

# ¿Qué retos impone hoy el ciberespacio a la formación ciudadana?

Por Juan Carlos López García · 2013-04-01

---

*La creciente presencia de adolescentes y jóvenes en el ciberespacio y su participación activa en las redes sociales, genera retos a las instituciones educativas y a los docentes, en relación con la formación ciudadana y el concepto de territorialidad. Este documento es en primer lugar un llamado a la reflexión sobre este tema y en segundo, la propuesta de una serie de desempeños que los estudiantes deben demostrar para considerarse ciudadanos digitales.*

---

## ¿QUÉ RETOS IMPONE HOY EL CIBERESPACIO

### A LA FORMACIÓN CIUDADANA?

#### En este artículo:

1. [Introducción](#)
2. [Ciberespacio y territorialidades](#)
3. [Cibercultura y territorialidades](#)
4. [Conclusión](#)

Sin ciudadanía la  
democracia no es  
posible; sin  
ciudadanos, la  
ciudadanía tampoco lo  
será.

Alberto Gutiérrez

La formación ciudadana, a través del tiempo, ha sido

tema de permanente interés y debate en las sociedades democráticas. Cada modelo de democracia [1] tiene en cuenta diversos elementos para educar en ciudadanía con el objetivo de que todos los individuos asuman su lugar y compromisos con la sociedad en la que les ha correspondido vivir. Por eso ética y política siempre están presentes en la formación ciudadana, especialmente en las sociedades democráticas que entienden la ética como un juicio de valor sobre los actos de los individuos.

Es en estos juicios de valor sobre conductas buenas y malas donde la ética se mueve en las dimensiones individual y social del ciudadano. Además, es el espacio en el que la ética converge con la política, puesto que es en el mundo de la política donde se discute, en un contexto determinado, sobre lo qué es bueno y lo que es malo. Como producto de esta discusión, basada en el bien común, surgen constituciones políticas, se promulgan leyes y se acuerdan normas de convivencia.

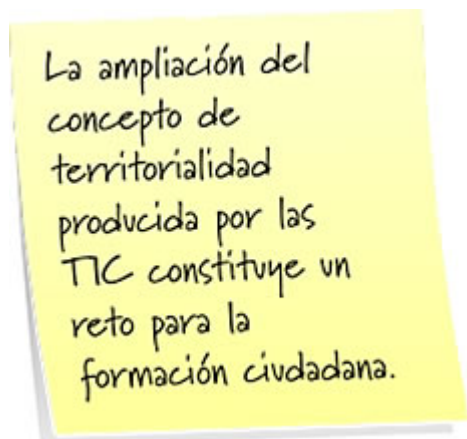
Puesto que la Institución Educativa (IE) es un escenario ideal para aprender a “vivir juntos, a trabajar en equipo y a identificar nuestras particularidades y diferencias en una permanente interacción con otros seres humanos” (MEN, 2004: 5), debemos preguntarnos de qué forma la educación escolar, básica y media, puede contribuir efectivamente a una formación para la vida ciudadana y

preguntarnos de qué manera los procesos de globalización impulsados por los desarrollos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) actualmente inciden en la redefinición de territorialidad [2] y de la idea moderna de ciudadanía.

Estas preguntas cobran relevancia ante la penetración de las TIC a nivel global; penetración ésta demostrada, solo por poner un ejemplo, con los 1.000 millones de usuarios activos alcanzados ya por la red social [Facebook](#). De esta cifra, 200 millones

corresponden a adolescentes y a jóvenes entre 13 y 17 años [6], lo cual plantea interrogantes que demandan mayor comprensión del impacto que podría tener en la educación para la ciudadanía [3] la presencia de estos jóvenes en el ciberespacio.

Para precisar algunos de estos interrogantes, este texto se enfoca en los principales retos que el ciberespacio le impone a la formación en ciudadanía, los cuales deben ser atendidos hoy por cualquier programa de educación diseñado para desarrollar este tema. Específicamente, **se plantea la hipótesis de que la presencia creciente de jóvenes y adolescentes en el ciberespacio le genera, a instituciones educativas y a docentes, retos relacionados con el concepto de territorialidad, uno de los problemas ético-políticos de la educación para la ciudadanía.**



## TERRITORIALIDADES

El Diccionario de la Real Academia Española define

[ciudadanía](#) como “cualidad y derecho de ciudadano; conjunto de los ciudadanos de un pueblo o nación; comportamiento propio de un buen ciudadano” y a [ciudadano](#) como “natural o vecino de una ciudad; persona considerada como miembro activo de un Estado, titular de derechos políticos y sometido a sus leyes”. Por otra parte, según Gutiérrez (2010: 3), “se existe como individuo, como ser humano; ser ciudadano es una categoría que no viene dada, que se puede alcanzar; que se conquista mediante la lucha cotidiana, individual y colectiva; no se nace ciudadano, se hace, se educa o, mejor aún, se forma”. De estas definiciones se derivan dos consideraciones muy importantes para instituciones educativas y educadores: primera, a ser ciudadano se aprende y, segunda, la ciudadanía se ejerce en un territorio (físico) delimitado.

Es así como adquiere sentido el ideal de formar ciudadanos reales, trascendiendo lo abstracto; formar un ciudadano democrático, social, político, participativo, activo y crítico que ponga en práctica su ciudadanía en un lugar, en un territorio, en un espacio geográfico con fronteras. Para lo cual se requiere que los estudiantes en su proceso formativo “alcancen los aprendizajes básicos para vivir en la sociedad de hoy, lo que incluye la adquisición de las competencias cognitivas, comunicativas, de conocimiento del mundo actual, éticas, etc., que permitan un suficiente nivel de autonomía y de progreso personal y profesional” (OEI, 2010: 108).

Las primeras experiencias de apropiación de territorio, tal como lo plantea Feixa (1996: 77), son locales. Él sostiene que las culturas juveniles emergen en respuesta a identidades de barrio, “crean un territorio propio y se adueñan de determinados espacios urbanos [4] que distinguen con sus marcas: la esquina, la calle, la red, el local de baile, la discoteca, las rutas de ocio, etc”. Los jóvenes urbanos utilizan las fronteras de un lugar determinado para significar fronteras de grupo a las que les confieren un valor subcultural que termina enraizándose en la comunidad.

Sin embargo, si la ciudadanía se ejerce en un espacio geográfico delimitado, la ampliación del concepto de territorialidad producida por el vertiginoso avance de las TIC constituye hoy un reto para la formación ciudadana. Hasta 1990 el espacio geográfico y el territorio se ubicaban únicamente en términos físicos de latitud, longitud y altitud. En ese mismo año un grupo de científicos del [CERN](http://cern.ch), en Ginebra, Suiza, sentaron las bases de lo que hoy conocemos como la red de redes: Internet. Este avance en las telecomunicaciones posibilitó que hoy, prácticamente cualquier persona, pueda publicar o consultar información en esa red.

<http://opte.org/>

\*Imagen 1: Mapa parcial de Internet basado en la información obtenida del sitio [opte.org](http://opte.org) el 15 de enero de 2005.

Cada línea dibujada entre dos nodos representa el enlace entre dos direcciones IP.\*

A partir de ese entonces, a las tres coordenadas geográficas tradicionales se sumaron las virtuales, nodo y dirección IP [5]. Aunque el de Internet es un fenómeno relativamente reciente, sus usuarios superan la suma de las poblaciones de las

Américas, Europa, Medio Oriente y Oceanía [6]. Lo que conlleva a que hoy, los procesos de cambio tecnológico y comunicativo permitan a los ciudadanos, de prácticamente cualquier territorio, ver el mundo al instante a través de los satélites y de la fibra óptica que circundan el planeta. Estas transformaciones tecnológicas constituyen uno de los factores estructurantes [7] de la educación ciudadana y, el ciberespacio [8], es su producto más visible y retador para el concepto de territorialidad.

Hoy se entiende el ciberespacio como un territorio virtual generado con la tecnología; “tiene las funciones de un espacio real y se introduce en el mundo natural para modificar sus reglas espaciales y cambiar la conceptualización y jerarquía que dábamos a la distancia, proximidad, vecindad o límites, y como consecuencia a las regiones, los lugares y los territorios” (López, 2006: 543).



## RRITORIALIDADES

Desde el punto de vista técnico, este territorio es “un

espacio social que se estructura a partir de los actores que lo integran” (López, 2006). Por su parte, Kitchin, citado por López (2006: 546), plantea que “a diferencia de los vínculos físicos del mundo, los seres del ciberespacio no dependen de la biología, el nacimiento, las circunstancias sociales o la geografía, sino que son una fabricación intelectual, altamente manipulable y completamente descorporizada”.

Es así como el ciberespacio posibilita la generación de ciberculturas que según Lévy (2007: 99) se basan en tres principios: interconexión, comunidades virtuales e inteligencia colectiva. Respecto al primer principio, en la cibercultura no tiene cabida el aislamiento, la comunicación es global; cada vez son más los artefactos que se

interconectan para enviar y recibir información, permitiéndole a buena parte [6] de la humanidad, superar las fronteras territoriales. El segundo principio se refiere a las comunidades virtuales que se construyen a partir de “afinidades de intereses o conocimientos, compartiendo proyectos, en un proceso de cooperación o de intercambio, y esto independientemente de las proximidades [o lejanías] geográficas” (Lévy, 2007: 100). Estas comunidades tienen sus propias normas de conducta como es el caso de la “[Netiqueta](#)” [9] y la ética implícita en ellas es la de la reciprocidad [10]: si aprendo o me beneficio de lo que otros publican, entonces procuro publicar solo aquello que pueda ser beneficioso, de interés o educativo para otros miembros de la comunidad. La inteligencia colectiva, como tercer principio de la cibercultura y fin último de esta, consiste en unir conocimientos, creatividad y acciones de los miembros que integran una comunidad virtual de manera que se generen causas cuyos efectos sea superiores a la suma de los efectos producidos individualmente. Wikipedia, la enciclopedia de construcción colectiva, es tal vez el ejemplo más emblemático de este principio.

Así como las culturas juveniles reales crean territorios propios y se adueñan de espacios urbanos concretos que diferencian con sus propios distintivos, ahora colonizan territorios en el ciberespacio a través de comunidades virtuales que responden a sus intereses y necesidades. Por ejemplo, redes sociales, juegos en línea, foros sobre características o usos de diversos objetos, páginas Web para seguidores de artistas o deportistas, etc.

## CONCLUSIÓN

Actualmente, hay dos factores estructurantes de la educación para la ciudadanía que tienen clara incidencia en el problema ético-político de la territorialidad. Estos son: las transformaciones tecnológicas-comunitativas y los procesos de globalización, ambos jalonados por el avance vertiginoso de las TIC. Son precisamente las TIC las que posibilitaron el surgimiento del ciberespacio como territorio virtual, más allá de las fronteras físicas de cualquier Estado-nación. A su vez, el ciberespacio y los procesos de globalización posibilitaron la emergencia de ciberculturas, concretamente, de comunidades virtuales que no solo están fuera del alcance de legislaciones nacionales, sino que congregan a sus miembros con base en intereses compartidos,

no en territorialidades.

Aunque estemos lejos de ver una democracia global, **podemos concluir que la creciente presencia de adolescentes y jóvenes en el ciberespacio y su participación activa en comunidades virtuales, sí genera retos a las instituciones educativas y a los docentes, en relación con la territorialidad y la formación ciudadana.**

Por lo tanto, instituciones educativas y docentes deben emprender acciones urgentes y efectivas para: a) formar ciudadanos digitales bien informados; b) ayudar a los estudiantes a “establecer un balance entre el empoderamiento individual que produce el uso de las TIC y un sentido de responsabilidad personal, comunitaria y global” por sus acciones con estas (Ohler, 2011); y, c) formar el carácter de los estudiantes y evitar a toda costa que vivan una vida alejados de las TIC o con muchas restricciones respecto al uso de estas, dentro de la institución educativa y vivan otra vida, totalmente inmersa en ciberculturas, fuera del ámbito escolar.

Para finalizar, divididos en tres categorías, hacemos referencia a una serie de desempeños que los estudiantes deben demostrar para considerarse ciudadanos digitales. Todos ellos ayudan a atender el reto generado para la territorialidad física por la creciente presencia de adolescentes y jóvenes en el ciberespacio:

#### **A. CIUDADANOS INFORMADOS**

- 

Mantenerse informado de lo que sucede en el mundo para participar efectivamente en la vida civil de su comunidad y para entender los procesos de política internacional [13].

- 

Utilizar las TIC para comunicar ideas, participar en elecciones, aprovechar oportunidades, obtener servicios, velar por sus derechos y controlar tanto las acciones de los estados sobre sus ciudadanos, como las de los demás actores de la sociedad [13].

- 

Debatir activamente con sus compañeros sobre ventajas y desventajas que ofrecen las TIC en la vida cotidiana. Redactar un documento breve que refleje sus propias

conclusiones sobre este tema [12].

- 

Escribir un ensayo sobre los asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con las TIC y con la práctica de conductas legales y éticas que el uso de estas conlleva [11].

- 

Acceder a información de manera efectiva y eficiente, evaluarla crítica y competentemente y hacer uso de ella de manera acertada y creativa [13].

- 

Buscar en Internet o en la televisión por suscripción comerciales de televisión de diferentes países, y explicar cómo se construyen estos mensajes mediáticos, con qué propósitos y cuáles herramientas, características y convenciones se utilizan [13].

- 

Elaborar una lista de sitios Web de entidades públicas y privadas que ofrecen información de interés para la ciudadanía: opiniones y puntos de vista diferentes o contrapuestos. Por otro medio distinto a la Web, estos serían muy difíciles de acceder [14].

- 

Acceder por Internet a información sobre derechos humanos, constituciones, políticas, participación ciudadana, investigaciones, etc, que pueden dar una perspectiva más amplia del mundo en que se vive [14].

- 

Usar la Web para ingresar a proyectos sobre formas de gobierno, sistemas electorales y, trabajar con “WebQuests” dedicadas a: paz, discapacidad, tolerancia, pobreza, globalización y diversidad, entre otros temas [14].

## **B. INDAGACIÓN Y COMUNICACIÓN**

- 

Demostrar responsabilidad personal para aprender a lo largo de la vida [11].

- 

Mostrar responsabilidad evitando el plagio y evidenciando respeto por las normas sobre derechos de autor [12].

-

Citar siempre y correctamente, las fuentes de las que se obtiene información [12].

- 

Usar las TIC para comunicarse con personas de otras naciones y culturas, lo que puede incluir el uso de idiomas distintos al español [13].

- 

Utilizar el correo electrónico, las videoconferencias, la mensajería instantánea, los mensajes de texto y los foros en línea, para debatir ideas por fuera del círculo escolar inmediato [14].

- 

Demostrar la buena elección que se hace del método más eficiente para llegar a una audiencia objetivo cuando participa en debates en línea [14].

- 

Participar en la publicación en Internet del periódico escolar y promoverlo entre instituciones educativas de otros países [14].

- 

Seleccionar temas internacionales para incluirlos en el periódico escolar. Los temas deben investigarse y enfocarse de manera veraz y objetiva [14].

### **C. PARTICIPACIÓN Y ACCIÓN RESPONSABLES**

- 

Exhibir una actitud positiva frente al uso de las TIC para apoyar la colaboración, el aprendizaje y la productividad personal [11].

- 

Comprobar, con sus comportamientos sociales y éticos, que con sus compañeros emplea las TIC de manera cooperativa [12].

- 

Exhibir conductas respetuosas y tolerantes en los trabajos hechos en grupo [12].

- 

Realizar trabajos en grupo y demostrar en ellos que puede establecer un dialogo transparente, respetuoso y racional, para construir nuevas ideas y/o conocimientos, a partir de las diferencias de conceptos que tenga con sus compañeros [12].

-

Participar en proyectos colaborativos globales y demostrar que puede experimentar, entender y tolerar que existan múltiples enfoques de ideas, contenidos, experiencias y puntos de vista [14].

- 

Promover y practicar el uso seguro, legal y responsable de la información y de las TIC [11].

- 

Elaborar un escrito en el que explique brevemente 5 de las normas básicas de respeto y etiqueta para comunicarse por Internet [12].

- 

Enviar, por correo electrónico, mensajes a sus compañeros en los que demuestren normas de respeto hacia ellos; responde, reenvía correos y adjunta archivos a un correo [12].

## **BIBLIOGRAFÍA**

Bauman, Z. ***“Tiempos líquidos, vivir en una época de incertidumbre”***.

Barcelona: Tusquets Editores, 2007.

Feixa, C. ***“De las culturas juveniles al estilo”*** en: Revista de Ciencias Sociales. Vol. XV, Num. 50. México: Nueva antropología, 1996.

Friedman, T. ***“La Tierra es plana”***. Madrid: MR Ediciones, 2006.

Giusti, M. ***“Éticas de la democracia”*** en: Revista Debates. No 46. Medellín: Universidad de Antioquia, 2007.

Gutiérrez, A. ***“Educación y formación ciudadana: reflexiones para el debate latinoamericano”*** en: Revista Uni-Pluri/Versidad. Vol. 9, No 3. Medellín: Universidad de Antioquia, 2009.

Gutiérrez, A. ***“Educación para la ciudadanía”*** Ponencia en el Congreso Iberoamericano de Educación Metas 2021, Buenos Aires: OEI, 2010.

Lévy, P. ***“Cibercultura, la cultura de la sociedad digital”***. Barcelona: Anthropos Editorial, 2007.

López, J. "[La integración de las TIC en competencias ciudadanas](#)". Cali: Eduteka, 2004. [En Línea] Última consulta Marzo 17, 2013.

López, L. "**Geografía y ciberespacio**" en: Lindon, A. y Hiernaux, D. en Tratado de geografía humana. Barcelona: Anthropos Editorial, 2006.

MEN. "**Estándares básicos de competencias ciudadanas**". Bogotá: Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 2004.

Nieto, D. "**Ética y formación ciudadana**" en: apuntes de clase Maestría en Educación. Cali: Universidad Icesi, 2012.

OEI. "**Metas educativas 2021, la educación que queremos para la generación de los bicentenarios**". Madrid: Organización de Estados Iberoamericanos, 2010

Ohler, J. "**Digital Community, Digital Citizen**". Thousand Oaks: Corwin, 2010.

Ohler, J. "**Character Education for the Digital Age**" en: Revista "Educational Leadership", Alexandria: ASCD, 2011.

Pagés, J. "**Ciudadanía y enseñanza de la historia**" en: Revista Reseñas de Enseñanza de la Historia No. 1. Buenos Aires: APEHUN, 2003.

Virilio, P. "**El ciber mundo, la política de lo peor**". Madrid: Ediciones Cátedra, 1999.

#### **NOTAS DEL EDITOR:**

[1] Se hace referencia aquí a los modelos democráticos Republicano, Liberal y Social.

[2] Según la RAE, [territorialidad](#) (de territorial) se define como 1) Consideración especial en que se toman las cosas en cuanto están dentro del territorio de un Estado. 2) Ficción jurídica por la cual los buques y los domicilios de los agentes diplomáticos se consideran, dondequiera que estén, como si formasen parte del territorio de su propia nación.

[3] En formación ciudadana hay por lo menos tres enfoques: a) Educación para la ciudadanía; b) Educación a través de la ciudadanía; y, c) Educación sobre la ciudadanía. Este texto, en concordancia con los Estándares en Competencias Ciudadanas del MEN (2004) y con las Metas Educativas 2021 de OEI (2010), adopta el

enfoque de Educación para la Ciudadanía. Dicho enfoque precisa que los estudiantes “alcancen los aprendizajes básicos para vivir en la sociedad de hoy, lo que incluye la adquisición de las competencias cognitivas, comunicativas, de conocimiento del mundo actual, éticas, etc., que permitan un suficiente nivel de autonomía y de progreso personal y profesional” (OEI, 2010: 108).

[4] Según Feixa (1996), las culturas juveniles históricamente han sido un fenómeno urbano, concretamente metropolitano. Es por ello que la mayoría de los estilos juveniles surgen en las grandes urbes occidentales.

[5] Un nodo puede definirse como un espacio real o abstracto en el que convergen parte de las conexiones de otros espacios reales o abstractos con iguales características y, que a su vez, también son nodos de otros espacios. Por su parte, una dirección IP es una etiqueta numérica que identifica, de manera lógica y jerárquica, a un elemento de comunicación/conexión de un computador dentro de una red que utilice el [protocolo IP](#) - Internet Protocol.

[6] Según [Internet World Stats](#), el 31 de diciembre de 2000 había 360 millones de usuarios de Internet. A junio 30 de 2012 la población mundial ascendía a 7.017 millones de personas, de las cuales 2.405 millones eran usuarias de Internet. Esto representa un crecimiento del 566.4% en solo 12 años y una penetración actual de Internet del 34.3% La media de edad de los usuarios de Facebook es de solo 22 años. Datos de Securities an Exchange Commision (SEC) de los Estados Unidos a octubre de 2012 (<http://1.usa.gov/wdh6ke>).

[7] Estructurantes, hace referencia a estar basadas en estructuras que sirven de sustento a la generación de pensamientos, percepciones y acciones.

[8] Ciberespacio es un término acuñado por el escritor William Gibson en su libro Neuromancer (1984). Etimológicamente, viene del griego “kyber” (navegar) lo que nos lleva a definirlo como un “espacio navegable”. La RAE lo define como “ámbito artificial creado por medios informáticos”.

[9] La Netiqueta (etiqueta para el ciberespacio) incluye, entre otras prácticas, publicar solo información pertinente, no aprovecharse de la comunidad con fines comerciales o publicitarios, no hacer ataques personales a otros miembros, no difundir material

ofensivo (pornografía, xenofobia, etc).

[10] La ética de la reciprocidad es un principio general que dice: trata a tus semejantes igual que quisieras ser tratado por ellos.

[11] Ver [Estándares en TIC para estudiantes NETS-S](#), liderados por ISTE. Los criterios de formación básica en TIC para estudiantes se dividen en seis grandes categorías: 1. Creatividad e innovación; 2. Comunicación y Colaboración; 3. Investigación y Manejo de Información; 4. Pensamiento Crítico, Solución de Problemas y Toma de Decisiones; 5. Ciudadanía Digital; 6. Funcionamiento y Conceptos de las TIC.

[12] Ver el documento [Valores ciudadanos que las TIC pueden promover](#).

[13] Ver el documento [Logros indispensables para los estudiantes del Siglo XXI](#).

[14] Ver el documento [La integración de las TIC en competencias ciudadanas](#).

## **CRÉDITOS:**

Ensayo escrito por Juan Carlos López García, editor de Eduteka, como trabajo final del curso “Ética y formación ciudadana” correspondiente a la [Maestría en Educación](#) de la Universidad Icesi, Cali, Colombia. El texto del ensayo se adaptó con formato de consulta en línea; sin embargo, puede descargar una copia del documento original haciendo [clic aquí](#) (PDF).

\*Publicación de este documento en EDUTEKA: Abril 01 de 2013.

Última modificación de este documento: Abril 01 de 2013.\*