse por diversas competencias digitales y dimensiones en el escenario laboral y social, pero no formativo. Por lo general, ellos utilizan cualquier entorno digital (TIC) de su predilección por alguna razón o causa social. Asimismo, se pronuncian de distintas maneras a favor de ciertos movimientos sociales, grupos y asuntos de interés ciudadano.

En cuanto a *cómo los doctorandos practican la ciudadanía digital hacia los fenómenos sociales en Guatemala*, para algunos ser ciudadano digital implica participar activamente en cualquier entorno virtual por medio de las TIC con distintos fines y razones. Según ellos, la ciudadanía es una competencia digital basada en un marco competencial formado por ocho competencias digitales y algunas dimensiones. Ellos evidencian conocimientos, habilidades y actitudes básicas e intermedias en la dimensión laboral y social, pero no en la dimensión formativa.

Por lo regular, los consultados participan activa y conscientemente según el área o disciplina de su interés. En este rol, se enfocan en un público objetivo, principalmente profesional, también social en conformidad con la infraestructura y accesibilidad de la tecnología de la población guatemalteca. Se adaptan al contexto socioeconómico y educativo de la población.

El desempeño de los consultados de acuerdo con las competencias digitales y dimensiones se sintetiza en lo siguiente: (1) Información; (2) Creatividad y creación de contenidos; (3) Colaboración; (4) Pensamiento crítico (dimensión); (5) Comunicación; (6) Seguridad o protección; (7) Conciencia social (dimensión) y (8) Netiqueta.

Ante la infoxicación de información en la Web, los consultados son capaces de tratar cualquier tipo de información según su interés social y profesional. Cuando se informan, difunden de modo responsable la información a un público objetivo de acuerdo con el ámbito laboral y social. Por cualquier noticia y contenido digital, ellos la analizan antes de difundirla a la ciudadanía digital, siempre y cuando sea relevante o beneficie a la población. Con este fin, ellos verifican su autenticidad, origen y el perfil del informante.

Con referencia a la creatividad y creación de contenidos, los entrevistados demuestran habilidades básicas y de comunicación. Por la labor docente de algunos, ellos producen contenidos digitales con fines didácticos o educativos. Estos pueden ser por iniciativa propia o de la institución educativa que pertenecen.

Estos contenidos se adaptan al nivel social y educativo de la población y sin ningún costo económico. Los consultados toman en cuenta los derechos de autor o las licencias de propiedad intelectual. Según los entrevistados, no tomar en cuenta las atribuciones concedidas por los autores afecta la identidad digital y la reputación del ciudadano digital.

Otra competencia digital importante para los consultados es la colaboración. De distintas maneras, ellos colaboran con colegas, estudiantes y compañeros de estudios. Por iniciativa propia, ofrecen información relevante para la ciudadanía en general. Lo anterior incluye compartir conocimientos según la profesión o área de experticia.

La creación de contenidos digitales en conjunto con otros colegas es un gran aporte para la ciudadanía digital. Como ejemplo, varios entrevistados forman parte de un grupo multidisciplinar, cuyo propósito consiste en crear videos educativos para estudiantes universitarios sin remuneración económica.

Algunos de los consultados colaboran con la ciudadanía publicando artículos científicos u otros contenidos digitales. En este caso, no solo se beneficia la comunidad académica, sino que permite a los investigadores tener disponibles y activos sus perfiles académicos (Google Académico, s.f. y ResearchGate, s.f.). Asimismo, les amplía una red de contactos con otros colegas sobre temas de interés académico.

Por otro lado, al comunicarse con la ciudadanía digital por cualquier entorno virtual, de los participantes en esta investigación pocos fomentan el pensamiento crítico, cuando lo hacen de manera consciente. Exige al ciudadano digital analizar, entender, resolver problemas, capacidad de argumentar, cuestionar cuando se dialoga o discute cualquier tema o asunto.

Por otra parte, los entrevistados demuestran su capacidad de comunicación como competencia digital al transmitir y entender la información de modo activo. Aunque todos tienen libertad de expresión, hay temor entre algunos por represalias de terceros y organismos del Estado. Quienes pertenecen a instituciones no pueden opinar o divulgar contenidos libremente por políticas institucionales, administrativas y gubernamentales.

Al momento de dialogar con otros ciudadanos, ellos expresan cualquier tipo de opinión o ideas de interés social por el bienestar de la población. En ese sentido, toman en cuenta la identidad digital y la reputación en línea, porque son conscientes de que sus acciones dejan un rastro en cualquier medio virtual (huella digital).

Otra competencia digital ciudadana de vital importancia recomendada por algunos consultados es la seguridad y protección. Al respecto hay pocos aportes, no obstante, lo esencial es que todo ciudadano digital que utiliza diferentes medios de comunicación virtual debe proteger sus datos personales y la de sus dispositivos

móviles. Para ciertos consultados, los usuarios de las redes sociales se exponen ante cualquier extorsión, secuestro o daño físico, si no cuidan los datos personales.

Con referencia a otra dimensión de la ciudadanía digital, destaca la consciencia social, porque el activismo o participación en línea se basa en una razón, motivo o causa social. Varios de los entrevistados están conscientes de su papel en línea y de ofrecer soluciones para provocar cambios sociales en su entorno global.

Debido a los riesgos o consecuencias por participar activamente (supra), varios consultados se abstienen de ello, sin embargo, esto no significa que sean pasivos, indiferentes o escépticos, porque desde su institución o trabajo participan activamente.

La última de las competencias digitales ciudadanas expresada por los consultados es la netiqueta. Por lo recomendado por ellos, la netiqueta contiene normas para conducirse correctamente en línea. Esta competencia digital se entrelaza con modelizar la ciudadanía y la identidad digital, las cuales se han destacado anteriormente. Así también entra en juego el prestigio de la institución educativa u organismo del estado representado.

Por lo expuesto por ellos, cada acción en línea es visible en la Web. Cualquier publicación o acción en las redes sociales y medios en cuestión de segundos puede viralizarse, mal interpretarse por otros, aunque no se emita una opinión o se interactúe en la publicación. Estas modalidades de ciberactivismo son importantes por las razones expuestas (clicktivismo y slactivismo).

Hay varios principios o normas de la netiqueta destacados por ellos. La mayoría coincide que la principal norma es el respeto hacia otros ciudadanos digitales al momento de comunicarse, dialogar, discutir y opinar sobre distintos asuntos de interés común y social. Otros dicen que, de manera educada, el ciudadano digital debe

expresar sus ideas, sin denigrar, usar un lenguaje inapropiado o soez, ni mucho menos menospreciar a otros.

Para finalizar sobre la netiqueta, los entrevistados aplican varios principios que todo ciudadano digital para participar activamente: (1) utilizar un lenguaje acorde a la posición social del ciudadano digital; (2) ser cuidadosos con la redacción, ortografía y mayúsculas (gritar); (3) respetar los derechos de autor y de propiedad intelectual.

Respecto a *cómo los entrevistados utilizan las estrategias de ciberactivismo ante los fenómenos sociales en Guatemala* se puede concluir que el ciberactivismo es multifacético debido por la diversidad de estrategias disponibles para participar ciudadanamente en línea. Estas estrategias se implementan en respuesta a una causa o razón social. Cualquier tipo de estrategia combina el uso de herramientas digitales, el tipo de interacción y modalidad.

La elección de cada estrategia de ciberactivismo depende de la causa o fenómeno social. Por lo indagado, los entrevistados prefieren usar las siguientes estrategias de ciberactivismo según habilidades en cualquier entorno virtual: (1) Redes sociales; (2) TIC; (3) Modalidades (clicktivismo y slactivismo); (4) Crowdfunding; (5) Plataformas de peticiones y (6) Altruismo o iniciativas altruistas.

Para los entrevistados, no cabe duda de que las redes sociales se distinguen como una formidable estrategia de ciberactivismo. Por su magnitud, las redes sociales tienen el potencial de difundir información para el bienestar de la ciudadanía digital, alzar la voz y apoyar activamente una causa social. Su eficiencia y alcance permite movilizar a la ciudadanía para participar activamente. Se convoca a la ciudadanía digital para formar movimientos sociales. Algunos de estos movimientos surgen de tendencias (i. e. *trending topics*) o etiquetas (i. e. *hashtag*) hasta convertirse en páginas

Web o cuentas en las redes sociales.

Entre las redes sociales, la más eficiente para ellos es Facebook, no solo por su popularidad en Guatemala, sino porque se puede participar activamente. Permite a los entrevistados formar parte de grupos cerrados para dialogar, intercambiar contenidos, informarse e informar sobre temas de interés común en cualquier disciplina. Algunos no sociabilizan, ni exteriorizan su vida personal y familiar.

Hay otras redes sociales utilizadas con menor frecuencia por los consultados, como en el caso de Twitter (X), Instagram LinkedIn, YouTube, WhatsApp y Telegram, las cuales se usan con fines laborales, educativos (comunidades científicas, estudiantiles y grupos multidisciplinarios) y activistas por causas sociales.

Sumado a lo anterior, las TIC se distinguen por su diversidad de opciones como canales de ciberactivismo. Los entrevistados escogen cualquier herramienta y medio digital para participar en línea sin que incida el grado de complejidad de las herramientas digitales. La elección de cada herramienta depende de su utilidad, es decir, las TIC están al servicio de la ciudadanía digital y por causa de los fenómenos sociales en el país. Para ellos, lo esencial es tener conocimiento del contexto social, educativo, cultural, político y económico de la ciudadanía digital.

Como cualquier herramienta digital o medio virtual, las TIC se caracterizan por sus ventajas y desventajas. Para los entrevistados, suelen ser efectivas por su alcance, porque la información y comunicación trasciende cualquier frontera. Otra característica loable es que permite mayor participación y movilización ciudadana.

Por el contrario, las TIC pueden usarse poderosamente en detrimento de la ciudadanía digital, si se usan inadecuadamente. Otra desventaja es la falta de formación docente digital y estudiantil como se evidenció durante la pandemia por el

COVID-19.

El clictivismo y slactivismo se conoce como una modalidad del ciberactivismo. Para nadie de los consultados es un secreto que las redes sociales y plataformas presentan distintas formas de interacción (p. ej. hacer clic, postear, tuitear [ahora republicar], compartir y escribir etiquetas). El ciudadano digital responsable con la información recibida o compartida no interactuará con ella sin antes analizarla, evaluarla, seleccionarla por alguna razón o causa social.

De manera interesante, entre los consultados se advierte sobre el cuidado que todo usuario debe tener sobre el contenido de las publicaciones en las redes sociales, porque hay empresas o embajadas que revisan las redes sociales de los interesados por motivos laborales o turísticos. La identidad digital debe cuidarse por seguridad personal y para modelizar la ciudadanía digital en espacios públicos virtuales.

En otra modalidad del ciberactivismo, existen plataformas para apoyar cualquier causa social según afirman algunos consultados. Por lo visto, la mayoría desconoce estas plataformas. De lo manifestado por ellos, hay dos tipos de plataformas muy valiosas para participar ciudadanamente. Por un lado, hay plataformas de crowdfunding para financiar proyectos educativos, sociales y desarrollo. Por otra parte, se puede apoyar causas sociales en plataformas de peticiones.

De las estrategias de ciberactivismo utilizadas por los consultados, el énfasis recae en el altruismo, porque se contribuye activamente para mejorar el bienestar de la población guatemalteca. Por convicción y consciencia social, los entrevistados ofrecen sus servicios sin remuneración económica. En su tiempo libre y lugar de trabajo según sus posibilidades, ellos ponen a disposición de la ciudadanía digital sus conocimientos, habilidades y experiencias por el bien común.

Otro distintivo altruista tiene que ver con la educación de nivel superior. Para el beneficio de colegas y estudiantes universitarios, varios entrevistados han publicado contenidos digitales sin remuneración económica. Se suma a este tipo de iniciativa altruista la capacitación en distintas disciplinas, foros, webinarios, la creación de contenidos digitales, la colaboración y cooperación entre colegas, estudiantes y grupos interdisciplinarios. Una minoría de los entrevistados no puede servir altruistamente por políticas institucionales, razones personales o de otra índole.

Acerca de los fenómenos sociales de Guatemala que son de interés para los participantes en el ejercicio de la ciudadanía digital y el ciberactivismo, estos se refieren a las acciones ciudadanas favorables para la población. En este contexto se hace hincapié, cómo entienden los entrevistados, sobre el significado de los movimientos sociales en línea. Por lo general, ellos los asocian con la formación de manifestaciones en las plazas públicas en oposición al gobierno y a la política o su interacción en las redes sociales.

Algunos de los participantes se pronuncian activamente por cualquier entorno virtual. Se identifican con algún movimiento social, grupos sociales y temas de su interés. Sus acciones se ven reflejadas por su convicción, responsabilidad social y hechos concretos en distintos espacios virtuales en la sociedad guatemalteca.

Por cualquier fenómeno social, los entrevistados señalan que tienen derecho a pronunciarse según lo que establece la Constitución Política de la República de Guatemala y sus leyes.

Por supuesto, que no todos los entrevistados están obligados a pronunciarse públicamente en la Web. Hay malas experiencias vividas que incurren negativamente en varios de ellos. La razón se debe a represalias, seguridad, temor, escepticismo

político o desinterés. Esto no significa que se inhiban de su compromiso social, pues desde la cátedra o lugar de trabajo alzan la voz por cualquier causa social.

Algunos de ellos piensan que alzar la voz significa protestar o unirse a un movimiento social en línea o presencialmente en alguna plaza. Sin embargo, esto es un estereotipo cultural y social, pues, cada uno de los consultados se enfoca en cualquier causa o movimiento social de acuerdo a su punto de vista intelectual, religioso, cultural, educativo, social y de cualquier índole, tal como se ha enfatizado reiteradamente.

En esta línea de pensamiento, los entrevistados se identifican con ciertos movimientos o grupos sociales (infra) por las razones expuestas (supra). Los movimientos sociales son grupos organizados de interés común, comprometidos con una causa social. Por medio de estos, quienes participan activamente se pronuncian ante cualquier asunto por el bien de la ciudadanía.

En las redes sociales, se suele relacionar los movimientos sociales con instituciones, organizaciones, asociaciones y ONG. Sin embargo, también se pueden identificar con etiquetas o tendencias. En determinados casos, esas etiquetas se convierten en los nombres de páginas en las redes sociales. Se observa que esas páginas no muestran a sus creadores o administradores.

Por lo expresado anteriormente sobre la colaboración como una competencia digital ciudadana e iniciativas altruistas, los sujetos de investigación no solo se centran en estos grupos, sino en otros de la sociedad guatemalteca. Estos pertenecen a las mujeres, los niños y las personas mayores de 50 años.

Las mujeres, de acuerdo con algunas entrevistadas, se presentan como un grupo social, las cuales deben tener los mismos derechos, oportunidades de empleo,

equidad en cuanto a salarios y respeto por su vida. Quienes abogan por ellas aprovechan oportunidades para facultarlas y orientarlas para que sean parte inclusiva de la sociedad. Ya sea que, desde la cátedra o algún ente académico, las consultadas ofrecen sus servicios profesionales.

Además, algunas entrevistadas respaldan el movimiento social #8M en conmemoración del Día Internacional de la Mujer el 8 de marzo, por el contrario, otras consultadas que están en contra por considerarlo extremo. La preocupación por las mujeres también se refleja en la salud y en oposición al maltrato doméstico. Asimismo, varias abogan y participan activamente a favor de la lactancia materna y el crecimiento de los bebés.

Como en el caso de las mujeres, el Estado debe proveer educación integral a la niñez del país. El gobierno a través del ente encargado no solo debe proveer educación en vez de infraestructura a toda la niñez, sino una educación inclusiva como alimentación para su desarrollo. Por aparte, según los participantes en la consulta no debe haber maltrato hacia los niños, ni mucho menos explotación, sino ofrecer oportunidades para su desarrollo integral.

Entre los fenómenos sociales, se conjugan una serie de temas para la gestión de la ciudadanía digital. Estos se entremezclan con los movimientos y grupos sociales nombrados (supra). El interés de los consultados por estos temas se fundamenta en la consciencia social, disciplina, grupos académicos y profesionales. A partir de esta proposición, los temas de interés ciudadano se circunscriben a la educación, la salud, la política, los derechos humanos, la protección animal y el medio ambiente.

Para algunos, el sistema educativo primario y medio debe mejorar. En otras palabras, en vez de gastar en obras de infraestructura, es necesario invertir en la

educación, a pesar del flagelo de la corrupción y contrataciones ilegales. La educación ofrecida debe ser integral e inclusiva en estos niveles. La calidad educativa en el país puede mejorar mediante una revisión curricular y con la integración de metodologías activas emergentes.

Otra manera de contribuir para mejorar la calidad educativa es a través de la colaboración y la cooperación entre docentes, estudiantes y padres de familia. La producción de contenidos digitales facilita el desarrollo educativo del nivel superior. El mismo resultado se obtiene con la asesoría de estudiantes universitarios, participación en foros, webinarios y comunidades en grupos cerrados.

Retomando el tema de salud, hay preocupación en algunos de los consultados por la desnutrición, el Síndrome de Down, la lactancia materna y la atención integral del cáncer. Si bien es cierto que el Estado es el primer responsable y promotor de la salud, cada uno de ellos aboga para que la población tenga estos servicios y mejore su calidad de vida.

En cuanto a política, se ha dicho que esta es una faceta de la ciudadanía digital. En entornos virtuales, se conoce como tecnopolítica asociada a la democracia y elecciones generales como ha ocurrido en Guatemala en 2023. La información amarillista, falsa y demagoga repercute negativamente en algunos entrevistados para pronunciarse sobre la política.

Por lo dicho por ellos, hay escepticismo, indiferencia y hastío sobre el tema. También hay temor, si se emite una opinión en cualquier espacio virtual por repercusiones y represalias. A pesar de lo anterior, hay cierto activismo en temas de política. Se protesta, si hay una razón justificable.

En conformidad con la política, los derechos humanos y la justicia trascienden

entre algunos de los entrevistados. Según algunos, cuando se transgreden los derechos humanos en contra de algún grupo de la población, hay motivos para protestar o alzar la voz y participar activamente.

Varios entrevistados no titubean en alzar la voz y participar activamente en línea, cuando se transgreden los derechos laborales de las mujeres y las personas mayores de 50 años. Lo mismo ocurre cuando se restringe la libertad de expresión, hay maltrato infantil y contra la mujer, y falta de alimentación infantil.

En otro tema de interés social, la protección y bienestar de animales, especialmente los perros, destaca entre algunos consultados. Aunque existen leyes que regulan el cuidado de los perros como animales de compañía, varios repudian el maltrato violento y envenenamiento contra ellos.

El último de los temas de interés social atañe al medio ambiente. El cuidado de los recursos naturales, la preservación de los bosques, el tratamiento de desechos y residuos sólidos (basura) son de responsabilidad ciudadana. Diversos organismos internacionales y nacionales concientizan a la ciudadanía en general y digital para que contribuyan con la preservación de los recursos naturales. También hay plataformas de peticiones que se suman a estas campañas.

Los temas relacionados con el medio ambiente no son solamente locales, sino mundiales por los problemas ocurridos en otros hemisferios. Una de las funciones de algunos entrevistados es concientizar a la población a través de las redes sociales y otros medios por lo que ocurre en esas latitudes. Estos sitios son tanto canales de información como de educación y formación ciudadana digital sobre el medio ambiente.

Recomendaciones

Por lo desarrollado, se ofrecen las siguientes recomendaciones a la Escuela de Estudios de Postgrado de la Facultad de Humanidades con referencia a *practicar la ciudadanía digital hacia los fenómenos sociales en Guatemala*.

En primer lugar, se sugiere revisar la malla curricular, especialmente los cursos *Innovación y tecnología educativa* y *Modelos educativos Innovadores en ambientes virtuales*. Ambos cursos se han ofrecido desde 2021 a las cohortes del DITE en el primer semestre de estudios.

En el curso *Innovación y tecnología educativa* ofrecido en 2021 y 2022, el enfoque principal de cada una de las cuatro unidades temáticas se centra en el uso de la tecnología en diferentes entornos virtuales educativos, sin embargo, no se aborda la dimensión formativa en cuanto a competencias digitales. Dicho de otra manera, el curso está diseñado en torno a los métodos de enseñanza y aprendizaje en la era digital y la transformación de la educación por medio de la innovación y tecnología educativa.

En el segundo curso *Modelos educativos Innovadores en ambientes virtuales*, también impartido en 2021 y 2022, se incluye el uso de las TIC en la educación, modelos de enseñanza y aprendizaje, modelos innovadores en ambientes virtuales según el ámbito de formación y en distintos niveles educativos. Aunque este curso trata sobre someramente la formación docente, no proporciona un plan para la formación continua en competencias digitales.

Para ingresar al programa del DITE, la Escuela de Estudios de Postgrado no requiere de los maestros estudios previos en e-Learning o tecnología educativa, al menos que haya una enmienda en los requisitos de admisión, aunque la escuela ofrece

dos maestrías: Maestría en Docencia Universitaria con Énfasis en Tecnologías Innovadora de la Educación y Maestría en Tecnología Educativa con Énfasis en Entornos Virtuales. No necesariamente todos los inscritos en el DITE han estudiado en esas maestrías. En la primera cohorte, cinco de veintitrés de los participantes en la investigación tienen estudios previos en ese campo.

Por estos motivos, se recomienda a la Escuela de Estudios de Postgrado, introducir en cualquiera de los cursos o en ambos, un marco de competencias digitales ciudadanas con respecto a conocimientos, habilidades y actitudes en la dimensión formativa. Como se ha observado, los entrevistados han adquirido y desarrollado las competencias digitales ciudadanas en la dimensión laboral y social, sin embargo, sus conocimientos y habilidades se incrementarán en la dimensión formativa para un mayor desempeño. Asimismo, ellos podrán tener mayor claridad acerca del significado de la ciudadanía digital y cada una de las competencias y dimensiones que componen el marco competencial producto de la consulta (CompDigCiD).

En segundo lugar, ya que una de las características del modelo socio crítico del DITE es privilegiar las condiciones sociales y culturales más la reflexión por medio de la innovación y tecnología educativa debe fomentarse el pensamiento crítico con el propósito de analizar los problemas sociales y ofrecer soluciones globales según los fenómenos sociales en Guatemala. En este caso, debe impulsarse más allá de los canales ofrecidos en la plataforma de la FAHUSAC.

En el curso *Evaluación de los aprendizajes aplicando tecnologías innovadoras* ofrecido en el primer semestre de 2023 a la primera cohorte del DITE, se introdujo de manera novedosa el uso de la inteligencia artificial, sin embargo, se sobredimensionó su uso en algunas unidades temáticas y proyecto final. Las herramientas de IA ofrecen

ciertos beneficios a los educadores y educandos, pero se corre el riesgo que el estudiante no desarrolle su capacidad intelectual en la producción académica en medios digitales y espacios de diálogo.

La ventaja en este caso es que la mayor parte de los entrevistados pertenecen a comunidades virtuales, pero deben crearse espacios de diálogo promovidos por la Escuela de Estudios de Postgrado para participar activamente en representación del ente.

En tercer lugar, para aquellos que optan por no participar de manera activa y pública en las redes sociales por las razones expuestas, a través de los cursos del DITE se pueden utilizar plataformas de crowdfunding y de peticiones. Estas plataformas son fundamentales para la construcción de la ciudadanía digital. Como se mencionó antes, en estas plataformas, los estudiantes de las siguientes cohortes pueden contribuir económicamente o pronunciarse por alguna causa social de manera anónima o privada.

En correspondencia con *los fenómenos sociales de Guatemala de interés para las cohortes en el ejercicio de la ciudadanía digital y el ciberactivismo*, se sugiere a la Escuela de Estudios de Postgrado de la Facultad de Humanidades, que impulse la investigación sobre este tema por tres razones.

Primero, se sugiere investigar sobre el significado de los movimientos sociales, ya que los entrevistados los asocian principalmente con manifestaciones en la plaza pública o en la Web para protestar en contra de las políticas del gobierno de Guatemala.

Segundo, y con relación a lo anterior, también se debe investigar sobre el significado de “alzar la voz”. Esto se debe a que algunos entrevistados asocian

principalmente los términos “alzar la voz” y “pronunciarse” con “protestar” o “manifestar” por algún asunto político. Como se mencionó anteriormente, existe cierto prejuicio sobre estos conceptos relacionados con la política debido a las malas experiencias vividas en la Web, miedo a represalias y discusiones improductivas. Con seguridad, a mayor corrupción, demagogia, judicialización de los procesos electorales, fraude e ideología, mayor será el escepticismo, indiferencia y hastío sobre la política en Guatemala.

Tercero, también se recomienda fomentar la investigación sobre el significado del activismo en línea, pues varios entrevistados lo asocian con ciertas frases o ideas relacionadas con la política o la tecnopolítica en Guatemala, principalmente en año de elecciones. Como se ha explicado anteriormente, la política es una faceta tradicional de la ciudadanía digital. En esta investigación, tiene que ver con la participación activa en línea a través de diversas estrategias de ciberactivismo por alguna razón o causa social.

Propuesta

En lo que concierne a las recomendaciones presentadas, se ofrece *un plan de acción para la mejora de la ciudadanía digital y el ciberactivismo*. Este plan contiene un proceso formativo para las siguientes cohortes del DITE o ciudadanos digitales en general. El plan es necesario según consta en la justificación. Como se observa, se elaboran cinco objetivos acorde a las necesidades descritas. Con el fin de lograr estos objetivos, se describen las acciones para cumplir con lo propuesto. Aunado a esto, se describen los recursos necesarios para lograr este plan de formación de la ciudadanía digital. Para ilustrar cada uno de estos elementos, se incluye un cuadro ilustrativo para comprender esta propuesta.

Justificación

De acuerdo con lo expresado en las recomendaciones y conclusiones, los entrevistados deben mejorar su desempeño como ciudadanos digitales en varias competencias y dimensiones. En este sentido, es necesario atender el pensamiento crítico, el bienestar y salud digital, la protección y seguridad. Además, lo manifestado por ellos en el ejercicio de las competencias digitales ciudadanas se aplica en la dimensión laboral y social, sin embargo, no incluye la dimensión formativa. De modo que es necesario formarse en la ciudadanía digital. Asimismo, hay otras estrategias de ciberactivismo que pueden utilizarse de manera alterna a las preferidas por los participantes.

Sumado a lo anterior, entre los entrevistados hay ciertos conceptos no claros o difíciles de entender que deben dilucidarse. En este caso debe orientarse sobre el significado de los movimientos sociales, alzar la voz y el activismo en línea asociados a la ciudadanía digital. Por tal razón, no solo se debe investigar sobre estos temas y

de ser posible publicar artículos científicos, sino ofrecer información en un plan de capacitación.

Objetivos

- a. Analizar los conocimientos sobre el desempeño de las competencias digitales ciudadanas por medio de dos cuestionarios.
- b. Mejorar el desempeño de la ciudadanía digital de las siguientes cohortes del DITE en determinadas competencias digitales ciudadanas.
- c. Dotar a los doctorandos del DITE de otras estrategias de ciberactivismo para la construcción de la ciudadanía digital.
- d. Instruir a los doctorandos del DITE sobre temas relacionados con los movimientos sociales y otros conceptos de ciudadanía digital.

Acciones

Acerca del primer y segundo objetivo propuesto en este plan se ofrecen dos pasos a seguir. Estos son: (1) Participar en un proceso educativo sistemático y autodidacta y (2) Utilizar una app de microformación para desarrollar conocimientos y habilidades en competencias digitales.

Como punto de partida, hay dos páginas Web que incorporan cuestionarios para evaluar los conocimientos y habilidades de las competencias digitales. Estos cuestionarios no son propios de la ciudadanía digital, pero sirven para incorporar cambios o mejoras en la dimensión laboral y formativa. De manera particular se piensa en las competencias digitales ciudadanas.

La primera página contiene un cuestionario de competencias digitales para docentes (UNIR, s.f.). El acceso y uso al cuestionario es gratuito y anónimo. Cada entrevistado puede acceder y completar el cuestionario de 54 preguntas que se basan

en conocimientos y habilidades de herramientas y acciones vinculadas con el desempeño docente según las cuatro áreas competenciales del Marco Común de Competencias Digitales Docentes (INTEF, 2017). Al concluir, el sitio permite descargar los resultados en PDF. A los resultados se incorporan sugerencias para incorporar mejoras.

En conexión con el segundo cuestionario, este se basa en la versión 2.1 del DigComp (2017) y usada a través de Ikanos (2019). A diferencia del anterior, este se completa en 20 minutos aproximadamente por ser más complejo y largo. También se pueden descargar los resultados y obtener ciertos criterios de mejora. La desventaja de este cuestionario es que utiliza preguntas avanzadas sobre programación, pero lo esencial son los resultados sobre las competencias digitales que requieren mejoras y las demás que conforman el CompDigCiD.

En cuanto al proceso educativo sistemático (UNESCO, 2019) y autodidacta, este puede lograrse en ciertas plataformas de e-Learning y páginas Web. Estos sitios ofrecen MOOC, NOOC, SPOOC gratuitos y de pago, más recursos de las competencias digitales ciudadanas (Formación abierta INTEF, s.f.; Meta, 2022; Coursera, s.f.; Conecta empleo, s.f.; DigCitCommit, s.f.; Google Educación, 2020).

De igual manera, se recomienda usar EduPills (s.f.). Tal como se explica antes esta es una app que sirve para introducir en el conocimiento de las competencias digitales docentes, incluyendo la ciudadanía digital. La app incluye cuatro áreas generales según el Marco de Competencia Digital Docente del INTEF (2017). Al utilizar la app, se incluyen las competencias digitales ciudadanas que necesitan refuerzo.

Junto con lo expuesto, hay que aprovechar los vínculos profesionales, académicos y de compañerismo creados entre todos los consultados de las dos

primeras cohortes del DITE y la consulta para participar en el proceso formativo. En espacios virtuales abiertos o cerrados (p. ej. grupos de Facebook) e interactivos de diálogo, discusión, reflexión, colaboración y cooperación, se puede fomentar el aprendizaje de sus miembros. Recientemente ha habido congresos de tecnología educativa (Primer Congreso de Educación Superior, 2022 y Colegio de Humanidades, 2023), que sirven como ejemplo para participar.

En correspondencia con el tercer objetivo, otras alternativas de ciberactivismo son las plataformas de crowdfunding y peticiones. Un ejemplo de esto serían las plataformas de crowdfunding (Emprendi, s.f.; Goteo, s.f.; Indiegogo, s.f.; Kickstarter, s.f.; Mi grano de arena, s.f.; Oxfam Intermón, s.f.-a; Recaudemos, s.f.; Verkami, s.f.-a). Asimismo, hay plataformas de peticiones (Avaaz, s.f.; BA Elige, s.f.; Change, s.f.; Consul Democracy, s.f.; Ingenia+Virtuágora, s.f.; Somos puentes, s.f.; Visibles, s.f.; Wemove, s.f.).

De todas las plataformas presentadas arriba, su uso depende de una razón o causa social. Algunos entrevistados otorgaron varios ejemplos de causas sociales que han apoyado. Tanto ellos como el investigador pueden impulsar el uso de estas plataformas, invitando a la comunidad académica a elegir por consenso una o dos causas sociales. Después de haber establecido una meta en alguno de estos sitios, se debe evaluar su efectividad y utilidad y recibir retroalimentación para apoyar otras causas de manera grupal o individual.

Finalmente, para cumplir el cuarto objetivo se sugieren tres pasos a seguir. El primer paso es invitar a la comunidad formada por los entrevistados, el investigador y los estudiantes de las siguientes cohortes del DITE para promover espacios de diálogo y reflexión acerca del significado de los movimientos sociales en línea, alzar la voz y

sus equivalentes para disipar prejuicios, temores a represalias y hartazgo sobre política y temas afines. El segundo paso consiste en invitar a todos a investigar y publicar artículos científicos sobre estos temas para contribuir con la construcción de la ciudadanía digital. Y acerca del tercer paso, el investigador cuenta con una base de datos que incluye publicaciones sobre los temas en cuestión, los cuales están a la disposición de todos con fines formativos.

Recursos

- a. Página Web: Ikanos (2019) y UNIR (s.f.).
- b. MOOC, NOOC y SPOOC: Formación abierta INTEF, (s.f.); Meta (2022); Coursera (s.f.); Conecta empleo (s.f.); DigCitCommit (s.f.); Google Educación (2020).
- c. App: EduPills (s.f.).
- d. Comunidades educativas en las redes sociales: Facebook y Twitter (X).
- e. Congresos.
- f. Plataforma de crowdfunding: Emprendi (s.f.); Goteo (s.f.); Indiegogo (s.f.); Kickstarter (s.f.); Mi grano de arena (s.f.); Oxfam Intermón (s.f.-a); Recaudemos (s.f.); Verkami (s.f.-a).
- g. Plataformas de peticiones: Avaaz (s.f.); BA Elige (s.f.); Change (s.f.); Consul Democracy (s.f.); Ingenia+Virtuágora (s.f.); Somos puentes (s.f.); Visibles (s.f.); Wemove (s.f.).
- h. Artículos científicos: Castellero-Ostio et al. (2021); Catalina y Martín (2018); Cernadas et al., 2016; Claro et al. (2021); Cobo, 2019; Fernández-Prados y Lozano-Díaz (2021); Fry (2020); García et al. (2017a); García, et al., 2017b; García-Ruiz y Pérez-Escoda, 2019; González y López, 2019, 2020; Gozávez-Pérez et al. (2021); Lozano-Díaz y Fernández-Prados (2020); Monreal et al. (2017); Pangrazio

& Sefton-Green (2021); Pleyers y Álvarez-Benavides (2019); Salvador et al. (2017); Sandia y Montilva (2020); Sola-Morales y Sabariego (2020); Suelves et al. (2021); Torres (2018).

Para ilustrar este plan de acción, se ofrece un cuadro que incluye los cinco objetivos por alcanzar, una síntesis de las acciones por tomar y los recursos presentados arriba.

Tabla 20*Plan de acción para la mejora de la ciudadanía digital*

Objetivos	Acciones	Recursos
Analizar los conocimientos sobre el desempeño de las competencias digitales ciudadanas por medio de un cuestionario. Mejorar el desempeño de la ciudadanía digital de los participantes en el estudio de campo en determinadas competencias digitales ciudadanas.	<ul style="list-style-type: none"> • Proceso educativo sistemático y autodidacta. • Una app de microformación para desarrollar conocimientos y habilidades en competencias digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionarios. • Cursos. • App. • Facebook Twitter (X) • Congresos y talleres.
Dotar a los entrevistados de otras estrategias de ciberactivismo para la construcción de la ciudadanía digital.	Uso de una plataforma de crowdfunding para apoyar una causa social.	Plataformas de crowdfunding.
	Uso de una o dos plataformas de peticiones para apoyar causas sociales.	Plataformas de peticiones.
Instruir a los entrevistados sobre temas relacionados con los movimientos sociales y otros conceptos de ciudadanía digital.	<ul style="list-style-type: none"> • Invitar a la comunidad formada por los entrevistados, el investigador y las siguientes cohortes del DITE para promover espacios de diálogo y reflexión. • Invitar a todos a investigar y publicar artículos científicos sobre estos temas para contribuir con la construcción de 	<ul style="list-style-type: none"> • Facebook o Twitter (X). • Artículos científicos.

la ciudadanía digital.

- Proveer una base de datos con artículos científicos.

Nota. El cuadro ilustra el plan de acción sobre el aporte de esta investigación. En la primera columna se enlistan los objetivos. La segunda columna contiene las acciones según cada uno de los objetivos. La tercera columna incluye los recursos sugeridos para este plan.

Referencias bibliográficas

- Alva de la Selva, A. (2019). Escenarios y desafíos de la ciudadanía digital en México. *Revista Mexicana De Ciencias Políticas Y Sociales*, 65(238), 81-105. <https://doi.org/10.22201/fcpys.2448492xe.2020.238.68337>.
- Alvarado, H. (2020). Competencias digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje del docente y estudiante. *Revista Guatemalteca De Educación Superior*, 3(2), 12–23. <https://doi.org/10.46954/revistages.v3i2.28>.
- Al-Zahrani, A. (2015). Toward Digital Citizenship: Examining Factors Affecting Participation and Involvement in the Internet Society among Higher Education Students. *International Education Studies* 8(12), 203-217. <https://doi.org/10.5539/ies.v8n12p203>.
- Angeli, L., Delfino, G., y Zubieta, E. (2016). Participación ciudadana en la era digital: modalidades y factores sociodemográficos asociados. *Anuario de Investigaciones*, XXIII, 125-132. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=369152696012>.
- Asociación Americana de Pediatría. (2012). *Breastfeeding and the Use of Human Milk*. <https://tinyurl.com/34z4enry>.
- Avaaz. (s.f.). *Acerca de Avaaz*. <https://secure.avaaz.org/page/es/about/>.
- BA Elige. (s.f.). *Acerca de*. <https://baelige.buenosaires.gob.ar/>.
- Bonilla-Landaverry, G. (2020). La migración guatemalteca hacia los Estados Unidos y su costo social. *Ciencias Sociales Y Humanidades*, 7(1), 51–63. <https://doi.org/10.36829/63CHS.v7i1.959>.
- Cabero-Almenara, J., Torres-Barzabal, L., y Hermsilla-Rodríguez, J. (2019). Las TIC y la creación de una ciudadanía crítica e-digital. *Education in the Knowledge*

- Society* (EKS), 20, 10. https://doi.org/10.14201/eks2019_20_a22.
- Cáceres, M., Brändle, G., Ruiz, J., y Morales, E. (2020). +Ciudadanía digital: activismo juvenil en plataformas de e-peticiones. *Revista Prisma Social*, (31), 328–351. <https://revistaprismasocial.es/article/view/3859>.
- Calderón, M. (2020). Corrupción y salud 2: los retos para mejorar el sistema de salud pública en Guatemala. *Revista Cubana de Tecnología de la Salud*, 11(2), 3-17. <https://revtecnologia.sld.cu/index.php/tec/article/view/1895>.
- Calvo, S., Ferreras, J., y Rodrigo-Cano, D.(2020). La Educación Ambiental en las redes sociales: #EA26. *Revista de Educación Ambiental y Sostenibilidad*, 2(1), 1-16. https://doi.org/10.25267/rev_educ_ambient_sostenibilidad.2020.v2.i1.1301.
- Caputo, M. (2020a). La tecnología entre los representantes y los representados. Arqueología de una serie de plataformas digitales de participación. *Argumentos: revista de crítica social*, 22, 82-112. <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/argumentos/article/view/5967>.
- Caputo, M. (2020b). ¿Ágoras virtuales? Neoliberalismo y democracia consensual en plataformas digitales de participación. *Revista Sociedad*, 40, 35-49. <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/revistasociedad/article/view/5600>.
- Castellanos, S., Rojas, J. y García, D. (2021). *Cultura de la innovación educativa para el aprendizaje a lo largo de la vida*. <https://doi.org/10.15332/dt.inv.2021.02854>.
- Castillero-Ostio, E., Gil-Ramírez, M., y Castillo-Esparcia, A. (2021). Redes sociales como espacios comunicativos de articulación de movimientos sociales:

Revolución de los Frijoleros (Guatemala). *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 1(148), 67-88.

<https://doi.org/10.16921/chasqui.v1i148.4561>.

Catalina, B., López, M., y Martín, R. (2018). Medios sociales y la participación política y cívica de los jóvenes. Una revisión del debate en torno a la ciudadanía digital. *Doxa Comunicación*, 27, 81-97.

<https://doi.org/10.31921/doxacom.n27a4>.

CEA. (s.f.). *Repositorio de Objetos de Aprendizaje*.

<https://virtual.usac.edu.gt/dedev/repositorio/>.

Cejas L., Navío, A., y Barroso, J. (2016). Las competencias del profesorado universitario desde el modelo TPACK (conocimiento tecnológico y pedagógico del contenido). *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (49), 105-119.

<https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2.2020.1513>.

Cernadas, A., Chao, L. y Pineda, C. (2016). Participación ciudadana: de la participación en la gestión a la gestión de la participación. *Política y Sociedad*, 54(1), 163-189. <https://doi.org/10.5209/POSO.49980>.

Change. (s.f.). *Quienes somos*. <https://www.change.org/about>.

Change. (2019). *Que se cumplan las leyes en Guatemala, para proteger a los animalitos y que se haga justicia*. <https://tinyurl.com/yref24rm>.

Change. (2020). *Ecocidio de Palma Africana: eliminación de certificaciones a empresas y acción de gobierno*. <https://tinyurl.com/2ynp74cf>.

Change. (2021). *Lagos, ríos y cuencas de Guatemala afectados por los desechos plásticos de un solo uso!* <https://tinyurl.com/5n96n6yc>

Change. (2022a). *¡Necesitamos un albergue de perros en Antigua, Guatemala!*

<https://tinyurl.com/58vesn8p>.

Change. (2022b). *Urgimos al Congreso a que avance la Ley para la Atención Integral del Cáncer*. <https://tinyurl.com/3hyvcv4y>.

Change. (2022c). *Promover campaña ambiental para disminuir la contaminación en Guatemala*. <https://tinyurl.com/3rvvj7a3>.

Change. (2023b). *Basta ya! Ya no más perros de alto riesgo en las calles de Jalapa, esto no puede seguir*. <https://tinyurl.com/mr8d9cyy>.

Change. (2023c). *Administración Biden y ConocoPhillips: ¡NO AL PROYECTO WILLOW!* <https://tinyurl.com/dxmr368s>.

Change. (2023d). *¡Exigimos justicia contra la responsable de la Casa de Terror Animal!* <https://tinyurl.com/3rdpurds>.

Charmaz, K. (2006). *Constructing Grounded Theory A Practical Guide Through Qualitative Analysis*. Sage Publications.

Claro, M., Santana, L., Alfaro, A., y Franco, R. (2021). *Ciudadanía digital en América Latina: revisión conceptual de iniciativas*. Serie Políticas Sociales, 239. Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL).

Cobo, C. (2019). Ciudadanía digital y educación: nuevas ciudadanía para nuevos entornos. *Revista Mexicana De Bachillerato A Distancia*, 11(21). <https://doi.org/10.22201/cuaed.20074751e.2019.21.68214>.

Colegio de Humanidades. (2023, del 24-26 de agosto). *I Congreso nacional e internacional 2023. Competencias Digitales*, Ciudad de Guatemala, Guatemala. <https://colegiodehumanidades.gt/cph/i-congreso-nacional-e-internacional-2023-fechas/>.

Common Sense Education. (s.f.). *Digital Citizenship Curriculum*.

<https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship/curriculum>.

Conecta empleo. (s.f.). *GL Comunicación y Colaboración en la Era Digital - FT Ed 5*.

<https://conectaempleo-formacion.fundaciontelefonica.com/web/gl-comunicacion-y-colaboracion-en-la-era-digital-ft-ed-5>.

Congreso de la República de Guatemala. (2018). *Ley de Protección y Bienestar Animal*.

https://www.congreso.gob.gt/assets/uploads/info_legislativo/dictamen/1544720794_5423.pdf.

Consejo Nacional de Educación. (2010). *Políticas educativas*.

https://www.mineduc.gob.gt/portal/contenido/menu_lateral/quienes_somos/politicas_educativas/pdf/Politiclas_Educativas_CNE.PDF.

Constitución Política de la República de Guatemala. Artículo 35. 31 de mayo de 1985 (Guatemala)

Constitución Política de la República de Guatemala. Art. 42. 31 de mayo de 1985 (Guatemala).

Constitución Política de la República de Guatemala. Art. 71-75. 31 de mayo de 1985 (Guatemala).

Consul Democracy. (s.f.). *Software libre para la participación ciudadana*.

<https://consulproject.org/es/>.

Córdoba, A. (2017). El slacktivism como recurso de movilización en redes sociales: el caso de #BringBackOurGirls. *Comunicación y sociedad*, (30), 239-263.

<https://doi.org/10.32870/cys.v0i30.6241>.

Cortes, D., y Garzón, T. (2017). El ciberactivismo en las revoluciones posmodernas. *Revista de Estudios en Seguridad Internacional*, 3(1), 103-125.

<https://doi.org/10.18847/1.5.6>.

Coursera. (s.f.). *Formadores de Ciudadanía*.

<https://es.coursera.org/learn/formadores-ciudadania>.

Creative Commons Attribution. (2023). *Acerca de nosotros*.

<https://creativecommons.org/about/>.

DigCitCommit. (s.f.). <https://digcitcommit.org/>.

DigCompEdu. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators:*

DigCompEdu.

<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>.

DigCompEdu. (2021). *Marco Europeo para la Competencia Digital de los*

Educadores. [https://sede.educacion.gob.es/publiventa/marco-europeo-para-la-](https://sede.educacion.gob.es/publiventa/marco-europeo-para-la-competencia-digital-de-los-educadores-digcompedu/competencia-digital/24685)

[competencia-digital-de-los-educadores-digcompedu/competencia-](https://sede.educacion.gob.es/publiventa/marco-europeo-para-la-competencia-digital-de-los-educadores-digcompedu/competencia-digital/24685)

[digital/24685](https://sede.educacion.gob.es/publiventa/marco-europeo-para-la-competencia-digital-de-los-educadores-digcompedu/competencia-digital/24685).

DigCompEdu. (2022). *Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente*.

[https://intef.es/Noticias/actualizacion-del-marco-de-referencia-de-la-](https://intef.es/Noticias/actualizacion-del-marco-de-referencia-de-la-competencia-digital-docente/)

[competencia-digital-docente/](https://intef.es/Noticias/actualizacion-del-marco-de-referencia-de-la-competencia-digital-docente/).

DigComp. (2017). <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp>.

DigComp. (2022). *The Digital Competence Framework for Citizens*.

<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>.

Duque, E. (2016). Adquisición de competencias digitales para la inclusión social.

Opción, 32(9), 610-630. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31048482033>.

Edpuzzle. (2023). <https://edpuzzle.com/>.

Educando mi país. (2021). <https://educandomipais.com/>.

EduPills. (s.f.). <https://edupills.intef.es/>.

- Elcicek, M., Erdemci, H. & Karal, H. (2018). Examining the relationship between the levels of Digital Citizenship and Social Presence for the graduate students having online education. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 19(1), 203–214. <https://doi.org/10.17718/tojde.382801>
- Emprendi. (s.f.). <https://www.emprendi.org/quienes-somos/>.
- Fernández, G. (2020, 11 de mayo). *DirectoINTEF Ciudadanía digital, más que nunca* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=AOuUhknFnS4>.
- Fernández-Prados, J., y Lozano-Díaz, A. (2021). El reto de la ciudadanía digital activa en la educación superior europea: análisis del ciberactivismo entre los estudiantes universitarios. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 10(1), 118-134. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v10i1.12799>.
- Formación abierta INTEF. (2020). *Ciudadanía digital (3ª edición)*. https://enlinea.intef.es/courses/course-v1:INTEF+CiudadaniaDIG+2020_ED3/about.
- Formación abierta INTEF. (s.f.). *Aprendizaje abierto en colaboración*. <https://enlinea.intef.es/>.
- Fry, M. (2020). Los movimientos sociales latinoamericanos. *Revista De Ciencias Sociales*, 33(47), 13-30. <https://doi.org/10.26489/rvs.v33i47.1>.
- Galperin, H. (2017). *Sociedad digital: brechas y retos para la inclusión digital en América Latina y el Caribe*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000262860>.
- García-Estévez, N. (2018). Origen, evolución y estado actual del activismo digital y su compromiso social. Ciberactivismo, hacktivismo y slacktivismo. *II Congreso Internacional Move.net sobre Movimientos Sociales y TIC*, Sevilla, España.

<https://idus.us.es/handle/11441/70636>.

García, L. (2021). COVID-19 y educación a distancia digital: preconfinamiento, confinamiento y posconfinamiento. *RIED. Revista Iberoamericana De Educación a Distancia*, 24(1), 09–32. <https://doi.org/10.5944/ried.24.1.28080>.

García, M., Fernández, C., y del Hoyo, M. (2017a). Ciudadanía informada, ciudadanía participativa. La movilización de los jóvenes en el entorno digital. *Revista Prisma Social*, (18), 124–143.

<https://revistaprismasocial.es/article/view/1441>.

García, M., Fernández, C., y Porto, L. (2017b). Empoderamiento de los jóvenes a través de las redes sociales. Construcción de una ciudadanía digital comprometida. *Communication & Society*, 30(3), 129-140.

<https://doi.org/10.15581/003.30.3.129-140>.

García-Ruiz, R. y Pérez-Escoda, A. (2019). Empoderar a la ciudadanía mediante la educación en medios digitales. *Hamut'ay*, 6(2), 7-23.

<https://doi.org/10.21503/hamu.v6i2.1771>.

García-Utrera, L., Figueroa-Rodríguez, S. y Esquivel-Gómez, I. (2014). Modelo de Sustitución, Aumento, Modificación, y Redefinición (SAMR): Fundamentos y aplicaciones. En I. Esquivel-Gómez (Coord.). *Los Modelos Tecno-Educativos: Revolucionando el aprendizaje del siglo XXI* (pp. 205-220). DSAE-Universidad Veracruzana. <http://goo.gl/WhDf2x>.

GEG Guate. (s.f.). *Google Educator Groups*. <https://geg.gt/index.html>.

Gofundme. (s.f.). <https://www.gofundme.com/es-es>.

González-Cacheda, B. (2021). Una aproximación a las limitaciones participativas del civic crowdfunding. *Revista de Internet, Derecho y Política*, 33, 1-14.

<https://doi.org/10.7238/idp.v0i33.377280>.

González, M., Ortiz, G., y López, R. (2020). Jóvenes universitarios: participación ciudadana, democracia y redes sociales digitales. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 9(2), 70- 91.

<https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i2.12695>.

Google Académico. (s.f.). <https://scholar.google.es/schhp?hl=es>.

Google Educación. (2020). *Curso de ciudadanía digital y seguridad*.

<https://tinyurl.com/2nccc7fk>

Goteo. (s.f.). <https://www.goteo.org/>.

Goteo. (2019a). *Guatemala needs you!* <https://www.goteo.org/project/guatemala-needs-you>.

Goteo. (2019b). *Geografía de mi cuerpo. Poesías de resistencia (Guatemala - Barcelona)*. <https://www.goteo.org/project/geografia-de-mi-cuerpo-poesias-de-resistencia>.

Goteo. (2020a). *¡Ayúdanos a publicar la verdad sobre el genocidio en Guatemala!* <https://www.goteo.org/project/los-papeles-secretos-del-genocidio-en-guatemala>.

Goteo. (2020b). *Por (sic) qué no? Bolsas de alimentos para Guatemala*. <https://www.goteo.org/project/por-que-no-bolsas-de-alimentos-para-guatemala>.

Gozálvez-Pérez, V., Valero-Moya, A., y González-Martín, M. (2021). El pensamiento crítico en las redes sociales. Una propuesta teórica para la educación cívica en entornos digitales. *Estudios Sobre Educación*, 42, 35-54.

<https://doi.org/10.15581/004.42.002>.

- Ham A., Vázquez, E., y Yanez-Pagans, M. (2023). *The Effects of Differential Exposure to COVID-19 on Educational Outcomes in Guatemala*. Documentos de Trabajo del CEDLAS 313. <https://www.cedlas.econo.unlp.edu.ar/wp/no-313/>.
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill Interamericana Editores.
- Ikanos. (2019). *Ikanos Test*.
<https://test.ikanos.eus/index.php/210?newtest=Y&token=1234pren&lang=es>.
- Impulso Docente Educación a Distancia. (s.f.). *Ciudadano/a digital*.
<https://sites.google.com/impulsodocente.cl/educacionadistancia/recomendaciones-generales/ciudadanoa-digital>.
- Indiegogo. (s.f.). <https://www.indiegogo.com/>.
- Indiegogo. (2014). *TETHER - a short film set in Guatemala*.
https://www.indiegogo.com/projects/tether-a-short-film-set-in-guatemala#.
- Ingenia+Virtuágora. (s.f.). <https://ingenia.virtuagora.org/>.
- INTEF. (2017). *Marco Común de Competencia Digital Docente. España*.
<http://aprende.intef.es/mccdd>.
- Instituto Latinoamericano y del Caribe de Calidad en Educación a Distancia. (2023). *Guías de evaluación*. <http://www.caled-ead.org/es/publicaciones/guias-evaluacion>.
- ISTE. (s.f.-a). *Acerca de ISTE*. <https://www.iste.org/es/about/about-iste>.
- ISTE. (s.f.-b). *Estándares ISTE para estudiantes*.
<https://www.iste.org/es/standards/iste-standards-for-students>.
- ISTE. (s.f.-c). *Estándares ISTE para docentes*. <https://www.iste.org/standards/iste->

[standards-for-teachers.](#)

IUMUSAC. (s.f.). <https://iumusac.usac.edu.gt/>.

Kara, N. (2018). Understanding University Students' Thoughts and Practices about Digital Citizenship: A Mixed Methods Study. *Educational Technology & Society*, 21(1), 172–185.

Kickstarter. (s.f.). <https://www.kickstarter.com/>.

Laudano, C. (2018). #8M Paro internacional de mujeres: Reflexiones en torno a la apropiación feminista de TIC. En S. Lago, A. Álvarez, M. Gendle y A. Méndez. (Eds.). *Acerca de la apropiación de tecnologías: Teoría, estudios y debates* (pp. 121-130). Rada Tilly, Del Gato Gris e Instituto de Investigaciones Gino Germani. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/113195>.

Leal, V. (2023). Las competencias digitales como elementos fundamentales en el currículum de la educación superior. *Revista Guatemalteca De Educación Superior*, 6(1), 123–134. <https://doi.org/10.46954/revistages.v6i1.114>.

Li, Y., Bernard, J., & Luczak-Roesch, M. (2021). Beyond Clicktivism: What Makes Digitally Native Activism Effective? An Exploration of the Sleeping Giants Movement. *Social Media + Society*, 7(3), 1-22. <https://doi.org/10.1177/20563051211035357>.

Lozano-Díaz, A., y Fernández-Prados, J. (2020). Educating Digital Citizens: An Opportunity to Critical and Activist Perspective of Sustainable Development Goals. *Sustainability*, 12(18), 7260. <https://doi.org/10.3390/su12187260>.

Lozano-Díaz, A., y Fernández-Prados, J. (2019). Hacia una educación para la ciudadanía digital crítica y activa en la universidad. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 18(1), <http://dx.medra.org/10.17398/1695->

[288X.18.1.175.](#)

Malodia, S., Dhir, A., Mishra, M., & Zeeshan A. (2021). Future of e-Government: An integrated conceptual framework. *Technological Forecasting & Social Change*, 173, 1-17. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2021.121102>.

Manzano, L. (2019). ¿Es el #MeToo un movimiento? Una revisión sobre el concepto “movimiento social” y su relación con las redes sociales. En G. Paredes-Otero. (Ed.). *Investigar las redes sociales. Un acercamiento interdisciplinar* (pp.15-34). Egregius Ediciones.

Martínez, M. (2014). Investigación cualitativa (síntesis conceptual). *Revista de psicología*, 9(1), 123-146. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v9i1.4033>.

Mejía, R. (2022). Clicktivismo y slactivismo practicados por algunos usuarios guatemaltecos en Twitter. En *Ser, conocer y hacer: una aproximación científica a la realidad social Tomo IV* (pp. 31-44).

<https://doi.org/10.46954/librosfahusac.25.c19>. Libros FAHUSAC.

Meta. (2022). *Soy digital*. <https://www.facebook.com/safety/educators>.

Meza, H. y Duarte, E. (2020). La metodología STEAM aplicada en el desarrollo de competencias y la resolución de problemas. En A. Camacho. (Ed). *Universidad Nacional: Una nueva mirada en la mediación pedagógica al encuentro con el sentido del aprendizaje en los procesos educativos* (pp. 105-128). Jade.

Mi grano de arena. (s.f.). <https://www.migranodearena.org/>.

Milenkova, V., & Lendzhova, V. (2021). Digital Citizenship and Digital Literacy in the Conditions of Social Crisis. *Computers*, 10(4), 40.

<https://doi.org/10.3390/computers10040040>.

- Ministerio de Educación de Colombia. (2013). *Marco de Competencias TIC Para el Desarrollo Profesional Docente*.
<https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-339097.html>.
- Ministerio de Educación de Guatemala. (s.f.). *Políticas Educativas*.
https://www.mineduc.gob.gt/portal/contenido/menu_lateral/quienes_somos/politicas_educativas/.
- Ministerio de Medio Ambiente y Recursos Naturales de Guatemala. (2021). *Proyecto del Río Motagua*. <https://www.marn.gob.gt/acerca-de-cuenca-del-rio-motagua/>.
- Ministerio de Medio Ambiente y Recursos Naturales de Guatemala. (s.f.). *Reglamento 164-2021*. <https://tinyurl.com/78j29h2z>.
- MiriadaX. (2021). *Ser ciudadano hoy (8ª edición)*.
- Monreal, I., Parejo, J., y Cortón de las Heras, M. (2017). Alfabetización mediática y cultura de la participación: retos de la ciudadanía digital en la Sociedad de la Información. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 6(2), 148-167.
<https://doi.org/10.21071/edmetic.v6i2.6943>.
- Morales, L. (2023). El desempleo y la violencia contra la mujer en Guatemala. *Revista Académica CUNZAC*, 6(1), 31–39.
<https://doi.org/10.46780/cunzac.v6i1.91>.
- Nearpod. (s.f.). *Digital Citizenship & Literacy*. <https://nearpod.com/digital-citizenship>.
- Nordin, M., Ahmad, T., Zubairi, A., Ismail, N., Rahman, A., Trayek, F. & Ibrahim, M. (2016). Psychometric Properties of a Digital Citizenship Questionnaire. *International Education Studies*, 9(3), 71-80.
<https://doi.org/10.5539/ies.v9n3p71>.
- Online Learning Consortium. (s.f.). *La tarjeta de puntuación de OLC*.

<https://onlinelearningconsortium.org/consult/olc-spanish-quality-scorecard/>.

Organización Mundial de la Protección de la Propiedad Intelectual. (s.f.-a).

Convención de Roma sobre la Protección de los artistas, intérpretes o ejecutantes, los productores de fonogramas y las emisiones de los organismos de radiodifusión. <https://www.wipo.int/treaties/es/ip/rome/>.

Organización Mundial de la Protección de la Propiedad Intelectual. (s.f.-b). *Convenio*

de Ginebra para la protección de los productores de fonogramas contra la reproducción no autorizada de sus fonogramas.

https://www.wipo.int/treaties/es/ip/phonograms/summary_phonograms.html.

Organización Mundial de la Salud. (2019). *Lactancia Materna.*

https://www.who.int/es/health-topics/breastfeeding#tab=tab_1.

Ortiz, R. (2016). Los cibermovimientos sociales: una revisión del concepto y marco teórico. *Communication & Society*, 29(4), 165-183.

<https://doi.org/10.15581/003.29.4.sp.165-183>.

Oxfam Intermón. (s.f.-a). <https://www.oxfamintermon.org/es/quienes-somos/personas-comprometidas>.

Oxfam Intermón. (s.f.-b). *El diario de Josefa - Emergencia climática en Guatemala - No podemos esperar.* <https://www.oxfamintermon.org/es/guatemala-no-podemos-esperar>.

Pangrazio, L., & Sefton-Green, J. (2021). Digital Rights, Digital Citizenship and Digital Literacy: What's the Difference? *Journal of New Approaches in Educational Research*, 10(1), 15-27. <https://doi.org/10.7821/naer.2021.1.616>.

Paniagua, W., Cardona, I., y Valenzuela, M. (2022). Retos, transformaciones y potencialidades de la investigación de los posgrados de la Fahuac. En *Ser*,

Conocer y Hacer: una aproximación científica a la realidad social. Tomo II (pp. 15-31). Libros de la Facultad de Humanidades.

<https://doi.org/10.46954/librosfahusac.27.c37>.

Pascual, J., y Navio, A. (2018). Concepciones sobre innovación educativa. ¿Qué significa para los docentes en Chile? Profesorado. *Revista de Curriculum y Formación del Profesorado*, 22(4), 71-90.

<https://doi.org/10.30827/profesorado.v22i4.8395>.

Petrakaki, D., Hilberg, E., & Waring, J. (2021). The Cultivation of Digital Health Citizenship. *Social Science & Medicine*, 270(2), 1-8.

<https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2021.113675>.

Pla, M. (1999). El rigor en la investigación cualitativa. *Atención Primaria*, 24(5), 295-300. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7526753>.

Playposit. (2022). <https://go.playposit.com/>.

Pleyers, G., y Álvarez-Benavides, A. (2019). La producción de la sociedad a través de los movimientos sociales. *Revista Española de Sociología*, 28(1), 141-149.

<https://doi.org/10.22325/fes/res.2018.53>.

PNUD Naciones Unidas Guatemala (30 de junio de 2020). *Análisis de los efectos e impactos socioeconómicos COVID-19 en Guatemala*.

<https://guatemala.un.org/es/86303-analisis-de-los-efectos-e-impactos-socioeconomicos-covid-19-en-guatemala>.

Portal de resultados del censo 2018. (s.f.). *Censo población y vivienda: Equipamiento del hogar*. Guatemala. <https://www.censopoblacion.gt/graficas>.

Porto, A., y Mosteiro, M. (2017). Investigación e innovación en la educación actual. *Revista Boletín Redipe*, 5(7), 17–33.

<https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/24>.

Portugal, R., y Aguaded, I. (2020). Competencias mediáticas y digitales, frente a la desinformación e infoxicación. *Razón Y Palabra*, 24(108), 5-36.

<https://doi.org/10.26807/rp.v24i108.1658>.

Primer Congreso Internacional de Educación Superior. (2022).

<https://congreso2022.ues.edu.sv/>.

Programa para el Medio Ambiente de la ONU. (5 de junio de 2023). *Día Mundial del Medio Ambiente*. <https://www.worldenvironmentday.global/es>.

RAD. (s.f.). *División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales*.

<https://radd.virtual.usac.edu.gt/repositorio-de-recursos-educativos-abiertos/>.

Quiñonez, S., y Chan, G. (2021). Percepción de los profesores del nivel primaria respecto a la ciudadanía digital. *Revista Publicando*, 8(28), 37-46.

<https://doi.org/10.51528/rp.vol8.id2153>.

Ramos, A. (2018). Información y participación ciudadana en el contexto del gobierno abierto: las potencialidades de la biblioteca pública. *Biblios*, (68). 34-

47. <https://doi.org/10.5195/biblios.2017.350>.

Ramos, C. (2015). Los paradigmas de la investigación científica. *Avances en Psicología*, 23(1), 9–17. <https://doi.org/10.33539/avpsicol.2015.v23n1.167>.

Real Academia Española [@RAEinforma]. (2022, 7 de febrero). *En respuesta a @coorbiteo* [Tweet]. Twitter.

<https://twitter.com/RAEinforma/status/1490605159000510464?s=20&t=QBISJut6ysBJigpaafzWQA>.

Real Academia Española. (s.f.-a). *Trol*. En Diccionario de la Lengua Española.

<https://dle.rae.es/trol>.

Real Academia Española. (s.f.-b). *Activista*. En Diccionario de la lengua española.

<https://dle.rae.es/activista>.

Real Academia Española. (s.f.-c). *Activismo*. En Diccionario de la lengua española.

<https://dle.rae.es/activismo?m=form>.

Recaudemos. (s.f.). *Información*. <https://www.facebook.com/recaudemos/>.

Reina, N., y Sosa, G. (2023). Competencias digitales docentes y estrategias de mejora. *Revista Científica Internacional*, 6(1), 9-22.

<https://doi.org/10.46734/revcientifica.v6i1.59>.

Rendón, J., y Angulo, J. (2022). Metaanálisis sobre ciudadanía digital en Iberoamérica: énfasis en educación. *Eduotec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (82), 91-103.

<https://doi.org/10.21556/edutec.2022.82.2593>.

ResearchGate. (s.f.). <https://www.researchgate.net/>.

Ribble, M. (2014). *Elementos esenciales de la ciudadanía digital*.

<https://www.iste.org/es/explore/essential-elements-digital-citizenship>.

Rovira-Sancho, G., y Morales-i-Gras, J. (2023). Femitags in the networks and in the streets: 50 hashtags for feminist activism in Latin America. *Profesional de la información*, 32(3), 1-18. <https://doi.org/10.3145/epi.2023.may.19>.

Ruvalcaba-Gómez, E. (2017). Participación ciudadana en la era del Open Government. Una aproximación desde las publicaciones científicas. *PAAKAT: revista de tecnología y sociedad*, 6(11), 1-15.

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-36072017000100002&lng=es&tlng=es.

Sajardo, A., Gil, M., y Pérez, S. (2017). El sector no lucrativo en el marco de la nueva

- era tecnológica: el desafío del Crowdfunding social en España. Análisis del caso de la asociación Alba Pérez, lucha contra el cáncer infantil. *REVESCO. Revista de Estudios Cooperativos*, 124, 128-151. <https://doi.org/10.5209/REVE.56132>.
- Saldaña, J. (2009). *The Coding Manual for Qualitative Researchers*. SAGE Publications.
- Salvador, Y., Llanes, M., y Velázquez, R. (2017). Apuntes de la participación ciudadana, modelos y herramientas para su gestión. *Revista Reflexiones*, 96(2), 83-92. <https://doi.org/10.15517/rr.v96i2.32083>.
- Sánchez, A. (2016). Ciberactivismo y ciberactividad en los medios de comunicación comunitarios. *Revista de Comunicación y Ciudadanía Digital – COMMONS*, 5(1), 38-64. <https://doi.org/10.25267/commons.2016.v5.i1.03>.
- Sandia, B., y Montilva, J. (2020). Tecnologías Digitales en el Aprendizaje-Servicio para la Formación Ciudadana del Nuevo Milenio. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(1), 129-148. <https://doi.org/10.5944/ried.23.1.24138>.
- Santillán-Aguirre, J., Jaramillo-Moyano, E., Santos-Poveda, R., y Cadena-Vaca, V. (2020). STEAM como metodología activa de aprendizaje en la educación superior. *Polo del Conocimiento*, 5(8), 467-492. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1599>.
- Santiso, C. (2021). Covid 19 y las repercusiones en la educación en Guatemala. *Revista Docencia Universitaria*, 2(1), 51-61. <https://doi.org/10.46954/revistadusac.v2i1.24>.
- Schwartz, R., y Isaacs, A. (2023). Cómo Guatemala desafió los

- pronósticos. *Argumentos*, 4(2). <https://doi.org/10.46476/ra.v4i2.175>.
- Sé genial en Internet. (s.f.). https://beinternetawesome.withgoogle.com/es_es.
- Sierra, F. (2020). Ciberactivismo y nuevos movimientos urbanos: la producción del nuevo espacio público en la política contemporánea. *Perspectivas de la comunicación*, 13(1), 177-202. <https://doi.org/10.4067/s0718-48672020000100177>.
- Sistema Nacional de Naciones Unidas (2020). *Análisis de los efectos e impactos socioeconómicos COVID-19 en Guatemala*.
<https://guatemala.un.org/es/86303-an%C3%A1lisis-de-los-efectos-e-impactos-socioecon%C3%B3micos-covid-19-en-guatemala>.
- Sola-Morales, S. y Sabariego, J. (2020). Tecnopolítica, recientes movimientos sociales globales e Internet. Una década de protestas ciudadanas. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 17(2), 195-203. <https://doi.org/10.5209/tekn.66241>.
- Somos puentes. (s.f.). *Sobre nosotros*. https://app.somospuentes.org/about_us.
- Somos puentes. (2022). *Salvemos el lago de Atitlán*.
<https://app.somospuentes.org/petitions/salvemos-el-lago-de-atitlan>.
- Somos puentes. (2023a). *Sobre las basuras plásticas*.
<https://app.somospuentes.org/petitions/sobre-las-basuras-plasticas>.
- Somos puentes. (2023b). *Hospital veterinario gratuito*.
<https://app.somospuentes.org/petitions/hospital-veterinario-gratuito-6>.
- Statcounter. (2023, diciembre). *Social Media Stats Guatemala*.
<https://gs.statcounter.com/social-media-stats/all/guatemala>.
- Suelves, D., Cuevas, N., y Gabarda, V. (2021). Competencia digital ciudadana:

análisis de tendencias en el ámbito educativo. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(2), 329-349.

<https://doi.org/10.5944/ried.24.2.30006>.

Tesoro de la UNESCO. (s.f.). *Innovación educativa*.

<https://vocabularies.unesco.org/browser/thesaurus/en/page/concept7281?clang=es>.

Torrent-Sellens, J. y Martínez-Cerdá, J. (2017). Empoderamiento mediático mediante e-learning. Diseño y validación de una escala. *El Profesional de La Información*, 26(1), 43–54.

<https://revista.profesionaldelainformacion.com/index.php/EPI/article/view/epi.2017.ene.05>.

Torres, C. (2018). Formas de participación en línea en estudiantes de la Facultad de Administración de la Universidad Veracruzana en México. *Actualidades Investigativas en Educación*, 18(2), 107-

135. <https://doi.org/10.15517/aie.v18i2.33131>.

Torres, J. (2022). Desafíos en el combate a la corrupción en Hispanoamérica: las experiencias de Chile, Colombia, Costa Rica, Guatemala y México. *Opera*, 32, 109-137. <https://doi.org/10.18601/16578651.n32.07>.

Trends24. (s.f.). *Guatemala*. <https://trends24.in/guatemala/>.

Trillos, J., y Soto, J. (2018). El poder de los medios masivos tradicionales y las plataformas digitales en el activismo político. *Encuentros*, 16(02).

<https://doi.org/10.15665/encuent.v16i02.1440>.

Trujillo, L. (2022). Competencias digitales para el siglo XXI una visión desde la ciudadanía digital. *Panorama*, 16(31), 360-385.

<https://doi.org/10.15765/pnrm.v16i2.3566>.

UNESCO. (2019). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC elaborado por la UNESCO*.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>.

UNICEF. (2020). *Para plantar cara al nuevo coronavirus en casa: Uso saludable de las TICs*. <https://www.unicef.es/educa/blog/uso-saludable-tics>.

Unidad de Bienestar Animal. (s.f.). *Ministerio de Agricultura, Ganadería y Alimentación de Guatemala*. <https://www.maga.gob.gt/unidad-de-bienestar-animal/>.

UNIR. (s.f.). *Cuestionario de Competencias Digitales Docentes*.

<https://www.competenciasdigitalesdocentes.es/api/cdd/cddapp>.

USAC. (2021). *Doctorado en Innovación y Tecnología Educativa*. Facultad de Humanidades.

Valderrama, M. (2016). El devenir de la identidad digital: del yo proteico al yo identificado. *PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad*, 6(11), 1-19.

<https://doi.org/10.32870/pk.a6n11.282>.

Varela, M., y Águila, M. (2021). Ciberactivismo y redes sociales. *Textos Y Contextos Desde El Sur*, (9), 61-82.

<http://www.revistas.unp.edu.ar/index.php/textosycontextos/article/view/193>.

Verkami. (s.f.a). https://www.verkami.com/discover/in_progress.

Verkami. (s.f.b). *Preguntas frecuentes y Ayuda de Verkami*.

<https://ayuda.verkami.com/>.

Visibles. (s.f.). <https://www.visibles.org/es/quienes-somos>.

Visibles. (2022). *#NoNosCallaran: Periodistas de Guatemala exiliados denuncian*

acoso y buscan protección. <https://www.visibles.org/es/actualidad/ciudadania-critica-democracia-y-participacion/nonoscallaran-periodistas-guatemala>.

Vizcaíno-Laorga, R., Catalina-García, B., y López de Ayala-López, M. (2019).

Participación y compromiso de los jóvenes en el entorno digital. Usos de las redes sociales y percepción de sus consecuencias. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, 554-572. <https://doi.org/10.4185/rlcs-2019-1345>.

We are social Kepios. (2022). *Digital 2022: Guatemala*.

<https://datareportal.com/reports/digital-2022-guatemala>.

Wemove. (s.f.). <https://www.wemove.eu/es/misi%C3%B3n>.

Apéndices



Versión final del instrumento para recolección de datos

El objetivo de la investigación es determinar la forma en que los estudiantes del Doctorado en Innovación y Tecnología Educativa ejercen la ciudadanía digital y el ciberactivismo según los fenómenos sociales de su interés.

1. Antes de participar en línea, ¿qué criterios toma en cuenta para evaluar el interés y relevancia de cualquier información difundida por activistas relacionada con la ciudadanía digital?
2. ¿Qué criterios de diseño toma en cuenta para crear contenidos digitales cuando opina sobre algún tema de interés social del país?
3. ¿Me puede dar un ejemplo de alguna actividad de enseñanza o aprendizaje que ha aplicado como activista en línea?
4. ¿De qué forma colabora con otros ciudadanos digitales cuando participa ciudadanamente en línea?
5. Al elegir un tema de interés ciudadano, ¿cómo expresa sus ideas para apoyar una causa a través de cualquier medio digital?
6. ¿De qué modo fomenta el diálogo con otros ciudadanos digitales cuando dialoga o discute un tema de interés ciudadano?
7. En cuanto al uso de herramientas digitales, ¿cuál es su experiencia vivida sobre el funcionamiento de una herramienta usada con fines activistas?
8. ¿Por qué razones alza la voz como ciudadano digital a favor de una causa?

9. ¿Qué normas de conducta toma en cuenta cuando se pronuncia sobre algún asunto de interés nacional en cualquier entorno digital?
10. ¿Qué opina sobre el uso de las TIC como canales de activismo en línea?
11. ¿Qué TIC utiliza para participar ciudadanamente en línea cuando apoya un movimiento social?
12. De las herramientas digitales que indicó, ¿cuál de ellas prefiere usar y por qué motivo?
13. ¿Me puede dar un ejemplo de algún servicio no remunerado ofrecido en línea a la población por alguna causa?
14. Por lo regular las redes sociales o plataformas de peticiones para apoyar una causa usan ciertas interacciones al hacer clic a una publicación, compartir información de relevancia de interés nacional o seguir una causa social, ¿qué opina sobre estos tipos de interacciones?
15. ¿Me puede dar un ejemplo de cómo interactúa en una red social o plataforma para apoyar una causa social o protesta a favor de la población guatemalteca?
16. En Guatemala, han surgido algunos movimientos sociales en las redes sociales como ocurrió en noviembre de 2020 con el llamado “La revolución de los frijoleros” por la aprobación del presupuesto general de la nación por el Congreso de la República y el presidente. Desde entonces han surgido otros movimientos sociales. Debido a ello, ¿en qué movimientos sociales en línea sobre Guatemala centra su interés como ciudadano digital?
17. ¿Por qué se interesa en esos movimientos sociales de Guatemala como ciudadano digital?
18. ¿Me puede dar un ejemplo concreto de algún movimiento social guatemalteco en

las redes sociales que haya apoyado?

19. Según lo expresado en la pregunta anterior, ¿por qué razón apoyó este movimiento social en línea?



Consentimiento informado para participar en el estudio

Ciudadanía digital docente y ciberactivismo ejercido por los doctorandos del DITE, FAHUSAC, según los fenómenos sociales en Guatemala

Guatemala, 7 de octubre

Estimado(a) doctorando(a):

Mi nombre es Mario Rodrigo Mejía Dávila. Soy estudiante del Doctorando en Innovación y Tecnología Educativa, Facultad de Humanidades, Universidad de San Carlos de Guatemala. En este programa de estudios, debo realizar una tesis doctoral, que está en ejecución. El objetivo de mi tesis es *determinar la forma en que los estudiantes del Doctorado en Innovación y Tecnología Educativa ejercen la ciudadanía digital y el ciberactivismo según los fenómenos sociales de su interés*. El tema encaja perfectamente con el papel ciudadano docente digital del que ambos ejercemos en el contexto guatemalteco y en otras latitudes.

Por tal motivo, le invito a colaborar en esta investigación. Su aporte será valioso para fomentar la ciudadanía digital docente. Su colaboración consistirá en participar en una entrevista semiestructurada que durará alrededor de una hora. La entrevista será por Zoom, la cual se grabará según su consentimiento.

Al recopilar su información, no se incluirá su nombre y se mantendrá en el anonimato. Más bien se le asignará un código titulado CDD que significa Ciudadano Digital Docente más el número correlativo de su participación como se indica en este ejemplo: CDD1. Su información será confidencial y no corre ningún riesgo, solamente

se necesita información relacionada con el tema de la tesis.

En el análisis de datos, se usará el software MAXQDA para formar nubes de palabras, frecuencias, frases e ideas de interés marcadas por el investigador según el objetivo general de la investigación. Posteriormente se realizará una codificación abierta, axial y selectiva. La recopilación de datos se constatará con el marco teórico para crear una teoría que responda al problema de investigación de la tesis, publicaciones o presentaciones académicas que se requieran.

En cualquier momento, usted podrá consultar la información generada durante la ejecución de la investigación. Su participación es voluntaria y no representa beneficios económicos, ni gastos por la vía virtual. Asimismo, en cualquier momento usted puede desistir o excusarse de colaborar en esta investigación por cualquier razón personal.

Por cualquier duda relacionada con el tema, puede contactarse conmigo por medio de este correo electrónico shevasimple@gmail.com o la coordinadora del DITE pmazariegos@fahusac.edu.gt.

Si está de acuerdo con participar voluntariamente en esta entrevista, lea lo siguiente y complete los datos requeridos.

Consentimiento informado para entrevista

Yo, _____, he leído la información indicada y la comprendo totalmente. Conozco el objetivo general de la investigación, la metodología y estoy de acuerdo con participar voluntariamente. Afirmo que en cualquier momento puedo retirarme de participar por cualquier circunstancia. Asimismo, autorizo el uso de la información escrita para el uso establecido. Así que, confirmo mi consentimiento como una contribución para esta investigación.

Firma:

Fecha:

¡Gracias por su participación!

Mario Rodrigo Mejía Dávila

Carné 202190222

Correo electrónico: shevasimple@gmail.com

