

Ciudadanía digital en sexto grado: destrezas de redacción y publicación digital

Margie L. Álvarez Rivera
Fredy A. Oropeza Herrera
Annelis Rivera Márquez
Antonio Tardí Galarza

Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras

RESUMEN: Como parte de su filosofía educativa, la escuela laboratorio de la UPR-RP considera importante en el proceso de aprendizaje el desarrollo de competencias, habilidades, actitudes y valores antes que la acumulación de datos. Teniendo en cuenta las características de la escuela una de las primeras interrogantes que nos planteamos como grupo de investigación fue ¿cómo abordar la ciudadanía digital en una escuela laboratorio que aspira a ser un modelo educativo? El diseño de investigación-acción en el salón de clase fue importante para trabajar con estudiantes de sexto grado la escritura y posterior publicación en Internet de textos desarrollados en la clase de español. La escuela elemental de la UPR-RP en su guía curricular del curso Artes del Lenguaje para sexto grado tiene programado el estudio de la tradición oral. Como parte de esta unidad temática los niños leen y analizan mitos y leyendas, además, desarrollan sus destrezas de escritura. Para completar este proceso deben escribir un mito en tres etapas: pre escritura (planifican el escrito), escritura y reescritura (edición). El escrito que realizan está mediado por la tecnología, es decir los estudiantes utilizan la computadora, sin embargo, en la fase de la publicación los estudiantes tenían que exhibir y compartir el producto en formato impreso. Frente a esta situación decidimos desarrollar entre los estudiantes destrezas en el uso de software libre para publicar y compartir en Internet sus escritos en formato de libro electrónico. Consideramos que este aprendizaje, al ponerse en práctica, facilita la proyección de la ciudadanía digital de los estudiantes.

Ciudadanía digital en sexto grado: destrezas de redacción y publicación digital

PALABRAS CLAVES: ciudadanía digital, escritura digital, destrezas digitales, alfabetización digital, educación elemental, destrezas del siglo 21

ABSTRACT: As part of its educational philosophy, the laboratory school of the UPR-RP considers it important in the learning process to develop competencies, skills, attitudes and values before the accumulation of data. Taking into account the characteristics of the school, one of the first questions that we posed as a research group was what and how to approach digital citizenship in a laboratory school that aspires to be an educational model? Our interest was focused on working with sixth graders, writing and subsequent publication on the Internet of texts developed in the Spanish class. The UPR-RP elementary school in its curricular guide of the Language Arts course for sixth grade has programmed the study of the oral tradition. As part of this thematic unit, children read and analyze myths and legends, in addition, develop their writing skills. To complete this process they must write a myth in three stages: pre-writing (planning the writing), writing and rewriting (editing). The writing they do is mediated by technology, ie students use the computer, however, at the publication stage students had to exhibit and share the product in print. Faced with this situation we decided to develop, among students, skills in the use of free software to publish and share on the Internet their writings in electronic book format. We consider that this learning, when put into practice, facilitates the projection of digital citizenship of students.

KEYWORDS: Digital Citizenship, Digital Writing, Digital Skills, Digital Literacy, Elementary Education, 21st Century Skills

Introducción

Los desarrollos continuos de las tecnologías digitales y el Internet han influenciado en la educación creando ambientes diversos e interactivos de creación y colaboración. Las nuevas tecnologías del internet (Web 2.0) han cambiado, impactado y mejorado el ambiente de enseñanza-aprendizaje en la educación. El internet y las tecnologías de la web 2.0 han añadido valor a la enseñanza tradicional del conocimiento en el salón de clases, además de impactar la manera de impartir y diseñar actividades didácticas en la sala de clases (Ajjan & Hartshorne, 2008).

Selwyn (2014) expresa que, desde un aspecto social, las tecnologías de web 2.0 permiten al usuario involucrarse en un sinnúmero de actividades en línea como interacciones con otros usuarios, la creación y edición de contenidos y compartirlas en la red, entre otras (p. 106). Sin embargo, el autor también recomienda tener una visión crítica de la tecnología y tomar en cuenta sus características y valores. Según Ericsson (2012), las nuevas generaciones no comparten el mismo significado de lo que es crear, comunicar, colaborar y compartir con las generaciones pasadas:

Digital natives, who have grown up experiencing constant connectivity, have radically different notions of what it means to create, collaborate, communicate and share. This behavior is fundamentally changing our society, and in particular the institutions of learning and education. (p. 6)

Ciudadanía digital en sexto grado: destrezas de redacción y publicación digital

Por lo tanto, es de suma importancia integrar en la educación escolar destrezas y competencias que permitan a los estudiantes apropiarse de las tecnologías digitales y de las herramientas de la web 2.0 de una forma eficaz y segura.

Contexto

La escuela elemental de la UPR-RP, como escuela laboratorio, presenta ciertas particularidades en cuanto a la formación pedagógica. Según su misión, “ofrece experiencias educativas en las cuales el estudiante construye su conocimiento y maximiza su potencial de manera integral enmarcadas en los principios de una Comunidad de Aprendizaje”. (“Escuela Elemental Laboratorio de la UPR”, 2017). Como parte de su filosofía educativa considera importante, en el proceso de aprendizaje, el desarrollo de competencias, habilidades, actitudes y valores antes que la acumulación de datos. Por lo que, aspira a ser un modelo educativo de vanguardia para Puerto Rico que forje a los educadores del futuro mediante una participación activa de los estudiantes que les permita construir su propio conocimiento. (“Escuela Elemental Laboratorio de la UPR”, 2017).

En la guía curricular del curso Artes del Lenguaje de sexto grado está programado el estudio de la tradición oral. Como parte de esta unidad temática los niños leen y analizan mitos y leyendas. Además, desarrollan destrezas de redacción y escritura mediante la creación de un mito en tres etapas: pre escritura (planificar el escrito), escritura y reescritura (edición). El escrito que realizan está mediado por la tecnología como herramienta,

es decir, los estudiantes utilizan la computadora para realizar las tareas de redacción. Sin embargo, en la fase de la publicación los estudiantes exhiben y comparten el producto en formato impreso.

En el contexto de la lectura y escritura digital existen variables muy importantes a tener en cuenta en el proceso de aprendizaje. Este proceso, según Ayala (2008), requiere que:

El lector conozca la lengua en que está escrita, comparta los códigos a los que se hace referencia, pueda acceder a los grados de complejidad dados, pero además y como punto de partida, conozca los métodos para interactuar con el texto digitalmente presentado. (p.173)

Por tal razón, teniendo en cuenta las características de la escuela, una de las primeras interrogantes que nos planteamos, fue ¿Cómo podemos abordar la ciudadanía digital en una escuela laboratorio que aspira a ser un modelo educativo? Nuestro interés se enfocó en trabajar la escritura y posterior publicación en Internet de textos desarrollados en la clase de español. Frente a esta situación, decidimos desarrollar, entre los estudiantes, destrezas en el uso de *software* libre para publicar y compartir, en Internet, sus escritos en formato de libro electrónico. Consideramos que este aprendizaje, al llevarse a la práctica, facilita la proyección de la ciudadanía digital de los estudiantes. De otro lado, es importante indicar que la escuela elemental, al ser una unidad de la Facultad de Educación, no se rige por los estándares académicos del Departamento de Educación,

Ciudadanía digital en sexto grado: destrezas de redacción y publicación digital

en donde, para el sexto grado, el estándar de escritura y producción de textos establece que el estudiante:

Utiliza la tecnología, incluida la internet, para escribir borradores, producir y publicar trabajos escritos (uso de destrezas de mecanografía), así también interactúa y colabora con otros. Demuestra dominio de las destrezas de mecanografía para escribir a máquina tres páginas de una vez. (2014, p.51)

Este estándar del Departamento de Educación nos plantea posibles situaciones a atender, así como problematizar las características de los procesos de lectura y escritura en formato digital. Por lo tanto, el propósito de este estudio fue desarrollar destrezas de escritura digital enfocadas en las competencias de una ciudadanía digital en donde los estudiantes fueran capaces de escribir textos digitales, y publicarlos en Internet en formato de libro electrónico.

Marco Teórico

Insertarse en el mundo digital conlleva adquirir y desarrollar ciertas destrezas y conocer sus reglas. No es posible ignorar su impacto, si se tiene en cuenta que los nuevos entornos digitales se vienen constituyendo en la columna vertebral de todo tipo de actividad y el escenario escolar no es ajeno a esas dinámicas. Partiendo de esta premisa, nos planteamos la siguiente interrogante ¿Cómo caracterizar el uso de la tecnología digital en los procesos de enseñanza-aprendizaje y en la formación de una ciudadanía digital?

Paredes (2013) propone abordarlo a partir de la siguiente tríada indisoluble: tecnología, lectura y escuela. El autor plantea que, ante el ritmo tan vertiginoso de las innovaciones tecnológicas, la escuela tiene que asimilar y apropiarse de estos cambios. Las implicaciones que presenta la revolución digital en el proceso de lectura decodificación-comprensión son importante, por lo que los soportes de la escritura son condicionantes tanto del proceso decodificador como de la comprensión (Paredes, 2013, p. 13).

Los planteamientos de Paredes (2013) nos provoca a problematizar el impacto de la tecnología digital en la educación, y a explorar cómo se dan los procesos cognitivos que sustentan el aprendizaje mediado por un formato electrónico donde los “textos electrónicos son polifónicos en la medida que combinan códigos lingüísticos, visuales y sonoros” (p. 15). Ese nuevo texto electrónico combina diversos códigos que traen consigo nuevos lenguajes con los cuales también es posible leer, ver o interpretar contenidos de todo tipo, generando cambios a través de los significados que toda esta nueva tecnología provoca dentro y fuera del salón de clases (p. 82).

Los cambios fuera del escenario escolar se observan en las variadas relaciones sociales que desarrolla el estudiante como, por ejemplo, nuevas habilidades para compartir y distribuir sus ideas bajo el esquema de interacción y cooperación. Es decir, con la tecnología digital el estudiante puede hacer oír su voz o expresar sus ideas a una variada y numerosa audiencia. Ahora bien ¿cómo lograr estas destrezas? López-

Ciudadanía digital en sexto grado: destrezas de redacción y publicación digital

Carrasco (2008) propone fomentar competencias de alfabetización digital las cuales posibilitan vincularse con una nueva comunidad que apuesta por la lectoescritura digital en el contexto de una sociedad en red donde se comparte, se crea y edita datos e información. Además, de tener la posibilidad de generar nuevos conocimientos.

Por lo tanto, la lecto-escritura digital tiene un valor pedagógico. De acuerdo con Hartman (citado en Henao, 2009), sostiene que, en la actualidad, la representación del conocimiento y las ideas son posibles mediante sonidos, gráficos, animaciones o videos. Estas nuevas tendencias van creando nuevos formatos textuales y por lo tanto otras formas de leer y escribir creando una multiplicidad de alfabetizaciones.

Según Henao (2009), el concepto de alfabetización en el contexto de las tecnologías de información y comunicación (TIC) se asocia con la capacidad de escribir y enviar un mensaje electrónico, buscar y seleccionar información en Internet, leer y escribir documentos en formato *hipermedia*. Sin embargo, frente a los acelerados cambios tecnológicos, este tipo de alfabetización se va reconfigurando guiada por las nuevas dinámicas de socialización que promueven las herramientas digitales. En este contexto, el impacto que tiene la tecnología digital en los procesos de enseñanza-aprendizaje nos permite definir el concepto de ciudadanía digital a partir de ciertas características, destrezas y escenarios contextuales.

Ciudadanía Digital

La ciudadanía digital es un concepto que se mantiene en evolución, tanto por los continuos desarrollos en las tecnologías digitales, como los posibles usos de estas. La *International Society for Technology in Education* (ISTE) en sus estándares para estudiantes define que un estudiante ciudadano digital reconoce los derechos, responsabilidades y oportunidades de vivir, aprender y trabajar en un mundo digital interconectado, y actúa y modela de manera segura, legal y ética (International Society for Technology in Education, 2016).

La ISTE es una de las principales asociaciones de educadores que promueve el uso eficaz de la tecnología y el adiestramiento de los docentes. Desarrolla y revisa periódicamente estándares para la integración de la tecnología en la educación, los cuales sirven para medir las destrezas en el uso de la tecnología, y fijar objetivos para los estudiantes, los maestros y administradores sobre la capacidad de creación tecnológica en la educación.

Los *ISTE Standards* son los estándares de tecnología educativa para el aprendizaje, la enseñanza y el liderazgo en la era digital. Estos estándares se dividen en varias dimensiones incluyendo los Estándares para estudiantes (ISTE Standards•S). Estos son estándares para evaluar las destrezas y conocimientos que los estudiantes necesitan para aprender efectivamente y vivir productivamente en un mundo cada vez más global y digital (International Society for Technology in Education, 2016).

Ciudadanía digital en sexto grado: destrezas de redacción y publicación digital

El estándar número 2 establece las guías para ser un ciudadano digital de la siguiente manera: a. Los estudiantes cultivan y manejan su identidad digital y su reputación y son conscientes de la permanencia de sus acciones en el mundo digital; b. Los estudiantes se involucran en un comportamiento positivo, seguro, legal y ético cuando usan tecnología, incluyendo interacciones sociales en línea o cuando usan dispositivos en red; c. Los estudiantes demuestran un entendimiento y respeto por los derechos y obligaciones de usar y compartir la propiedad intelectual; d. Los estudiantes manejan sus datos personales para mantener la privacidad y seguridad digital y son conscientes de la tecnología de recopilación de datos utilizada para rastrear su navegación en línea (International Society for Technology in Education, 2016, p. 4).

De otra parte, Ribble (2015) clasificó en 9 elementos los conocimientos y destrezas que debe desarrollar un ciudadano digital. Estas son: 1. Acceso digital; 2. Comercio Digital; 3. Comunicación digital; 4. Alfabetización digital; 5. Etiqueta digital; 6. Derecho Digital; 7. Derechos y Responsabilidades Digitales; 8. Salud y bienestar digital; 9. Seguridad Digital. El autor identificó estos nueve elementos como una forma de entender la complejidad de la ciudadanía digital y las cuestiones de uso, abuso y mal uso de la tecnología. A su vez, Ribble (2016) categorizó esos nueve elementos en tres grupos que llamó REP: Respetar, Educar y Proteger. R es para respetarse a sí mismo y a los demás, E es para educarse a sí mismo y a los demás y P es para protegerse a sí mismo y a los demás.

Además, ISTE (2016) desarrolló alineaciones de los estándares, según rangos de edades, para apoyar a los maestros a comprender cómo se pueden utilizar con estudiantes de todas las edades. Específicamente, en el rango de 8-11 se establece que los estudiantes: demuestran una comprensión del papel que una identidad en línea juega en el mundo digital y aprenden la permanencia de sus decisiones al interactuar en línea; practican y alientan a otros en el comportamiento seguro, legal y ético al usar la tecnología e interactuar en línea, con la guía de un educador; aprenden, demuestran y fomentan el respeto por la propiedad intelectual tanto con medios impresos como digitales al usar y compartir el trabajo de otros; demuestran una comprensión de lo que los datos personales son, cómo mantenerlo privado y cómo se puede compartir en línea (p. 26).

Alfabetización digital

Alineadas con estos estándares, se llevaron a cabo actividades de alfabetización en tecnologías digitales para que los estudiantes desarrollen las destrezas relacionadas a la ciudadanía digital correspondientes a su edad. Promover destrezas relacionadas con el uso de *software* libre para publicar y compartir información en Internet es fundamental en estudiantes de sexto grado, ya que los procesos de enseñanza-aprendizaje en los que están inmersos, dentro y fuera del escenario escolar, están siendo impactados por una tecnología digital en constante cambio.

Entre las herramientas digitales de la Web 2.0, *FlipSnack* se destaca por su sencillez e interfaz. Esta herramienta cumple con las funciones básicas de publicación de documentos digitales, de forma

Ciudadanía digital en sexto grado: destrezas de redacción y publicación digital

similar a otras herramientas como *Issuu* o *Scribd*. Además, provee opciones que facilita compartir los documentos en la red, de forma pública o privada, así como descargarlo. Se recomendó el uso de la versión *FlipSnack.edu* ya que, desde el punto de vista de la seguridad en la red, se puede administrar la página y el contenido producido por los estudiantes con una cuenta de correo electrónico institucional.

Poner en práctica este tipo de alfabetización digital y conocer sus resultados fue posible mediante la investigación-acción en el salón de clase. Entendemos que una ciudadanía digital no sólo debe enfocarse en dominar determinadas herramientas y aplicaciones tecnológicas, sino que debe estar sustentada en otros conocimientos y saberes como la escritura y la lectura.

Hacer un seguimiento a este proceso fue posible mediante la investigación-acción, la cual es conceptualizada por Mertler (2012) bajo los siguientes términos:

Action research is defined as any systematic inquiry conducted by teacher, administrator, counselors, or others with a vested interest in the teaching and learning process or environment for the purpose of gathering information about how their particular schools operate, how they teach, and how their student learn. More important, action research is characterized as research that is done by teachers for themselves. It is truly a systematic inquiry into one's own practice (p. 4).

Investigar sobre la propia práctica educativa, en el marco de la investigación-acción permite que los docentes investigadores reflexionen sobre sus prácticas educativas y asuman autoridad para tomar decisiones con respecto a sus funciones (Mills, 2000).

Metodología

Esta investigación, de alcance exploratorio, se hizo bajo la estrategia metodológica de un enfoque mixto. Se integró el aporte de técnicas cuantitativas (cuestionarios) y estrategias cualitativas (observación). De acuerdo con Hernández, Fernández & Baptista (2010) "todos los fenómenos y problemas que enfrentan actualmente las ciencias son tan complejos y diversos que el uso de un enfoque único, tanto cuantitativo como cualitativo, es insuficiente para lidiar con esta complejidad" (p. 549). Bajo la modalidad de investigación-acción en la sala de clase, se desarrolló un proceso de intervención guiado por un plan de acción. En este plan se identificaron los siguientes pasos: identificación, investigación, planificación, intervención, evaluación (reflexión), y corrección del proceso (Mertler, 2012). Luego de identificar y problematizar el concepto de ciudadanía digital entre los estudiantes de sexto grado se desarrolló un proceso cíclico de intervenciones adaptando el modelo de Mertler (2012). La información se recolectó a través de un cuestionario y mediante observación a través de todas las fases de la investigación, lo que contribuyó a la triangulación de datos (Hernández, Fernández & Baptista, 2010).

Ciudadanía digital en sexto grado: destrezas de redacción y publicación digital

Los participantes de este proyecto fueron estudiantes de sexto grado de la Escuela Elemental Laboratorio de la Universidad Puerto Rico en Río Piedras. Un total de 14 estudiantes del curso de Español fueron seleccionados de una población de 27 estudiantes que conformaban el grupo. Los estudiantes restantes no participaron del proyecto, ya que tenían programado asistir a otras actividades académicas como parte de la materia.

Los estudiantes participantes ya habían desarrollado destrezas básicas para utilizar equipos digitales como computadoras y buscar información en Internet ya que cada uno de ellos utilizaba una computadora personal en el salón de clase. Estas características fueron importantes para el proyecto pues fueron estudiantes que ya estaban en proceso de ampliar y consolidar su ciudadanía digital. Antes de iniciarse la investigación, se llevaron a cabo los procedimientos requeridos para proteger la confidencialidad de los estudiantes mediante un documento de consentimiento/asentimiento, estipulado para estos fines.

Discusión

A continuación, se presenta un resumen de los resultados de las cinco intervenciones realizadas en dos ciclos, correspondientes al cuarto y quinto paso del modelo de Mertler (2012), intervención y evaluación/reflexión.

Ciclo 1

Primera etapa: Diálogo con la maestra de Artes del Lenguaje y los estudiantes

Reflexión *¿Qué aprendimos?:* Luego de este primer diálogo con los estudiantes, nuestras concepciones o creencias relacionadas con sus destrezas tecnológicas cambiaron parcialmente. Sus respuestas nos indicaron que están inmersos en un proceso de construir y definir su ciudadanía digital desde la escuela.

Segunda etapa: Estudio de necesidades entre los estudiantes

Reflexión *¿Qué aprendimos?:* Las respuestas al cuestionario nos confirmaron que los estudiantes presentan una particularidad en el uso y apropiación de la tecnología de Internet y de algunas aplicaciones digitales (*software*). De otro lado, sus respuestas demostraron desconocimiento del uso ético de la información en el contexto cibernético. A su vez, expresaron desconocimiento en procesos de manejo de documentos digitales como por ejemplo documentos de *Word*, y variedad de formatos como PDF, PPT, XLX, etc. A raíz de los resultados, se programaron talleres relacionados con el uso ético de la información, así como ejercicios prácticos para convertir documentos de *Word* en otros formatos electrónicos.

Tercera etapa: a. Taller uso ético de la información

Reflexión *¿Qué aprendimos?:* Luego del taller los estudiantes respondieron un cuestionario de cinco preguntas relacionadas con la

Ciudadanía digital en sexto grado: destrezas de redacción y publicación digital

presentación. Según las respuestas, los estudiantes aprendieron a: definir el plagio y las prácticas relacionadas al mismo; reconocer el plagio como una conducta equívoca; e identificar prácticas comunes de plagio en ambientes virtuales. Sin embargo, se recomendó seguir reforzando y ampliando la importancia de las prácticas éticas dentro de una ciudadanía digital.

Tercera etapa: b. Orientación sobre el manejo de archivos digitales

Reflexión *¿Qué aprendimos?*: Esta orientación fue importante para el proyecto, pues facilitó el proceso de convertir los distintos textos y organizarlos en el documento final del mito el cual se publicó en la herramienta de *Flipsnack*. Migrar documentos digitales es fundamental en el contexto de la lecto-escritura digital porque facilita difundir y compartir información en determinados formatos.

Ciclo 2

Primera etapa: Observación de la clase de Español

Reflexión *¿Qué aprendimos?*: Organizar datos e información para escribir textos narrativos es un proceso sistemático que requiere una constante práctica de la escritura. Desde la perspectiva de una ciudadanía digital, la escritura es una destreza clave que facilita crear y compartir conocimientos. Además, de consumir y consumir información, por lo que es importante producirla y compartirla, de ahí la necesidad de desarrollar destrezas de escritura.

Segunda etapa: Taller crear un libro digital en el *software Flipsnack*

Reflexión *¿Qué aprendimos?*: Para este taller los estudiantes llegaron con su texto digital en formato *Word*, el cual facilitó la tarea de editar y cargar las imágenes que la mayoría de ellos crearon para ilustrar sus mitos. El documento se trabajó de forma individual para luego crear un documento final con todos los escritos. Finalmente, se cargó el documento a la herramienta *Flipsnack* para su publicación en Internet. Para consolidar una cultura de la lecto-escritura digital, es fundamental que el estudiante y los maestros conozcan algún tipo *software* de catálogo interactivo para publicaciones digitales. Para utilizar este tipo de herramienta se debe iniciar con un proceso de evaluación del producto para conocer su funcionalidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo que, consideramos que *Flipsnack* es una herramienta efectiva para hacer posible la lectoescritura digital. Además, facilita el uso y apropiación del texto electrónico en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Prácticas alineadas a los estándares para estudiantes de ISTE

En relación con las alineaciones de ISTE (2016) para el rango de edades de 8-11 años, se llevaron a cabo actividades prácticas para trabajar las siguientes áreas:

Aprendiz empoderado: Los estudiantes de sexto grado, como parte del empoderamiento del aprendizaje, seleccionaron entre varias ideas la adecuada para la creación de sus fábulas. Aunque el facilitador identificó la herramienta tecnológica apropiada a su edad, los estudiantes asumieron

Ciudadanía digital en sexto grado: destrezas de redacción y publicación digital

un rol activo, evidenciando el dominio de las competencias y el aprendizaje, mediante la creación de un libro electrónico digital. Ciudadano digital: Luego de discutir en clase el uso ético de la información los estudiantes aprendieron la importancia de incluir el crédito del trabajo intelectual de otros. Las imágenes descargadas del Internet e incorporadas en los escritos, fueron citadas según sus fuentes. Comunicador creativo: Los estudiantes presentaron sus fábulas creadas con herramientas digitales, demostrando la creatividad comunicativa, mediante la publicación en una plataforma cibernética. Al transmitir sus ideas e incluir imágenes, en algunas ocasiones originales, expresan el contenido establecido, y hacen que se logre compartir, fuera de la sala de clases, los conceptos aprendidos.

Colaborador Global: Los estudiantes trabajaron en forma colaborativa para presentar el proyecto de forma global. En el mismo, fueron incorporadas todas las fábulas en un libro digital. La herramienta de la web 2.0 permitió una retroalimentación inmediata y el acceso fuera de la sala de clases a los estudiantes. El trabajo en equipo reforzó el aprendizaje constructivista, al compartir los proyectos y sus experiencias.

Conclusión

Para entender y problematizar la ciudadanía digital se debe asociar con un proceso de alfabetización que facilite a todo ciudadano insertarse en la cultura digital. No sólo se trata de un concepto asociado al uso de herramientas digitales, sino también al desarrollo de una identidad con unas características muy significativas. Al respecto, Area & Pessoa,

(2012) sostienen que la construcción de dicha identidad se caracteriza por “por la apropiación significativa de las competencias intelectuales, sociales y éticas necesarias para interactuar con la información y para recrearla de un modo crítico y emancipador” (p. 20).

Sin embargo, consideramos que esta identidad debe fundamentarse también en la adquisición de otros saberes y en principios éticos. Estos principios deben consolidarse desde la escuela intermedia y superior, así como a nivel universitario/post-secundario. Consideramos, además que el uso ético de la información debe extenderse a su vida social y profesional. Es decir, debe ser un aprendizaje constante y de por vida. De ahí que la escuela, la familia y la sociedad deben constituirse en instancias de apoyo al desarrollo de una ciudadanía digital.

Ciudadanía digital en sexto grado: destrezas de redacción y publicación digital

Referencias

- Ajjan, H., y Hartshome, R. (2008). Investigating faculty decisions to adopt Web 2.0 technologies: Theory and empirical tests. *Internet and Higher Education*, 11, 71-80, doi: 10.1016/j.iheduc.2008.05.002
- Area, M., & Pessoa, T. (2012). De lo sólido a lo líquido: las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. *Comunicar*, 19(38), 13-20.
- Ayala, S. A. (2008). (Re)Leyendo en Internet. *La trama de la comunicación*, 13(1), 161-178. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=323927063011>
- Departamento de Educación. (2014). Estándares de Contenido y Expectativas de Grado de Puerto Rico (Puerto Rico Core Standards) Programa de Español. Recuperado de http://de.gobierno.pr/files/estandares/Estandares_de_espanol_2014.pdf
- Ericsson. (2012). *Learning education in networked society* (pp. 4-10). Stockholm: Ericsson AB.
- Escuela Elemental Laboratorio de la UPR | Facultad de Educación.* (2017). Educacion.uprrp.edu. Recuperado de <http://educacion.uprrp.edu/escuela-elemental-laboratorio-de-la-upr>
- Henoa Álvarez, O. (2009). Evidencias de la investigación sobre el impacto de las tecnologías de información y comunicación en la

M. L. Álvarez Rivera / F. A. Oropeza Herrera / A. Rivera Márquez
A. Tardí Galarza

- enseñanza de la lecto-escritura. *Revista Educación y Pedagogía*, 18(44). Recuperado de <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/revistaeyp/article/viewPDFInterstitial/6073/5479>
- Hernández, S. R., Fernández, C. C., & Baptista, L. P. (2010). *Metodología de la investigación*. (5ta Ed.). México: McGraw-Hill.
- International Society for Technology in Education (ISTE). (2016). *ISTE Standards for Students*. Washington, DC: International Society for Technology in Education. Recuperado de: <http://www.iste.org>
- López-Carrasco, M. Á. (2008). Las herramientas de la lectoescritura digital en la era de la sociedad-red. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, SOCIOTAM*, XVIII(1) 73-90. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65411190004>
- Mertler, C. (2012). *Action research: Improving schools and empowering educators*. Thousand Oaks, California: SAGE Publications, Inc.
- Mills, G. (2000). *Action research: A guide for the teacher researcher*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Paredes M., J. G. (2013). TIC, lectura y escuela. *Razón y Palabra*, 18(85), 1-34. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199531506041>
- Ribble, M. (2015). *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know*. Eugene,OR: International Society for Technology in Education.

Ciudadanía digital en sexto grado: destrezas de redacción y
publicación digital

Ribble, M. (2016). *Digital citizenship is more important than ever.*

Recuperado de

<https://www.iste.org/explore/articleDetail?articleid=535>

Selwyn, N. (2014). *Distrusting educational technology: Critical questions for changing times.* New York: Routledge, Taylor & Francis Group.