

SER CIUDADANO

DIGITAL HOY EN COLOMBIA

UNA MIRADA CRÍTICA Y PROPOSITIVA MEDIANTE
ESTUDIOS DE CASO EN LOS CONTEXTOS
URBANO Y RURAL

JULIO CÉSAR ORJUELA PEÑA



UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA
SELLO EDITORIAL

SER CIUDADANO

DIGITAL HOY EN COLOMBIA

UNA MIRADA CRÍTICA Y PROPOSITIVA MEDIANTE
ESTUDIOS DE CASO EN LOS CONTEXTOS
URBANO Y RURAL

JULIO CÉSAR ORJUELA PEÑA



UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA
SELLO EDITORIAL

Orjuela Peña, Julio Cesar

Ser ciudadano digital hoy en Colombia : una mirada crítica y propositiva al fenómeno mediante dos estudios de caso en contextos urbanos y tres en contextos rurales / Julio César Orjuela Peña. -- 1a ed. -- Bogotá : Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, 2021.

p. 138

Incluye glosario. -- Contiene referencias bibliográficas.

ISBN: 978-958-5198-04-3

1. Tecnologías de la información y la comunicación - Colombia
2. Comunicaciones digitales - Estudio de casos - Colombia 3. Sociedad de la información - Colombia I. Título

CDD: 302.231 ed. 23

CO-BoBN- a1079927

Primera edición, agosto de 2021

© Julio César Orjuela Peña

© UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA

Sello Editorial Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca

Carrera 13 No. 38- 29, Edificio San Juan, noveno piso

selloeditorial@unicolmayor.edu.co

www.unicolmayor.edu.co

Diseño de portada y diagramación: Editorial Scripto SAS

Corrección de Estilo: Xpress Estudio Gráfico y Digital

Bogotá, Colombia, 2021

ISBN: 978-958-5198-04-3

El contenido de esta obra está protegido por las leyes y tratados internacionales en materias del Derecho de autor. Queda prohibida su reproducción total o parcial por cualquier medio impreso o digital conocido o por conocer sin contar con la previa autorización de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.

Agradecimientos

A mi familia por el apoyo incondicional, a mis compañeros, arquitectos magísteres Freddy Chacón Chacón y Pedro Ricardo Medina Motta, con quienes adelanté la investigación; a nuestros auxiliares de investigación por su dedicación y trabajo denodado y a la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca por hacer posible la realización del proyecto.

Así mismo, a todos los participantes en la investigación de las diferentes regiones, por aportar sus testimonios y opiniones respecto a la idea de ciudadanía digital, a las gestoras y usuarios de los “Kioscos Vive Digital” de los Cabildos Indígenas San José y San Sebastián en Leticia (Amazonas), al grupo del proyecto ONDAS de la Universidad Nacional de Colombia sede Leticia, al coordinador de Ciudadanía Digital de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia sede Leticia, a los entrevistados en el proyecto y al MINTIC por su gestión que facilitó el trabajo de campo.

Tabla de Contenido

Introducción	9
1. Aproximación a la Idea de Ciudadanía Digital	15
1.1. La idea de ciudadanía, una breve mirada a su origen y evolución.....	16
1.2. Paneo sobre la era digital o de la información	25
1.3. La ciudadanía digital, una nueva manera de ejercer la ciudadanía	33
2. La Idea de Ciudadanía Digital en Colombia	45
2.1. La Idea de ciudadanía en Colombia.....	45
2.2. Antecedentes y contexto político administrativo entorno a las TIC en Colombia	49
2.3. La idea ciudadanía digital vigente hoy en Colombia.....	56
3. Cinco estudios de caso en el contexto colombiano	69
3.1. Descripción del trabajo de campo - Leticia (entorno urbano) y comunidades San José (Km 6) y San Sebastián (Km 2.5) (entornos rurales)	69
3.1.1. Caso uno: Entorno urbano Leticia (Amazonas)	70
3.1.2. Caso dos: Entorno rural comunidad San José Km 6, Leticia (Amazonas)	75
3.1.3. Caso tres: Entorno rural comunidad San Sebastián Km 25, Leticia (Amazonas)	78
3.1.4. Logros y conclusiones del trabajo de campo en Leticia (Amazonas) (entorno urbano y entornos rurales)	81

3.2. Caso cuatro: Entorno rural vereda Guavio Alto, Fusagasugá (Cundinamarca).....	84
3.2.1. Descripción del trabajo de campo.....	84
3.3. Caso cinco: Entorno urbano Parque Entrenubes, Bogotá D.C.....	87
3.3.1. Descripción del trabajo de campo.....	87
4. Ciudadanía digital, ¿Hacia dónde avanzar en Colombia? Escenarios de oportunidad para fortalecerla desde el DDM.....	91
4.1. Ideas generales a manera de conclusión	91
4.2. Sugerencias para avanzar en cuanto a ciudadanía digital en Colombia	97
4.3. Escenarios de oportunidad desde el diseño digital y multimedia	102
Referencias.....	105
Glosario	109

Introducción

“Reconcebir la ciudadanía como estrategia política sirve para abarcar las prácticas emergentes no consagradas por el orden jurídico, el papel de las subjetividades en la renovación de la sociedad y, a la vez, para entender el lugar relativo de estas prácticas dentro del orden democrático y buscar nuevas formas de legitimidad estructuradas en forma duradera en otro tipo de Estado. Supone tanto reivindicar los derechos de acceder y pertenecer al sistema sociopolítico como el derecho a participar en la reelaboración del sistema, definir por tanto aquello en lo cual queremos ser incluidos”, Néstor García Canclini (1995, p. 21).

La revolución de los medios de comunicación e información, iniciada a mediados de los años ochenta del pasado siglo, aunada a los crecientes procesos reconocidos bajo las consideraciones y fenómenos propios de la globalización, originan y contextualizan el desarrollo de la denominada era digital o de la información, en la cual se han transformado a nivel mundial, de modo cada vez más contundente y acelerado, las maneras de habitar el presente momento histórico.

En este contexto se vienen produciendo importantes transformaciones en diversas dimensiones: política, social, cultural, económica, entre otras que, en consecuencia, han dado origen al surgimiento de nuevos conceptos o a la reconsideración de algunos otros ya plenamente establecidos, en aras de articularlos con las nuevas dinámicas de la presente era, cuyo vector fundamental se centra en el atributo particular de corresponder a lo digital como definidor sustancial. Quizá, uno de los más importantes ejemplos que se pueden identificar en este sentido lo constituye precisamente el concepto de ciudadanía que está evolucionando hacia la idea de ciudadanía digital (*e citizen*), en el cual se sintetizan consideraciones desde diversas dimensiones, haciendo especial énfasis en la política, como el paradigma de la apropiación de las TIC

(Tecnologías de la Información y la Comunicación) como medio para garantizar el ejercicio de derechos y deberes, tanto políticos como sociales, por parte de las personas y de las comunidades, en consecuencia, para cualificar la vida misma de los ciudadanos, también mediante un nuevo espacio propio de la era digital, el ciberespacio.

En Colombia el fenómeno ciudadanía digital es tangible bajo sus propios matices y singularidades¹, tiene como principal antecedente que la implementación y difusión de las TIC en Colombia ha recibido un importante impulso por parte del Gobierno Nacional desde julio de 2009, cuando el Ministerio de Comunicaciones pasa a ser el Ministerio de las TIC, definiendo que “dentro de sus funciones está incrementar y facilitar el acceso de todos los habitantes del territorio nacional a las TIC y a sus beneficios”²; con lo cual se avanza significativamente, desde entonces y hasta ahora, en su masificación mediante planes y proyectos que buscan constituir cobertura suficiente como para llegar a todos los rincones del país.

Teniendo esto presente, la principal motivación para realizar la investigación que aquí se condensa es la preocupación de esta masificación de las TIC, y dentro de ello, el aparente avance alcanzado en términos de ciudadanía digital que se viene implementando sin un análisis o reflexión suficiente sobre los efectos que puede tener para la ciudadanía en tanto que, actualmente, se carece de una problematización integral al respecto que permita mayor comprensión del tema y cualificar en cuanto a aptitud y actitud tanto a quienes tienen el compromiso de difundir las TIC en el contexto nacional, como a la ciudadanía en general.

Como antecedentes es pertinente aclarar, por un lado, que la presente investigación se aborda desde la mirada de la disciplina

-
- 1 Esto es precisamente el tema central del trabajo que aquí se condensa y por tanto se describe de forma más amplia en su desarrollo.
 - 2 “El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, según la Ley 1341 o Ley de TIC, es la entidad que se encarga de diseñar, adoptar y promover las políticas, planes, programas y proyectos del sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones”. Fuente: <http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-propertyvalue-540.html> Recuperado 09/12/15.

del Diseño y de manera específica desde el quehacer del Diseño Digital y Multimedial, y por otro, que se toma como punto de partida el trabajo realizado dentro de la investigación titulada “Habitar en la Era Digital” de manera que, en conjunto, ambos trabajos, buscan atender a la necesidad de dar continuidad a la reflexión allí iniciada, ahora tomando como centro de atención la idea de ciudadanía digital.

Desde tal motivación y los antecedentes referidos, se toma como punto de partida el trabajo realizado en torno a la idea de ciudadanía digital, el cual constituye una etapa inicial de lo que se entiende como un necesario proceso de reflexión que —haciendo especial énfasis en el contexto colombiano— permita avanzar en la intención de contribuir a la concepción de una ciudadanía digital en Colombia mediante un ejercicio académico, crítico y propositivo planteado desde el enfoque de la disciplina del diseño, en el cual se conceptualizan los rasgos esenciales, para luego singularizarlos detalladamente atendiendo a las particularidades de la experiencia del caso colombiano y finalmente, visualizar posibles escenarios de oportunidad desde los cuales el quehacer de la disciplina del diseño digital y multimedia, pueda aportar en la consolidación de la idea de ciudadanía digital.

Este primer objetivo, que puede entenderse como una meta de orden superior, se estableció como objetivo general, definido específicamente para realizar una investigación de tipo exploratorio y descriptivo mediante la cual se identifiquen y caractericen, a manera de visión general, los rasgos fundamentales y las singularidades de la idea de la ciudadanía digital, atendiendo específicamente al contexto colombiano, mediante la observación de cinco escenarios o estudios de caso, tres en contextos rurales y dos en contextos urbanos. A partir de esta descripción, la investigación realizada permitió extraer conclusiones referidas, por ejemplo, a la identificación de posibles aciertos y desaciertos de las políticas implementadas por el gobierno nacional, así como llegar a una fase propositiva en la que se identifican algunos escenarios de oportunidad en los cuales los profesionales del Diseño Digital y Multimedia pueden contribuir en la construcción de una cultura digital, es decir, que responde a la necesidad de actuar con mayor criterio desde una racionalidad reflexiva y crítica hacia cada comunidad, atendiendo a sus singularidades, expectativas, necesidades y potencialidades en el camino hacia consolidar una sociedad de la información en contraposición a la inercia actual que apunta más hacia una sociedad de la comunicación.

En términos metodológicos, se trató de una investigación realizada fundamentalmente desde una mirada cercana al enfoque del pensamiento complejo, lo cual supone superar la aparente dicotomía entre cualidad y cantidad (propia de los enfoques tradicionalmente empleados en investigación) para avanzar mejor, de la mano de una mirada cercana a lo que Cerda (2001) denomina investigación total, es decir, procurando una mirada integradora que se aproxime definitivamente a la realidad estudiada desde sus múltiples dimensiones. En este sentido es pertinente aclarar que, dado que esta propuesta da continuidad a la investigación “Habitar en la Era Digital” realizada en 2014, se retoma la hipótesis inicial allí planteada, esto es, que ahondar en la comprensión del fenómeno desde una mirada crítica y académica sólo será viable entendiendo que se trata de un problema complejo, en el que se presentan dinámicas de permanente transformación, que exigen nuevas formas de abordaje en el camino hacia su mayor comprensión.

En términos operativos, la investigación se desarrolla en cuatro etapas o capítulos que atienden a los objetivos específicos trazados, de manera que en la primera se hace una aproximación, en términos muy generales, a la conceptualización de la idea ciudadanía digital desde una mirada histórica, desglosando tanto el concepto de ciudadanía como el concepto de lo digital. Se busca avanzar en una conceptualización sobre lo qué implica ejercer los derechos y deberes propios de un ciudadano que evoluciona en el marco de la era digital; para finalizar, se hace una consideración referente al caso colombiano.

En la segunda etapa, se realiza una caracterización de los derroteros y políticas con los que el gobierno nacional está trabajando en la implementación y difusión de las TIC, y en ese marco se desarrolla una aproximación a la comprensión de las singularidades de la idea de ciudadanía digital en el contexto colombiano. De igual forma, se busca hacer una mirada comparativa del caso de Colombia respecto a contextos con diferentes niveles de desarrollo en el camino hacia la consolidación de la ciudadanía digital. Estas dos etapas iniciales se realizarían esencialmente mediante fuentes secundarias.

En la tercera etapa, se concentra la fase más operativa de la investigación; en ella se caracteriza la implementación de estas políticas mediante un ejercicio de observación realizado a manera de estudio comparativo que acude a fuentes primarias en los cinco estudios de caso seleccionados; tres localizados en entornos rurales

y dos localizados en entornos urbanos. Dicha información es recolectada en fuentes primarias mediante herramientas propias de la investigación de corte etnográfico, como entrevistas semiestructuradas, registros sonoros y visuales.

En la cuarta y última etapa, se realiza la interpretación de la información recabada en las fases anteriores con el fin de extraer conclusiones en distintos niveles. En este sentido, se presentan inicialmente algunas ideas que, a manera de conclusiones generales, son transversales al conjunto del trabajo realizado; posteriormente, se proponen algunos aspectos, a manera de sugerencias, en términos de hacia dónde avanzar en la idea de ciudadanía digital en el contexto colombiano. Por otro lado, a manera de cierre, se apunta a identificar escenarios de oportunidad en los cuales el quehacer profesional del Diseño Digital y Multimedial pueda contribuir a potencializar los efectos positivos y mitigar los negativos implícitos en la masificación de las TIC en el contexto colombiano, es decir, a ahondar en la consolidación de una verdadera ciudadanía digital, entendiendo que en gran medida esto depende de la consolidación de una sociedad del conocimiento.

Vale la pena destacar que la aproximación al problema objeto de estudio se hace especialmente desde las personas, desde los ciudadanos, que potencialmente pueden convertirse en ciudadanos digitales o incluso ya lo son, y por tanto se hará énfasis nuevamente en leer las singularidades, más que la generalidad.

1. Aproximación a la idea de ciudadanía digital

Este primer capítulo tiene como objetivo inicial hacer una aproximación introductoria a la conceptualización de la idea ciudadanía digital. En este sentido, se plantean tres cuestiones esenciales; por un lado, se indaga por la definición misma del concepto ciudadanía, por otro, qué implica ejercer los derechos y deberes propios de un ciudadano que evoluciona en el marco de la era digital y finalmente, qué singularidades tiene este fenómeno en el caso particular colombiano.

Para atender a estas cuestiones se concentra inicialmente la atención en la definición del concepto ciudadanía, desde una mirada histórica amplia, para posteriormente revisar los rasgos determinantes de la denominada era digital y desde ahí avanzar en el estudio de aquellos conceptos contemporáneos que se despliegan desde la comprensión de la idea de ciudadanía que evoluciona en el contexto de esta nueva era, bajo la idea ciudadanía digital, llegando incluso a hablarse, por ejemplo, de ciudadanía universal. Posteriormente, se realiza una aproximación a la comprensión de las singularidades de este fenómeno en el contexto colombiano buscando identificar sus rasgos distintivos y singularizantes.

Es importante advertir que la intención al abordar la conceptualización de las ideas de ciudadanía y de lo digital en la presente investigación, no es la de profundizar en estos temas o presentar una novedad académica al respecto; se trata, de contar con lo que los autores consideran un necesario referente que sustente suficientemente lo que aquí se interpreta como un tejido de conceptos, en el cual la misma idea de ciudadanía se relaciona con la de estar ante una nueva era, la digital, y en consecuencia es posible avanzar hacia nuevas evoluciones de la idea de ciudadanía (como la idea de ciudadanía digital, la de ciudadanía mundial o la de ciudadanía universal), en las cuales las relaciones entre los ciudadanos, y de estos con los entes gubernamentales de sus estados y del conjunto de la

población mundial, se redefinen al desplegarse en nuevos ámbitos y entornos.

De igual forma, es relevante acotar que aquí se considera que este tejido de conceptos permite entender, desde una perspectiva mucho más integral, las implicaciones que actualmente tiene la idea de ciudadanía digital para el caso colombiano y su posible evolución a mediano y largo plazo.

1.1. La idea de ciudadanía. Una breve mirada a su origen y evolución

Estudiosos de disciplinas como la filosofía, la política, la historia y la antropología coinciden en ubicar el nacimiento del concepto de ciudadanía aproximadamente hace 2500 años en la Grecia clásica en donde surge estrechamente ligada a otros conceptos fundamentales como la *polis*, la política, la democracia, el ciudadano, la virtud y naturalmente al concepto de ciudad.

Al respecto, parafraseando a Horrach (2009), se puede decir que la Grecia clásica ha heredado al mundo occidental dos modelos de ciudadanía; el primero, denominado modelo ateniense, considerado el de mayor trascendencia, cuyas características básicas tienen que ver con el desarrollo de la idea del demos (pueblo) y de su participación en las decisiones del Estado (democracia) mediante “la aparición de una subjetividad reflexiva y, en consecuencia, del sujeto político” (ciudadano). Horrach (2009) afirma que: “Podríamos decir que el espíritu de este modelo consistía en desarrollar un proyecto de autonomía según el cual cada individuo fuera importante para el funcionamiento de la comunidad, de modo tal, que ciudadanía y Estado no se diferenciaban” (p. 3).

Estas características surgen de la evolución política y administrativa que se da a lo largo de la historia de la polis griega en la forma misma en que se gobernaba, de modo que se pasa de un primer momento determinado por un sistema totalitario y cerrado ejercido por las élites aristócratas, a posteriores momentos en los cuales se va labrando un sistema mixto más abierto en el que la aristocracia y el pueblo (*demos*) se aunaban para regir el destino del Estado, lo cual implicaba el otorgar y reconocer una serie de derechos y de-

beres civiles a todos los ciudadanos³. Horrach (2009) describe también como “Mediante el paso de la eunomía (principio aristocrático) a la isonomía (igualdad de los ciudadanos respecto a las normas), la condición de ciudadanía superaba en este caso obstáculos privilegiados como podrían ser los del linaje o del grupo étnico” (p. 3).

En este modelo todos los ciudadanos podían participar de alguna forma en la política, ya sea de forma directa o mediante sus representantes, que en todo caso correspondían proporcionalmente a la cantidad de ciudadanos pertenecientes a los distintos grupos sociales de la *polis*, de manera que, por ejemplo, los campesinos que constituían mayoría en la polis griega, también tenían la mayoría de representantes en el gobierno. De este modo, era la ciudadanía la que gobernaba y no un grupo de políticos de la aristocracia o de las élites, es decir, que se gobernaba desde las capas bajas de la sociedad hacia las altas; los políticos eran elegidos por el pueblo y debían su servicio al mismo.

Aristóteles (384 – 322 A.C.) es reconocido como el primer filósofo en elaborar un tratado completo en torno al concepto de ciudadanía en su obra *La política*, en la cual define la comprensión de este concepto en la polis ateniense. Más adelante, profundiza en este tema, en otras obras como la *Ética Nicomáquea*, en la cual lleva los temas filosóficos relativos a la ética a un plano necesariamente político. *La política* está conformada por ocho libros concebidos a partir del principio de que el hombre solo puede desarrollarse plenamente haciendo parte de una comunidad, siendo en todo caso la familia y la ciudadanía las principales comunidades de un Estado. En estos ocho libros, Aristóteles define aspectos esenciales no solo del concepto de ciudadanía, sino que lleva esta idea a un plano superior como protagónico para la organización política y social del Estado ateniense. En el primer libro establece la relación entre hombre y ciudad, y plantea la ciudad (*polis*) como

3 Vale la pena mencionar que en las polis griegas no se consideraban ciudadanos a las mujeres, a los extranjeros ni a los esclavos entre otros grupos excluidos por razones de género, de etnia o por ser castigados con la pérdida de su investidura de ciudadanos como consecuencia por haber cometido algún acto que así lo exigiera, según las leyes atenienses. Resulta interesante observar que a los políticos que se exralimitaban o abusaban del poder conferido por el pueblo se les castigaba con la pérdida de su condición de ciudadanos y la expulsión de la ciudad (Ley de ostracismo).

comunidad política conformada por comunidades de menor tamaño, pero de suma importancia como la familia. En el segundo libro plantea una mirada crítica a las ideas de Platón, su mentor, en su obra *La República* y debate sobre la conveniencia de uno u otro régimen. En el tercero define las condiciones para ser considerado como ciudadano y establece la distribución de los poderes políticos en el Estado como lo son ejecutivo, legislativo y judicial. En el cuarto establece las funciones políticas de cada poder y los tipos de democracias que pueden considerarse mediante diferentes constituciones. Los libros comprendidos del quinto al octavo, tratan lo considerado como el ideal de un Estado y de cómo preservarlo mediante las instituciones que velen por el cumplimiento de su constitución y prevengan la imposición de dictaduras; en estos últimos se concentra en definir lo que ha de ser un Estado ideal que garantice una buena vida para sus ciudadanos mediante constituciones democráticas, de las cuales analiza ventajas y desventajas así como cuáles serán las e instituciones sólidas que las defiendan. Finalmente, aborda la responsabilidad del Estado en la formación (educación) de sus ciudadanos para que hagan buen uso de sus derechos y atiendan sus deberes plenamente, se trata en todo caso, de cimentar la idea, que los seres humanos necesitamos vivir en sociedad y para ello la ética y la moral son las piedras angulares de ese Estado ideal en el que cada persona se reconoce en función de su desarrollo de la “virtud ciudadana”.

Parafraseando a Aristóteles, un punto crítico de la democracia es que para funcionar bien los ciudadanos deben estar bien preparados moral, ética e intelectualmente para participar en la toma de decisiones, de lo contrario la democracia caería en la demagogia, entregándole los escenarios de poder a unas élites que se sirven del Estado para sacar beneficio propio, y el pueblo se vería reducido a una masa no participativa, obediente, ignorante, vulnerable y silenciosa.

Retomando la descripción de Horrach (2009) respecto a los modelos de ciudadanía heredados de la Grecia clásica, se puede observar cómo este autor habla del segundo modelo denominado espartano, del cual indica no ser tan importante como el ateniense. Algunos de sus rasgos más importantes fueron el de tratarse de un modelo igualmente mixto en el que gobernaban el pueblo y la aristocracia, pero con la particularidad que, siendo los espartanos una sociedad guerrera, los méritos militares definían en gran medida las jerarquías de los ciudadanos, siendo el valor en batalla y la disciplina militar mucho más relevantes que la formación intelectual.

La principal crítica a este modelo, planteada incluso por el mismo Aristóteles, fue que la condición de ciudadanos solo se concedía a cerca de una treintava parte de la población, siendo las otras veintinueve partes esclavos, campesinos, artesanos y otras capas de la sociedad al servicio de los ciudadanos reconocidos, es decir, que no se trataba de un régimen realmente democrático.

Un siguiente nodo histórico en la evolución del concepto de ciudadanía lo supone la Roma clásica, en la cual la idea de ciudadano evolucionó a lo largo de más de quince siglos, llegando incluso, a definir muchos de los rasgos que se preservan en la actualidad. En un primer momento, la idea de ciudadano tomó como base una organización democrática, con la creación de llamado partido de los populares (hacia el 130 A.C.) por parte de los hermanos Tiberio y Cayo (los Gracos), quienes realizaron importantes reformas a la organización del Estado romano ampliando la participación de los ciudadanos en las decisiones del mismo. Posteriormente, esta participación se amplía progresivamente bajo el mandato de nuevos cónsules, otorgando la condición de ciudadanos a todos los miembros del ejército romano y a todos los habitantes de la península itálica salvo los esclavos. En un segundo momento, Roma pasa a un modelo de principado con la escogencia, por parte del Senado, de Pompeyo como Cónsul y la definición de un imperio con un código legal para los ciudadanos romanos y otro para los habitantes de las tierras conquistadas. La idea romana de ciudadanía tenía características muy particulares como el hecho de establecer diferentes niveles en la condición de ciudadanos, de modo que cualquier habitante del imperio podía llegar a ser ciudadano o perder esta condición no importando su origen o situación (por ejemplo, un esclavo podía llegar a ser reconocido como ciudadano romano). Otro aspecto interesante lo supone el hecho que un ciudadano romano heredaba automáticamente esta condición a sus hijos y para certificarlo se le entregaba un documento que así lo reconocía, puede decirse que en la historia este documento constituye un primer certificado de ciudadanía.

Siguiendo a Robles (2009) se puede encontrar gran similitud entre la concepción griega ateniense y la romana del concepto de ciudadanía a través del concepto de virtud como el camino hacia la participación pública, es decir, que se deposita en la virtud cívica la mayor importancia en el camino para ser un buen ciudadano. Se trata de un hecho fundamental, pues la idea de virtud cívica supone que las sociedades griegas y romanas clásicas formaban a sus ciudadanos, y especialmente a sus futuros gobernantes, otorgando la

mayor importancia a valores como la justicia, la verdad, la constancia, la prudencia y la magnanimidad.

Robles (2009) señala varios aspectos: en referencia a Aristoteles, que un hombre será feliz solo si cumplió con las virtudes (intelectuales y morales) propias de la actividad que realiza (Ética nicomaquea). Además, que es asunto del Estado hacer buenos a los ciudadanos, para lo cual debe inculcarles buenas costumbres porque en la medida en que así se haga, llegará el momento en que los ciudadanos disfrutarán realizar buenas y virtuosas acciones, así, la sociedad y la vida en ella dependen tanto de la naturaleza de los ciudadanos, su voluntad y su razón, como del papel del Estado como garante de una concepción concreta de la vida buena: aquella en la que todos se rigen por el bien de todos y todos participan en la vida pública, como Aristóteles lo postula en su obra La Política.

Horrach y Robles (2009) coinciden en señalar el cosmopolitismo estoico (estoicismo) como uno de los mayores aportes de la concepción clásica, griega y romana de ciudadanía que ha trascendido hasta la era actual, llegando incluso a ser retomada por autores contemporáneos como Rusell y Hobbes al “ser considerada y estudiada seriamente como la base teórica de una propuesta sobre la ciudadanía adaptable a nuestra contemporaneidad”. Este hecho obedece según Horrach (2009) a que:

el proyecto de ciudadanía cosmopolita que englobaba ética y política, y cuya idea iba más allá de los límites legales que funcionaban en la política de ese momento. La fraternidad universal, en el modelo estoico, debía estar por encima de diferencias concretas; el motivo: todos los seres vivos participan por igual del “alma del mundo” y de una misma razón (koinos logos). Por ello, la humanidad vendría a ser un mismo cuerpo, de forma que el destino de cada hombre se encontraría unido inextricablemente al del resto. Las diferencias humanas, de tipo cultural o racial, bajo esta óptica, son relativizadas y trascendidas por un orden cósmico que lo unifica todo. Lo que une se pone por encima de las diferencias, y se juzgan éstas como rasgos artificiales adheridos a lo que es esencial. Esta consideración con el todo hace que la ética estoica sea particularmente respetuosa y no excluyente; también tiene su directa conexión con la política, pues, al ser considerados los hombres como iguales, se permite que todos tengan los mismos derechos (p. 9).

La caída del imperio Romano supone, en términos de la evolución del concepto ciudadanía, el paso de una idea clásica, en la cual el ciudadano era el centro del Estado, hacia la pérdida pro-

gresiva de importancia de esta idea, especialmente durante el periodo medioeval en el cual los Estados pasan a ser gobernadas mediante modelos menos democraticos, menos igualitarios, fundamentalmente por monarquías estrechamente vinculadas con el poder religioso en los que la iglesia asume el poder político y gubernamental. En términos más amplios se pasa de un mundo clásico centrado en lo humano (antropocéntrico) a un mundo centrado en Dios (teocéntrico) en la cual la idea de ciudadanía se limitaba a acuerdos de convivencia regulados por hombres que representaban la figura de gobierno, pero en todo caso se buscaba vivir en comunidad con cierto nivel de armonía que, por un lado regulara la tendencia natural de los humanos a la barbarie, al tiempo que preservara el legítimo derecho a la propiedad privada y por otro, garantizara el ganar la vida eterna tras la muerte, mediante un buen comportamiento en comunidad de acuerdo con los designios de la iglesia (Hobbes, 1932).

A finales de la edad media surgen las ciudades Estado al norte de la península itálica, organizaciones que progresivamente se distancian de los estados pontificios y que se organizaron desde nuevos regimenes políticos florecidos gracias al desarrollo del comercio y en consecuencia al ascenso de las clases burguesas, que sustituyeron a las monarquias. Allí, también florecen las artes y las letras y se retoman las consideraciones fundamentales de la Grecia y Roma clásicas dando pie al renacimiento. En este periodo el hombre vuelve a ser el centro del mundo (humanismo) y la condición de ciudadano exigía como aspecto fundamental el hecho de poseer alguna propiedad dentro de la ciudad-Estado con lo cual cualquier persona, nacida o no ahí, podía adquirir esta condición y participar en la elección democrática de sus asambleistas y representantes ante el Estado.

La conceptualización en torno a la idea de ciudadanía renueva significativamente su importancia en el mundo occidental hacia finales del siglo XVII y durante el siglo XVIII en el denominado siglo de las luces, en el que ocurre el movimiento intelectual de corte especialmente social, cultural, económico y político denominado *la ilustración* cuya manifestación estética se reconoce como neoclasicismo. Este movimiento surge fundamentalmente en Francia e Inglaterra, pero tiene importantes manifestaciones en otros contextos como en América. En todo caso se trataba de superar el oscurantismo (ignorancia, superstición, tiranía) aún persistente desde épocas medievales (que sobrepasaron incluso el renacimiento) mediante “las luces de la razón”.

En términos políticos surge el llamado *despotismo ilustrado* en el cual el poder religioso pasa a un segundo plano en beneficio del poder civil, al tiempo que ocurre la separación de poderes (ejecutivo, legislativo y judicial) dentro del Estado. Es en este periodo, cuando importantes pensadores como Rousseau incorporan ideas como la del contrato social (acuerdo entre el Estado y sus ciudadanos en función de sus derechos y deberes) mediante las cuales el Estado tiene como fin el garantizar la felicidad de sus ciudadanos (epicúrea). Al respecto Horrach (2009) señala como es en este periodo, en el que el “lenguaje de los derechos cobra una relevancia que no volverá a perder, al margen de la efectividad o no de sus planteamientos” (p. 10).

De la mano de la Ilustración el mundo occidental trasciende por fin los estados feudales para dar surgimiento definitivo a la nueva clase social dominante, la burguesía, que a partir de ahí domina la política y avanza hacia el control de los Estados. Las huellas más importantes de la ilustración en la historia de la humanidad la constituyen la Revolución Francesa (1789 – 1799), de la cual surge la Declaración de los Derechos del Hombre y del Ciudadano (1789), y la declaración de independencia de los Estados Unidos de Norte América (1776), a la que le siguieron las declaraciones de independencia de países de Centro y Sur América como Colombia (1810). A partir de la Ilustración se da inicio a las dos tradiciones políticas en que se ha debatido el mundo occidental desde entonces, por un lado, un enfoque liberal y por otro el enfoque republicano.

Es pertinente señalar cómo la Declaración de los Derechos del Hombre y del Ciudadano (1789) definió los derechos individuales y colectivos de los ciudadanos como de carácter universal, alcanzando incluso a sectores de la sociedad históricamente relegados como las mujeres (1791) y los esclavos (la esclavitud es abolida en 1794). Se trataba de derechos civiles (como el de la vida, la seguridad, la libertad, la igualdad ante la ley y la legítima defensa) y políticos (como el derecho a ser reconocido como ciudadano o el derecho a la participación). La primera traducción completa en América de esta declaración fue realizada por Antonio Nariño en Bogotá (1793).

En cuanto a la tradición del enfoque liberal, parafraseando a Robles (2009), se puede observar que supone el ejercicio pleno de las libertades por parte de los ciudadanos (no estar interferido por nada ni por nadie) estableciendo una mediación y control que se opone a los extremos de los Estados absolutos o a los sociales. Algunos rasgos esenciales de la idea liberal de ciudadanía son

precisamente el hecho de que la participación se da en términos de individuos que intervienen libremente en la vida política en defensa de sus derechos, especialmente el de la propiedad privada, mediante un sistema representativo (en el que se eligen políticos) de manera que el voto suponía algún nivel de control y regulación entre gobernantes y gobernados. En términos generales, este enfoque privilegia el bien individual por encima del colectivo, de manera que el Estado tiene la finalidad de garantizar esta libertad llegando incluso a establecerse la llamada neutralidad del Estado, que en la práctica suponía que no podía interferir en la moral ni en la ética de los ciudadanos, distinguiendo claramente la esfera de lo público, donde debía regularse la libertad de los individuos para garantizar la convivencia y armonía en comunidad, y la esfera privada, en la cual cada individuo tenía el derecho a practicar su propia ética, moral y cultura sin afectar la de otros.

Por otro lado, en la tradición de enfoque republicano es mucho más importante el vínculo entre el hombre y su comunidad mediante su participación política, dando predominancia a lo público sobre lo privado, al interés general sobre el particular. Retomando las ideas de la ciudadanía clásica, es deber del Estado formar a sus ciudadanos y propender para que participen efectivamente en la toma de decisiones con una actitud mucho más democrática que en el enfoque liberal; aquí se considera una virtud cívica tal participación, que en todo caso ha de ser deliberativa y activa, además de apuntar a que mediante la formación propiciada por el Estado, cada ciudadano vele por actitudes que den como resultado una vida buena, muy similar a la del pensamiento clásico. En este enfoque, ideas como la igualdad y la justicia toman protagonismo otorgando la mayor importancia al ejercicio efectivo de los derechos y los deberes e incluso poniendo estas ideas por encima de la libertad de los individuos.

Refiriéndose a las distintas visiones del concepto de ciudadanía de la era contemporánea, entre las cuales caben los enfoques liberal y republicano, Horrach (2009) señala que:

A pesar de que el término ciudadanía funciona desde la Grecia clásica, no es hasta bien entrado el siglo XX cuando se trata de conceptualizar de forma sistemática. El responsable fue T.H. Marshall (1950), que trata de superar su equivalente romano (*cives*), al no ser ya viable desde la época de las revoluciones. La condición de ciudadanía abarcaría una serie de derechos, concretamente de tres tipos: los derechos civiles (concedidos en el siglo XVIII), los derechos políticos (siglo XIX) y los derechos sociales y económicos

(siglo XX), que los individuos han obtenido al ser reconocidos por el Estado, ente que ha regulado legalmente estos derechos. Es por ello que la ciudadanía consiste básicamente en la forma de pertenencia de los individuos a una determinada comunidad política. Esta forma de ciudadanía es, al mismo tiempo, igualitaria y universalista. Marshall sostiene que en la ciudadanía se regulan las relaciones entre los individuos con el Estado, aunque éste último ostenta la posición fuerte, ya que es el que otorga los derechos a los individuos. En suma, el Estado es una fuente de reconocimiento. Marshall también vincula dos condiciones con la figura del ciudadano: el derecho de sangre (mantener relaciones familiares con otros ciudadanos) y el derecho territorial (haber nacido en un Estado-nación determinado) (p. 13).

En esta cita de Horrach se sintetizan en gran medida los aspectos que definen la conceptualización de la ciudadanía de la era moderna y es desde ahí donde se abren las nuevas miradas que diversos autores han elaborado como la del Cosmopolitismo cívico planteado entre otros por autores como por David Held o Adela Cortina o la de la Ciudadanía multicultural planteada principalmente por Will Kymlicka.

A manera de conclusión, de este apartado es pertinente señalar que los autores que han guiado este breve repaso por la conceptualización de la idea de ciudadanía a lo largo de la historia, principalmente Robles, Horrach y Pérez Luño, coinciden en algunos aspectos que caracterizan la evolución del concepto y los retos que enfrenta en la era digital. En primer término, el hecho de que el concepto ciudadanía persiste y así se debe mantener en la organización de los Estados como “marco de referencia para la participación democrática en los procesos jurídicos y políticos de los Estados de derecho” (Pérez, 1989, p. 6). De igual forma, coinciden en que el concepto ciudadanía en el mundo occidental ha evolucionado desde el periodo clásico lentamente y no con pocos contratiempos, pero ha terminado por establecerse como un vector fundamental en la organización de los Estados, de manera que en la actualidad predomina una mirada más bien intermedia entre liberalismo y republicanism, que “trata de recuperar una versión renovada del ciudadano republicano clásico” (Robles, 2009, p. 33). El mayor reto consiste en abrir cada vez más espacio a la participación democrática de las diversas manifestaciones culturales en un mundo que progresiva y aceleradamente se globaliza y exige la inclusión de nuevas miradas mediante nuevos escenarios de participación efectiva de los ciudadanos en las decisiones no solo de los Estados sino

del conjunto de la población mundial. Esto supone un nuevo reto para los Estados ante la dicotomía de afianzar la pertenencia de los ciudadanos a cada uno de ellos, pero a la vez abrirse a una mirada mucho más amplia bajo consideraciones como ciudadanía universal o mundial.

Conviene cerrar este apartado citando lo que la Real Academia Española define como ciudadanía, entendiendo que esta entidad pone de manifiesto en su definición la mirada del mundo occidental, cuanto menos el de habla hispana, sin alejarse mucho del de otras culturas que también comparte su raíz occidental e incluso las de otros orígenes a nivel mundial. "Ciudadanía: 1. f. Cualidad y derecho de ciudadano. 2. f. Conjunto de los ciudadanos de un pueblo o nación. 3. f. Comportamiento propio de un buen ciudadano".

De igual forma la RAE define Ciudadano (na) como: "1. adj. Natural o vecino de una ciudad. U. t. c. s. 2. adj. Perteneciente o relativo a la ciudad o a los ciudadanos. 3. m. y f. Persona considerada como miembro activo de un Estado, titular de derechos políticos y sometido a sus leyes. 4. m. hombre bueno (El hombre que pertenecía al Estado llano)".

1.2. Paneo sobre la era digital o de la información

A continuación, se hace una aproximación a la idea de la era digital o de la información con el fin de precisar a qué se hace referencia al hablar de ella y cuáles son sus rasgos determinantes. En este sentido, se parte de una breve mirada al surgimiento y la evolución de la denominada revolución de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), para llegar hasta la consideración de las lógicas que se imponen en el mundo actual caracterizado como un contexto globalizado, escenario heterogéneo de diversidad y complejidad, en permanente transformación y en el que la información es cada vez mayor y aparentemente más accesible.

En principio conviene acotar que al hablar de era digital o era de la información, se hace referencia a un periodo de tiempo en el desarrollo histórico de la humanidad en el que cobran protagonismo las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), en tanto

que han venido definiendo nuevos imaginarios colectivos e incluso, según algunos autores, se ha llegado a la elaboración de nuevos epistemes y cambios estructurales, que a su vez, han redefinido la forma en que los ciudadanos del planeta habitan y se relacionan. Al respecto Castells (2006) en el Volumen 1 indica:

Hacia el final del segundo milenio de la era cristiana, varios acontecimientos de trascendencia histórica han transformado el paisaje social de la vida humana. Una revolución tecnológica, centrada en torno a las tecnologías de la información, está modificando la base material de la sociedad a un ritmo acelerado. Las economías de todo el mundo se han hecho interdependientes a escala global, introduciendo una nueva forma de relación entre economía, Estado y sociedad en un sistema de geometría variable (p.26).

Si bien Castells y otros estudiosos del tema coinciden en señalar que la era digital o de información surge a partir de la llamada revolución de las TIC, aproximadamente a finales de la década de los ochenta del pasado siglo, también coinciden en que es difícil precisar realmente un inicio de este fenómeno. En este sentido es necesario, antes que definir con precisión un punto de inicio, remontarse en el tiempo para seguir una serie de acontecimientos que han dado como resultado el estado actual de avance de estas tecnologías.

Si se considera que, parafraseando a Aristóteles, el hombre es un ser social y por tanto la comunicación que garantiza la vida en comunidad y el intercambio de información es pieza fundamental de la humanidad misma, es factible remontarse hasta el inicio mismo de las primeras comunicaciones humanas, sin embargo, si se trata de los desarrollos tecnológicos que facilitan esta comunicación, quizá los primeros avances representativos se ubican en la invención de la imprenta (1450) por parte del Alemán Johannes Gutenberg lo cual permitió la difusión de información a un mayor número de personas en una época en que los libros se elaboraban a mano uno a uno.

El siglo XIX supuso el inicio de una serie de invenciones que potencializaron el avance tecnológico en la forma en que se establecen las comunicaciones y se transmite la información coincidiendo con la revolución industrial ocurrida fundamentalmente en Inglaterra, Alemania y Estados Unidos. Por ejemplo Samuel Morse

inventa el telégrafo (1833-35), Graham Bell el gramófono (1876) y el teléfono (1877), Thomas Alva Edison el fonógrafo (1879) y la primera central eléctrica (New York 1879), Guillermo Marconi el telégrafo sin hilos (1895) y ese mismo año los hermanos Lumière el cine.

El siglo XX dio pie a invenciones que abrieron el mundo de los medios de comunicación masiva, por citar algunos ejemplos representativos Vladímir Kozmich inventa la televisión electrónica (1923) y John Atanasoff y Clifford Berry la computadora simple (1939) iniciando la evolución de la computación. Este camino continua con el desarrollo del integrador y computador electrónico y numérico denominado ENIAC (1946) por parte de un equipo de científicos de la Universidad de Pensilvania, a lo que le sigue la creación del transistor (1948) por parte de John Bardeen, Walter Houser y William Bradford y el primer microprocesador denominado Intel 4000 (1971) por *Intel Corporation*.

Un hecho a destacar es el protagonismo que han tenido en estos avances tecnológicos las compañías dedicadas a las comunicaciones, especialmente a partir de la segunda mitad del siglo XX. Ejemplos claros de ello son las compañías estadounidenses *Intel Corporation* (actualmente el mayor fabricante de circuitos integrados del mundo) y AT&T (de la cual hacia parte Graham Bell) y que en 1927 realizó, junto a la Oficina Postal Británica, la primera transmisión radiotelefónica entre dos continentes. Este protagonismo de las compañías dedicadas a las comunicaciones resulta altamente significativo en tanto que ha sido uno de los más relevantes detonantes de la revolución de las TIC, por ejemplo, la misma compañía AT&T en 1984 se divide en siete nuevas corporaciones que actualmente se posicionan entre los más grandes operadores de telecomunicaciones a escala global.

Un siguiente hito relevante lo constituye la creación de Internet⁴ que, de acuerdo con Hafner y Matthew (1998), tiene sus orígenes en el proyecto militar norteamericano *Defense Advanced Research Projects Agency* iniciado hacia 1990 con el propósito de desarrollar los sistemas de información y comunicación atendiendo

4 Red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras mediante un protocolo especial de comunicación. Real Academia Española (DRAE, 2014).

a la necesidad de contar con medios propios para transmitir datos de forma segura (confidencialidad) a mayor velocidad y con unos costos razonables, aspecto que constituía la mayor dificultad para ese momento. El proyecto se realiza mediante la alianza con la industria de las telecomunicaciones y la academia generando como resultado la puesta en marcha de ARPANet (*Advanced Research Projects Agency Network*), red de la Agencia para los Proyectos de Investigación Avanzada de los Estados Unidos que estableció la primera conexión de alta velocidad vinculando a los entes gubernamentales con las universidades que alojaban los investigadores desarrolladores.

A inicios de los noventas ya era factible el uso de esta red independientemente de los protocolos de comunicación que se emplearan, lo que significó una oportunidad para que las principales potencias económicas mundiales decidieran crear un lenguaje común utilizable a nivel mundial. Con este fin conforman un equipo de investigadores liderados por el científico británico Sir Timothy John Berners-Lee quienes crean el lenguaje HTML basado en el lenguaje SGML además de poner al servicio el primer servidor web y el primer cliente del nuevo lenguaje denominado World Wide Web (WWW) o en su traducción al español Red Informática Mundial (Hafner y Matthew, 1998).

Este hecho coincide con que también hacia 1990 se empieza a emplear el sistema digital (código binario) para sustituir progresivamente la generación, almacenamiento, procesamiento y transmisión de datos mediante señales bajo el sistema análogo. Esto permite optimizar significativamente los procesos y los dispositivos y en consecuencia despliega una nueva oleada de avances tecnológicos asociados a la información, la comunicación y el entretenimiento. Se trata de un hecho tan relevante que incluso, para muchos autores, da nombre a la nueva era (digital) y permite decantar definitivamente la llamada revolución de las TIC al permitir masificar a escala global el alcance de estas nuevas tecnologías.

En suma, varios elementos contribuyen a esta masificación, conviene resaltar tres de ellos por su trascendencia. El primero es que se ha venido optimizando la conexión a la red (velocidad, facilidad de acceso y cobertura); el segundo es la simplificación en la operación y usabilidad de los dispositivos mediante la creación de interfaces que emplean predominantemente recursos gráficos (íconos) para hacerse cada vez más amables y fáciles de

operar para el usuario, y el tercero es el desarrollo de dispositivos accesibles para los usuarios a costos mucho menores que en los primeros momentos de la revolución de las TIC facilitando su venta en masa a cualquier persona del común que los desee y pueda comprar. Estos hechos permitieron un aumento exponencial en el número de usuarios desde mediados de los años noventa de manera que, de acuerdo con la organización *Internet World Stats*.

Entre 2000 y 2019, el número de usuarios de Internet a nivel mundial aumentó de 394 millones a 4.422,5 millones. En 2010, el 22 % de la población mundial tenía acceso a las computadoras con 1000 millones de búsquedas en Google cada día, 300 millones de usuarios de Internet leen blogs, y se ven 2000 millones de videos al día en YouTube". En 2019, según Internet World Stats, de una población mundial de 7.716.22 millones, 4.422,5 millones (57,3%) tiene acceso a Internet, cifra de la cual América Latina y el Caribe tiene una participación del 10.1% (en línea).

La masificación de las TIC en la actualidad es un fenómeno creciente de escala global, y por tanto un rasgo característico de la era digital, iniciado en la década de los noventa del pasado siglo que ha permitido pasar de un primer momento en el que un reducido y selecto número de usuarios tenían acceso a un segundo momento en el que casi la mitad de la población mundial lo hace con la característica que también se pasó de un usuario experto a un nuevo tipo de usuario que en la actualidad puede ser cualquier ciudadano con un nivel mínimo de conocimiento sobre las TIC prácticamente sin que sea relevante su nivel académico o capacidad adquisitiva. Se puede afirmar que este es uno de los rasgos determinantes de la era digital, que puede enunciarse como la democratización de las TIC, aspecto que Noam Chomsky entiende como tremendamente positivo dentro del fenómeno de globalización, en la medida que permite la internacionalización de la cultura y el conocimiento.

Hoy esta conectividad se despliega de múltiples maneras: la aún existente telefonía fija, vinculada a la red mediante un dispositivo que convierte señales digitales en análogas; la telefonía móvil que además del servicio de comunicación telefónica inalámbrica, vincula manejo de datos y otros servicios mediante nuevas aplicaciones que permiten estar conectado de forma permanente y sincrónica a las múltiples e influyentes redes sociales; los servicios de televisión y *streaming* terrestre, satelital, cable e

internet ofrecidas en versión digital análoga y banda ancha que determina la velocidad de la navegación. Al respecto se puede señalar aquí uno de los rasgos distintivos de la era digital, en tanto que todos estos mecanismos han generado altos niveles de dependencia entre los usuarios, pues han hecho de la conectividad una necesidad permanente en las distintas actividades cotidianas que la mayoría de los ciudadanos del planeta realizan a diario, trabajar, estudiar, adquirir bienes o servicios, recrearse, relacionarse, informarse, etc.

En efecto, la presencia de diversos dispositivos que garantizan la permanente conectividad a la red están presentes en todo tipo de actividades; por ejemplo, la idea de hogar ha cambiado para incorporar elementos que permiten realizar actividades estando simultáneamente conectados a la red para ampliar su oferta de servicios, como computador, televisor, teléfono móvil o fijo, reproductores de video y sonido o consolas de video juegos, etc. Incluso en los elementos más tradicionales es posible implementar nuevas tecnologías que hacen cada vez más automatizado el que hacer doméstico (neveras, iluminación, sistemas de riego, etc de forma que ideas como la domótica han dejado de ser temas de ficción para ser una realidad palpable en cada vez más hogares.

Refiriéndose específicamente al aspecto comunicativo, en conjunto es factible afirmar que la revolución de las TIC se genera en gran medida como respuesta a la necesidad de comunicarse y transferir información a distancia empleando medios que redujeran e incluso eliminaran la obligatoriedad del desplazamiento físico, es decir que a cada paso se buscó que el flujo de información empleando la tecnología fuera más rápido y eficiente que el que el flujo de información empleando movimiento físico. Estos medios, dispositivos propios de las TIC permanentemente conectados a la red, han contribuido de forma determinante para avanzar hacia este aspecto que puede entenderse como otro de los rasgos que definen la era digital, esto es la desterritorialización de los procesos que puede resumirse como la posibilidad de realizar a distancia, mediante las TIC (presencia virtual), actividades que hasta ahora exigían la presencia física.

Son numerosos los ejemplos que pueden enunciarse al respecto en prácticamente todas las actividades humanas, de modo que actualmente se puede hablar, para citar solo algunos de ellos, de trabajar a distancia como el teletrabajo (*e-working*), estudiar a

distancia como el tele estudio (*e-learning*), de comprar a distancia o compras virtuales (*e-commerce*), etc. De igual forma, es factible observar ejemplos en este sentido que se refieren específicamente al tema comunicativo como las relaciones interpersonales mediante redes sociales, la participación en temas políticos o de opinión mediante foros o blogs y el acceso a información de actualidad mediante los portales informativos y las bases de datos académicas.

Este último aspecto, puede entenderse como un siguiente rasgo característico de la era digital, esto es el acceso a gran cantidad de información de toda índole. Desde el establecimiento de los primeros convenios y alianzas entre la industria especialmente la militar y las de telecomunicaciones, los gobiernos particularmente los de las potencias económica y la academia mediante los centros de investigación de distintas universidades se ha avanzado exponencialmente en el desarrollo de una red mundial que garantiza el flujo de gran cantidad de información de todo tipo condicionada únicamente por la capacidad de garantizarse el acceso a la red (conectividad) mediante cualquiera de los dispositivos que así lo permiten.

Aparentemente, se trata de una red fácilmente asequible para cualquier persona en el planeta con una inversión mínima de recursos, sin embargo la UNESCO mediante su Oficina de Información Pública (MEMOBPI)⁵ advierte que, en virtud de la mayor facilidad que se tiene en los países desarrollados de adquirir y disfrutar de las ventajas que traen las TIC, existe la posibilidad de que crezca la brecha digital y en consecuencia la brecha económica y social, entre estos países y los de menores posibilidades económicas. Esto supone uno de los peligros latentes en la masificación de la TIC ante lo cual la misma UNESCO expone la necesidad de fortalecer la sociedad del conocimiento y de regular el uso de las TIC para prevenir el mal uso y fomentar el uso responsable y equitativo.

Otro de los aspectos que debe subrayarse como rasgo característico de la era digital es el protagonismo y fuerte presencia de los medios de comunicación masiva representada no solo en su amplio

5 Esto se puede ampliar en el Observatorio de la Sociedad de la Información accediendo a <http://www.unesco.org/webworld/observatory>

número sino especialmente en su alta penetración e influencia en la opinión pública, su percepción y sus expectativas, constituyéndose en gran medida como determinadores de la cultura humana del presente tiempo y especialmente en actores activos determinadores del poder político y económico.

Parafraseando a Castells (2009), se puede observar como la comunicación puede trascender todas las fronteras y es el más poderoso vehículo para “moldear” los imaginarios colectivos de los ciudadanos. Según Castells, (2009) la forma esencial de poder es la capacidad que se tenga de realizar ese “moldeado de las mentes” y son los grandes conglomerados de medios de comunicación, propiedad a su vez de los grandes grupos económicos, los que mediante múltiples escenarios presentes en la cotidianidad tales como: televisión, publicidad, cine, internet, etc, logran “colarse en la mente” de las masas para conducir las según sus propios intereses usualmente de orden económico y esto en definitiva “construye” el poder y por tanto las reglas de juego bajo las cuales se desenvuelve la sociedad contemporánea a escala global, por ejemplo bajo la lógica “a mayor *rating* mayores ganancias”.

Sin embargo, es el mismo Castells el que plantea que internet también se constituye como un poderoso escenario de comunicación en el que es posible que los nacientes movimientos ciudadanos de múltiples índoles, puedan desplegar nuevas corrientes capaces de comunicar nuevos códigos y nuevos mensajes, un espacio de participación activa de los ciudadanos que abre posibilidades hacia esquemas realmente democráticos mediante las TIC, es decir la posibilidad de plantear alternativas al poder establecido por el polo dominante representado en los grupos económicos y su poderío mediático.

Muy cercano a lo que enuncia Castells conviene cerrar este apartado enunciando otro aspecto que caracteriza la era digital, esto es el debate, por ponerlo en estos términos, entre el avanzar hacia sociedad de la información o hacia una sociedad del conocimiento e incluso una tercera vertiente intermedia como la planteada por el mismo Castells bajo la idea de Sociedad Informacional. Al respecto conviene ahondar en una descripción de cada una de estas posibilidades entendiendo la importancia de este debate, sin embargo, aquí, por cuestiones de espacio y tiempo, nos limitaremos a dejar enunciado este tema como un aspecto que determina en gran medida el camino hacia el cual es posible avanzar en la evolución venidera de las TIC.

1.3. La ciudadanía digital: una nueva manera de ejercer la ciudadanía

Se ha ilustrado hasta aquí, como la era digital o de la información se origina en la revolución de los medios de comunicación e información aproximadamente desde mediados de los años ochenta del pasado siglo y desde entonces ha transformado de forma cada vez más contundente las maneras de habitar propias del presente momento histórico a nivel mundial. Naturalmente, el hecho de estar asistiendo a esta nueva era, la llamada digital o de la información, ha afectado la idea de ciudadanía y en consecuencia la condición de ciudadanos entendiendo que esta idea constituye una de las piedras angulares en la organización de los Estados, especialmente “en términos de la participación democrática en los procesos jurídicos y políticos de los Estados de derecho” (Pérez, 1989, p. 6).

Esta condición de ciudadanos que habitan en la era digital enfrenta hoy, como reto superior, la necesidad de abrir cada vez más y mejores espacios que reivindicquen precisamente una real participación política en medio de un contexto mundial globalizado, altamente influenciado por los medios masivos de comunicación, pero también, cada vez más diverso y por tanto exigente en cuanto a la necesidad de inclusión de múltiples manifestaciones desde distintas dimensiones humanas, culturales, sociales, económicas, políticas, religiosas, etc.

Son precisamente los entornos digitales, característicos de la era digital, los que han permitido generar y constituyen en sí mismos nuevos espacios de comunicación e interacción social y política entre los ciudadanos. Por ejemplo, se habla en la actualidad de sociedad de la información, sociedad del conocimiento, sociedad informacional, redes sociales, ciberespacio⁶, ciber sociedad, co-

6 Según Gibson (citado por Sáez Soro, en línea), el Ciberespacio “es una idea que reside como tal en nuestras mentes. La representación mental del Ciberespacio como sistema, como red, se apoya en su referente material de redes de ordenadores conectados. Pero esta visión va más allá, tiene una proyección fuertemente mitificada en la que se le otorga una cualidad de mente colectiva y de dimensión paralela con una dinámica social que le es propia e independiente. Inevitablemente se producen nuevas formas culturales de pensar y hablar, por lo que este mundo “paralelo” va reforzando una identidad propia”.

munidad virtual, etc. Se trata en todo caso de ideas que proponen nuevos escenarios virtuales como espacios y formas de interacción entre los ciudadanos que potencialmente están siendo usadas en el escenario político bajo conceptos como ciberdemocracia o democracia digital.

Al respecto para Robles (2009, p. 35) “la comunidad virtual es el nuevo espacio de interacción política” refiriéndose a como los conceptos de ciudadanía y comunidad han estado estrechamente ligados a lo largo de la historia, de forma tal que un rasgo esencial de la ciudadanía es la pertenencia a un grupo o comunidad. De igual forma, parafraseando su disertación, se puede afirmar que si se habla de ciudadanos que ejercen parte de su ciudadanía desde los entornos digitales (ciudadanía digital), se debe hablar también del espacio en el que ellos interactúan y por tanto al cual pertenecen, este espacio es la comunidad virtual.

Se pueden observar ejemplos de comunidad virtual o de espacios que se pueden entender de esta forma, tanto del lado de los entes gubernamentales como desde el de los ciudadanos. En cuanto a los primeros se observa cómo muchas entidades públicas y entes gubernamentales, desde ya hace algún tiempo, disponen de entornos digitales, usualmente páginas web, mediante los cuales los ciudadanos pueden acceder a sus servicios tales como; realizar consultas, descargar información, acceder a noticias de la entidad, realizar pagos, etc. En lo que, en principio, en la medida en que facilitan la actuación y participación de los ciudadanos mediante estos entornos, supone un avance en ideas con gran potencial que constituyen comunidades virtuales, como la de Gobierno Digital (*e - goberment*) o la de ciberdemocracia, es decir que se reconoce un importante avance pero también es evidente que aun se está lejos de sacar el máximo provecho allí latente.

Del lado de los ciudadanos, otro interesante ejemplo de ciberdemocracia, es el despliegue de movimientos sociales que van desde agrupaciones cívicas hasta partidos políticos a través de foros digitales de opinión u otros escenarios de similar naturaleza, que proponen y motivan la participación ciudadana en los temas que afectan a su comunidad (blogs, redes sociales, webs, etc.). Esto es, grupos de ciudadanos con intereses comunes que se organizan y actúan mediante los entornos digitales aprovechando su gran poder de convocatoria y fácil penetración, especialmente entre los

nativos digitales pero también cada vez más entre los inmigrantes digitales⁷.

En este contexto actualmente se ha llegado a hablar del concepto ciudadanía digital o *e-Citizen* como el paradigma de una nueva forma de ejercer la ciudadanía mediante el aprovechamiento de los entornos digitales propios de las TIC. Se propone aquí articular y tejer los aspectos tomados previamente, la idea de ciudadanía y la idea de estar ante una nueva era, la era digital, para avanzar en una conceptualización de la idea de ciudadanía digital como un ejercicio que busca problematizar con mayor profundidad el cómo se podría entender esta condición de ciudadanos que habitan en la era digital para más adelante visualizar esta idea en el contexto colombiano.

Es pertinente retomar a este punto esta problematización del tema ampliando la comprensión de las implicaciones de la idea de ciudadanía en el marco de la realidad actual, para lo cual vale la pena citar a Garcia quien, refiriéndose a los conflictos multiculturales presentes en el fenómeno de globalización de escala mundial que hacen de los ciudadanos más bien actores presas del consumismo, indica:

Hombres y mujeres perciben que muchas de las preguntas propias de los ciudadanos - a dónde pertenezco y qué derechos me da, cómo puedo informarme, quién representa mis intereses - se contestan más en el consumo privado de bienes y de los medios masivos que en las reglas abstractas de la democracia o en la participación colectiva en espacios públicos.

En un tiempo en el que las campañas electorales se trasladan de los mítines a la televisión, de las polémicas doctrinarias a la confrontación de imágenes y de la persuasión ideológica a las encuestas de *marketing*, es coherente que nos sintamos convocados como consumidores aun cuando se nos interpele como ciudadanos. Si la tecnoburocratización de las decisiones y la uniformidad internacional

7 Prenski (2010) define a los nativos Digitales como: "aquellas personas nacidas a mediados de los años 90, que han adquirido su bagaje socio-cultural y cognitivo en un vínculo muy estrecho con internet y las tecnologías de la información y la comunicación, personas menores de treinta años es decir nacidos en la Era Digital", mientras que los inmigrantes digitales son aquellas personas nacidas antes de la era digital que han debido adaptarse y aprender a usarlas en juventud o su adultez.

impuesta por los neoliberales en la economía reducen lo que está sujeto a debate en la orientación de las sociedades, pareciera que éstas se planifican desde instancias globales inalcanzables y que lo único accesible son los bienes y mensajes que llegan a nuestra propia casa y usamos “como nos parece” (1995, p.13).

La disertación de García (1995) apunta a indicar cómo, en la era digital y mediante la influencia de los medios masivos de comunicación, que se potencian precisamente mediante las TIC, los derechos y deberes propios de los ciudadanos se ven reducidos, al menos en apariencia, a la posibilidad de “consumir libremente lo que el mercado global de bienes y servicios les ofrece” en función de la capacidad adquisitiva de cada individuo, de modo que pasan a un segundo plano aspectos estructurales de la condición de ciudadanos tales como la participación política democrática en la toma de decisiones.

García propone ante esta realidad que “reconcebir la ciudadanía como estrategia política sirve para abarcar las prácticas emergentes no consagradas por el orden jurídico, el papel de las subjetividades en la renovación de la sociedad, y, a la vez, para entender el lugar relativo de estas prácticas dentro del orden democrático y buscar nuevas formas de legitimidad estructuradas en forma duradera en otro tipo de Estado. Supone tanto reivindicar los derechos de acceder y pertenecer al sistema sociopolítico como el derecho a participar en la reelaboración del sistema, definir por tanto aquello en lo cual queremos ser incluidos” (1995, p. 21).

Resulta interesante observar el momento, mediados de la década de los noventas en que García Canclini plantea como una apremiante necesidad, el recomponer la idea de ciudadanía en medio de un mundo sometido a cambios estructurales debido a la revolución de las TIC, dado que para ese momento ya se intuían y era factible percatarse del fenómeno que ha venido ocurriendo desde esa época hasta la actualidad. Aquellos espacios que reclamaba en aquel entonces se han ido abriendo precisamente gracias a las TIC, aunque, en opinión de los autores de este texto, no en la profundidad posible ni requerida en términos ni de ciudadanía ni en los de ciudadanía digital.

Retomando a Robles (2009), “En términos sustantivos, queda claro que el ciudadano digital es, en primer lugar, un tipo de ciudadano” (p. 11) que refleja el cómo “se está produciendo un proceso de extensión de los usos digitales en el terreno político y social”

(Robles, 2009 p. 53). Desde aquí el autor define ciudadano digital como “aquel individuo, ciudadano o no de una comunidad o Estado, que ejerce la totalidad o parte de sus derechos políticos o sociales a través de internet, de forma independiente o por medio de su pertenencia a una comunidad virtual” (Robles, 2009, p. 55). Además, indica como usos políticos de internet: 1. La defensa de los derechos políticos o sociales en relación con la Administración públicas o empresas privadas, 2. Relaciones con la administración para trámites burocráticos o administrativo, 3. Participación política, “desde arriba”, es decir, organizada y orientada por las Administraciones públicas (democracia digital) y 4. Actividades realizadas por los ciudadanos surgidas o potenciadas a través de Internet que tienen como fin la defensa de derechos o la denuncia de situaciones consideradas injustas. (p. 54)

De igual forma, Robles (2009, p. 55) señala, refiriéndose al contexto español específicamente, como los tres requisitos fundamentales para ser ciudadano digital: 1. Acceso a internet, 2. Tener habilidades digitales y 3. Percepción de la utilidad de las tecnologías. Aclara que estos son los requisitos necesarios pero aún con ellos “no es suficientes para la constitución de este tipo de ciudadanía” de manera que se debe contar con lo que llama “requerimientos que permiten la constitución política de la ciudadanía digital”, y que igualmente son tres: desarrollo de la sociedad de la información y el conocimiento mediante la oferta de servicios relacionados con ámbitos sociales y políticos claves, 2. La normalización y legislación de internet como un medio válido para la interacción social y política y 3. La apropiación de internet por parte de los usuarios para la realización de actividades políticas y sociales.

Lo planteado por Robles ofrece un panorama bastante claro tanto de los requisitos como de los requerimientos para constituir una verdadera ciudadanía digital, sin embargo, vale la pena enunciar algunas definiciones que permiten visualizar otros enfoques del concepto de ciudadanía digital. Al respecto Mossberger, K., Tolbert, C. J., y McNeal, R. S. (2007, p. 1) siguiendo a Norris (2001) definen ciudadano digital en el contexto estadounidense como “aquellas personas que usan internet con regularidad por lo menos una vez por semana, y efectivamente, que sacan el máximo provecho de ellas, especialmente en defensa de sus derechos políticos.

Por otra parte la Fundación European Computer Driving Licence (2015), una de las entidades de carácter privado certificadas y acreditadas encargada en el contexto de la Unión Europea para

dar capacitación y certificar personas como Ciudadanos Digitales define Ciudadanía digital (*E-Citizen*) de la siguiente forma:

E-Citizen es la certificación de competencias de usuario de aplicaciones informáticas de la Fundación European Computer Driving Licence (ECDL). El programa está diseñado para atender a personas con un conocimiento limitado de los ordenadores e Internet, pero que quieren adquirir unas competencias básicas. *E-Citizen* se ha desarrollado a lo largo de un período de dos años en respuesta a las directivas europeas que promueven la e-ciudadanía. Puede considerarse como la certificación europea en Alfabetización Digital o Informática.

El programa *e-Citizen* desarrolla las habilidades y conocimientos básicos de los candidatos en el uso del ordenador e Internet. El programa tiene como objetivo que los candidatos puedan acceder a la información disponible en Internet y a los recursos de los servicios de una amplia variedad de áreas, incluyendo: noticias, gobierno, consumo, viajes, educación / formación, empleo, salud y negocios.

Se observa como esta definición se limita y, mejor aún, solo hace referencia a la alfabetización digital, mediante cursos específicos y posterior certificación de esta, de manera que se entiende la ciudadanía digital como un mecanismo que habilita a los ciudadanos para acceder a los servicios que internet provee, dentro de los cuales están aquellos ofrecidos por los gobiernos, sin que esta relación gobierno ciudadanía sea el centro de atención. Como este caso es frecuente encontrar ejemplos de entidades que entienden la ciudadanía digital como una certificación a la que acceden los ciudadanos tras capacitarse en el uso de internet mediante diversos dispositivos alfabetización digital. Sin embargo, esta definición parece limitada en la medida que se deja de lado el grueso de la conceptualización propia de la idea de ciudadanía, por ejemplo, la participación política.

Una definición sumamente interesante proviene de Argentina y la realiza la Asociación Civil Chicos.net (2015), que se declara “entidad sin fines de lucro, a través de la cual desarrolla e implementa sus iniciativas que promueven el cumplimiento de los Derechos del Niño según la Convención (CDN)”. Para ellos, “con el concepto Ciudadanía digital nos referimos a la construcción de pautas de convivencia y de comportamiento cuando interactuamos en entornos virtuales. Compartir pautas de convivencia en el uso de los dispositivos tecnológicos favorece que estos entornos sean más seguros y se produzcan menos situaciones conflictivas entre los niños, niñas y

adolescentes”. Lo más llamativo de esta definición es que introduce la idea de uso responsable de las TIC haciendo énfasis en niños, niñas y adolescentes.

Una mención especial dentro de la presente investigación lo merece la carta de la ciudadanía digital (*e-citizen charter*), iniciativa ciudadana que fue adoptada por el gobierno holandés bajo su Programa *e-Citizen*, sin duda uno de los más importantes a nivel mundial, cuya finalidad es estimular el desarrollo de las relaciones gobierno – ciudadano mediante el uso de las TIC, para lo cual tiene como tareas fundamentales el acompañamiento de los ciudadanos, incluyendo su alfabetización digital, el asesoramiento de los órganos del gobierno y el monitoreo en el progreso de la implementación del gobierno digital (*e-government*)⁸, siempre con el acompañamiento de grupos independientes de ciudadanos que supervisan el proceso.

De acuerdo con Poelmans (2006), esta carta de la ciudadanía digital⁹, proclamada en 2006, fue presentada en noviembre de 2005 al gobierno holandés quien la declaró “un regalo de los ciudadanos para el gobierno que debería servir como modelo de referencia para todos los órganos y organismos gubernamentales” (p. 1). Desde su proclamación ha venido ganando aceptación y está siendo implementada como una de las directrices de las reformas del gobierno holandés de manera que sus principios y las reformas que de ella se han desprendido han sido ya utilizados por ejemplo en procesos electorales.

La carta, que es presentada al público como libreta de trabajo y apuntes para que sea apropiada por los ciudadanos, define diez tópicos referidos a la idea de ciudadanía digital, a saber:

1. Elección de canal: como persona ciudadana puedo escoger por mí mismo cómo voy a interactuar con la Administración Pública.

8 Para más información se debe consultar: www.burger.overheid.nl

9 La carta de la ciudadanía digital está basada en investigaciones realizadas con el acompañamiento de la Tilburg University e las cuales se definió como objeto de estudio es la calidad en la prestación de los servicios y los sistemas existentes dentro del gobierno holandés, para lo cual se empleó como fuente primordial de información a la misma ciudadanía (mediante encuestas de satisfacción y expectativas).

La Administración Pública asegura la provisión multicanal de servicios. Esto comporta la disponibilidad de todos los canales de comunicación: oficinas de atención presencial, correo, teléfono, correo electrónico, internet.

2. Sector público transparente: como persona ciudadana sé dónde debo dirigirme para obtener información y para solicitar servicios públicos. La Administración Pública garantiza la prestación de servicios a través de ventanillas unificadas y actúa como una sola entidad sin la existencia de ventanillas equivocadas.

3. Visibilidad de derechos y deberes: como persona ciudadana conozco los servicios a los cuáles tengo derecho bajo determinadas condiciones. La Administración Pública asegura que mis derechos y deberes son siempre visibles.

4. Información personalizada: como persona ciudadana tengo derecho a una información completa, actualizada y consistente. La administración pública ofrece una información apropiada y a medida de mis necesidades.

5. Servicios eficaces: como persona ciudadana puedo elegir presentar mis datos personales una sola vez y recibir el servicio de forma proactiva. La administración pública me permite fácilmente saber qué información guarda sobre mí y no usa mis datos sin mi consentimiento.

6. Procedimientos integrales: como persona ciudadana puedo fácilmente conocer cómo trabaja la administración pública y monitorizar el progreso de los trámites. La administración pública me informa periódicamente de los procedimientos que me afectan a través de sistemas de seguimiento y de trazabilidad.

7. Confianza y responsabilidad: como persona ciudadana supongo que la administración pública es competente en materia de digitalización. La administración pública garantiza una segura gestión de la identidad y el almacenamiento responsable de documentos electrónicos.

8. Administración amable: como persona ciudadana puedo aportar sugerencias e interponer reclamaciones. La administración pública compensa por los errores y utiliza la información reactiva para mejorar sus productos y sus procedimientos.

9. Responsabilidad y evaluación comparativa: como persona ciudadana puedo comparar, comprobar y medir los resultados de la administración pública. La administración pública ofrece constantemente información comparativa de su rendimiento.

10. Participación e influencia en las decisiones: como persona ciudadana estoy invitada a participar en la toma de decisiones y a promover mis intereses. La administración pública apoya la capacidad de influencia de la ciudadanía y con este fin, asegura la disponibilidad de la información y de los instrumentos necesarios.

A partir de las definiciones retomadas y hablando hoy de la idea de ciudadanía, el mayor reto y propósito del presente momento histórico debería ser recobrar para la era digital, la esencia de la versión clásica de ciudadano, lo cual supone reivindicar la virtud, por ponerlo en términos aristotélicos, haciendo de la participación política activa un aspecto, más bien habitual, sinónimo de un nivel superior del ciudadano, que le merece el reconocimiento de su comunidad, especialmente en términos éticos y morales, y del civismo un hecho igualmente habitual de manera que principios como el predominio del bien general sobre el individual y el de la transparencia y búsqueda constante de la verdad y la justicia, sean parte constitutiva del imaginario colectivo de los ciudadanos.

Naturalmente, este recobrar de la idea clásica de ciudadano en la era digital supone habitar en un mundo contemporáneo globalizado, diverso y complejo, especialmente en términos culturales, de modo que se está hablando de una nueva manera de ser ciudadanos que trasciende las fronteras políticas y geográficas de los países, de forma tal que ya no son solo ciudadanos de un Estado sino que evolucionan hacia ser ciudadanos del mundo (ciudadanos mundiales o universales¹⁰) con la ventaja que son precisamente los entornos digitales los que posibilitan que estos ciudadanos se formen para hacer un real ejercicio de su ciudadanía, ahora globalizada y por tanto sean actores activos en la toma de

10 Según la UNESCO (2014) “existen diferentes interpretaciones del concepto de “ciudadanía mundial”: “Una idea común es que se trata de un sentido de pertenencia a una comunidad más amplia, más allá de las fronteras nacionales, que pone de relieve lo que tenemos en común en tanto que seres humanos y se basa en la interconexión entre lo local y lo mundial, lo nacional y lo internacional.

decisiones que preserven y salvaguarden los derechos civiles, políticos y sociales propios y los de sus conciudadanos pero también exija el riguroso cumplimiento de los deberes de cada uno desde el principio clásico de la igualdad de todos los ciudadanos respecto a las normas (isonomía).

Como cierre a este apartado, a partir de las definiciones anteriormente retomadas y de otras que se han podido consultar a lo largo de esta investigación y de lo expuesto previamente, los autores del presente texto proponen la siguiente definición de ciudadano digital: Es aquella persona que cuenta con la aptitud¹¹ y la actitud¹² suficientes para ejercer efectivamente parte de sus derechos y deberes ciudadanos mediante el uso de las TIC. Esto implica, entre otras cosas, que esta persona pertenece a una comunidad en la cual comparte con otros ciudadanos el interés y la motivación por realizar una participación política activa en los temas que los afectan con el fin de propender por mejorar continuamente su calidad de vida individual y colectiva. Se entiende aquí que, en lo que se refiere a la organización política interna de los países, el centro de la idea de ciudadanía digital es la relación entre el ciudadano y el Estado a través de su gobierno, de manera que las otras actividades que hacen parte de la cotidianidad de estos ciudadanos, habitar, trabajar, educarse, adquirir bienes y servicios, descansar y recrearse, socializar se vinculan a esta relación pero están en todo caso en un segundo nivel, pudiendo en todo caso realizarse igualmente mediante las TIC; mientras que se pueden identificar actividades “mediadoras” que hacen parte consustancial de las anteriores y por tanto están presentes usual-

11 Según la RAE la aptitud es “la capacidad y disposición para el buen desempeño o ejercicio de algo” y “suficiencia o idoneidad para obtener y ejercer un empleo o cargo”. Aquí se entiende que esta aptitud supone no solo el tener competencias tecnológicas para operar dispositivos, sino que se es consciente de la necesidad de hacer un uso responsable de estos entornos.

12 Según la RAE la actitud es “Disposición de ánimo manifestada de algún modo” que se entiende aquí, si se quiere en términos aristotélicos de virtud, esto es desde valores positivos que denoten dignidad y respeto propio y por su comunidad como rectitud, transparencia, honestidad y otros. De igual forma en términos de interés y motivación por realizar una participación política democrática efectiva, movidos fundamentalmente por la intención de ser cívicos como parte de la construcción de la propia calidad de vida y la de su comunidad.

mente en cada una de ellas, estas son movilizarse, informarse y comunicarse. A continuación, se presenta un esquema que sintetiza lo aquí descrito.

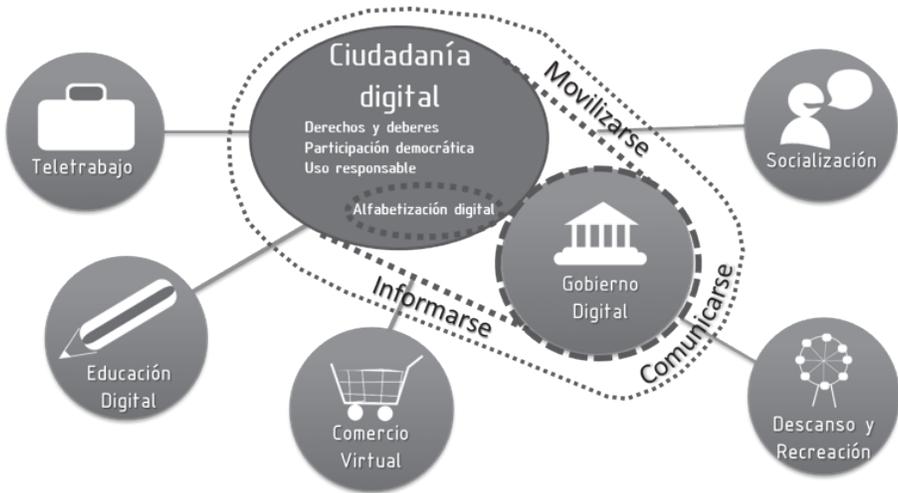


Ilustración 1. Esquema explicativo de la idea de ciudadanía digital

Fuente: elaboración propia.

2. La idea de ciudadanía digital en Colombia

Este capítulo abordará la caracterización de los derroteros y políticas con los que el gobierno nacional de Colombia está trabajando en la implementación y difusión de las TIC, y en ese marco realizar una aproximación a la comprensión de las singularidades de la idea de ciudadanía digital buscando plantear una mirada integral al respecto.

2.1. La idea de ciudadanía en Colombia

Con el objetivo de plantearse una mirada mucho más integral al respecto, resulta útil aproximarse a la idea de ciudadanía digital bajo las singularidades del contexto colombiano retomando la idea misma de ciudadanía desde su ángulo político y jurídico. Para este fin, conviene retomar inicialmente la Constitución política de Colombia (1991) que, siendo la norma de normas del país, define en su artículo 1 que:

Colombia es un Estado social de derecho, organizado en forma de República unitaria, descentralizada, con autonomía de sus entidades territoriales, democrática, participativa y pluralista, fundada en el respeto por la dignidad humana en el trabajo y la solidaridad de las personas que la integran y en la prevalencia del interés general (Art. 1).

Es evidente que Colombia es heredera de la rica tradición política de la idea clásica de ciudadanía republicana concebida por griegos y romanos y retomada en el periodo de la ilustración, especialmente por los franceses, de hecho es la revolución francesa

(1789 – 1799) la principal fuente de inspiración que llevó a la independencia de Colombia (1810 – 1819) y fue en Colombia donde Antonio Nariño realizó la primera traducción completa en América de la Declaración de los Derechos del Hombre y el Ciudadano (Bogotá 1793) concebida en Francia en 1789. Fiel a esta tradición el Estado Colombiano, en relación con la idea de ciudadanía, reconoce y otorga los derechos y deberes de sus ciudadanos como parte de los Títulos I, “De los principios fundamentales” y II “De los derechos, las garantías y los deberes” en los que establecen principios y derechos inviolables como el de la igualdad, la soberanía, la no discriminación, el respeto por la vida y la libertad, de cultos, de expresión, de conciencia, la intimidad, etc.

Dada su importancia en términos de ciudadanía, conviene dentro de estos principios destacar el Artículo 40, el cual define que “todo ciudadano tiene derecho a participar en la conformación, ejercicio y control del poder político”.

De manera que es claro que es un derecho y un deber, aunque así no lo consagre explícitamente este artículo, el “participar activamente en la vida política, cívica y comunitaria del país”, como lo define el Artículo 95 de la misma constitución.

Un aspecto que debe tenerse en cuenta es el hecho que define el Artículo 98 en relación con la idea de ciudadanía: “[...] Mientras la ley no decida otra edad, la ciudadanía se ejercerá a partir de los dieciocho años”.

De igual forma en el Artículo 99 define que “La calidad de ciudadano en ejercicio es condición previa e indispensable para ejercer el derecho de sufragio, para ser elegido y para desempeñar cargos públicos que lleven anexa autoridad o jurisdicción”.

Mientras que el Artículo 96 de la carta constitucional define que, quienes presentan las siguientes características, son nacionales colombianos:

1. Por nacimiento:

a) Los naturales de Colombia, con una de dos condiciones: que el padre o la madre hayan sido naturales o nacionales colombianos o que, siendo hijos de extranjeros, alguno de sus padres estuviere domiciliado en la República en el momento del nacimiento.

b) Los hijos de padre o madre colombianos que hubieren nacido en tierra extranjera y luego se domiciliaren en la República.

2. Por adopción:

a) Los extranjeros que soliciten y obtengan carta de naturalización, de acuerdo con la ley, la cual establecerá los casos en los cuales se pierde la nacionalidad colombiana por adopción.

b) Los latinoamericanos y del Caribe por nacimiento domiciliados en Colombia, que con autorización del Gobierno y de acuerdo con la ley y el principio de reciprocidad, pidan ser inscritos como colombianos ante la municipalidad donde se establecieron.

c) Los miembros de pueblos indígenas que comparten territorios fronterizos, con aplicación del principio de reciprocidad según tratados públicos.

Es decir que en Colombia una persona adquiere el derecho a ser reconocido como nacional colombiano (nacionalidad) y por tanto como ciudadano, al nacer en el territorio nacional o por adopción (al nacionalizarse) pero solamente puede ejercer su derecho a la participación política democrática efectiva a partir de los dieciocho años lo cual supone como condición que una eventual ciudadanía digital debería adaptarse a esta condición.

También, conviene precisar a qué se hace referencia al hablar de nacionalidad para lo cual es pertinente retomar lo enunciado por la Cancillería Nacional de Colombia, dependencia del Ministerio de Relaciones Exteriores, al respecto:

La nacionalidad es el vínculo jurídico, político y anímico entre una persona y un Estado. La regulación de la nacionalidad compete a la legislación interna de cada Estado, por ende, las condiciones de su adquisición, ejercicio y pérdida están determinadas en el ordenamiento jurídico de cada Estado (Cancillería de Colombia, en línea).

En cuanto al documento que formaliza y certifica que una persona es ciudadano (a) colombiana en pleno ejercicio de sus de-

rechos y deberes, equivalente a la carta de ciudadanía que recibe por ejemplo un ciudadano de un país europeo, se denomina cédula de ciudadanía y, según la Registraduría Nacional del Estado Civil de Colombia:

La cédula de ciudadanía como documento de identificación en los actos políticos como civiles quedó consagrada por la ley 7° de noviembre 8 de 1934, sancionada por el presidente Alfonso López la cual disponía que: "...a partir del 1 de febrero de 1935 será obligatoria la presentación de la cédula de ciudadanía que para efectos electorales, exige la ley 31 de 1929, en todos aquellos actos civiles y políticos en los que la identificación personal sea necesaria...". Esta cédula se expedía a las personas mayores de 21 años.

Posteriormente, y acorde con el artículo 1 de la Ley 39 de 1961, la cédula de ciudadanía es el documento con el cual los colombianos mayores de edad, pueden identificarse en todos los actos civiles, políticos, administrativos y judiciales. Desde 2000 y hasta el 2010, los ciudadanos se identificaron con los tres formatos de cédulas existentes, la blanca laminada, la café plastificada y la amarilla con hologramas. Pero a partir del 31 de julio de 2010 los dos primeros formatos perdieron su vigencia y el único documento válido de identificación para los colombianos mayores de edad es la cédula amarilla con hologramas (Registraduría Nacional del Estado Civil, en línea).

En términos de ciudadanía digital resulta muy interesante el hecho que en la actualidad el único documento de identificación válido en Colombia, desde el 2010, cuente con un espacio específicamente pensado para realizar una lectura electrónica de la identificación de cada persona (franja de hologramas), para lo cual el Estado Colombiano mediante su Registraduría Nacional del Estado Civil debió realizar entre 2010 y la actualidad, importantes esfuerzos económicos y administrativos para garantizar que sea factible implementar ampliamente medios para realizar una lectura digital de cada persona mediante su identificación (identidad, antecedentes, condición, etc.) En la medida en que así sea necesario por parte de entidades públicas y privadas, en lo que sin duda supone un avance sustancial que aún está por explotarse en toda su capacidad y potencial pero que ya está siendo utilizado por cada vez mayor número de entes del Estado y del sector privado con el ánimo de optimizar su gestión, por ejemplo al reducir tiempos en el registro de una persona al acceder a sus instalaciones o en la asignación de turnos de atención.

2.2. Antecedentes y contexto político-administrativo entorno a las TIC en Colombia

A continuación, se observa someramente el contexto político administrativo entorno a las TIC en Colombia, para lo cual se realiza una aproximación a los antecedentes y evolución de este tema hasta su situación actual. En este sentido, se puede observar como los principales antecedentes se identifican hacia las últimas décadas del siglo XIX y las primeras décadas del siglo XX, momento en el cual el país se encontraba en un periodo de transición en el que simultáneamente coexistían aún rasgos de un país aún colonial con evidencias de ser un país en medio de un periodo republicano, pero al mismo tiempo se avanzaba en lo que lo que se denominó la “modernización del Estado”.

En ese sentido, Arango (1993) se refiere al encuentro de la Nación con lo moderno, haciendo referencia al cambio en el destino del país que se inicia con la coyuntura política presentada con el paso del poder político de la hegemonía de varias décadas por parte del partido conservador, a manos del partido liberal con la elección como presidentes de Enrique Olaya Herrera (1930 – 1934), la posterior elección en dos periodos de Alfonso López Pumarejo (1934 -1938 y 1942 -1945), y la de Eduardo Santos Montejó (1938 – 1942). Entre ellos, se destacan los gobiernos de Alfonso López Pumarejo, considerado como un presidente progresista, quien bajo su programa de gobierno denominado Revolución en Marcha¹³, emprendió importantes reformas, sobre todo en los ámbitos constitucional, económico (como la reforma agraria), administrativo, jurídico, educativo (como la reforma a las universidades del Estado), que suponía en todo caso un conjunto de procesos de transformación que marcaban el paso definitivo hacia un país que deseaba estar a tono con las corrientes progresistas internacionales, especialmente de Europa y Estados Unidos. En efecto, esta modernización del Estado trajo consigo importantes avances en diferentes ámbitos dentro de los

13 El mismo Alfonso López Pumarejo declararía, haciendo referencia a su Revolución en marcha, que “es deber del hombre de Estado efectuar por medios pacíficos y constitucionales todo lo que haría una revolución”.

cuales vale la pena subrayar la reestructuración de la Universidad Nacional de Colombia, la llegada de industria aeronáutica, y el desarrollo de la red ferroviaria nacional.

Para este momento la fuerte influencia de los países más desarrollados del mundo determinó en gran medida la intención de realizar acciones con miras a esta modernización del Estado. De hecho, el mismo presidente de la República estuvo una parte importante de su vida realizando estudios en Inglaterra y Estados Unidos lo cual explica en gran medida el origen de sus ideas modernizadoras. En términos del origen y evolución de las TIC en el país, esta influencia se hace palpable por ejemplo al observar como en 1920 se implementa el telégrafo eléctrico gracias al apoyo del gobierno de Gran Bretaña, lo que se constituye como uno de los primeros pasos en firme en este sentido en el contexto nacional, aunque ya se contaba con algún avance dado que a mediados del siglo XIX ya había llegado al país el telégrafo y se había creado la Empresa Nacional de Correos.

Esta evolución de las TIC en Colombia está marcada por hitos relevantes como el establecimiento del Ministerio de Correos y Telégrafos (1923), cuyas primeras tareas fueron la ampliación de la cobertura de la telefonía y la telegrafía a nivel nacional, el inicio de la radio difusión, tanto privada como pública (hacia 1928), la inauguración de la Radio Nacional de Colombia (1940), la creación de la Empresa Nacional de Telecomunicaciones - Telecom (1947) que agrupó concentró los servicios de telefonía, correos y telegrafía a nivel nacional y permitió ampliar la cobertura disponible para ese momento (Arenas, 1992). El siguiente hito relevante es la inauguración del Servicio de Televisión de Bogotá en 1954 durante el gobierno de Gustavo Rojas Pinilla (1953 – 1957). Al respecto Benavides (2012) destaca que:

“[...] Lo que ocurre en la televisión no sucede al margen de la vida política nacional. De modo muy general, el primer momento de su aparición discurre entre el golpe de Rojas Pinilla y el inicio del Frente Nacional (1953-1958). Nos atrevemos a decir que Rojas trae la televisión en 1954 como parte de un aparato de Estado; es la imagen del Presidente de la República la primera que oficialmente inaugura las transmisiones, pero también es un aparato que se usa para difundir las innovaciones que el país necesita. Hay algo de ese espíritu reflejado en el afán por realizar obras en el campo de la infraestructura comunicativa. También se evidencia que ese afán modernizador respecto de las comunicaciones en general se relaciona con aquello que se denominó el espíritu de la Tercera Fuerza”.

A este hito le siguen la reestructuración del Ministerio de Correos y Telégrafos que cambia su denominación pasando a ser el Ministerio de Comunicaciones (1953), la creación del Instituto Nacional de Radio y Televisión – Inravisión (1963), mediante el cual se avanza significativamente en términos tecnológicos lo cual se puede constatar en el inicio de las transmisiones vía satélite a color a nivel nacional e internacional. En 1976 el Ministerio de Comunicaciones es reestructurado nuevamente con el fin de “atender las necesidades resultantes de los cambios producidos por las tecnologías aplicadas a las telecomunicaciones y conformar el respectivo sector dentro de la rama ejecutiva del poder público” (MinTIC, 2014).

En consecuencia, durante la década de los años ochenta llegan al país nuevas tecnologías, bajo el acompañamiento de multinacionales dedicadas a las telecomunicaciones como la Alemana *Siemens*, la japonesa *Fujitsu* y la sueca *Ericsson* quien trae la fibra óptica en 1988. En estos años se implementan por ejemplo las antenas internacionales, las estaciones satelitales terrestres, la Central Telefónica Internacional de Bogotá de tipo digital, la segunda en el mundo después de la de Atenas, que garantizaba la conexión digital del discado directo nacional.

Siguiendo a Benavides (2012) se puede observar como en 1989 el Estado Colombiano deja de mantener el monopolio de las comunicaciones (1989) al abrir el servicio privado de televisión por cable con la llegada de multinacionales como Directv e iniciar la apertura del dentro del espectro electromagnético para los canales privados de televisión. En la década de los noventas emergen definitivamente las TIC en el contexto colombiano, ya como parte de la revolución que se desarrollaba a nivel mundial, especialmente desde los países potencias económicas. De igual forma son las multinacionales de las comunicaciones las que jalonan los nuevos avances, por ejemplo, Telecom y la multinacional norteamericana AT&T traen al país cable submarino de fibra óptica que permitió ofrecer el servicio digital privado y la conexión con los Estados Unidos.

Para este momento también se empiezan a incorporar estas nuevas TIC, especialmente en los escenarios académicos, militares, empresariales y naturalmente en las comunicaciones; en muchos casos ya contando con plena conectividad a internet. Son también, los primeros años en el país con la presencia de telefonía celular a la vez que se empiezan a popularizar el uso de compu-

tadores personales entre el grueso de la población. Al respecto se debe anotar que los primeros computadores llegan al país con fines militares y empresariales (bancarios) a finales de la década de los setentas, sin embargo, es durante la década de los noventas que el mercado ofrece computadores personales a precios asequibles para una franja importante de la población de estratos altos y medios con la llegada de los primeros equipos de la IBM y de Apple quien trajo la referencia IIC, una de las más vendidas en el país en ese momento.

A nivel institucional, referente a este avance del Estado en las TIC, se deben mencionar la creación de la Cámara Colombiana de la Informática y las Telecomunicaciones, la expedición de la ley nacional para la regulación de la telefonía móvil celular y la creación de la Comisión Nacional de Televisión encargada de regular y gestionar el servicio de televisión nacional sustituyendo al Ministerio Comunicaciones en esta función.

Se trata nuevamente de un momento de coyuntura política a nivel nacional iniciada con el gobierno de Cesar Gaviria (1990 – 1994) quien desarrolla políticas de apertura económica que permiten el avance significativo de la corriente neoliberal proveniente de los países con mayor desarrollo económico. Una de las consecuencias de esta apertura es que se facilitó la incursión y masificación de las TIC en el país al disponer de mayor oferta de dispositivos a bajos precios comparados con los que previo a este momento se manejaban, a la vez que incursionan en el mercado nacional multinacionales de la telefonía celular como COMCEL.

La década de los noventas significó para el país un cambio político relevante, cuya máxima expresión fue la convocatoria de la Asamblea Nacional Constituyente que concibe la Constitución Política de Colombia (1991) vigente en la actualidad. De igual manera, los noventas significaron los años más cruentos en cuanto a violencia en la historia del país, especialmente relacionada con los fenómenos generados por narcotráfico y la lucha insurgente contra el estado.

Un nuevo hito en el desarrollo de las TIC en el país es una nueva reestructuración del Ministerio de Comunicaciones que en 2009 pasa a ser el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MINTIC) de manera que el gobierno nacional

adopta definitivamente las TIC como protagonista del tema de las comunicaciones a nivel nacional. Bajo el nuevo MINTIC el Gobierno Nacional emprende la creación, implementación y desarrollo de importantes políticas, planes y proyectos encaminados a ampliar la cobertura de las TIC a nivel nacional (masificar su uso en todo el territorio nacional) entendiendo que estas tecnologías pueden contribuir sustancialmente en la mejora de la calidad de vida de las comunidades al conectarlas con el universo digital (internet) rico en información.

Una de las iniciativas más importantes la constituye el Plan Vive Digital, concebido para “que el país dé un gran salto tecnológico mediante la masificación de Internet y el desarrollo del ecosistema digital nacional.” En este sentido “El Plan responde al reto de este gobierno de alcanzar la prosperidad democrática gracias a la apropiación y el uso de la tecnología” e impulsa de modo significativo “el gran salto tecnológico a través de la masificación del uso Internet con el fin de reducir la pobreza y generar empleo” (MINTIC, 2015, en línea). En la actualidad, este Plan tiene amplia cobertura a nivel nacional y muestra unos logros muy significativos; para citar algunos ejemplos, se presentan algunos datos según MINTIC (2017)¹⁴:

- En 2010 la meta del Gobierno era pasar de 2.2 millones de conexiones a internet a 8.8”. Para 2014 se superó la meta con un “crecimiento del 304%, principalmente en estratos 1 y 2.
- Entre 2010 y 2014 se llevó a cabo “la mayor inversión de la historia para llevar Internet a centros poblados de las zonas rurales y las regiones más apartadas. La meta eran 2108, se han instalado 2.839 y al finalizar el 2014 estarán abiertos en todo el país 7.621 Kioscos Vive Digital. En estos centros de acceso comunitario se da capacitación, conectividad, internet, impresión y telefonía entre otros servicios.
- Entre 2010 y 2014 “la conectividad en los hogares creció un 259%. Gracias a las medidas que se han tomado durante el periodo 2010-

14 Cifras tomadas de: <http://micrositios.mintic.gov.co/vivedigital/logros-plan/>. Recuperado en 15 de septiembre de 2015 y del informe Panorama TIC publicado por el MINTIC en marzo de 2015.

2014 pasamos del 17% en 2010 al 44% en junio de 2014. La meta es llegar al 50% a finales de 2014”.

Para citar otras cifras, también del MINTIC, que dan cuenta del nivel de avance de las TIC en el país, aunque no en directa relación con el Plan Vive Digital, se pueden observar por ejemplo que:

- La telefonía celular en Colombia alcanzó su punto más alto de cobertura al cierre de 2014, cuando el país tenía 53.583.664 líneas celulares, es decir aproximadamente 1.12 cuentas de telefonía celular por habitante. Aunque no se puede afirmar que cada colombiano tiene teléfono celular, la cifra se explica en especial, por la frecuencia en la tenencia de más de una línea por usuario.
- En el país hay más de nueve millones de conexiones a Internet” de manera que se puede decir que hay 0,23 conexiones por habitante en el territorio nacional.
- Uno de cada tres habitantes tiene acceso a Internet mediante su dispositivo móvil.
- En marzo de 2014 MINTIC y la Consultora Ipsos Napoleón Franco presentaron el estudio de Consumo Digital (realizado con una muestra de 1005 personas en ciudades de menos de 200.000 habitantes) que reportó que, de acuerdo con sus encuestas “8 de cada 10 colombianos usan internet” y que “el 54% de ellos lo usan a diario y en promedio por 2,6 horas”.

En el informe Panorama TIC publicado por el MINTIC en marzo de 2015 se pueden observar algunas cifras que ponen en contexto el avance de las TIC en el país en relación con el hemisferio y el mundo. Por ejemplo:

En la última Publicación de la ITU “Medición de la Sociedad de la Información” 2014 se dio a conocer el ICT Development Index de todos los países para el año 2013. Colombia se encuentra en el puesto 77 del Ranking 2013 con un IDI de 4,95 subiendo de posición 3 lugares del 2012 al 2013 (Gráfica 29). El país que lidera el ranking 2013 es Dinamarca con IDI de 8,86 (MinTic, 2015, p. 32).

En el mismo documento de MinTic, se reporta citando a ITU (2014), que a nivel latinoamericano Colombia ocupa la casilla 6 detrás de Uruguay, Costa Rica, Chile, Argentina y Brasil.

Por otro lado, el DANE en su más reciente estudio de Calidad de Vida reporta en 2015 en relación con la penetración de las TIC en Colombia, entre otras cosas que:

- Las redes sociales acapararon la atención de los usuarios de internet colombianos pues un 68,3% accedieron a ellas mediante sus dispositivos. Sin embargo, otros usos como educación y trabajo no mostraron aumentos significativos en el porcentaje de usuarios e incluso otros usos como el de servicios bancarios mostraron disminución.
- El 92% de los colombianos manifiestan tener televisor y según la Autoridad Nacional de la Televisión en el país hay cerca de 4,8 millones de suscriptores a televisión por cable.
- Un total de 22,5 millones de usuarios accedieron a internet desde Colombia en 2014.
- Por último, según datos de Internet World Stats, de junio 30 de 2018, referidos a Colombia, se registra una población de 49.464.683 personas, de la cual el 63,2%, es decir 31.275.567 habitantes, contaban con acceso a Internet.

En conjunto estos datos permiten hacerse una idea respecto al alto nivel de penetración y desarrollo de las TIC en el país actualmente, dando cuenta en términos generales, de un avance significativo desde el año 2010 que ha permitido ubicar a Colombia entre los países de vanguardia en el tema dentro del hemisferio. Sin embargo, es importante indicar que un reto aún por enfrentar es el paso definitivo de ser un país consumidor de TIC a ser un país que produce estas tecnologías e incluso las exporta. No se trata de una utopía, pues el país ya ha dado muestras de su potencial y capacidad para enfrentar este reto, como ya es el caso de algunos ejemplos de desarrollo de aplicaciones para teléfonos móviles y otros dispositivos que en la actualidad se están desarrollando en ciudades como Bogotá, Cali, Tunja y Medellín para multinacionales como LG, Siemens y HP.

2.3. La idea de ciudadanía digital vigente hoy en Colombia

En Colombia el fenómeno de la ciudadanía digital es claramente tangible y ha recibido un importante impulso por parte del Gobierno Nacional, especialmente a partir de 2009 cuando el Ministerio de Comunicaciones pasa a ser el Ministerio de las TIC definiendo que “dentro de sus funciones está incrementar y facilitar el acceso de todos los habitantes del territorio nacional a las TIC y a sus beneficios”; con lo cual se avanza significativamente en su masificación mediante planes y proyectos que buscan llegar a todo el país, por ejemplo el de Vive Digital.

Hacia los años 2011 y 2012 el MINTIC suscribió un acuerdo interinstitucional con la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD con el fin de llevar a cabo en todo el territorio nacional la iniciativa Ciudadanía Digital aprovechando que esta institución tiene representación en sesenta municipios o ciudades del país con sedes o centros de formación desplegadas en todo el territorio nacional, especialmente en las capitales de departamentos y en pequeñas y medianas ciudades y que tiene una larga tradición en formación a distancia mediante el aprovechamiento de las TIC. A partir de este acuerdo se conforma el Plan que ha venido desarrollando, mediante diversos proyectos, todo el tema de la ciudadanía del país desde el 2010 hasta la fecha. En este marco la iniciativa Ciudadanía Digital se define de la siguiente forma:

[...] iniciativa del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones operado por la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, buscamos promover el acceso, uso y apropiación masiva de las TIC, entre los servidores públicos, maestros y microempresarios de Colombia, para así incrementar los niveles de incorporación, adaptación e integración de las TIC en los servicios del Gobierno y los sectores educativos y productivos.

Nos enmarcamos en el Plan Vive Digital Colombia, en el cual se busca contribuir al incremento de la competitividad y productividad del Gobierno y a la calidad de la Educación en todos sus niveles a fin de impulsar la masificación del uso de Internet, para dar un salto hacia la Prosperidad Democrática. (UNAD, 2015, Ciudadanía digital, [en línea])

De igual forma esta iniciativa define que está dirigido a servidores públicos, maestros públicos y pequeños y medianos empresarios y que sus principales beneficios son:

- El programa Ciudadanía Digital, se enmarca en el Plan Vive Digital Colombia, en el cual se busca contribuir al impulso a la competitividad y productividad del Gobierno y a la calidad de la Educación en todos sus niveles y ámbitos a fin de aportar a la meta de Vive Digital de impulsar la masificación del uso de Internet, para dar un salto hacia la Prosperidad Democrática.
- Ciudadanía Digital busca facilitar la apropiación y uso productivo de las TIC en todos los servidores y maestros públicos de nuestro país.
- Ciudadanía Digital acerca y familiariza a los servidores públicos con las entidades del Estado.
- Ciudadanía Digital es una oportunidad de crecimiento profesional, pues a través del buen uso y aplicación de las TIC se incrementan las competencias digitales en el ámbito personal y laboral de los microempresarios, servidores y maestros públicos” (UNAD, 2015).

A partir de estos elementos se puede constatar como el medio para el logro del objetivo de promover el acceso, uso y apropiación masiva de las TIC, entre los servidores públicos, maestros y microempresarios de Colombia, es la realización de un proceso de formación ofrecido por la (Universidad Nacional Abierta y a Distancia) UNAD especialmente a estos grupos de ciudadanos. Una vez realizado el proceso de formación y aprobadas las evaluaciones correspondientes, el ciudadano adquiere una certificación que lo acredita como ciudadano digital en tres modalidades: servidores públicos digitales, maestros y microempresarios digitales. Esta formación se hace mediante el campus virtual de Ciudadanía Digital vinculado a la UNAD a distancia empleando las TIC, es decir en línea, siempre con el acompañamiento de tutores capacitados.

El programa de capacitación se realiza a través de tres procesos: formación, evaluación y certificación que se realizan en 30 horas; de las cuales, 28 corresponden al proceso de formación en línea, y dos horas, a los procesos de evaluación y certificación de competencias (UNAD, 2015).

Dentro de la iniciativa en Ciudadanía Digital también se describe que:

Los módulos y lecciones evaluativas del programa garantizan, a quienes se certifiquen, ciertos beneficios y apropiación de algunos conocimientos y saberes propios del uso de las Tecnologías de Información y Comunicaciones. Estos son:

- Contar con una certificación avalada por el Gobierno Nacional, con estándares internacionales, que especifica el conocimiento y uso de Tecnologías de Información y Comunicación.
- Utilizar y clasificar la información disponible en Internet según los intereses. Por ejemplo, encontrar referencias académicas útiles, normas y oportunidades de negocios, entre otros.
- Emplear herramientas de comunicación como correo electrónico para comunicarse con pares, colegas, clientes, proveedores y diferentes grupos de interés.
- Aprovechar las bondades de las redes sociales y profesionales para pertenecer a comunidades virtuales de índole académica, profesional o empresarial, a partir de intereses particulares.
- Conocer e implementar herramientas de trabajo, como documentos compartidos y almacenamiento de información en Internet.
- Identificar buenas prácticas para el comercio virtual, la consulta y uso de información, así como búsqueda y ética apropiada de productos y servicios.
- Reconocer prácticas seguras para la disminución del temor o incertidumbre frente al uso de Internet. (UNAD, 2015)

En este contexto el MINTIC define al ciudadano digital de la siguiente forma: “Persona que ha adquirido destrezas y competencias para el manejo y aprovechamiento de las TIC, que aplica dichas competencias en su vida cotidiana y que puede llegar a cer-

tificarse como tal, mediante el programa de Ciudadanía Digital del MINTIC¹⁵.

Con el fin de visualizar el impacto que ha tenido desde 2010 hasta la fecha la iniciativa Ciudadanía Digital se puede observar el dato suministrado por el mismo MINTIC (2015)¹⁶: “En 2010 había 1.300 servidores públicos certificados en el uso de TIC (servidores públicos digitales), a 2014 la meta de 500.000 servidores certificados fue superada y existen 526.918”. (p. ¿?).

Se trata de una cifra nada despreciable, sobre todo si se tiene en cuenta que, de acuerdo con el Departamento Administrativo de la Función Pública (DAFP)¹⁷, el total de la nómina pública para el año 2015 estaba integrada por 1'166.517 empleados, es decir que el 45% de los servidores públicos estaba certificado como ciudadano digital, lo que supone un avance muy importante, sin embargo si se toma el total de la población colombiana para el 2015, que según el Banco Mundial es de 47'791.393 de personas¹⁸, se está hablando del 1,1 % de la población, caso en el cual esta cifra parece aún muy pequeña tras cerca de cuatro años de trabajar en este tema.

Hay que decir que, si se quiere tener un dato total de las personas que a la fecha están certificadas como ciudadanos digitales en Colombia, es necesario adicionar a los 526.918 servidores públicos digitales, aquellos que se certificaron como maestros públicos digitales y los que se han certificado como pequeños y medianos empresarios digitales. Al respecto, en el desarrollo de la investigación no fue posible encontrar un dato concreto al res-

15 Tomado de: MINTIC. (2015), Ciudadano Digital. Recuperado de <http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-5503.html>. Recuperado en agosto de 2015

16 Tomado de: <http://micrositios.mintic.gov.co/vivedigital/logros-plan/logro.php?lg=21>. Recuperado en agosto de 2015

17 Tomado de: <http://www.eltiempo.com/economia/sectores/nomina-publica-en-2015-/15114935>. Recuperado en agosto de 2015

18 Tomado de: <http://data.worldbank.org/indicator/SP.POP.TOTL>. Recuperado en noviembre de 2015

pecto, sin embargo uno de los gestores certificadores de la UNAD, entrevistados como parte del desarrollo de la investigación, estima que aproximadamente 1,8 millones de personas están certificadas en todos los centros de certificación a nivel nacional, de manera que la cifra total puede ascender aproximadamente a 2,3 millones de persona, es decir cerca del 5% de los habitantes del país, es decir que se ha avanzado pero los resultados aún son menores.

El trabajo realizado desde 2010 por el MINTIC con el apoyo de la UNAD desde 2012 pone a Colombia como uno de los líderes es Latinoamérica en términos de avances en la idea de ciudadanía digital, de hecho, el MINTIC citando a las naciones Unidas a través de su Departamento de Asuntos Económicos y Sociales (UDESA), quien evalúa la participación en gobierno electrónico a nivel mundial, cita que:

En el año 2010 Colombia ocupó el primer puesto en Latinoamérica registrando el mejor índice de gobierno electrónico y a nivel mundial obtuvo el puesto 31, para el año 2012 bajo al segundo puesto en Latinoamérica y al 43 en el mundo. Con respecto al índice de participación electrónica Colombia se mantuvo en el primer puesto del 2010 al 2012 a nivel Latinoamérica y paso del puesto 26 en el 2010 al puesto 6 en el mundo en el 2012. De igual forma Colombia se destaca en el primer puesto entre el 2010 y 2012 en el subíndice de servicios en línea a nivel Latinoamérica y el puesto 10 en el 2012 a nivel mundial” (UNDESA, 2013).

Los datos y logros alcanzados por la iniciativa Ciudadanía Digital indican que en Colombia se ha avanzado significativamente en un tema muy reciente en cuanto a su nacimiento y desarrollo a nivel mundial, lo cual se expresa más que en la amplitud del número de personas, en el desarrollo de un conjunto de iniciativas, planes y proyectos que permiten continuar avanzando en este sentido. Siguiendo la página web del Plan Vive Digital se observa cómo estas iniciativas están organizadas mediante lo que el MINTIC denomina Ecosistema Digital que se constituye como el elemento articulador de todas las iniciativas y que en este sentido está conformado por cuatro grandes componentes: Infraestructura, Servicios, Aplicaciones y Usuarios que en conjunto presentan 42 iniciativas. Por mencionar solo algunas de las más significativas en términos de ciudadanía digital:

Dentro del componente de Usuarios del Ecosistema Digital se describen 14 iniciativas de las cuales, en términos de ciudadanía digital, se destacan:

- En TIC Confió definida por MINTIC como “la Política Nacional de Uso Responsable de las TIC del MINTIC y su Plan Vive Digital” mediante la cual se promueve “la confianza y seguridad en el uso de las TIC en Colombia”.
- TIC y Comunidades Étnicas cuyo objetivo es “Masificar las TIC en las comunidades étnicas del país para garantizar su preservación cultural”.
- TIC para personas con discapacidad cuyo objetivo es “promover el acceso a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones para personas con discapacidad, respetando su derecho a acceder a la información y a la comunicación, reduciendo la brecha digital y permitiendo su inclusión educativa, laboral y social”. Esta iniciativa cuenta con proyectos singulares que constituyen un avance significativo en términos de inclusión, por ejemplo “Cine para todos” dirigido a personas con discapacidad visual o auditiva.
- Talento TI cuyo objetivo es “Fortalecer la industria de las TI (Tecnologías de la Información) mediante el desarrollo de acciones estratégicas para disminuir la brecha digital”.

Dentro del componente de infraestructura del Ecosistema Digital se describen 10 iniciativas de las cuales, en términos de ciudadanía digital, se destacan:

- Hogares Digitales cuyo objetivo es “promover la masificación de accesos de internet de banda ancha en las VIP (Viviendas de Interés Prioritario), hogares estrato 1 y 2 e instituciones públicas”.
- Infraestructura para zonas rurales cuyos objetivos son “Lograr que el 100% de las cabeceras municipales tengan cobertura de internet inalámbrico” y “Lograr que todos los centros poblados rurales con más de 100 habitantes cuenten con un sitio de acceso público a internet”.

- Red de telecomunicaciones para prevención y atención de desastres cuyo objetivo es precisamente constituir a nivel nacional una red de telecomunicaciones entre las autoridades, los cuerpos de atención de emergencias y demás entidades competentes para prevenir y atender desastres en el caso en que se presenten.

Dentro del componente de Servicios del Ecosistema Digital se describen 8 iniciativas de las cuales, en términos de ciudadanía digital, se destacan:

- Esquema de subsidios para internet en estratos 1 y 2 cuyos objetivos son en cuanto a telefonía cumplir con lo dispuesto en los artículos 69 de la Ley 1341 de 2009 y 58 de la Ley 1450 de 2011 que:

establecen que los proveedores de redes y servicios de telecomunicaciones establecidos para Telefonía Pública Básica Conmutada Local y Telefonía Pública Básica Conmutada de Larga Distancia, destinarán directamente a sus usuarios de estratos 1 y 2 la contraprestación de que trata el artículo 36 de la Ley 1341 de 2009 por un periodo de 5 años, contados a partir del momento en que dicho artículo se reglamentó, para subsidiar los servicios de acceso a internet y banda ancha y los servicios de telecomunicaciones subsidiados, por virtud de lo dispuesto en la Ley 142 de 1994

Y en cuanto a Internet:

masificación de internet banda ancha, con el fin de propender por la reducción de la brecha digital, hecho que se logra con la adopción de mecanismos orientados, entre otros, a la masificación de los planes de internet social dirigidos a los usuarios de los estratos socioeconómicos 1 y 2 [...]"

y adicionalmente se dice que "la iniciativa se ha complementado con la inclusión de usuarios beneficiarios de proyectos de vivienda de interés social (VIS) y con los beneficiarios de las 100.000 Viviendas de Interés de Social y Prioritario (VISP), que adelanta el Gobierno Nacional".

- Computadores Para Educar, iniciativa que busca entregar computadores para conexión de sedes educativas y cuyo objetivo es "Contribuir con el cierre de la brecha digital, proveyendo una plataforma tecnológica de calidad para la conectividad escolar".

- Impacto de TIC en medio ambiente cuyos objetivos son:

Contribuir a la sostenibilidad ambiental con la prevención y mitigación de impactos negativos de las TIC a través de la gestión de donaciones de terminales obsoletos; la retoma de los mismos cuando terminan su ciclo de vida útil en las sedes educativas; su procesamiento o de manufactura, es decir, desensamble, separación, recuperación y limpieza; la venta a la industria de corrientes limpias resultantes del proceso; la recuperación de componentes electrónicos y mecánicos para fabricar laboratorios de robótica educativa y el incremento de la concientización social, a través de la generación y difusión de documentos de política de manejo racional de los residuos electrónicos.

- Masificación de terminales cuyos son objetivos “Duplicar la penetración de terminales de acceso a internet” y “ Entregar terminales de cómputo de calidad para uso en la educación a sedes educativas, bibliotecas y casas de la cultura oficiales, en diferentes tipos de soluciones tecnológicas”, de las cuales destacan: la móvil, portátil, de escritorio y de tabletas; y de forma adicional, “ofrecer a las sedes beneficiarias un servicio post-entrega eficiente y de calidad, que incluye soporte a través de mesa de ayuda técnica, garantía de un año para computadores de escritorio y de tres años para portátiles y tabletas” lo que se complementa con mantenimiento preventivo y correctivo de hardware y software.

- Gobierno en línea “impulsa el Buen Gobierno en la administración pública mediante las TI” y tiene como objetivo “Facilitar la vida diaria de las personas e incrementar la productividad y la competitividad de la administración pública mediante las TI”.

Como parte de esta iniciativa el gobierno Nacional a través del MINTIC ha lanzado recientemente el portal Sí Virtual (<https://www.sivirtual.gov.co>) en el cual los ciudadanos pueden informarse ampliamente sobre temas de su interés como los procedimientos para realizar trámites, consultas y gestiones tanto en línea como presencialmente. Allí mismo los ciudadanos pueden realizar muchas de estas gestiones en línea como conocer el estado de algún trámite con la Registraduría Nacional (por ejemplo, el estado del trámite de la cedula de ciudadanía), o en algunos casos el portal sirve como puente vinculando al ciudadano hacia el portal de la entidad correspondiente.

Dentro del componente de Aplicaciones del Ecosistema Digital se describen 10 iniciativas de las cuales, en términos de ciudadanía digital, se destacan:

- Apps.co que busca el “Impulso al desarrollo de aplicaciones Móviles” y cuyo objetivo es “Crear mecanismos de apalancamiento financiero público-privados, para las empresas desarrolladoras de aplicaciones y contenidos colombianas”
- Teletrabajo, iniciativa de MINTIC y Mintrabajo cuyo objetivo es promover el trabajo desde casa, para incrementar la productividad en las empresas, promover la innovación organizacional, mejorar la calidad de vida de los trabajadores, generar una movilidad sostenible, fomentar el uso efectivo de las TIC y generar empleo y autoempleo.
- Fortalecimiento de la Radio Comunitaria y de Interés Público cuyo objetivo es promover el buen uso de la radiodifusión comunitaria incentivando la generación y circulación de contenidos digitales radiales que contribuyan al desarrollo social de las comunidades.
- Educación y TIC Incluyendo software para interacción entre los padres y las escuelas cuyo objetivo es “Fomentar y promocionar las TIC en la comunidad académica mediante el uso y apropiación de una plataforma de interacción y comunicación que beneficie a toda la comunidad educativa padres, alumnos, docentes y directivos”.
- Servicios Financieros Móviles cuyos objetivos son “Promover transacciones bancarias vía celular para usuarios en municipios pequeños y orientar estas acciones a los beneficiarios de los programas asistenciales que sean entregados a través del Banco” y “Masificar el uso de servicios transaccionales en el país, a través de medios digitales”.

De lo descrito anteriormente se puede observar que se trata de un gran número de iniciativas (42 en total) de las cuales se despliegan múltiples planes, programas y acciones; la mayoría de ellas actualmente están en marcha y por tanto ya muestran resultados prometedores, sin embargo, en virtud de lo reciente de su creación y puesta en ejecución, para el momento en que se realiza la presente investigación, resulta prematuro apresurarse a evaluar los resultados alcanzados, en términos de construcción de la idea de ciudadanía digital. Estos dependerán de la capacidad del Gobierno Nacional y especialmente del MINTIC de dar continuidad a estas iniciativas, propender por fortalecerlas y en consecuencia alcanzar efectivamente los objetivos trazados en cada una de ellas.

Al respecto y a la luz de las iniciativas actualmente en desarrollo dentro del Ecosistema Digital, vale la pena llamar la atención so-

bre una tarea aún pendiente en términos de construcción de la idea de ciudadanía digital en el país, esto es una iniciativa que propenda por que los ciudadanos desarrollen sus aptitudes y actitudes democráticas políticas (competencias), esto es, escenarios en los que los ciudadanos se formen y motiven en cuanto al reconocimiento en profundidad de sus derechos y deberes como ciudadanos e incluso en el que sea factible proponer y desarrollar iniciativas ciudadanas que faciliten la participación política democrática de esa ciudadanía mediante los entornos digitales. De igual forma esta iniciativa debería trabajar en función de desarrollar competencias cívicas, o si se quiere en términos aristotélicos, que ayuden a formar a la ciudadanía en cuanto a su “virtud ciudadana” ahora apalancados mediante las TIC.

Se podría decir que algunas de las iniciativas antes descritas, como las de Gobierno en línea, apuntan en este sentido, sin embargo, es claro que allí esta relación Ciudadano – Estado está más bien formulada en términos administrativos realizar consultas y gestiones, facilitar tramites, etc. De manera que el componente de la participación y formación política activa de los ciudadanos aún parece necesitar fortalecimiento.

Atendiendo a este aspecto se debe mencionar la plataforma Urna de Cristal definida por el Gobierno Nacional como “la principal plataforma del gobierno colombiano para la participación ciudadana y la transparencia gubernamental” cuyo objetivo es “transformar la relación entre los ciudadanos y el Estado colombiano”.¹⁹ De acuerdo con la página web de esta iniciativa, los ciudadanos pueden:

1. Informarse: porque no es un portal de noticias, es un canal para que la gente se informe sobre la gestión del gobierno y pueda participar. Al respecto, se busca no sólo “que la gente conozca las iniciativas que tiene el gobierno, sino que tengan las bases necesarias para poder aportar y preguntar sobre la gestión gubernamental” (Urna de Cristal, [en línea]).
2. Participar: tienen habilitadas múltiples opciones para que la gente pueda preguntar y aportar sobre temas específicos con el objetivo de obtener una respuesta oficial por parte de la entidad correspondiente, para lo cual se cuenta con un sistema de gestión de respuesta.

19 Para mayor información consultar <http://www.urnadecristal.gov.co/>.

También, siguiendo la página web de esta iniciativa, en este portal los ciudadanos cuentan con tres tipos de campañas: De consulta: el ciudadano pregunta, el gobierno responde, Pedagógicas, el gobierno resuelve dudas y hace pedagogía con el ciudadano y Ejercicios de participación el ciudadano incide en política pública. De igual forma se cuenta con diversos medios de participación para dos posibles tipos de ciudadanos: Ciudadanos sin acceso a internet radio, televisión, *call center* USSD y SMS y Ciudadanos digitales *Twitter*, *Facebook*, Sitio web y *Newsletter*.

No cabe duda que, esta iniciativa constituye el más importante esfuerzo en términos de la participación de los ciudadanos, sin embargo, también resulta prematuro evaluar su real impacto en tanto que el portal tiene una trayectoria más bien corta y no está realmente comprobado que la participación que algunos ciudadanos, individualmente, realizan haya incidido en la toma de decisiones y por tanto en las políticas de Estado. Tampoco es factible evaluar, por ahora, qué tanto contribuye y a qué porcentaje de la población llega la formación democrática y política de los ciudadanos de modo que sus opiniones no se hagan desde la percepción *a priori* (mediada por los medios de comunicación masiva) si no que estén sustentadas en el real conocimiento de los derechos y deberes individuales y colectivos.

Otro aspecto que puede ser un punto sensible, y si se quiere un punto débil, es el hecho que en el portal es gestionado por el Estado y es el quien define, incluso en la presentación de la página, qué temas se tocan y cuáles son los más importantes y qué enfoque se les da al presentarlos a la ciudadanía mientras que los ciudadanos solamente tiene la posibilidad de acceder voluntariamente a esta información, realizar preguntas sobre los temas en que se hacen consultas y eventualmente proponer, de forma aislada, temas ideas e inquietudes que finalmente no tiene claro si generaran algún tipo de respuesta o incidencia en las decisiones del gobierno. Se trata de una comunicación desigual más que de un dialogo democrático en el que el ciudadano que decide participar tiene la sensación que se manifestó, pero desconoce el alcance real de su participación.

Un ejemplo interesante de esta situación es el de la propuesta de la Alcaldía de Bogotá (2012-2015) en relación a la llamada Consulta anti taurina, el gobernante de turno propuso realizar esta consulta de múltiples formas, incluyendo el uso de la Urna Virtual a lo que el Gobierno Nacional realmente nunca dio una respuesta clara limitándose a ilustrar como este tipo de participación en línea aún en

Colombia no estaba regulada y por tanto carecía de valdes ante los entes gubernamentales como la Registraduría Nacional, por tanto la consulta, que resultaba de alto interés para relevantes movimientos sociales de iniciativa ciudadana tanto para aquellos que estaban a favor como en contra no pudo realizarse aprovechando las TIC como medio de participación democrático válido.

Para concluir este apartado y retomando la idea de la consolidación de la idea de ciudadano digital en el país, tal vez lo que resulta más interesante dentro de las iniciativas presentadas en el Plan Vive Digital es la iniciativa En TIC Confío, dado que promueve la formación de los niños y jóvenes en el uso responsable de las TIC y eso supone, por lo menos en principio, que deben conocer bien sus derechos como ciudadanos, pero sobretodo sus deberes. Lo llamativo de esta iniciativa es que se dirige precisamente a la población joven y por tanto a los futuros ciudadanos para los cuales la condición de ciudadanos por defecto podría estar marcada fuertemente por el atributo de ser digitales, es decir la materialización propiamente dicha de la idea de ciudadanía, pero claramente enmarcada en la era digital.

3. Cinco estudios de caso en el contexto colombiano

En esta tercera etapa se concentra la fase más operativa de la investigación. En ella se caracteriza la implementación de las políticas del MINTIC mediante un ejercicio de observación realizado a manera de estudio comparativo, que acude a fuentes primarias en los cinco estudios de caso seleccionados (tres localizados en entornos rurales y dos localizados en entornos urbanos). Dicha información es recolectada en fuentes primarias mediante herramientas propias de la investigación de corte etnográfico (entrevistas semi estructuradas, registros sonoros y visuales).

A continuación, se presenta de manera sintética el trabajo de campo realizado partiendo de una descripción de las actividades ejecutadas, para luego presentar fichas de caracterización general de los entornos estudiados y cerrar cada apartado con la presentación de algunas conclusiones de cada uno de los casos.

3.1. Descripción del trabajo de campo: Leticia (entorno urbano) y comunidades San José (Km 6) y San Sebastián (Km 2.5) (entornos rurales)

Como parte del desarrollo de la investigación el grupo de trabajo realiza la salida de campo a la ciudad de Leticia (Amazonas) los días 5, 6 y 7 de noviembre de 2015. El objetivo de esta actividad fue reconocer, en un estudio de caso de un entorno urbano (casco urbano de la ciudad de Leticia – Amazonas) y en dos estudios de caso en

un entorno rural (Comunidades indígenas km 2.5 y km 6.0 de Leticia – Amazonas), mediante entrevistas semi estructuradas a fuentes primarias (habitantes de estas poblaciones) y voces de expertos en el tema de la ciudadanía digital que trabajan en esta ciudad, rasgos característicos asimilables o relacionados con la conceptualización de la idea ciudadanía digital en el contexto colombiano. La información recogida en la salida de campo en estos estudios de caso permitió hacer una mirada comparativa contra los dos estudios de caso que se realizaron como segundo entorno urbano (ciudad de Bogotá D.C. -Parque Entre Nubes) y tercer entorno rural (Vereda Guavio Alto – Fusagasugá - Cundinamarca).

Es importante anotar que, con el apoyo del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, mediante la profesional Paula Marcela Acevedo Botero de la Dirección de Conectividad - Grupo de Relaciones Institucionales, se coordinó previamente la visita a los Kioscos Vive Digital implementados en las comunidades de San Sebastián los Lagos (Kilometro 2.5 vía Leticia - Tarapacá) y San José (Kilometro 6 vía Leticia - Tarapacá).

El grupo de trabajo define como objetivo para esta primera jornada de trabajo concluir las entrevistas correspondientes a los dos entornos rurales definidos como estudios de caso en el área de influencia de la ciudad de Leticia buscando aprovechar al máximo el horario de atención de estos Kioscos (horas de la tarde de lunes a viernes).

3.1.1. Caso uno: Entorno urbano Leticia (Amazonas). Actividades realizadas y aspectos destacados

La primera entrevista semiestructurada se realiza a la profesional Dayana Enríquez quien se desempeña como responsable principal de Biblioteca Virtual de la Cooperativa Cafamaz, entidad que desde el 2011 ha desarrollado proyectos con miras a apoyar y fomentar la lectura en instituciones educativas de nivel primaria y secundaria, especialmente del Colegio Cristo Rey, perteneciente a esta entidad. Esta funcionaria está certificada como ciudadana digital desde el año 2013 mediante la UNAD Sede Leticia y ha desempeñado diversos cargos en entidades públicas y privadas la Ciudad de Leticia precisamente gracias a esta certificación. Ella destaca la importancia de la capacitación y la formación en competencias lec-

toras que actualmente realiza para el Colegio Cafamaz pero también el importante servicio que presta la biblioteca a los niños de la ciudad que no cuentan con acceso a un computador ni a conectividad a Internet. Como aspectos negativos señala la poca capacidad de la señal y la escasa cobertura de los Kioscos Vive Digital ubicados en el casco Urbano. (Ver anexo 1. folio 4).

La siguiente entrevista grupal semiestructurada se realiza con el grupo de trabajo del Proyecto ONDAS desarrollado, por encargo del MINTIC, por parte de la Universidad Nacional de Colombia – Sede Leticia. El encuentro se da en las instalaciones de la Universidad Nacional de Colombia – Sede Leticia y se constituye como uno de los más importantes logros de la salida de campo en cuanto a que aporta opiniones expertas y profundamente conocedoras de la realidad de las comunidades indígenas del Amazonas y su aproximación a las TIC, dado que el proyecto ONDAS está dedicado al fomento y difusión de proyectos de investigación gestados por las comunidades indígenas del Departamento de Amazonas en los cuales se emplean las TIC. En esta entrevista grupal participan las profesionales Jessica Tatiana Herrera, Ángela Huérfano y Andrea Jimena Salazar, quienes coinciden en señalar la necesidad de entender el tema de la incorporación de las TIC en las Comunidades indígenas del Amazonas, y en cualquier lugar del país, desde una concepción como sistema integral de modo que se cuente con una aproximación cuidadosa al lugar de intervención, un diagnóstico profundo que entienda las necesidades, fortalezas y debilidades de la Comunidad y finalmente con un sistema de evaluación y monitoreo que permita hacer seguimiento a los procesos adelantados. (Ver anexo 1. folio 5).

La siguiente entrevista semiestructurada se realiza con el responsable del proyecto de Ciudadanía Digital en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia - Sede Leticia, profesional Jhon Freddy Valencia Dos Santos, quien narra en detalle el desarrollo de los procesos de alfabetización y certificación en Ciudadanía Digital realizados en la Ciudad de Leticia por la UNAD desde 2013. Este profesional aporta datos cuantitativos y cualitativos de sumo interés que permiten observar como a la fecha se ha trabajado tanto con servidores públicos como con maestros y emprendedores llegando a certificar cerca de 5000 personas en la ciudad de Leticia como Ciudadanos Digitales. Como aspectos negativos destaca también la mala calidad de la señal de internet y de telefonía celular. (Ver anexo 1. folio 6).

El tercer día de trabajo el grupo de investigación se dedica a realizar un recorrido por el casco urbano de Leticia, con el fin de observar el desempeño y la capacidad de la red (conectividad y estabilidad del servicio de internet y telefonía celular) para corroborar de primera mano la “mala calidad del servicio” evidenciada en las entrevistas realizadas en las jornadas anteriores. El grupo de investigadores se desplaza a varios puntos relevantes de Leticia (Biblioteca del Banco de la República, Plaza Santander, Embarcadero y Zona centro) con la intención de constatar este aspecto a la vez que se aprovecha la ocasión para registrar la presencia de los llamados SITES (Locales que prestan el servicio de internet y telefonía en toda Leticia) muy numerosos en la ciudad y empleados especialmente por estudiantes. En efecto se concluye que las señales disponibles son débiles e inestables, especialmente las de los Kioscos Vive Digital, pese a la gran cantidad de publicidad que se identifica al respecto en estos entornos. (Ver anexo 1. folio 7).

A continuación, se presenta la ficha de caracterización del estudio de caso de la ciudad de Leticia que constituye el primer estudio de caso como entorno urbano.

Caracterización del Estudio de Caso de la Ciudad de Leticia	
Entorno Urbano	1/2
<p>Leticia es la capital del Departamento del Amazonas, ubicado en la parte sur del país, esta región es considerada en cuanto a extensión territorial, como el segundo departamento más grande, especialmente por su reserva en biodiversidad dada por la Selva Amazónica. Al norte limita con los departamentos de Caquetá y Vaupés y al noroeste con el Putumayo. De igual forma, su territorio es frontera internacional con los países de Brasil y Perú. Fuente: http://www.sena.edu.co/</p>	
<p>Datos generales: Superficie: 5.968 km² Población: 70.332 (2008) Tiempo: 26 °C, viento SO a 0 km/h, 94% de humedad</p> <p>Fuente: https://www.google.com.co/search</p>	<p>Descripción Física: La Región Amazónica de Colombia o simplemente Amazonia, comprende el 42% del territorio nacional y es la zona menos poblada del país. A la vez, hace parte de la gran región suramericana de la Selva amazónica, la más extensa zona forestal del mundo que es compartida por Venezuela, Brasil, Colombia, Ecuador, Perú, Guyana, Suriname, y Bolivia. En consecuencia, la Región</p>

Caracterización del Estudio de Caso de la Ciudad de Leticia		1/2
Entorno Urbano		
		<p>Amazónica de Colombia es la más forestal con una superficie de 483.119 km cuadrados (Sinchi, 2008). Fuente: http://www.leticia-amazonas.gov.co/</p>
<p>Vías de comunicación: Cuenta con dos rutas aéreas comerciales que conectan con la Región tri-fronteriza. (Colombia-Brasil-Perú). El transporte terrestre es limitado pues no existe conexión con otras ciudades del país. Se presenta transporte urbano (colectivos taxis y motos) que comunican con resguardos y veredas cercanas. El transporte fluvial presenta dos modalidades. Los rápidos y los recreos, determinados por la velocidad y el tipo de embarcación. Los recreos proveen la principal modalidad de transporte a las poblaciones sobre el Río Amazonas. Fuente: http://www.leticia-amazonas.gov.co/</p>		
		
<p>Fotografía de archivo personal. Brazo del Río Amazonas.</p>		
<p>Economía: La economía del Municipio se basa en la producción de cultivos como son el arroz, plátano, maíz y yuca; extracción de maderas, pesca, turismo y comercio fronterizo. Fuente: http://www.leticia-amazonas.gov.co/</p>		

continúa (pág. 76)

<p>Caracterización del Estudio de Caso de la Ciudad de Leticia</p> <p>Entorno Urbano</p>	<p>1/2</p>
<p>Aspectos demográficos: Del total de habitantes (70.332) al 2008, Residen en Zona rural 43.606 y en la Cabecera 26.726. La distribución por edades indica que la mayor parte es población infantil, se encuentra en el rango entre 1 y 14 años. Se presenta una tasa de analfabetismo de 5.7% y el principal núcleo de instituciones educativas se ubica en el área urbana. Fuente: http://www.leticia-amazonas.gov.co/</p> <p>La ciudad cuenta con dos Universidades que se han posicionado en el territorio como la oferta de educación de nivel superior para habitantes de la zona y residentes de entornos cercanos. Estas son: la Universidad Nacional de Colombia Sede Leticia y la Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Se identifican además instituciones como el SENA que aporta en gran medida a la formación y apoya las iniciativas de desarrollo tecnológico e innovación.</p>	
<p>Caracterización del Estudio de Caso de la Ciudad de Leticia</p> <p>Entorno Urbano</p>	<p>2/2</p>
<p>Resguardos indígenas: En territorio Amazónico (departamentos Amazonas, Guainía, Guaviare, Putumayo, Vaupés, Vichada) existen 156 resguardos, cuya superficie total es de 25.614.261 has, y representan el 24% del total de resguardos titulados en Colombia. En el Municipio de Leticia, se conservan 21 Resguardos Indígenas, que actualmente cuentan con una representatividad importante como ente de gobierno y actores que lideran el interior de las comunidades. Fuente: http://www.territorioindigenaygobernanza.com/</p>	
	
<p>Fotografía de archivo personal. Trabajo de campo Universidades de Leticia.</p>	

<p>Caracterización del Estudio de Caso de la Ciudad de Leticia</p> <p>Entorno Urbano</p>	<p>2/2</p>
 <p>Plano de localización Punto Vive Digital Leticia. Edición propia base digital Google Earth</p>	
<p>El Punto Vive Digital en el caso urbano de Leticia, se articula con instituciones del Estado, Alcaldía Mayor y con las instituciones educativas. Presenta además una posibilidad de conexión a través de red inalámbrica en el Parque Central de la Ciudad.</p>	

3.1.2. Caso dos. Entorno rural comunidad San José (Km 6), Leticia (Amazonas)

De acuerdo con lo programado, el grupo de trabajo se desplaza a la Institución Educativa Indígena Francisco José de Caldas – Sede San José donde se ubica el Kiosco Vive Digital de la Comunidad Indígena San José (Kilometro 6) con el fin de realizar 3 entrevistas semi estructuradas a miembros de la comunidad que tienen contacto directo con esta infraestructura. Inicialmente se entrevi-

ta a la señorita Clara Isabel Fonseca Fernández, gestora del Kiosco Vive Digital de esta comunidad, quien demuestra conocimiento y entusiasmo por su labor como gestora además de estar certificada como Ciudadana Digital. Clara comenta como el KVD ofrece sus servicios en las horas de la tarde (entre 1:00 a 6:00 pm) principalmente a niños y jóvenes de la Comunidad que estudian en la misma institución educativa en que se ubica el KVD o en instituciones como el SENA en Leticia. Ella destaca como el KVD ha mejorado la calidad de vida de la Comunidad ofreciendo un servicio que antes solo se podía conseguir en Leticia y a un costo muy alto. Es llamativo que su escogencia como gestora del KVD fue mediado por la Autoridad Indígena que es el Cabildo, es decir que el director del proyecto KVD para Leticia debió presentar su candidatura a esta Autoridad y fueron ellos quienes dieron su visto bueno dado que ella pertenece a la Comunidad y está capacitada para realizar esta actividad. Una vez fue aprobada su instalación, el MinTIC debió socializar sus funciones al Cabildo en una asamblea, para iniciar posteriormente su operación en octubre de 2014.

Como aspecto que podría mejorarse plantea que sería deseable que se contara con un espacio más amplio y mayor número de computadores para ampliar la capacidad de atención dado que con frecuencia los niños deben esperar mucho tiempo para ser atendidos.

A continuación, se entrevista a dos de los niños que estudian en esta misma Institución Educativa (6to y 9no grado) y que además son usuarios del KVD. Ellos comentan que usan el KVD para realizar consultas en el desarrollo de sus tareas y eventualmente para jugar o para “chismosear” en redes sociales. De acuerdo con ellos el KVD, aun cuando no pueden hacer uso de los equipos, es un lugar de encuentro extra clase que les agrada compartir. Coinciden con “Clarita” (como le dicen cariñosamente a su gestora) en que sería bueno ampliar la cobertura, contar con más espacio y ampliar los horarios.

Finalmente se entrevista a la señorita Ingrid Pardo, usuaria mayor de edad perteneciente a esta misma comunidad y estudiante del SENA. Ella comenta que es usuaria frecuente del KVD debido a su rol como estudiante del SENA, entidad que realiza muchas de las actividades académicas en línea, razón por la cual debe contar con una conexión estable para “subir trabajos” y descargar material. En sus palabras “no sabría que hacer sin el KVD”. Ella está a la espera de que la UNAD abra nuevamente convocatorias para certificarse como Ciudadana Digital pues conoce muchas personas que

lo hicieron y está interesada en realizar el proceso, pero no ha visto novedades al respecto desde hace cerca de 1 año. En cuanto a aspectos por mejorar ella sugiere ampliar la cobertura y la estabilidad en la señal porque “a veces es muy lenta o se cuelga y toca empezar todo de nuevo” y ofrecer mayor número de capacitaciones a los usuarios.

<p>Caracterización Estudio de Caso Caserío san José km 6 - Leticia</p> <p>Entorno Rural</p> <p>Institución Educativa Indígena Francisco José de Caldas</p>	<p>1/1</p>
<p>Descripción Física: En territorio rural de Leticia, en el Km 6 Vía Leticia-Tarapacá, se ubica el Caserío San José, conformado por el resguardo indígena del mismo nombre. El equipamiento de mayor importancia en esta zona es la Institución Educativa Indígena Francisco José de Caldas, la cual cubre la educación primaria y secundaria y alberga además un Punto Vive Digital.</p>	
<p>La comunidad cuenta con 1200 habitantes. La mayor parte de servicios que requieren en la cotidianidad deben ser adquiridos en la ciudad de Leticia. El desplazamiento en colectivo puede tomar de 35 a 40 minutos y es un servicio que circula cada 30 minutos desde la ciudad de Leticia hasta el Km 11. Vía Tarapacá.</p> <p>La vía Tarapacá es un proyecto que contempla 175 Km de carretera desde Leticia hacia el norte del País. Sin embargo, actualmente solo se cuenta con 11 Km construidos de esta vía.</p>	
 <p>Fotografía de archivo personal. Trabajo de campo Km 6.</p>	

continúa (pág. 80)



3.1.3. Caso tres. Entorno rural comunidad San Sebastián (Km 2,5), Leticia (Amazonas)

En la Institución Educativa Indígena Francisco José de Caldas – Sede San Fernando se ubica el Kiosco Vive Digital del Resguardo Indígena Comunidad San Sebastián Los Lagos (Kilometro 2,5). Allí, el equipo de trabajo realiza tres entrevistas semiestructuradas a miembros de la comunidad que, al igual que en el caso anterior, tienen contacto directo con esta infraestructura. En este sentido se entrevista a la señora Rosiney Yahue, gestora del Kiosco Vive Digital de esta comunidad, quien inicialmente comentó que tenía poco tiempo en este cargo y que apenas se estaba empezando a empapar de las ac-

tividades que allí se realizaban. Sin embargo, conocía bien su funcionamiento pues había sido usuaria y comenta que la gestora anterior era muy activa y realizaba un buen número de capacitaciones. Ella considera que esta infraestructura es muy importante para la comunidad, pero debe garantizarse el acompañamiento tanto para facilitar el uso para quienes tienen menos competencias digitales como de los niños quienes se mueven con destreza en estos entornos, pero no necesariamente hacen buen uso de ellos (uso responsable). Como aspectos que la gestora considera que son susceptibles de mejorar, sugiere la posibilidad de acceder a herramientas que propendan por la preservación de su lengua materna y sus tradiciones culturales.

Posteriormente, se entrevista al joven René Soria Santos estudiante de 11 grado de bachillerato en el INEM de Leticia y miembro de esta comunidad y al joven Tulio Pantoja, usuario mayor de edad perteneciente a esta misma comunidad y estudiante del SENA. Ambos coinciden en que el KVD les presta un servicio muy importante que facilita sus actividades académicas (realizan sesiones virtuales de sus clases en el Sena a través del KVD) y que definitivamente aporta positivamente a la comunidad.

En particular, Tulio comenta que en su opinión las TIC no representan una amenaza para sus tradiciones ancestrales indígenas, sino que al contrario permiten conocer otras formas de ver del mundo, y esto, si se tienen bien arraigadas las tradiciones no afecta, sino que permite crecer culturalmente. Ambos coinciden en señalar que la capacidad del KVD debería ser aumentada pues cuentan con pocos equipos y estos no son los más actualizados.

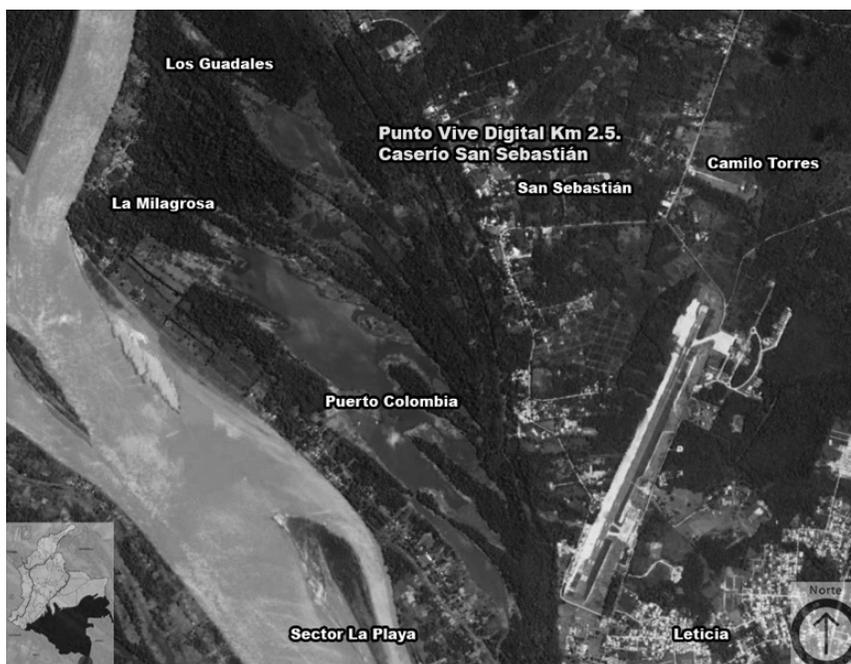
Caracterización Estudio de Caso	
Caserío san Sebastián km 2.5 - Leticia	
Entorno rural	1/1
Institución Educativa Indígena sede san Fernando	
Descripción Física: En territorio rural de Leticia, en el Km 2.5 Vía Leticia-Tarapacá desvío, se ubica el Caserío San Sebastián, conformado por el resguardo indígena del mismo nombre. El equipamiento de mayor importancia en esta zona es la Institución Educativa Indígena Sede San Fernando, la cual cubre la educación primaria y secundaria y alberga además el Punto Vive Digital para el sector.	

continúa (pág. 82)

Caracterización Estudio de Caso	
Caserío san Sebastián km 2.5 - Leticia	1/1
Entorno rural	
Institución Educativa Indígena sede san Fernando	

La comunidad cuenta con 700 habitantes. Similar al caso del caserío San José, la mayor parte de servicios que requiere la comunidad deben ser adquiridos en la ciudad de Leticia. El desplazamiento en colectivo puede tomar treinta minutos y es un servicio que circula cada 30 minutos desde la ciudad de Leticia hasta el Km 11 vía Tarapacá.

La vía Tarapacá es un proyecto que contempla 175 Km de carretera desde Leticia hacia el norte del País. Sin embargo, actualmente solo se cuenta con 11 Km construidos de esta vía.



Plano de localización Punto Vive Digital Km 2.5. Edición propia base digital Google Earth

<p>Caracterización Estudio de Caso</p> <p>Caserío san Sebastián km 2.5 - Leticia</p> <p>Entorno rural</p> <p>Institución Educativa Indígena sede san Fernando</p>	<p>1/1</p>
	
<p>Fotografía de archivo personal. Trabajo de campo Km 2.5.</p>	

3.1.4. Logros y conclusiones del trabajo de campo en Leticia (entorno urbano y entornos rurales)

Entre los logros destacados de esta salida de campo es necesario enunciar que se cumple con el objetivo trazado por el grupo de trabajo en cuanto a lo específicamente referido a la realización de las entrevistas semiestructuradas en los entornos urbano y rural de la ciudad de Leticia. Mediante este trabajo se recopila un material amplio y suficiente con el cual es posible seguir avanzando en el desarrollo de la investigación y por tanto se viabiliza la consecución de los objetivos general y específicos en ella propuestos.

De otro lado, es pertinente mencionar que de esta salida de trabajo de campo se logró, como aspecto especialmente significativo, establecer contactos con pares académicos y con personas sumamente valiosas con las cuales se comparte, desde diferentes puntos de vista y frentes de trabajo, la preocupación y el hacer en pro de implementar las TIC en la cotidianidad de los

colombianos procurando mejorar la calidad de vida individual y colectiva de estos ciudadanos mediante actividades orientadas a que en este proceso se potencialicen los aspectos positivos y se prevengan los posibles aspectos negativos. Estos contactos se convierten en un patrimonio invaluable con el cual esta y futuras investigaciones pueden apalancar procesos en los cuales se continúe trabajando más adelante fortaleciendo las redes de conocimiento.

Concluyendo, y haciendo referencia específicamente a la salida de campo, es importante enunciar que se presentan aquí algunas consideraciones generales que más adelante sirvieron como insumos de trabajo para el desarrollo de la investigación misma. En este sentido, vale la pena advertir que no se trata necesariamente de conclusiones definitivas para el conjunto de la investigación sino más bien parte de la construcción que surgió tras el análisis y la reflexión. Entonces, a manera de conclusión conviene enunciar los siguientes aspectos:

Se cumplió con el 100% del objetivo propuesto para esta salida de campo, lo cual se materializa en las 9 entrevistas estructuradas y semiestructuradas y el reconocimiento in situ de las dinámicas asociadas a la implementación de las TIC y la conceptualización de la ciudadanía digital en la ciudad de Leticia. Tal información se ha consignado en archivos digitales de audio, imagen y video.

En cuanto a los Kioscos Vive Digital (KVD) se identifica que el impacto positivo que generan en la comunidad en la que están implementados depende de la disposición, actitud y aptitud de los gestores. Se puede decir que cuanto más capacitación tienen estos gestores, mayor es el aprovechamiento que estas comunidades hacen de los KVD.

Se observa que los KVD tienen mayor impacto positivo y aprovechamiento en las comunidades en tanto más aisladas geográficamente se encuentran. Así pues, los KVD ubicados en comunidades rurales se convierten en infraestructuras imprescindibles para sus habitantes mientras que aquellos KVD ubicados en las zonas urbanas son fácilmente sustituibles por las redes WIFI de otras entidades públicas y privadas o por los llamados SITES (Locales que prestan el servicio de internet y telefonía en toda Leticia).

Se observa que en las comunidades rurales que cuentan con KVD, se ha aumentado progresivamente el número de usuarios,

desde su implementación, a la vez que las demandas y requerimientos de ellos mismos en virtud de su cada vez mayor conocimiento de las TIC y sus posibilidades. Sin embargo, la infraestructura con la que se cuenta en los KVD no ha aumentado y en algunos casos incluso se ha disminuido debido al uso o al avance mismo de estas tecnologías. En consecuencia, las comunidades demandan ampliar la capacidad operativa y la oferta de servicios de los KVD (por ejemplo, ampliar horarios de atención, mejorar los espacios, ofrecer servicios adicionales como escáner, ofertar más capacitaciones, etc.). Se puede decir que, en estas comunidades, por lo menos en términos de disponer una infraestructura básica, los KVD han resultado un éxito y esto se expresa en el alto nivel de apropiación de los habitantes hacia ella, sin embargo, se deben fortalecer con el fin de dar continuidad a los procesos iniciados que realmente están mejorando la calidad de vida de estas personas.

En Leticia se pueden reconocer numerosas instituciones públicas y privadas que se preocupan por desarrollar procesos con miras a avanzar en la implementación de las TIC, no solo en esta ciudad sino en el conjunto del Departamento del Amazonas. Cada una de estas entidades, desde su enfoque y con el apoyo de distintas entidades (especialmente públicas, pero también privadas), adelantan procesos sumamente valiosos y significativos en este sentido; sin embargo, se evidencia que estos esfuerzos, que realizan por separado cada una de estas instituciones, suelen no estar articuladas ni correlacionadas, de manera que en muchos casos se presentan aspectos inconvenientes como reprocesos o falta de continuidad en las iniciativas emprendidas.

Uno de los aspectos en que coinciden los entrevistados y en general la población de Leticia, es que la ciudad presenta serias deficiencias en cuanto a la calidad de los servicios dependientes de las TIC, como telefonía celular, televisión satelital y por cable, internet, etc. Lo anterior, se constituye como una barrera real que afecta negativamente la conectividad de los ciudadanos. En consecuencia, muchas de las iniciativas y procesos que propenden por consolidar las TIC como calificadoras de vida de los ciudadanos, por ejemplo, mediante proyectos de alfabetización digital, se ven obstaculizados por falta de continuidad o simplemente porque los ciudadanos no cuentan con las infraestructuras necesarias para hacer un uso eficiente de ellas redundando en desmotivación y pérdida de interés.

3.2. Caso cuatro: Entorno rural vereda Guavio Alto, Fusagasugá (Cundinamarca)

3.2.1. Descripción del trabajo de campo

Con el fin de realizar la aproximación a un entorno rural en el departamento de Cundinamarca, se realiza contacto con miembros de la comunidad de la vereda Guavio Alto en el Municipio de Fusagasugá. Se toma como referencia un punto alejado del entorno urbano, en el cual aún no hay presencia de Kioscos Vive Digital. El entorno digital más próximo a la comunidad es la escuela de la vereda que presta servicio de educación primaria a un grupo de entre 25 y 30 niños (pues no todos los días hay asistencia completa) con una profesora a cargo de todos los cursos.

En la escuela los niños tienen acceso a una sala de cómputo con dos computadores, según se programen los horarios o turnos, y se realiza el soporte a consultas y tareas además de contar con libros básicos de texto para el desarrollo de sus cursos.

Se contacta a tres personas que hacen parte de la vereda y representan actores importantes en la comunidad objetivo del estudio de caso. La primera de ellas es Saray Ruiz Rodríguez edad 9 años, estudiante activa de la Escuela y vecina del lugar. Su vivienda se ubica a 10 minutos por camino de herradura. De la conversación con Saray es posible concluir que se tienen recursos limitados, y se percibe que es muy restringido el tiempo disponible para hacer uso de ellos, por otra parte, considera que la navegación es lenta lo que indica una baja conectividad. Sin embargo, esto no constituye obstáculo para su proceso educativo pues expone que realiza sus consultas y tareas en los libros de textos disponibles en la Escuela salvo cuando se trata de temas de actualidad en cuyo caso sería deseable tener acceso a internet.

Junto con Saray, se entrevista a la madre, María de los Ángeles Rodríguez Edad 45 años. María se enfrenta a decisiones importantes en el proceso de formación de Saray pues pasará a bachillerato y contempla en primera opción la posibilidad de que su hija estudie

en un internado privado en Fusagasugá sobre la posibilidad que estudie en el Colegio Departamental de Guavio Bajo que ofrece bachillerato agrícola. Aduce que las principales razones para tomar esta decisión son la dificultad de desplazamiento (Cuavio Bajo se localiza a unos 40 minutos a pie desde la vivienda actual) y porque no tendría herramientas en la casa como internet para hacer consultas y tareas.

Por parte de la Escuela participa la docente Sandra Patricia González quien es gestora de las actividades en la Institución y que además de impartir clases a sus alumnos, motiva el uso de las herramientas digitales aun cuando el recurso sea limitado. En cercanía a la Escuela se realiza entrevista a Adriana Chacón, Filóloga Clásica, Magister en Educación, Consultora de la Fundación Alberto Merani y Docente de la Universidad Pedagógica Nacional, quien visita su casa de descanso de sus actividades cotidianas en Bogotá y ofrece una mirada experimentada con aportes en las nuevas tendencias de la educación a la primera infancia y en edades tempranas.

Adriana considera que no necesariamente los entornos digitales sustituyen ni superan en calidad a los libros de texto, que, entre otras cualidades, usualmente ofrecen fiabilidad que generan en el niño mayor gusto por la lectura. Por otra parte, expresa que en los entornos rurales no resulta usualmente factible que el niño esté acompañado por sus padres para seguimiento del uso de internet y por tanto puede haber riesgo de uso indebido de la red. Opina que esta herramienta podría integrarse a las formas de aprendizaje si se acompañara de capacitación a los padres de forma paralela al aprendizaje del niño.

De estas entrevistas se obtienen las siguientes conclusiones. Posiblemente si hubiera KVD, las familias de los niños de la zona no tendrían que optar por alternativas que afectan su formación en el hogar y la compañía de sus padres. Al existir un kiosco gestionado de manera adecuada habría acceso y acompañamiento al uso de la red mitigando los impactos negativos. Se requiere que el proceso de implementación de las TIC esté acompañado por un proceso de capacitación para las familias en conjunto no solo para los niños, sino para los padres y maestros, es decir que paralelo a la existencia de una infraestructura, exista un proceso de alfabetización digital.

Caracterización Estudio de Caso Escuela Vereda Guavio Alto - Municipio de Fusagasugá Entorno Rural	1/1
<p>Descripción Física: El municipio de Fusagasugá se ubica en el Departamento de Cundinamarca. Dentro del corregimiento suroriental se encuentra la vereda El Guavio. Un territorio con geografía quebrada, bañado por escorrentías superficiales procedentes de los cerros que hacen parte de la reserva del Sumapaz.</p>	
<p>Aspectos Demográficos: La población del municipio asciende a 131.914 habitantes de acuerdo con proyecciones del censo poblacional DANE. En relación con las condiciones de educación, presenta déficit cuantitativo y cualitativo de infraestructura educativa, bajas tasas de cobertura en educación media y superior y baja calidad de los programas. 8,31% de la población en analfabetismo. En relación con el sector salud, los servicios hospitalarios se centran en el nivel curativo y muy poco a prevención, promoción y rehabilitación. Déficit hospitalarios en servicios de laboratorio y cirugía, consulta odontológica y hospitalización.</p> <p>En la vereda del Guavio, se identifican dos instituciones educativas que dan cobertura a la población infantil la institución educativa municipal Guavio Bajo que cuenta con especialidad de Bachillerato Agrícola y la escuela de la vereda Guavio Alto que presta servicio a los niños de la vereda en cursos de preescolar y primaria.</p>	
	
<p>Fuente: www.fusagasuga.com.co</p>	

<p>Caracterización Estudio de Caso</p> <p>Escuela Vereda Guavio Alto - Municipio de Fusagasugá</p> <p>Entorno Rural</p>	<p align="center">1/1</p>
 <p>Plano de localización Escuela Vereda Guavio Alto. Fuente: edición propia base digital <i>Google Earth</i>.</p>	

3.3. Caso cinco: Entorno urbano: Parque entrenubes, Bogotá D.C.

3.3.1. Descripción del trabajo de campo

Elevado a 3.025 msnm en medio de un ecosistema de semiparamo, se ubica el Parque Entrenubes, en donde se realiza entrevista a tres personas que tienen relación con el KVD.

El gestor del Kiosco, Sergio Pachón, comenta que, aunque está recién asignado a este punto, ha podido percibir que la mayor parte de personas que asisten al KVD son niños y adultos mayores. Desde su

experiencia, se han hecho algunas campañas para invitar a los tenderos del sector para el uso en sus negocios. Considera que en el proceso de asignación de gestores a los puntos podría existir mayor relación entre el lugar de vivienda y el lugar de trabajo pues en su caso debe recorrer distancias muy largas para llegar al KVD del Parque.

La segunda persona que comparte su experiencia es la señora Nieves de 50 años. Ella asiste al kiosco vive digital porque en su casa no tiene computador y una de sus vecinas la motivo a acercarse a tomar cursos de informática básica. Ella opina que lo puede aprovechar para hacer trabajos y ayudarles a los nietos en las tareas. Representa, en su caso, un *hobby* más que un trabajo, una posibilidad de acercarse a las nuevas tecnologías y hacer uso de ellas. Desde que está usando los computadores siente que su autoestima se ha elevado, pues se siente hábil en temas que antes no dominaba, por ejemplo, ya fue capaz de abrir su correo y gestionar documentos que su hija aún no podría gestionar. Por ello, es posible concluir que el dominio y aproximación a las herramientas digitales estimula no solo las competencias de aprendizaje sino la estima personal

Finalmente, se entrevista a un estudiante de doce años que asiste a un colegio del sector. Él comenta que se aproxima al kiosco porque en la casa no tienen computador, asiste frecuentemente para hacer tareas y cuando termina utiliza algunos videojuegos. Utiliza el KVD como espacio lúdico y de interacción. Comenta que existe alta restricción de horarios pues en varios casos en los que él intenta acceder al KVD, no se encuentra abierto. Comentó también como el gestor anterior les proponía sesiones de videos educativos como National Geographic y tenía buena acogida. En relación con esto es posible deducir que el éxito y los logros que potencialmente se pueden obtener en el KVD dependen de la actitud propositiva del gestor y la búsqueda de herramientas alternativas al uso individual de los equipos.

<p>Caracterización Estudio de Caso</p> <p>Parque entre Nubes - Bogotá</p> <p>Entorno Urbano</p>	<p>1/1</p>
<p>Descripción Física: Entrenubes es un Parque Ecológico Distrital de Montaña, localizado en el extremo suroriental de Bogotá y forma parte del grupo de cerros y montes que como estribaciones de la cordillera oriental de Los Andes le dan una característica propia al paisaje de la ciudad.</p>	

Caracterización Estudio de Caso Parque entre Nubes - Bogotá Entorno Urbano	1/1
---	-----

Está conformado por los cerros de Guacamayas, Juan Rey y Cuchilla del Gavilán, de las localidades de Rafael Uribe, San Cristóbal y Usme; cuenta con una extensión de 626 hectáreas y un perímetro de 30 Kms. Su uso principal, de acuerdo con lo establecido en el P.O.T (Decreto 190 de 2004) Preservación y restauración de flora y fauna nativos, educación ambiental.

Fuente: <http://ambientebogota.gov.co/parque-entrenubes>

Ofrece a la ciudad y al territorio cercano, una alternativa de ecosistema urbano protegido con opciones de recreación pasiva y espacios ambientales de investigación y contemplación. A través de la Alcaldía Mayor de Bogotá, se articula el Punto Vive Digital para el servicio digital a poblaciones cercanas. El parque es además un núcleo importante de sensibilización y encuentro con la naturaleza, y de educación ambiental con participación comunitaria.



Plano de localización Punto Vive Digital Km 2,5. Edición propia base digital *Google Earth*

continúa (pág. 92)

<p>Caracterización Estudio de Caso</p> <p>Parque entre Nubes - Bogotá</p> <p>Entorno Urbano</p>	<p>1/1</p>
 <p><i>Fuente: archivo personal.</i></p>	 <p>Trabajo de campo Parque Entrenubes.</p>

4. Ciudadanía digital, ¿hacia dónde avanzar en Colombia? Escenarios de oportunidad para fortalecerla desde DDM

En esta cuarta y última etapa se presentan algunas ideas que, a manera de conclusiones generales, condensan la interpretación de la información recabada dentro del estudio descriptivo realizado y proponen algunos aspectos, a manera de sugerencias, en términos de hacia dónde avanzar en la idea de ciudadanía digital en el contexto colombiano y de posibles escenarios de oportunidad en los que los que los profesionales del diseño digital y multimedial puedan contribuir en el necesario proceso de fortalecimiento de esta idea.

4.1. Ideas generales a manera de conclusiones

Partiendo del reconocimiento de estar ante una nueva era (la era digital), surgida desde la denominada revolución de los medios de comunicación e información que a su vez está íntimamente vinculada con los procesos de la globalización, con todo lo que ello implica, se constata como se han transformado definitivamente las formas de habitar de los ciudadanos del presente momento histórico a nivel mundial en diversas dimensiones (política, social, cultural, económica, etc.).

En síntesis, se podrían enunciar como rasgos característicos de esta nueva realidad: la des territorialización de los procesos, especialmente los de producción dando espacio a ideas como te-

letrabajo *e-working*, tele estudio o *e-learning*, compras virtuales o *e-commerce*, etc, la existencia de nuevas formas de comunicación nuevos lenguajes y medios y de nuevas formas de socialización no presenciales, la estrecha relación entre la influencia de los medios masivos de comunicación, el consumismo y el poder adquisitivo, obsolescencia programada y el hecho que sea en gran medida la lógica del mercado la que determina el ritmo de la inmersión en las TIC a nivel global y por tanto la velocidad con la que los hábitos cambian en un proceso jalonado fundamentalmente por las grandes multinacionales a nivel global, especialmente aquellas dedicadas a los medios de comunicación. De la misma manera se debe mencionar, como rasgos característicos positivos de esta era digital, la democratización de la información mediante las TIC, que permite la internacionalización de la cultura y el conocimiento al facilitar acceder a gran cantidad de información al tiempo que compartirla sin grandes esfuerzos o inversiones.

Haciendo referencia a los ciudadanos mismos, se pueden indicar como algunas características de esta era digital: la dependencia creciente de conexión datos y energía, el hecho que el control y poder decisorio ya no es exclusividad de los más experimentados en tanto que, parafraseando a Castells, quien posee la información tiene el poder de determinar y este usualmente está en manos de los nativos digitales, la superposición de actividades no compatibles generando mayores grados de estrés, por ejemplo comer mientras se juega en línea y el protagonismo de las redes sociales digitales que han ido sustituyendo los escenarios físicos de interacción humana.

Ante esta realidad, surgen nuevos conceptos que se articulan con el atributo particular de corresponder a lo digital como definidor sustancial, entre ellos la idea de ciudadanía digital (*e citizen*) que abarca diversas dimensiones, especialmente la política, y que supone el paradigma de la apropiación de las TIC como medio para ejercer derechos y deberes políticos y sociales por parte de los ciudadanos y sus comunidades y en consecuencia, para cualificar la vida misma de los ciudadanos, mediante un nuevo espacio propio de la era digital, el ciberespacio.

Esta nueva manera de ejercer la ciudadanía digital, esta permeada por algunos aspectos que conviene subrayar en tanto que persisten aún en la era digital como el hecho que el concepto ciudadanía sigue siendo fundamental en la organización de los Estados,

en términos de participación democrática en los procesos políticos, lo cual supone que en la actualidad se impone una mirada intermedia entre liberalismo y republicanismo recreando una versión renovada del ciudadano republicano clásico. Allí el mayor reto en la era digital es trabajar permanentemente para abrir y ampliar espacios de participación democrática efectiva mediante las TIC que den cabida a las diversas manifestaciones socio - culturales en un mundo globalizado que exige la inclusión de nuevas miradas en el camino hacia consolidar la llamada ciudadanía universal.

Es claro que son precisamente los entornos digitales los que han permitido generar estos espacios de participación activa de los ciudadanos, aprovechando su gran poder de convocatoria y fácil penetración, proponiendo y motivando la participación ciudadana en los temas que afectan a su comunidad *blogs*, redes sociales, *webs*, etc, de manera que se constituyen como nuevos escenarios de comunicación e interacción que han facilitado el surgimiento de movimientos ciudadanos de múltiples índoles que a su vez abren nuevas corrientes de opinión y actuación, avanzando sin duda hacia nuevos esquemas que proponen por un real ejercicio democrático mediante las TIC, es decir la posibilidad de plantear alternativas al poder establecido por el polo dominante representado en los grupos económicos y su poderío mediático.

De otro lado, los estados han avanzado también en la inclusión de las TIC en su relación con la ciudadanía, implementado ideas como la de gobierno digital (*e-government*), ciberparticipación o la de ciberdemocracia que tienden a facilitar la comunicación estado-ciudadano, a la vez que se optimizan procesos administrativos entre las dos partes. Sin embargo, son precisamente los Estados los que deben enfrentar el siguiente gran reto en términos de consolidar la idea de ciudadanía digital, esto es, parafraseando a Aristóteles, la formación de sus ciudadanos para que hagan buen uso de sus derechos y atiendan sus deberes plenamente, es decir que desarrollen su “virtud ciudadana”, en el contexto de la era digital. Conviene reiterar, como para Aristóteles un punto crítico de la democracia es que los ciudadanos deben estar bien preparados moral, ética e intelectualmente para funcionar bien en sociedad y participar realmente en la toma de decisiones, de lo contrario la democracia caería en la demagogia entregándole los escenarios de poder a unas elites que se sirven del Estado para sacar beneficio propio y el pueblo se vería reducido a una masa no participativa, obediente, ignorante y silenciosa.

Frente a este reto, la idea de recobrar para la era digital la versión clásica de ciudadano, tiene mucho que ver con la idea de García (1995) , en el sentido de la necesidad de “re concebir la ciudadanía como estrategia política”. (P. 21) Se propone hacer de la participación política activa y del civismo cuestiones habituales, sinónimo de un nivel superior del ciudadano que le merece el reconocimientos de su comunidad, de manera que principios como el predominio del bien general sobre el individual, la preservación y salvaguarda de los derechos, tanto civiles, políticos y sociales propios y los de sus conciudadanos, el riguroso cumplimiento de los deberes desde la igualdad de todos los ciudadanos respecto a las normas (isonomía), el trabajo colaborativo en función del bien común y la búsqueda constante por actual éticamente desde la transparencia, la verdad y la justicia, sean parte constitutiva del imaginario colectivo de los ciudadanos.

Naturalmente, este reto que deben asumir los Estados en formación de sus ciudadanos digitales debe estar mediada por el garantizar el cumplimiento de requisitos fundamentales descritos por Robles (2009, p. 55) tener acceso a internet, habilidades digitales y percepción de la utilidad de las TIC y de los requerimientos básicos desarrollo de la sociedad de la información y el conocimiento mediante la oferta de servicios relacionados con ámbitos sociales y políticos claves, la normalización y legislación de internet como un medio valido para la interacción social y política y la apropiación de internet por parte de los usuarios para la realización de actividades políticas y sociales.

En cuanto a la definición del concepto de ciudadanía digital, se puede concluir enunciando como existen básicamente dos posibles concepciones de esta idea, por un lado, una mirada amplia en la cual se considera la ciudadanía digital como una nueva manera de ejercer la ciudadanía, esto implica que la idea esencial de ciudadanía se preserva, pero encuentra un nuevo escenario en el cual desplegarse las TIC pero potencializando aspectos vitales como la participación democrática. Este tipo de definiciones son muy potentes y abren la posibilidad de constituir esta nueva manera de ejercer la ciudadanía como protagonista de la nueva era.

De otro lado una mirada mucho más acotada en la cual se entiende la ciudadanía digital como un medio instrumental para un fin meramente operativo, esto es que la ciudadanía digital es una certificación, que se recibe una vez se aprueban cursos de capacitación en las llamadas competencias informáticas, tras lo

cual se accede a algunos beneficios como el poder realizar teletrabajo, de manera que esta capacitación apunta más bien hacia la alfabetización digital en un primer momento y en niveles más avanzados a fortalecer estas competencias con miras a sacar provecho de las TIC para facilitar procesos como trabajar o estudiar a distancia en línea.

No se trata de ideas excluyentes porque de alguna manera ambas están implícitas en los dos enfoques, sin embargo es evidente que, en términos de constituir la ciudadanía digital como un verdadero paradigma del ejercicio de la ciudadanía en la era digital, se debería apuntar a entender el tema ampliamente en toda su complejidad, de hecho el gran reto, tanto para los ciudadanos como para los Estados debería ser trabajar por la plena aplicabilidad de principios como los descritos en la Carta de la Ciudadanía Digital (*e-citizen charter*)²⁰ que implica no solo la alfabetización digital si no también el asesoramiento juicioso de los órganos del gobierno y el monitoreo en el progreso de la implementación del gobierno digital (*e-government*)²¹, siempre con el acompañamiento de grupos independientes de ciudadanos que supervisen el proceso.

Esta carta que propone constituirse como un manual que facilita la apropiación de los ciudadanos de la idea de ciudadanía digital plantea 10 principios; 1. Elección de canal, 2. Sector Público Transparente, 3. Visibilidad de Derechos y Deberes, 4. Información Personalizada 5. Servicios Eficaces, 6. Procedimientos integrales, 7. Confianza y Responsabilidad, 8. Administración amable, 9. Responsabilidad y Evaluación comparativa y 10. Participación e Influencia en las decisiones De esta manera se sintetiza en gran medida aspectos esenciales y puntos de contacto que posibilitan una relación armónica entre ciudadanos y Estado mediante un dialogo abierto que hace viable una verdadera participación activa y democrática en la toma de decisiones, esto es una verdadera actuación política de parte de cada ciudadano y de cada grupo de ciudadanos.

20 Propuesta mediante una iniciativa ciudadana y adoptada por el gobierno holandés y actualmente en pleno proceso de adopción en varios países de la Unión Europea con el acompañamiento de los ciudadanos.

21 Para más información se debe consultar: www.burger.overheid.nl

Finalmente, debe señalarse un último reto relevante, en términos de constituir realmente la ciudadanía digital, que se relaciona y aglutina los retos antes mencionados, esto es trabajar colectivamente como humanidad, lo cual es propio de un mundo globalizado para cerrar la brecha digital que segrega a unos y otros en todo el mundo en función de su capacidad y poder adquisitivo para garantizarse el acceso a la red, y aún cuanto esta conectividad se tiene garantizada, para sacar el mejor provecho posible en términos de beneficiar a las comunidades y mejorar su calidad de vida desde principios de sustentabilidad ambiental. Se trata de cerrar la brecha digital y en consecuencia usar las TIC para cerrar las brecha económicas y sociales, esto presume la necesidad de fortalecer la sociedad del conocimiento privilegiando su desarrollo por sobre el desarrollo de la sociedad de la información, a la vez que se regula el uso de las TIC para garantizar su uso responsable, potencializando sus efectos positivos y contrarrestando los negativos prevenir el mal uso y fomentar el uso responsable y equitativo.

Para concluir este apartado, vale la pena recapitular la conceptualización que al respecto aquí se propone, esto es que un verdadero ciudadano digital puede definirse como: aquella persona que cuenta con la aptitud y la actitud suficientes, tiene absoluta apropiación por los 10 principios enunciados en la carta de la Ciudadanía Digital para ejercer efectivamente sus derechos y deberes ciudadanos mediante el uso de las TIC. Esto implica, entre otras cosas, que esta persona pertenece a una comunidad en la cual comparte con otros ciudadanos el interés y la motivación por realizar una participación política activa en los temas que los afectan con el fin de propender por mejorar continuamente su calidad de vida individual y colectiva.

Lejos de cerrar el tema, la conclusión de esta etapa de la investigación realizada en el año 2015 y la elaboración de esta definición construida por el grupo de trabajo supone más bien abrir nuevas cuestiones, despertar nuevas inquietudes y visualizar nuevos escenarios de oportunidad que merecen continuar desarrollándose, probablemente a manera de investigaciones proyectuales a plantear posteriormente, apuntando en todo caso a contribuir en el avance de la consecución de los retos que están por delante en aras de aportar en el camino hacia consolidar el constructo ciudadanía digital universal para la cual cerrar la brecha digital es la tarea más urgente como medio para atender graves problemáticas como la crisis medio ambiental de escala global.

4.2. Sugerencias para avanzar en cuanto a ciudadanía digital en Colombia

En el caso de Colombia estos aspectos son igualmente identificables (tanto el estar en la era digital como la presencia de la idea de ciudadanía digital), sin embargo se presentan con la particularidad que el país se caracteriza fundamentalmente por su gran diversidad socio-cultural y por la permanente presencia de una superposición de lógicas y realidades, usualmente contradictorias, que determinan profundos problemas sociales como la segregación, la corrupción, la inequidad y el desequilibrio ambiental. Esta realidad se da también en relación con las TIC de manera que se puede decir que Colombia es una clara muestra de la necesidad urgente de atender la brecha digital como medio para atender también las brechas sociales.

En efecto la idea de ciudadanía digital está presente desde hace varios años en el país, sin embargo se puede concluir inicialmente, a la luz del estudio realizado, que esta idea, atendiendo específicamente al contexto colombiano, a la fecha no ha sido suficientemente problematizada, lo cual constituye una situación problemática que ha redundado en que el Estado Colombiano ha venido implementando planes y proyectos a nivel nacional sin que, a juicio de algunos de los expertos que participaron en la investigación, se haya hecho un ejercicio reflexivo, que permita conceptualizar su implementación como un sistema integral, que garantice resultados consistentes hacia el futuro, por ejemplo, en términos de garantizar una real participación política democrática de los ciudadanos mediante las TIC o que asegure un buen uso de estas tecnologías con un uso responsable y realmente útil para los individuos y sus comunidades.

De alguna manera se corrobora una de las hipótesis planteadas, en el sentido en que una de las motivaciones para realizar este trabajo era la percepción de que el gobierno colombiano ha emprendido planes y proyectos con miras a masificar el uso de las TIC en el territorio nacional, lo que en principio contribuye a cerrar la brecha digital, pero este proceso se ha acometido aceleradamente sin un previo análisis o reflexión sobre los efectos que puede tener para la ciudadanía en tanto que, incluso actualmente, se carece de una problematización integral al respecto que permita mayor comprensión del tema y en consecuencia permita cualificar en cuanto a aptitud y actitud tanto a quienes tienen el compromiso de difundir

esta poderosa herramienta en el contexto nacional como a la ciudadanía en general.

Pese a esta hipótesis, aparentemente corroborada en el desarrollo de la investigación, sería necio desconocer el gran avance que se ha alcanzado por parte del MINTIC en asocio con la UNAD en términos de implementación de las TIC a nivel nacional y capacitación en su uso, alfabetización digital. Se debe reconocer que desde el año 2010 hasta la fecha se ha trabajado arduamente mediante el programa Ciudadanía Digital, enmarcado en el Plan Vive Digital, con el ánimo de masificar el uso de Internet como medio para mejorar la calidad de vida de los colombianos, por ejemplo, en términos de competitividad, calidad de la educación en todos los niveles, apropiación y uso productivo de las TIC y la relación, ciudadano–Estado.

Al respecto, en el desarrollo de esta investigación se describió como la iniciativa Plan Vive digital fue concebida para que el país dé un gran salto tecnológico mediante la masificación de Internet y el desarrollo del ecosistema digital nacional, respondiendo al reto del Gobierno Nacional de “alcanzar la prosperidad democrática gracias a la apropiación y el uso de la tecnología” de modo que el Plan “impulsa el gran salto tecnológico a través de la masificación del uso Internet con el fin de reducir la pobreza y generar empleo”²². En consecuencia y como resultado del trabajo realizado en la actualidad este plan tiene amplia cobertura a nivel nacional y muestra logros muy significativos articulados por el MINTIC mediante el Ecosistema Digital Nacional, elemento articulador que está conformado por cuatro grandes componentes: Infraestructura, Servicios, Aplicaciones y Usuarios, que en conjunto presentan 42 iniciativas dentro de las cuales está la misma Ciudadanía Digital y otras que le son muy cercanas como en TIC Confió, Urna de Cristal y Gobierno en línea y Sí Virtual. Como resultado, hoy instituciones como las Naciones Unidas a través de su Departamento de Asuntos Económicos y Sociales (UDESA), reconoce que Colombia es líder a nivel de Latinoamérica en términos del índice de gobierno electrónico y de servicios en línea a nivel nacional.

22 Tomada de la página del MINTIC – Vive Digital. <http://www.mintic.gov.co/portal/vivedigital/612/w3-propertyvalue-6106.html>. Recuperado en 15 de septiembre de 2015.

Se trata de logros importantes, pero es necesario tener claridad respecto a que la mayoría de ellas son de reciente creación y otras que ya están en marcha son aún muy jóvenes, de manera que, aunque muestran resultados prometedores, aún están por evaluarse integralmente los impactos que puedan realmente generar en las comunidades y el logro de los objetivos trazados para cada uno de ellos y para el Ecosistema Digital.

En lo referido específicamente a la idea de ciudadanía digital es importante reconocer también los logros alcanzados. En este sentido resulta plausible la estrategia de iniciar este proceso mediante los tres grupos en que se ha avanzado, servidores públicos, maestros públicos y pequeños y medianos empresarios dado que para muchos de los ciudadanos que se han certificado como ciudadanos digitales efectivamente esto ha significado una oportunidad de crecimiento personal y profesional, mediante el desarrollo de competencias digitales. Sin embargo, son numerosos los casos en los que estos ciudadanos certificados no han encontrado escenarios en los que puedan implementar sus conocimientos o simplemente han perdido el interés al respecto por diferentes razones, por ejemplo, el no contar con conectividad e infraestructura suficiente. Las cifras de unos y otros casos son difícilmente precisables pues infortunadamente no se cuenta con un sistema de monitoreo y seguimiento al respecto que permita evaluar en el mediano y largo plazo la real consecución de los objetivos trazados.

Se puede afirmar que, en términos de ciudadanía digital, debe reconocerse el importante avance, pero queda claro, a la luz de las siguientes cifras cerca del 5% de los habitantes del país están certificados como ciudadanos digitales tras cuatro años de trabajo en el tema, que el proceso no ha hecho más que iniciarse y que por tanto debe fortalecerse y ampliarse sustancialmente más allá de los tres frentes iniciales, en aras de constituir realmente a Colombia como un país de verdaderos ciudadanos digitales. Como se indicó anteriormente esto dependerá de la capacidad del Gobierno Nacional y especialmente del MINTIC de dar continuidad a estas iniciativas, propender por fortalecerlas y en consecuencia alcanzar efectivamente los objetivos trazados en cada una de ellas.

Por otro lado, se debe reconocer el importante trabajo realizado, especialmente por la UNAD, en relación con la alfabetización digital. Se reconoce más que el contenido de los programas de formación y el proceso de certificación, el ser la institución que ha

acompañado al MINTIC en este trabajo y que por tanto ha acometido esta tarea adquiriendo experiencia en el tema y descubriendo dificultades y fortalezas en el proceso. Producto de ello han sido las variaciones y ajustes que la misma UNAD ha realizado en los procesos de certificación y en las metodologías para convocar a los ciudadanos.

Sin embargo, reconocer estos avances no niega la posibilidad de realizar aquí algunas respetuosas sugerencias entendiendo que se hacen con el ánimo de contribuir en el proceso de consolidación de la idea de ciudadanía digital en Colombia. En primer término se desea llamar la atención respecto a la necesidad de re concebir la comprensión que se tiene de la idea de ciudadano digital, de manera que se pase de una mirada más bien instrumental (si bien útil, pero insuficiente) en la que el ciudadano digital es una persona que ha recibido una certificación que lo acredita en competencias digitales, para pasar a una comprensión en la que se trascienda esta mirada para otorgar a la idea de ciudadanía digital mayor peso y trascendencia dentro del llamado Ecosistema Digital, llegando incluso a ser el elemento protagónico como ocurre por ejemplo en el caso holandés e incluso en algunos casos en el contexto latinoamericano como el del gobierno de la ciudad de Buenos Aires.

Se propone aquí abordar la idea de ciudadanía digital desde una mirada mucho más integral de manera que se recree, por así decirlo, en el contexto colombiano la idea clásica de ciudadanía, pero ahora apoyándose en las TIC como recurso que le permite hacer un ejercicio realmente democrático y participativo de sus deberes y derechos ciudadanos. Naturalmente, temas como el de la alfabetización y el de la certificación hacen parte de esta comprensión, pero no son el centro de atención sino más bien nodos que marcan momentos en la construcción de la apropiación efectiva esta nueva manera de ejercer ciudadanía por parte de cada ciudadano.

En este proceso se asume que recursos como la Carta de la Ciudadanía Digital pueden servir como instrumentos que guían esta reconsideración conceptual, pero deben entenderse a la luz de las singularidades propias para dar énfasis a los temas que en nuestro contexto así lo requieren. La meta para alcanzar es que la ciudadanía digital sea parte intrínseca de la idea de ser ciudadano de hecho lo ideal es que pierda ese apellido digital en tanto que los aspectos que aporta esta idea se incorporan a la dinámica política y social del país hasta el punto en que hacen parte de la cotidianidad. Piénsese por ejemplo eliminar los engorrosos trámites de

declaraciones de impuestos anuales porque la plataforma personal de cada ciudadano, gestionada eficientemente por el Gobierno Nacional, arroja el balance automáticamente y también así lo puede pagar el ciudadano e línea con total confianza en el sistema.

Para alcanzar esta meta, que a priori parece lejana, es necesario contar con que el tema recibe un impulso importante de manera que por ejemplo se pase del actual curso de 30 horas, realizado en línea, a un curso profundo en el que los ciudadanos adquieren además de competencias en el uso de las TIC, competencias cívicas y democráticas, y por qué, no políticas. Se puede retomar como referencia nuevamente el Estado holandés en el que este tipo de cursos duran hasta dos años y se realizan en los contextos académicos a la edad escolar como parte vital del pensum académico y para los migrantes digitales las entidades públicas y privadas cooperan para asegurarse que todos son ciudadanos cuenten con las aptitudes y la actitudes suficientes para ejercer efectivamente sus derechos y deberes ciudadanos mediante el uso de las TIC, en todo caso desde la pertenencia a una comunidad en la cual comparte con otros ciudadanos el interés y la motivación por realizar una participación política activa en los temas que los afectan.

Lo que aquí se propone se trata en todo caso de idear un verdadero sistema integral en torno a la idea de ciudadanía digital, que sería el elemento estructurador en la implementación de las TIC, o virar en la concepción del actual Ecosistema Digital, de forma que aspectos como la previa evaluación en profundidad en las comunidades respecto a las reales necesidades tecnológicas y de formación de cada caso en particular, permitan tomar decisiones acertadas al momento de implementar e incorporar las nuevas infraestructuras. En este mismo sentido, aspectos como la evaluación y el monitoreo cobran una importancia sustancial, sobre todo si cuentan con el acompañamiento de las mismas comunidades, con el ánimo de ir ajustando en el hacer en función de los resultados alcanzados y de los objetivos trazados. De otra forma, al decir de una de las expertas consultadas en la investigación, se corre el peligro de entregar tabletas “para educar” a niños en regiones apartadas que, en medio de su no comprensión del recurso recibido, su potencial y su capacidad, terminan subutilizadas o mal empleadas. Ya es icónico el caso de una madre de un municipio colombiano en el que la tableta termino como tabla de corte en la cocina.

En este mismo sentido el de la formación, otro aspecto en el que es pertinente hacer una sugerencia es en reiterar la necesidad

de generar escenarios digitales de participación en los que los ciudadanos desarrollen sus aptitudes y actitudes democráticas políticas competencias, esto es, escenarios en los que los ciudadanos se formen y motiven en cuanto al reconocimiento en profundidad de sus derechos y deberes como ciudadanos e incluso en el que sea factible proponer y desarrollar iniciativas ciudadanas que faciliten la participación política democrática de esa ciudadanía mediante los entornos digitales.

Se diría que este escenario ya está formulado en iniciativas como Urna de Cristal definida por el Gobierno Nacional como “la principal plataforma del gobierno colombiano para la participación ciudadana y la transparencia gubernamental” y cuyo objetivo es “transformar la relación entre los ciudadanos y el Estado colombiano”²³. Al respecto se enunció antes como sin embargo persiste en ellos como un punto débil, el hecho que este portal es gestionado por el Estado y por tanto permite una comunicación, pero esta es desigual, más que de un diálogo democrático entre ciudadano y Estado, es un escenario que sirve como repositorio de intenciones y propuestas de los ciudadanos y plataforma noticiosa que, naturalmente propende por la buena imagen del Estado y la defensa de sus decisiones. Seguramente un escenario con similar envergadura y apoyo gubernamental pero exclusivamente gestionado por los ciudadanos establecería algo más de equilibrio en la balanza, pero a la larga terminaría por cometer los mismos errores que su contraparte, de manera que se trata de construir un escenario común gestionado por ambas partes en igualdad de condiciones y que realmente sirva como escenario digital de debate democrático y participación activa de los ciudadanos.

4.3. Escenarios de oportunidad desde el Diseño Digital y Multimedia

Para finalizar esta síntesis del trabajo realizado en la investigación a manera de cierre, se describen algunas ideas que pueden

23 Tomado de <http://www.urnadecristal.gov.co/>. Recuperado en agosto de 2015

entenderse como escenarios de oportunidad, en los cuales el quehacer profesional del diseño digital y multimedial pueda contribuir a constituir una verdadera ciudadanía digital. Esto supone potencializar los efectos positivos en la implementación y apropiación masiva de las TIC y mitigar los negativos que puedan resultar colateralmente.

Se hace aquí especial énfasis en la posible actuación de los diseñadores digitales y multimediales colombianos en su propio medio, dado que en este contexto se identifica la necesidad de ahondar en la construcción de una verdadera ciudadanía digital, entendiéndose que en gran medida de esto depende la consolidación de la sociedad del conocimiento y que avanzar en este sentido, sería para el país un verdadero salto cualitativo en términos de la calidad de vida de sus ciudadanos, ya que este proceso vincula dinámicas positivas en términos sociales, culturales, medioambientales, políticos y económicos.

En primer lugar, el escenario de oportunidad más evidente lo constituye la necesidad atender la demanda de formación de los propios ciudadanos digitales por parte del Estado. Esto implica, no solo la necesidad de fortalecer los procesos de formación en competencias básicas en el manejo de las TIC, alfabetización digital, sino además el de dar mayor alcance político a esta formación tanto en actitud como aptitud), llevándola a niveles superiores que posibiliten la real apropiación de los escenarios de participación por parte de los ciudadanos.

Naturalmente, esta demanda debe ser atendida en diferentes franjas de la población, atendiendo a las singularidades de cada contexto en términos sociales, demográficos, culturales y de todo orden allí presentes. Piénsese por ejemplo en la necesidad de formar en ciudadanía digital de forma diferenciada a niños bogotanos de una institución de educación pública primaria versus niños similares, pero en una Comunidad Indígena en el Valle del Sibundoy en Putumayo, aunque ambos niños deben lograr altas competencias en términos de ciudadanía digital sus intereses y su entorno son distintos y por tanto el enfoque y los medios deben atender a estas singularidades.

En este mismo sentido, es fundamental para el país la formación en derechos y deberes, humanos, políticos, sociales, cívicos, etc.) Lo anterior, constituye otro importante escenario de oportu-

nidad para los diseñadores digitales y multimediales en el camino hacia contribuir en la consolidación de la ciudadanía digital. Al respecto se debe enunciar que el país está en un momento histórico coyuntural, proceso de paz y posconflicto, en el que esta formación en derechos y deberes se convierte en la plataforma de arranque para reconstruir valores y por tanto resulta un aspecto esencial que debe ser atendido con apremio.

Otro aspecto en el que es vital la participación de los diseñadores digitales y multimediales, y que tiene que ver con los dos escenarios descritos anteriormente, es el trabajar decididamente para cerrar la brecha digital mediante el desarrollo de ideas creativas e innovadoras que rompan los muros de segregación y exclusión que cada día están presentes. Es necesario trabajar intensamente en el desarrollo de entornos digitales incluyentes que permitan el acceso de todos los ciudadanos y debe subrayarse la palabra todos porque en la actualidad aún se tiene profundas necesidades en este sentido, especialmente entre las poblaciones más vulnerables o minoritarias.

Finalmente debe enunciarse, aunque suene incluso utópico, que un diseñador digital y multimedia tiene, gracias a su saber, la posibilidad de contribuir en la necesidad de cambiar y romper la inercia consumista predominante en la sociedad actual, aprovechando el amplio poder comunicativo y la gran penetración e influencia de las TIC. Este aspecto, el consumismo es el vector principal que contribuye a agravar día a día la crisis medio ambiental de escala planetaria, siendo en todo caso potenciado precisamente mediante las TIC en los medios masivos de información y comunicación por los grandes emporios económicos.

Al respecto, importantes pensadores latinoamericanos como Pepe Mujica, coincidieron con gobiernos de Latinoamérica como el ecuatoriano, en la necesidad de sustituir, en el imaginario colectivo de todos los ciudadanos del planeta, la falacia de una vida centrada obsesivamente en el tener, donde la mayor libertad es consumir tanto como la capacidad adquisitiva de cada uno lo permita e incluso más allá, heredada del pensamiento neoliberal para el que la única lógica válida es la económica, por una vida centrada en la felicidad en la cual las cosas sencillas de la vida recobran valor y el ingenio humano se ocupa de revertir los daños causados para posibilitar la supervivencia de la raza humana como especie.

Referencias

Arenas, L. (1992). *Las Telecomunicaciones en Colombia: Historia, Desarrollo y Normas*. CAT Editores. Bogotá.

Arango, S. (1993). *Historia de la Arquitectura en Colombia*. Bogotá: Centro Editorial Universidad Nacional de Colombia.

Asociación Civil Chicos.net. (15 de noviembre de 2015). <http://tecnologiasi.org/>. (A. C. Chicos.net, Productor) Recuperado el 15 de noviembre de 2015, de <http://tecnologiasi.org/>: <http://tecnologiasi.org/>

Benavides, J. E. (15 de 08 de 2012). www.bdigital.unal.edu.co. (U. N. Colombia, Ed.) Recuperado el 15 de octubre de 2015, de www.bdigital.unal.edu.co: <http://www.bdigital.unal.edu.co/8152/>

Cabezudo, N. (2011). *Inclusión digital: Perspectivas y experiencias*. Editorial Prensas Universitarias de Zaragoza. Zaragoza.

Borja, J., y Manuel, C. (1997). *Local y Global*. Madrid: Taurus.

Blázquez, Entonado Florentino (Coordinador). (2001). *Sociedad de la información y la educación. Junta de Extremadura, Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología*. Dirección General de Ordenación, Renovación y Centros. Mérida.

Castells, M. (2006). *La Era de la Información. Economía, sociedad y cultura*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

Castells, M. y Borja, J. (1997). *Local y Global*. Taurus, Madrid

Castells, M. (2009). *Comunicación y Poder*. Madrid: Alianza.

- ECDL - Fundación European Computer Driving Licence. (septiembre de 15 de 2015). <http://www.seriform.com/>. Obtenido de <http://www.seriform.com/>: <http://www.seriform.com/?q=ecitizen>
- García, N. (1995). *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. México D.F. : Ed. Grijalbo S.A. .
- Hafner y Lyon (1998). *Where Wizards Stay Up Late: The Origins of the Internet* . New York: Touchstone Press.
- Horrach, J. A. (20 de junio de 2009). *Sobre el concepto de ciudadanía: historia y modelos*. En: revistafactotum.com. Recuperado el 28 de octubre de 2015, de revistafactotum.com: <http://www.revistafactotum.com>
- MinTic, 2015, Comportamiento del Sector TIC en Colombia. Recuperado el 2 de octubre de 2020 de https://colombiatic.mintic.gov.co/679/articles-8917_panoranatic.pdf
- Mossberger, K. T. (10 de JUNIO de 2007). mitpress.mit.edu. Recuperado el 15 de Septiembre de 2015, de mitpress.mit.edu: https://mitpress.mit.edu/sites/default/files/titles/content/9780262633536_sch_0001.pdf
- Pérez, A.-E. (1989). *Ciudadanía y definiciones*. Alicante: Departamento de Filosofía del Derecho Universidad de Alicante - Espagrafic.
- Poelmans, M. (28 de junio de 2006). www.osce.org. Recuperado el 15 de septiembre de 2015, de www.osce.org: <http://www.osce.org/eea/90191?download=true>
- Prenski, M. (2010). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. Madrid: Distribuidora SEK, S.A.
- Robles, J. M. (2009). *Ciudadanía Digital. Una Introducción a un Nuevo Concepto de Ciudadano*. Barcelona: Editorial UOC.

RAE, Recuperado el 15 de septiembre de 2020, de <https://dle.rae.es/>

Tocci, R. J., Widmer, N., y Moss, G. M. (2006). *Digital Systems: At: Principles and Applications* (10th Edition). Newyork: Prentice Hall.

Tapscott, D. (2009). *La era digital: Como la generación net está transformando el Mundo*. McGraw-Hill Interamericana de España S.L., Barcelona.

UNAD (2015). Ciudadaniadigital.unad.edu.co/index.php/informacion-general/que-es-ciudadania-digital, Recuperado el 28 de agosto de 2015 de <http://ciudadaniadigital.unad.edu.co/index.php/informacion-general/que-es-ciudadania-digital>.

Glosario

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Brajnik, G. (2009). <i>Validity and Reliability of Web Accessibility Guidelines</i> . Recuperado de: https://users.dimi.uniud.it/~giorgio.brajnik/papers/assets09-wcag.pdf
<i>Concepto</i>	Accesibilidad web
<i>Definición</i>	“A web site is accessible if people with specific disabilities can use it with the same effectiveness, safety and security as non-disabled people.”

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Diccionario de filosofía (1984). <i>Actualización</i> . Recuperado de: http://www.filosofia.org/enc/ros/actualiz.htm
<i>Concepto</i>	Actualización
<i>Definición</i>	“(lat. actualis): concepto que significa el cambio del ser. Este concepto pone de manifiesto tan sólo un aspecto del movimiento: el paso del ser del estado de la posibilidad al estado de la realidad. La explicación de la actualización por Aristóteles y en la escolástica conducía inevitablemente al reconocimiento de la fuente del movimiento, inmutable y exterior respecto al ser: el motor inicial del mundo, Dios. La idea de la transición de la posibilidad a la realidad adquiere su expresión más plena en las categorías de la dialéctica materialista (Posibilidad y realidad)”.

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Herrero, N. (2012) <i>Los varios significados del término avatar</i> . Recuperado de: http://www.inspirulina.com/los-varios-significados-del-termino-avatar.html
<i>Concepto</i>	Avatar
<i>Definición</i>	“Es la representación de un usuario de computadora, ya sea sí mismo o un alter-ego. Es decir que un avatar es nuestra representación como usuarios digitales que puede darse a través de una simple imagen, que acompaña nuestro perfil en cualquier foro de Internet”.

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Álvarez C. L. (2012). <i>Banda ancha y otros términos comunes</i> . Recuperado de: http://claraluzalvarez.org/wp-content/uploads/2014/10/Clara-Luz-Alvarez-Dcho-Telecom-2013-final.pdf
<i>Concepto</i>	Banda ancha
<i>Definición</i>	“La denominación banda ancha se refiere a una red (de cualquier tipo) que tiene un elevado ancho de banda, es decir, una elevada capacidad para transportar información que incide en la velocidad de transmisión de ésta”.

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Real Academia Española. (2001). Rol. En <i>Diccionario de la lengua española</i> (22.a ed.). Recuperado de: http://lema.rae.es/drae/?val=ciberespacio
<i>Concepto</i>	Ciberespacio
<i>Definición</i>	“Ámbito artificial creado por medios informáticos”.

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Sáez Soro, E. <i>Acción comunicativa en el Ciberespacio: el análisis de las páginas web personales</i> . Recuperado de: http://www.bocc.ubi.pt/pag/saez-soro-emilio-ciberespacio.pdf
<i>Concepto</i>	Ciberespacio
<i>Definición</i>	“El concepto, la idea de Ciberespacio nace en el mundo de la literatura (Gibson. W). ¹⁵ El Ciberespacio sugiere una metáfora de enormes dimensiones. Es un término que intenta representar lo irrepresentable, es una idea que reside como tal en nuestras mentes. La representación mental del Ciberespacio como sistema, como red, se apoya en su referente material de redes de ordenadores conectados. Pero esta visión va más allá, tiene una proyección fuertemente mitificada en la que se le otorga una cualidad de mente colectiva y de dimensión paralela con una dinámica social que le es propia e independiente. Inevitablemente se producen nuevas formas culturales de pensar y hablar, por lo que este mundo “paralelo” va reforzando una identidad propia”.

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Real Academia Española. (2001). Rol. En <i>Diccionario de la lengua española</i> (22.a ed.). Recuperado de: http://lema.rae.es/drae/srv/search?key=civismo
<i>Concepto</i>	Civismo
<i>Definición</i>	(Del fr. <i>civisme</i>). m. Comportamiento respetuoso del ciudadano con las normas de convivencia pública.

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Chirila, L.L. <i>Sobre el concepto de civilidad, en Contribuciones a las Ciencias Sociales</i> . Recuperado de: www.eumed.net/rev/cccss/08/llc2.htm
--	--

<i>Concepto</i>	Civismo
<i>Definición</i>	<p>“La ciudad es nuestro entorno cotidiano donde contactamos con la familia, los amigos, los vecinos, los colegas, la escuela, las autoridades, etc. Es nuestro sitio de inmediatas relaciones sociales.</p> <p>En la cultura urbana la civilidad es el elemento más significativo, dado que los seres humanos interactúan en cierto territorio cultural limitado, apareciendo conflictos y discusiones que se deben arreglar según unas reglas comunes. Cada integrante de la comunidad tiene sus necesidades que son el corazón del orden social. Para ser ciudadano no basta con pertenecer a una comunidad, participar e interactuar con los demás, sino que hace falta asumir las responsabilidades que esto supone. Aunque tenemos una vida pública y una privada, esto no debe suponer que estos ámbitos son opuestos y diferentes, sino más bien deben interactuar y ahí es donde aparece el concepto de civilidad”.</p>

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Jenkins, H. <i>Convergence Culture</i> . (2006). <i>La cultura de la convergencia de los medios de Comunicación</i> . Recuperado de: https://stbngtrrz.files.wordpress.com/2012/10/jenkins-henry-convergence-culture.pdf
<i>Concepto</i>	Convergencia tecnológica
<i>Definición</i>	“La convergencia mediática es más que un mero cambio tecnológico. La convergencia altera la relación entre las tecnologías existentes, las industrias, los mercados, los géneros y el público”.

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Pérez L.A.E. <i>Ciudadanía y definiciones</i> , p.7. Recuperado de: http://publicaciones.ua.es/filespubli/pdf/02148676RD34580943.pdf
--	---

<i>Concepto</i>	Ciudadanía
<i>Definición</i>	“En determinadas ocasiones, el término “ciudadanía” se utiliza en sentido descriptivo. Ese es su significado más frecuente en la teoría jurídica iuspublicista. Para los estudios del Derecho constitucional y del Derecho administrativo, la ciudadanía se traduce en un conjunto de normas que regulan el status jurídico-político de los ciudadanos. Se trata, por tanto, de una categoría o institución que dimana del derecho positivo estatal y cuya definición se elabora a partir del análisis empírico y de la exégesis de ese sector normativo del ordenamiento jurídico.”

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	UNESCO. Educación para la ciudadanía mundial Concepción de la UNESCO.
<i>Concepto</i>	Ciudadanía mundial
<i>Definición</i>	“Existen diferentes interpretaciones del concepto de “ciudadanía mundial”. Una idea común es que se trata de un sentido de pertenencia a una comunidad más amplia, más allá de las fronteras nacionales, que pone de relieve lo que tenemos en común en tanto que seres humanos y se basa en la interconexión entre lo local y lo mundial, lo nacional y lo internacional.”

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Userservers. (2015) ¿Qué es una dirección IP? Recuperado de: http://web.userservers.net/ayuda/soluciones/dominios/que-es-una-direccion-ip_NTk.html
<i>Concepto</i>	Dirección IP
<i>Definición</i>	“Las direcciones IP (IP es un acrónimo para Internet Protocol) son un número único e irrepetible con el cual se identifica una computadora

	conectada a una red que corre el protocolo IP. Una dirección IP (o simplemente IP como a veces se les refiere) es un conjunto de cuatro números del 0 al 255 separados por puntos. Por ejemplo, users.net tiene la dirección IP siguiente: 200.36.127.40”
--	--

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	VISA. (2014). <i>Guía Práctica para el Desarrollo de Plataformas de Comercio Electrónico en México</i> . Recuperado de: http://www.re-dempresariosvisa.com/ecommerce/articulo-que-es-e-commerce-o-comercio-electronico
<i>Concepto</i>	E-Commerce
<i>Definición</i>	E-commerce o Comercio Electrónico consiste en la distribución, venta, compra, marketing y suministro de información de productos o servicios a través de Internet. Conscientes de estar a la vanguardia, las Pymes no se han quedado atrás en este nuevo mercado, por lo que han hecho de los servicios de la red un lugar que permite acceder a sus productos y servicios durante las 24 horas del día.

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones MINTIC. (2015), <i>E-Learning (aprendizaje electrónico)</i> . Recuperado de: http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-propertyvalue-1051.html
<i>Concepto</i>	E-Learning (aprendizaje electrónico)
<i>Definición</i>	“Educación a distancia completamente virtualizada a través de los nuevos canales electrónicos (las nuevas redes de comunicación, en especial Internet), utilizando para ello herramientas o aplicaciones de hipertexto (correo electrónico, páginas web, foros

	de discusión, mensajería instantánea, plataformas de formación -que aúnan varios de los anteriores ejemplos de aplicaciones-, etc.) como soporte de los procesos de enseñanza-aprendizaje”.
--	---

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	E-estonia.com – The digital Society. <i>E-Residency</i> . Recuperado de: https://e-estonia.com/e-residents/about/
<i>Concepto</i>	E-Residency
<i>Definición</i>	“E-Residency offers to every world citizen a government- issued digital identity and the opportunity to run a trusted company online, unleashing the world’s entrepreneurial potential”.

<i>Entrada bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Salinas, M.I. (2011), <i>Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente</i> . Recuperado de: http://www.uca.edu.ar/uca/common/grupo82/files/educacion-EVA-en-la-escuela_web-Depto.pdf
<i>Concepto</i>	Entornos virtuales de aprendizaje
<i>Definición</i>	Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica.

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones MINTIC. (2015), <i>Espectro radioeléctrico</i> . Recuperado de: http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-propertyvalue-1051.html
--	---

<i>Concepto</i>	Espectro radioelétrico
<i>Definición</i>	“Es el conjunto de todas las frecuencias de emisión de los cuerpos de la naturaleza. Comprende un amplio rango que va desde ondas cortas (rayos gamma, rayos X), ondas medias o intermedias (luz visible), hasta ondas largas (las radiocomunicaciones actuales)”.

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Exelearning. <i>¿Qué es eXeLearning?</i> Recuperado de: http://exelearning.net/html_manual/exe_es/qu_es_exelearning.html
<i>Concepto</i>	Exelearning
<i>Definición</i>	“Es una herramienta de código abierto (open source) que facilita la creación de contenidos educativos sin necesidad de ser experto en HTML o XML. Se trata de una aplicación multiplataforma que nos permite la utilización de árboles de contenido, elementos multimedia, actividades interactivas de autoevaluación... facilitando la exportación del contenido generado a múltiples formatos: HTML, SCORM, IMS, etc”.

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Cornella, A. (2003). <i>Infoxicación</i> . Recuperado de: http://alfonscornella.com/thought/infoxicacion/
<i>Concepto</i>	Infoxicación
<i>Definición</i>	“Este último término, introducido por Alfons Cornella en 1996. Es el exceso de información. Es estar siempre “on”, recibir centenares de informaciones cada día, a las que no puedes dedicar tiempo. Es no poder profundizar en nada, y saltar de una cosa a la otra.

	Es el “working interruptus”. Es el resultado de un mundo en donde se prima la exhaustividad (“todo sobre”) frente a la relevancia (“lo más importante”).
--	--

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones MINTIC. (2015), <i>Interconexión</i> . Recuperado de: http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-propertyvalue-1051.html
<i>Concepto</i>	Interconexión
<i>Definición</i>	“Es la vinculación de recursos físicos y soportes lógicos, incluidas las instalaciones esenciales necesarias, para permitir el interfuncionamiento de las redes y la interoperabilidad de servicios de telecomunicaciones”.

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Dromi, R. Telecomunicaciones. Interconexión y Convergencia Tecnológica. Ed. Ciudad Argentina – Hispania Libros. Buenos Aires – Madrid - México. 2008. Pág. 141
<i>Concepto</i>	Interconexión
<i>Definición</i>	“La interconexión constituye una técnica que responde a la necesidad de hacer interactuar las distintas infraestructuras (redes) con tecnologías y diseños diferentes, con la finalidad que los usuarios conectados perciban el servicio como si se tratara de una sola red”.

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	González, L.L. (2004). <i>El diseño de interfaz gráfica de usuario para publicaciones Digitales</i> . Recuperado de: http://www.revista.unam.mx/vol.5/num7/art44/ago_art44.pdf
--	--

<i>Concepto</i>	Interfaz gráfica de usuario (GUI)
<i>Definición</i>	<p>“La interfaz gráfica de usuario son todos los elementos gráficos que nos ayudan a comunicarnos con un sistema. El diseñador de interfaz gráfica de una publicación digital cumple una parte fundamental para aterrizar la ideal central, materializarla y construir los mensajes que permiten la comunicación usuario- sistema. Para ello, necesita partir de una base teórica y profundizar en ella para discernir cada uno de los elementos que la conforman y dar sus propias soluciones. De la capacidad que se tenga, como diseñador de interfaces, para captar, interpretar y traducir, esta información a códigos visuales e incluso auditivos que el usuario reconozca, dependerá el éxito que tenga el proyecto, es decir, si la interacción, facilidad de uso (usability) y manejo del mensaje visual, logran la inmersión e interacción del usuario con la interfaz, se cumple el objetivo de la misma”.</p>

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	EcuRed. (2009). <i>Motor de búsqueda</i> . Recuperado de: http://www.ecured.cu/index.php/Motor_de_b%C3%BAsqueda
<i>Concepto</i>	Motor de Búsqueda
<i>Definición</i>	<p>“Un motor de búsqueda es un sistema informático que busca Archivos almacenados en servidores web gracias a su «spider» (o Web crawler). Un ejemplo son los buscadores de Internet (algunos buscan sólo en la Web pero otros buscan además en noticias, servicios como Gopher, FTP, etc.) cuando se pide información sobre algún tema”.</p>

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones MINTIC. (2015), Glosario MINTIC: <i>M- Learning</i> . Recuperado de: http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-5656.html
--	--

<i>Concepto</i>	M-Learning
<i>Definición</i>	Educación a distancia virtualizada a través de dispositivos móviles, utilizando para ello herramientas o aplicaciones apropiadas para el desarrollo de procesos de enseñanza- aprendizaje.

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Stallman, R. (1998). <i>Introducción a la Informática. Estudios GAP, facultad Derecho</i> . Recuperado de: http://www.um.es/docencia/barzana/11/li02.html
<i>Concepto</i>	Ofimática
<i>Definición</i>	<p>Bair (1985) La ofimática es la utilización de ordenadores en la oficina como soporte a los trabajadores de la información que no son especialistas en ordenadores.</p> <p>Elli y Nutt (1980). Un sistema automatizado de información para la oficina trata de realizar las tareas de la oficina tradicional por medio de sistemas de ordenadores.</p> <p>Hammer y Sirbu (1982). La utilización de la tecnología para mejorar la realización de funciones de oficina.</p> <p>Olson y Lucas (1982). La automatización de oficinas se refiere a la utilización de sistemas integrados de ordenadores y comunicaciones, como soporte a los procedimientos administrativos en un entorno de oficina.</p>

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Ministerio de Educación Nacional. <i>La participación es un proceso social</i> . Recuperado de: http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-177283_recurso_1.pdf
<i>Concepto</i>	Participación ciudadana
<i>Definición</i>	La participación es un proceso social. Ésta resulta de la acción intencionada de individuos

	<p>y grupos en busca de metas específicas; en función de intereses diversos y en el contexto de tramas concretas de relaciones sociales y relaciones de poder. La participación es un proceso “en el que distintas fuerzas sociales, en función de sus respectivos intereses, intervienen directamente o por medio de sus representantes en la marcha de la vida colectiva con el fin de mantener, reformar o transformar los sistemas vigentes de la organización social y política”.</p>
--	--

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	<p>Castells, M. (1996). <i>La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol. 1</i>. Recuperado de: http://herzog.economia.unam.mx/lecturas/inae3/castellsm.pdf</p>
<i>Concepto</i>	Sociedad de la información
<i>Definición</i>	<p>“El término informacional indica el atributo de una forma específica de organización social en la que la generación, el procesamiento y la transmisión de información se convierten en las fuentes fundamentales de la productividad y el poder, debido a las nuevas condiciones tecnológicas que surgen en este período histórico”.</p>

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	<p>Becerril Arias, J.F. <i>La Sociedad de la Información, las Tecnologías de Información y de Comunicación (TIC): En los planes de estudio de las DES de Educación y Humanidades de archivística en México</i>. Recuperado de: http://www.bibliociencias.cu/gsd/collect/eventos/index/assoc/HASH013e/258b3411.dir/doc.pdf</p>
<i>Concepto</i>	Sociedad de la información
<i>Definición</i>	<p>“Se refiere a una forma de desarrollo económico y social en el que la adquisición, almacenamiento, procesamiento, evaluación,</p>

	transmisión, distribución y diseminación de la información con vistas a la creación de conocimiento y a la satisfacción de las necesidades de las personas de las organizaciones, juega un papel central en la actividad económica, en la creación de riqueza y en la definición de la calidad de vida y las prácticas culturales de los ciudadanos”.
--	---

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Consejo Privado de Competitividad. <i>Tecnologías de la información y las comunicaciones</i> .
<i>Concepto</i>	TIC
<i>Definición</i>	“Por un lado, las TIC brindan infraestructuras e instrumentos esenciales para la creación, el intercambio y la difusión del conocimiento, impulsan la capacidad innovadora de todos los sectores, reducen los costos de transacción, amplían las oportunidades de inclusión de la población vulnerable, proporcionan instrumentos vitales de dinamización económica para construir economías sólidas y contribuyen al crecimiento total de la productividad. Por otro lado, aportan la eficiencia necesaria en el sector público y privado y reducen las externalidades en aspectos como la energía, el medio ambiente o el envejecimiento de la población. De esta manera, las tecnologías constituyen un elemento esencial para abordar los desafíos de las sociedades, aportando respuestas prácticas y asequibles a crecientes problemáticas. Ahora bien, la magnitud de su impacto depende de la capacidad, eficiencia y eficacia en su uso y de la oferta de bienes y servicios complementarios que se desarrollen alrededor de ellas”.

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Jiménez Jiménez, F.M. (2012). <i>Definición de tecnologías de información y comunicación aplicadas a la educación</i> . Recuperado de: http://galeon.com/nadadenadadenada/tic-sead.pdf
--	--

<i>Concepto</i>	Tecnologías de la Información y la Comunicación o TIC
<i>Definición</i>	<p>“Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, también conocidas como TIC, son el conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro. Abarcan un abanico de soluciones muy amplio.</p> <p>Incluyen las tecnologías para almacenar información y recuperarla después, enviar y recibir información de un sitio a otro, o procesar información para poder calcular resultados y elaborar informes”.</p>

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Acevedo Mejía, C. (2011). <i>Solicitud de concepto radicado 415304 registro 464081</i> . Recuperado de: http://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-3267_documento.pdf
<i>Concepto</i>	Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)
<i>Definición</i>	<p>“Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios; que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, video e imágenes”.</p>

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones MINTIC. (2015), Glosario MINTIC: Trámite en Línea. Recuperado de: http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-5765.html
<i>Concepto</i>	Trámite en Línea

<i>Definición</i>	través del portal de una entidad, ya sea de manera parcial, en alguno de sus pasos o etapas, o total, hasta obtener completamente el resultado requerido”.
-------------------	--

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Montero, Y.H. y Ortega Santamaría, S. <i>Informe APEI sobre usabilidad</i> , p.9. Recuperado de: http://eprints.rclis.org/13253/1/informeapeiusabilidad.pdf
--	--

<i>Concepto</i>	Usabilidad
-----------------	-------------------

<i>Definición</i>	<p>“la usabilidad es un atributo de calidad cuya definición formal es resultado de la enumeración de los diferentes componentes o variables a través de los cuales puede ser medida. Entre estos componentes, encontramos (Nielsen; 2003):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facilidad de Aprendizaje (Learnability): ¿Cómo de fácil resulta para los usuarios llevar a cabo tareas básicas la primera vez que se enfrentan al diseño? • Eficiencia: Una vez que los usuarios han aprendido el funcionamiento básico del diseño, ¿cuánto tardan en la realización de tareas? • Calidad de ser recordado (Memorability): Cuando los usuarios vuelven a usar el diseño después de un periodo sin hacerlo, ¿cuánto tardan en volver a adquirir el conocimiento necesario para usarlo eficientemente? • Eficacia: Durante la realización de una tarea, ¿cuántos errores comete el usuario?, ¿cómo de graves son las consecuencias de esos errores?, ¿cómo de rápido puede el usuario deshacer las consecuencias de sus propios errores? • Satisfacción: ¿Cómo de agradable y sencillo le ha parecido al usuario la realización de las tareas?”
-------------------	--

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Walter, S. <i>La usabilidad en Ingeniería de Software: definición y características</i> , p. 3. Recuperado de: http://www.redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/1937/1/2.%20La%20usabilidad%20en%20Ingenieria%20de%20Software-%20definicion%20y%20caracteristicas.pdf
--	--

<i>Concepto</i>	Usabilidad
<i>Definición</i>	<p>“Un concepto que engloba a una serie de métricas y métodos que buscan hacer que un sistema sea fácil de usar y de aprender. Al hablar de sistema la referencia se hace a cualquier dispositivo que tenga que ser operado por un usuario. En esta categoría caen los Sitios Web, aplicaciones de software, hardware, etc”.</p>
<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	<p>Ecured (2009). Usuario (Informática). Recuperado de: http://www.ecured.cu/Usuario_(Inform%C3%Altica)</p>
<i>Concepto</i>	Usuario
<i>Definición</i>	<p>“Marketing: El usuario es para quien se crean los productos o servicios, son el objeto de diseño y la conformación de las características físicas y tangibles, dándole las especificaciones de factura y la definición de sus componentes.</p> <p>Informática: un usuario es un individuo que utiliza una computadora, sistema operativo, servicio o cualquier sistema, además se utiliza para clasificar a diferentes privilegios, permisos a los que tiene acceso un usuario o grupo de usuario, para interactuar o ejecutar con el ordenador o con los programas instalados en este”.</p>

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	<p>Instituto Politécnico Nacional. Servicios de videoconferencia, teleconferencia y videostreaming. Recuperado de: http://www.upev.ipn.mx/Servicios/Documents/CETRVTVTRI/ TIPOS_SERVICIOS.pdf</p>
<i>Concepto</i>	Video conferencia

<i>Definición</i>	“La videoconferencia es una tecnología que proporciona un sistema de comunicación bidireccional de audio, video y datos que permite que las sedes receptoras y emisoras mantengan una comunicación simultánea interactiva en tiempo real. Para ello se requiere utilizar equipo especializado que te permita realizar una conexión a cualquier parte del mundo sin la necesidad de trasladarnos a un punto de reunión”.
-------------------	---

CONCEPTOS DE MAPA MENTAL

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Mars hall T. H. (1950). <i>CITIZENSHIP AND SOCIAL CLASS and other essays</i> . Recuperado de: http://www.jura.uni-bielefeld.de/lehrtuehle/davy/wustldata/1950_Marshall_Citizenship_and_Social_Class_OCR.pdf
<i>Concepto</i>	Citizenship
<i>Definición</i>	“Digital citizenship” is the ability to participate in society online. What, however, does it mean to invoke the notion of citizenship in relation to the use of a technology? More than half a century ago, British sociologist T. H. Marshall defined citizenship as endowing all members of a political community with certain civil, political, and social rights of membership, including “the right to share to the full in the social heritage and to live the life of a civilized being according to the standards prevailing in the society”

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones MINTIC. (2015), <i>Ciudadano Digital</i> . Recuperado de: http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-articulo-5503.html
--	---

<i>Concepto</i>	Ciudadano Digital
<i>Definición</i>	“Persona que ha adquirido destrezas y competencias para el manejo y aprovechamiento de las TIC, que aplica dichas competencias en su vida cotidiana y que puede llegar a certificarse como tal mediante el programa de Ciudadanía Digital del MINTIC”.

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Robles, J.M. (2009). Ciudadanía Digital: Una introducción a un nuevo concepto de ciudadano. Barcelona: Editorial UOC
<i>Concepto</i>	Ciudadano Digital
<i>Definición</i>	“Aquel individuo, ciudadano o no de otra comunidad o Estado, que ejerce la totalidad o parte de sus derechos políticos o sociales a través de internet, de forma independiente o por medio de su pertenencia a una comunidad virtual”

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Seriform. (2015). <i>E-Citizen</i> . Recuperado de: http://www.seriform.com/?q=ecitizen
<i>Concepto</i>	E-Citizen (Ciudadano Digital)
<i>Definición</i>	“E-Citizen es la certificación de competencias de usuario de aplicaciones informáticas de la Fundación European Computer Driving Licence (ECDL). El programa está diseñado para atender a personas con un conocimiento limitado de los ordenadores e Internet, pero que quieren adquirir unas competencias básicas. E-Citizen se ha desarrollado a lo largo de un período de dos años en respuesta a las directivas europeas que promueven la e-ciudadanía. Puede considerarse como la certificación europea en Alfabetización Digital o Informática.

	<p>El programa e-Citizen desarrolla las habilidades y conocimientos básicos de los candidatos en el uso del ordenador e Internet. El programa tiene como objetivo que los candidatos puedan acceder a la información disponible en Internet y a los recursos de los servicios de una amplia variedad de áreas, incluyendo: noticias, gobierno, consumo, viajes, educación / formación, empleo, salud y negocios”.</p>
--	---

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	<p>Mossberger, K., Tolbert, C. J., & McNeal, R. S. (2007). <i>Digital Citizenship the Internet, Society, and Participation</i>. Obtenido de: https://mitpress.mit.edu/sites/default/files/titles/content/9780262633536_sch_0001.pdf</p>
<i>Concepto</i>	Digital citizens
<i>Definición</i>	<p>“We define “digital citizens” as those who use the Internet regularly and effectively—that is, on a daily basis”.</p>

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	<p>Teletrabajo. (2015). <i>El ABC del teletrabajo en Colombia</i>. Recuperado de: http://www.teletrabajo.gov.co/622/propertyvalues-8010_descargable_1.pdf</p>
<i>Concepto</i>	Teletrabajo
<i>Definición</i>	<p>En Colombia, el teletrabajo se encuentra definido en la Ley 1221 de 2008 como: “Una forma de organización laboral, que consiste en el desempeño de actividades remuneradas o prestación de servicios a terceros utilizando como soporte las tecnologías de la información y comunicación -TIC- para el contacto entre el trabajador y la empresa, sin requerirse la presencia física del trabajador en un sitio específico de trabajo”. (Artículo 2, Ley 1221 de 2008)</p>

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Del Prado, J. <i>Concepto de teletrabajo</i> . Recuperado de: http://www.imf-formacion.com/blog/prevencion-riesgos-laborales/actualidad-laboral/concepto-de-teletrabajo/
<i>Concepto</i>	Teletrabajo
<i>Definición</i>	<p>El teletrabajo puede presentarse como una forma de “trabajo a distancia”. Consiste, básicamente, en el desarrollo de una actividad laboral mediante el uso de herramientas telemáticas, en cualquier momento y lugar, fuera del emplazamiento usual del trabajo. Existen más definiciones de teletrabajo, pero todas coinciden en que el teletrabajo implica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo a distancia. • Ubicación del trabajador diferente a la de la empresa empleadora o cliente para el que trabaja. • Empleo intensivo de las tecnologías de la información. <p>Un valor añadido que aporta el teletrabajador a la empresa, relacionado con el uso de esas tecnologías</p>

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Selva, P., J. <i>Teletrabajo</i> . (2008). <i>Empleo y nuevas tecnologías</i> . Recuperado de: http://www.uv.es/selva/guiaempleo/NT_8a.htm
<i>Concepto</i>	Teletrabajo
<i>Definición</i>	<p>OIT “Forma de trabajo efectuada en un lugar alejado de la oficina central o del centro de producción, y que implica una nueva tecnología que permite la separación y facilita la comunicación”.</p> <p>Unión Europea “Cualquier forma de trabajo desarrollada por cuenta de un empresario o un cliente, por un trabajador dependiente, un trabajador autónomo o un trabajador a domicilio, y efectuada regularmente y durante una parte importante del tiempo de trabajo desde uno o más lugares distintos del puesto de trabajo tradicional, utilizando tecnologías informáticas y/o de telecomunicaciones”.</p>

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Núñez A. (2008). <i>La Educación Digital</i> . Recuperado de: http://pegece6.blogspot.com.co/2009/01/la-educacin-digital.html
<i>Concepto</i>	Educación Digital
<i>Definición</i>	“Por educación digital entendemos la educación presencial y a distancia que hace uso de tecnologías digitales y que tiene como objetivo la adquisición de competencias y habilidades para aprender a aprender, tanto de profesores como de estudiantes, en un proceso de formación permanente”.

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones MINTIC. (2015), <i>Glosario MINTIC</i> :
	<i>Alfabetización Digital</i> . Recuperado de: http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-5447.html
<i>Concepto</i>	Alfabetización Digital
<i>Definición</i>	“Proceso de formación de competencias básicas para el uso de las TIC y, particularmente relacionada con el manejo de un computador, el software de oficina y de la navegación en Internet”.

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Fernández-Villavicencio, N.G. (2012). <i>Alfabetización para una cultura social, digital, mediática y en red</i> . Recuperado de: http://redc.revistas.csic.es/index.php/redc/article/viewFile/743/824
<i>Concepto</i>	Alfabetización Digital
<i>Definición</i>	“Es sabido que la tecnología siempre ha definido la alfabetización. Antes de la imprenta,

	<p>lo que definía la alfabetización era la oralidad, la capacidad para transmitir ideas y pensamientos e información, a través de la voz. Hoy día, el concepto vuelve a cambiar en un mundo saturado de medios, donde las TIC son en parte, responsables y protagonistas de la transformación de la Sociedad de la Información en la que nos hallamos inmersos. Toda nuestra actividad social y cultural está mediatizada por este tipo de tecnologías y los nuevos medios requieren de nuevas alfabetizaciones”.</p>
--	---

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	<p>Silveral, C. (2005). <i>La alfabetización digital: una herramienta para alcanzar el desarrollo y la equidad en los países de América latina y el Caribe</i>. Recuperado de: http://eprints.rclis.org/6354/1/Alfabetizacion.pdf</p>
<i>Concepto</i>	Alfabetización Digital
<i>Definición</i>	<p>La Royal Society of Arts, en su programa de alfabetización informática, la define como: “la acreditación de aquellas destrezas prácticas en tecnologías de la información necesarias para el trabajo, y sin dudas, para la vida diaria”.</p> <p>Por su parte, Kanter afirma que la alfabetización informática “normalmente implica la habilidad para utilizar una computadora personal” 4 y Oxbrow que es “el desarrollo de destrezas para el uso de las tecnologías”.</p>

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	<p>VISA. (2014). <i>Guía Práctica para el Desarrollo de Plataformas de Comercio Electrónico en México</i>. Recuperado de: http://www.redempresariosvisa.com/ecommerce/article/que-es-e-commerce-o-comercio-electronico</p>
<i>Concepto</i>	E-Commerce

<i>Definición</i>	E-commerce o Comercio Electrónico consiste en la distribución, venta, compra, marketing y suministro de información de productos o servicios a través de Internet. Conscientes de estar a la vanguardia, las Pymes no se han quedado atrás en este nuevo mercado, por lo que han hecho de los servicios de la red un lugar que permite acceder a sus productos y servicios durante las 24 horas del día.
-------------------	--

<i>Entrada bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Nieto Melgarejo, P. <i>NOCIONES GENERALES SOBRE EL COMERCIO ELECTRÓNICO</i> , p.2. Recuperado de: http://www.derecho.usmp.edu.pe/cedetec/articulos/el_comercio_electronico.pdf
--	---

<i>Concepto</i>	Comercio electrónico
-----------------	-----------------------------

<i>Definición</i>	<p>“El comercio electrónico es en estos momentos un concepto que está revolucionando la percepción de los escenarios en los que se desarrollan las iniciativas empresariales y los mercados financieros. Los elementos que hacen posible el comercio electrónico se encuentran ligados al avance de la tecnología de la información, los cuales mediante el uso de Internet y demás herramientas informáticas, permiten las nuevas relaciones comerciales entre los agentes económicos.</p> <p>El comercio electrónico, desde un punto de vista académico es interdisciplinario, y los pilares que lo sustentan consisten en dos aspectos básicos: el tecnológico y el jurídico”.</p>
-------------------	---

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Colombia Digital. (2012). <i>Acerca del comercio electrónico</i> . Recuperado de: http://colombiadigital.net/opinion/columnistas/conexion/item/1773-acerca-del-comercio-electr%C3%B3nico.html
--	---

<i>Concepto</i>	Comercio electrónico
<i>Definición</i>	“El comercio electrónico, o ‘E-commerce’, como se ha denominado en buena cantidad de portales existentes en la red, es definido por el Centro Global de Mercado Electrónico como: “cualquier forma de transacción o intercambio de información con fines comerciales, en la que las partes interactúan utilizando Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), en lugar de hacerlo por intercambio o contacto físico directo”.
<i>Concepto</i>	Gobierno electrónico
<i>Definición</i>	“Puede ser definido como “la incorporación de las innovaciones tecnológicas al aparato estatal, lo que constituye un esquema de gestión pública basado en la utilización de tecnología de la información y de las comunicaciones, teniendo como objetivos mediatos optimizar la gestión pública y desarrollar un enfoque de gobierno centrado en el ciudadano”.

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Rubio A. (2010). <i>Jóvenes en red, generación digital y cambio social</i> , p. 2. Recuperado de: http://www.diba.cat/documents/95670/96986/joventut-fitxers-2010rubio-pdf.pdf
<i>Concepto</i>	Socialización digital
<i>Definición</i>	“Si los nuevos medios de comunicación han tomado un protagonismo crucial en procesos que como el de socialización de los menores afectando íntimamente a la propia reproducción social, no es menos cierto que, concretamente Internet, ha sido adoptado como medio preferente por éstos; lo que ha conseguido que la juventud actúe como conductora y generadora de nuevas formas y realidades de interacción humana. Por ejemplo, el uso de aplicaciones conocidas como Redes Sociales se están constituyendo

	una revolución en las formas de conocerse, interactuar, encontrar pareja, integrarse en grupos, estudiar o encontrar trabajo”.
--	--

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Merino Malillos, L. (2010). <i>Nativos Digitales: Una aproximación a la socialización tecnológica de los jóvenes</i> , p.135. Tesis de doctorado. Universidad del País Vasco. España. Recuperado de: http://www.injuve.es/sites/default/files/nativos%20digitales_0.pdf
<i>Concepto</i>	Generación Digital
<i>Definición</i>	<p>“Según John Katz (en Osgerby, 2004) la juventud es el epicentro de la revolución de la información, el nivel cero de la era digital. Los jóvenes ocupan una especie de nuevo espacio cultural, son ciudadanos de nuevo orden, fundadores de la Nación Digital. Son quizás palabras mayores, pero lo que resulta indiscutible es el rol clave que los jóvenes juegan cuando se analiza la influencia de lo tecnológico en lo cotidiano.</p> <p>Parece evidente que la vida cotidiana de los jóvenes está tendiendo cada vez más hacia la tecnologización de las rutinas diarias. Los aparatos tecnológicos (móviles, videojuegos, ordenadores, Internet...) ocupan cada vez más la espacio- temporalidad cotidiana de la juventud y conforman sus prácticas y rutinas cotidianas. Las relaciones sociales que a través de ellas establecen son significativas para ellos, y les abren un abanico de posibilidades que superan el clásico “aquí y ahora” de las relaciones cara a cara.</p> <p>Esta serie de aspectos están haciendo que surjan conceptualizaciones diversas en torno a la actual generación de jóvenes, desde Net-generation hasta screenagers o Generación Nintendo. Nosotros vamos a optar por la denominación Generación Digital ya que este concepto engloba aquellos aspectos que consideramos clave para entender la relación entre la actual generación de jóvenes y las nuevas tecnologías.</p>

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones MINTIC. (2015), Glosario MINTIC: Alfabetización Digital. Recuperado de: http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-5306.html
<i>Concepto</i>	Gobierno en línea (GEL)
<i>Definición</i>	“Gobierno en Línea es una estrategia definida por el Gobierno Nacional mediante el Decreto 1151 de 2008, que pretende lograr un salto en la inclusión social y en la competitividad del país a través de la apropiación y el uso adecuado de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (T.I.C). Esta estrategia pretende contribuir a mejorar la eficiencia y transparencia del Estado Colombiano a través de la construcción gradual de un gobierno electrónico, además de promover la actuación del gobierno como usuario modelo y motor de la utilización de las TIC”.

<i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i>	Secretaria de función pública. (2012). <i>Preguntas frecuentes</i> . Recuperado de: http://2006-2012.funcionpublica.gob.mx/index.php/unidades-administrativas/ssfp/mejor-gobierno/faq/gobierno-digital.html
<i>Concepto</i>	Gobierno digital
<i>Definición</i>	“En la Administración Pública Federal, se entiende por Gobierno electrónico o Gobierno Digital el “aprovechamiento de las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC) en la mejora de la gestión interna de la administración pública para otorgar mejores servicios, facilitar el acceso a la información, la rendición de cuentas, la transparencia y fortalecer la participación ciudadana”.

<p><i>Entrada Bibliográfica (APA Sexta edición)</i></p>	<p>Má Villatoro, V.H. (2006). <i>Ventajas y desventajas de la implementación del gobierno electrónico en la administración pública guatemalteca</i>, p.17. Tesis de licenciatura. Universidad de san Carlos de Guatemala. Guatemala. Recuperado de: http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/04/04_6289.pdf</p>
---	---



**UNIVERSIDAD COLEGIO
MAYOR DE CUNDINAMARCA**

SELLO EDITORIAL

SER CIUDADANO

DIGITAL HOY EN COLOMBIA

Ser ciudadano digital hoy en Colombia es una publicación que busca contribuir en la construcción de conocimiento respecto al tópico ciudadanía digital (e-Citizen), para lo cual, realiza inicialmente una revisión del concepto ciudadanía (origen, evolución y connotaciones), llegando hasta la idea de ciudadanía digital, para avanzar en la conceptualización de la idea de ciudadanía digital vigente hoy en Colombia.

Además, presenta algunas ideas que, a manera de conclusiones generales, condensan la interpretación de la información y proponen consideraciones encaminadas a identificar cuál es el paso a seguir para avanzar en la construcción de una ciudadanía digital en el contexto colombiano y cuál puede ser la contribución de los profesionales en diseño digital y multimedia y qué posibles escenarios de oportunidad se vislumbran para que los profesionales del diseño digital y multimedial puedan contribuir en el necesario proceso de fortalecimiento de esta idea.



UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA
SELLO EDITORIAL