



E-CIUDADANÍA Y EDUCACIÓN UNIVERSITARIA: EVALUACIÓN DE SABERES DIGITALES EN UNA IES MEXICANA

*E-Citizenship and Higher Education: Analysis of Digital Knowledge in a Mexican
University*

José Alejandro Lara-Rivera

Alejandro.lara@udo.mx

<https://orcid.org/0000-0001-9269-8132>

Abel Antonio Grijalva-Verdugo

Abel.grijalva@udo.mx

<https://orcid.org/0000-0001-8828-7269>

Universidad Autónoma de Occidente (México)

Recibido: 12/09/2018

Revisado: 30/10/2018

Aceptado: 05/11/2018

298

Resumen

La ciudadanía digital o e-ciudadanía, está ligada a las exigencias que el mundo laboral, educativo y cultural plantean a los individuos del siglo XXI. En ese sentido, el papel que las universidades han de jugar para formar sujetos críticos y alfabetizados en entornos altamente digitales es preponderante, pues son las IES espacios históricamente encargados de generar, transferir y aplicar nuevos conocimientos. Así, este artículo presenta una investigación empírica que evalúa saberes digitales en estudiantes del nivel superior, los datos fueron recopilados en una institución mexicana ubicada al noroeste del país. La muestra se compone de 346 sujetos divididos en universidad alta y baja ya que, se trabajó con la hipótesis de que los conocimientos tecnológicos están relacionados con el grado de avance en el currículo escolar, es decir, mayores años de estudio tendrían que favorecer niveles altos de "ciudadanía digital". Para ello, se realizaron pruebas estadísticas de Chi-Cuadrada y comparación

de frecuencias desde la variable de cruce (avance en la carrera), los hallazgos dan cuenta que el currículo escolar no es necesariamente una variable preponderante para poseer elevados conocimientos digitales.

Abstract

The digital citizenship or e-citizenship is linked to the demands that the labor, educational and cultural world pose to the individuals of the 21st century. In that sense, the role that universities have to play to train critical and literate subjects in highly digital environments is preponderant, since it is the HEIs historically responsible for generating, transferring and applying new knowledge. Thus, this article presents an empirical research that evaluates digital knowledge in upper-level students, the data was collected in a Mexican institution located in the northwest of the country. The sample consists of 346 subjects divided into high and low university, we worked with the hypothesis that technological knowledge is related to the degree of progress in the scholar curriculum, that is, longer years of study would have to favor high levels of "Digital citizenship". To do this, statistical tests of Chi-Square and comparison of frequencies were made from the crossover variable (advance in the program), the results show that the scholar curriculum is not necessarily a preponderant variable to possess high digital knowledge.

299

Palabras Clave: Tecnología Educativa, Educación Superior, Educación Mediática

Keywords: Technology Education, Higher Education, Media Literacy.

Introducción

Esta investigación forma parte del proyecto de tesis doctoral "evaluación de saberes digitales para estudiantes de educación superior"; los objetivos fueron caracterizar y conocer las habilidades que los jóvenes universitarios poseen para el manejo de tecnología y medios en contextos académicos y cotidianos.

El concepto central del proyecto se denomina “saberes digitales” y conjuga una serie de dimensiones e indicadores propuestos por organismos internacionales como la UNESCO, la OCDE, ECDL, el Parlamento Europeo, entre otros y que, Ramírez-Martinell & Casillas (2016) definen como una estructura graduada de habilidades y conocimientos teóricos e instrumentales de carácter informático e informacional que los actores universitarios deben poseer dependiendo su disciplina académica. Según los autores, dichos saberes se clasifican en cuatro grandes dimensiones:

- 1) Administración de sistemas digitales;
 - 1.1 Uso de dispositivos
 - 1.2 Uso de sistemas de información especializados.
- 2) Creación y manipulación de contenido digital;
 - 2.1 Manipulación de archivos de texto
 - 2.2 Manipulación de conjunto de datos
 - 2.3 Manipulación de archivos multimedia
- 3) Socialización en entornos digitales
- 4) Manejo de información;
 - 4.1 Ciudadanía digital
 - 4.2 Literacidad digital

Como se observa, de la dimensión cuatro se desprende la categoría analítica “ciudadanía digital o e-ciudadanía” relacionada al papel de las TIC como herramientas para ejercer ciudadanías digitales éticas, libres y responsables. En tal, este artículo reporta los hallazgos en ese sentido.

La investigación se realizó de enero de 2015 a julio de 2018 en una Institución de Educación Superior (IES) mexicana: la Universidad Autónoma de Occidente (en adelante UAdeO), ubicada en el noroeste de México y que, de acuerdo a datos de la ANUIES (2014), es la segunda institución en importancia por tamaño de matrícula estudiantil.

El currículo escolar de dicha institución, establece mediante el Plan Lince de Desarrollo Institucional 2017-2020 (Universidad Autónoma de Occidente, 2017) la innovación pedagógica en todo el sistema escolar como necesidad para fomentar el uso gradual de las TIC y con ello, mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes. De acuerdo con esto, la UAdeO plantea ciertos

fundamentos educativos para que los jóvenes adquirieran saberes digitales a lo largo de su formación profesional con asignaturas transversales de tecnología, lenguaje y formación integral.

Si bien, dicho currículum escolar no conceptualiza los procesos socioeducativos mediados por las tecnologías como “saberes digitales”, traza rutas teórico-metodológicas para favorecerles, tales como: la adquisición de competencias genéricas básicas, disciplinares y actitudinales para que los sujetos puedan desenvolverse en contextos tan competitivos y globalizados como los actuales.

Hacia una ciudadanía digital y mediática

Los cambios tecnológicos generados en los ámbitos de la salud, la educación y el trabajo, principalmente, han marcado la necesidad de replantear ciudadanía contextualizadas a los vertiginosos paisajes sociocomunicativos contemporáneos y es que, las formas de socialización de los sujetos en la era *Web* o *Post-Web 2.0* (O’reilly, 2005) son parte de las geografías físicas y simbólicas en las que han de configurarse las nuevas ciudadanía tanto en los planos colectivos como individuales.

Y es en las propuestas éticas y filosóficas del concepto ciudadano (del latín *civis*) donde se encuentran ideales de comportamiento, participación y convivencia universales, de los que se partiría para plantear las ciudadanía digitales. Para Gozávez & Contreras-Pulido (2014) el concepto ciudadanía precisa integrar las acepciones de las ciudadanía jurídicas, sociales, económicas, ecológicas, interculturales, globales y cosmopolitas, primordialmente, para hablar de una ciudadanía naciente, la mediática o digital, es decir, en y gracias a los medios de comunicación tanto tradicionales como interactivos (Gozávez, 2012).

Si bien, el concepto ciudadanía ha sido estudiado desde el campo educativo, sociológico, de la ética y la antropología cultural, principalmente, el abordaje teórico-metodológico de este artículo está más cercano a un concepto de la relación investigativa entre los terrenos de la tecnología- los medios de comunicación (*media*) y los sujetos o lo que Martín-Barbero (1991) denomina

“mediación” y que, se refiere a los procesos socioeducativos amplios de relacionarse de manera constante con artefactos comunicativos como las pantallas, los ordenadores, la TV, entre otros, estableciendo nuevos significados y significantes derivados de tan rico proceso.

Así, es innegable que la afirmación de que nos encontramos en un hábitat mediático, o lo que McLuhan (1964) visionariamente en los años 60 denominó “ecología mediática” en la aldea global, es una premisa vigente para la sociedad catalogada como la más tecnológica y comunicada de la historia de la humanidad. Y es en dicha sociedad hiperconectada (Lipovetsky & Serroy, 2009), donde tienen sentido conceptos como el de globalidad; caracterizada por procesos económicos neoliberales, principios socioculturales, educativos y políticos; mismos que, son más visibles a la llegada del internet.

Hoy en día las TIC forman parte de la estructura física y simbólica de las sociedades posmodernas (Lipovetsky & Serroy, 2009), hipermediáticas o transmediáticas (Scolari, 2009) y que, investigaciones como las de Cabrera (2006), Caldeiro-Pedreira & Aguaded-Gómez (2015) Chaparro (2009), Jenkins (2006), Ferrés & Piscitelli (2012), entre otras, abonan a la discusión de que las TIC y las narrativas mediáticas forman parte de la cultura popular de las sociedades recientes, por lo que el concepto de ciudadanía digital o e-ciudadanía es cada vez más pertinente. Y es que, conocer las preferencias mediáticas de los adolescentes permitirá identificar pautas para la organización de procesos socioeducativos que fomenten el desarrollo de inteligencias colectivas con sentido ético y global. “Si se pretende crear una e-ciudadanía para optar a una idónea e- democracia, debemos afianzar esta con fuertes políticas formativas [...] es necesario revisar e indagar sobre los usos, inconvenientes y posibles consecuencias del uso del internet” (Fuentes-Esparrel, 2011: 118).

Precisamente el manejo de los nuevos lenguajes y artefactos tecnológicos ha motivado discusiones en los planos académicos, empresariales y sociales sobre todo porque, como Cabrera (2006) argumenta, se ha adoptado una visión tecnologizante que vincula el progreso, casi automático, a todos los sectores que emplean las TIC como herramientas para su desarrollo, incluido el campo de la educación.

Sin embargo, apegarse a posturas tan radicales del uso de las tecnologías nos alejaría de las premisas y objetivos globales de alcanzar una educación para toda la vida como demandan el informe Delors (1996), la Declaración de Grunwald (UNESCO, 1982) o los esfuerzos sistematizados del Parlamento Europeo a través del Marco Común de Competencia Digital Docente (INTEF, 2017), donde se articulan dimensiones e indicadores que guían la formación ciudadana de los jóvenes en los tiempos recientes.

Por lo antedicho la ciudadanía digital o e-ciudadanía, refiere a un tipo de ciudadano; sus capacidades deberán ser analizadas en correspondencia a tales exigencias. “Platón, Aristóteles o Séneca, concedían a la idea de virtud una importancia esencial para la configuración del buen ciudadano” (Robles, 2009: 13). En tal, el ciudadano digital contemporáneo deberá tener cualidades y capacidades para gestionar éticamente contenidos, narrativas y espacios digitales con grandes cantidades de información. Tal como proponen los autores, al definir la ciudadanía digital:

Conocimientos, valores, actitudes y habilidades referentes a las acciones (usos sociales, comportamiento éticos, respecto a la propiedad intelectual, integridad de datos, difusión de información sensible) y a las normas relativas a los derechos y deberes de los usuarios de sistemas digitales en el espacio público, específicamente, en el contexto escolar (Ramírez-Martinell & Casillas, 2016: 23).

En esta definición se encuentran los referenciales teóricos que permiten operacionalizar empíricamente esta investigación porque, si bien el término ciudadanía digital requiere revisión y actualización constantes, es ineludible delimitar en tiempo y espacio cada fenómeno para la generación de nuevos conocimientos en el ámbito de la educación y la tecnología.

Metodología

El estudio es una evaluación a universitarios respecto a sus saberes digitales, desde las dimensiones analíticas propuestas por Ramírez-Martinell & Casillas (2016) y que, fueron mencionadas anteriormente. El artículo aborda, específicamente, la categoría “ciudadanía digital” la cual evalúa aspectos

como: identificación de contenidos legales e ilegales en internet, capacidades para detectar correos maliciosos, conocimientos de derechos de autor, ética para la socialización de contenidos digitales en las redes e importancia de la identidad digital para la autoprotección.

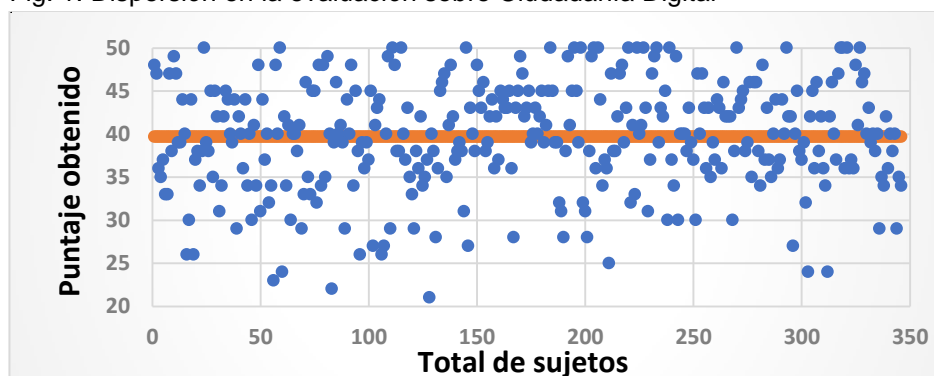
La investigación puede catalogarse como descriptiva y correlacional. El instrumento de recolección de datos es un cuestionario tipo escala *Likert* a cinco puntos, con las etiquetas: 1) nunca lo he hecho, 2) tengo poco conocimiento, 3) solo con ayuda, 4) frecuentemente y 5) si y podría explicarlo. Las cuales ponen en contacto a los sujetos con situaciones o saberes específicos de la ciudadanía digital. El cuestionario fue validado por expertos e integrantes de la Red de Investigación Literacidad en la Universidad (México), quienes aprobaron un formato a 60 ítems (Alfa de Cronbach de .930); de los cuales diez corresponden a la categoría “ciudadanía digital”. El formato de 10 ítems reportó un Alfa de Cronbach aceptable de .752.

El cuestionario fue suministrado a los sujetos de manera digital con el apoyo de la herramienta informática *google forms* durante cuatro semanas en las que se acudió a las aulas de todos los programas educativos de la institución analizada. El equipo de investigación estuvo presente durante la aplicación para resolver posibles dudas o contratiempos de infraestructura que pudieran afectar el levantamiento de los datos. De acuerdo a la ANUIES (2017) la institución contaba, en ese momento, con una matrícula de 3472 estudiantes; la muestra fue aleatoria simple calculada a 346 sujetos distribuidos equitativamente por año escolar, programa educativo y horario de asistencia. El intervalo de confianza fue del 95% y la base de datos fue procesada en SPSS versión 21.

Resultados

Una vez realizadas las pruebas de normalidad se encontró que los datos no se distribuían uniformemente por lo que se procedió a la ejecución de pruebas estadísticas no paramétricas, específicamente, Chi-Cuadrada. La siguiente gráfica muestra el puntaje obtenido de los 346 sujetos encuestados para la evaluación global de la Ciudadanía Digital.

Fig. 1. Dispersión en la evaluación sobre Ciudadanía Digital



Elaboración propia. Fuente: trabajo de campo

Se observa que los valores de la evaluación oscilan entre 21 y 50 puntos con un rango de 29, media de 40 y desviación estándar de 6.29. De este modo, se procedió a usar la prueba Chi-Cuadrada para comprobar el hipotético de que los saberes digitales son diferenciados en relación al grado o nivel de avance en la carrera. Para esto, se agrupó a los alumnos que cursan el tercer y cuarto año en universidad alta, mientras que los estudiantes de primero y segundo ciclo fueron clasificados como universidad baja. Por lo tanto, se esperaba que a mayor grado de avance en la carrera los sujetos mostraran mayores niveles de saberes digitales.

305

Al ejecutar la evaluación global se encuentra que los rangos son similares, siendo la calificación dominante “regular” tanto para los sujetos de universidad baja como universidad alta con puntuaciones de 39.40 y 39.94 respectivamente. Ver figura 2.

Fig. 2. Resultado global ciudadanía digital

Ciudadanía digital Universidad Alta			Ciudadanía digital Universidad Baja		
RANGO		Status	RANGO		Status
7,886	8,300	EXCELENTE	8,551	9,000	EXCELENTE
7,471	7,885	MUY BUENO	8,101	8,550	MUY BUENO
6,641	7,470	BUENO	7,201	8,100	BUENO
4,981	6,640	REGULAR	5,401	7,200	REGULAR
0	4,980	BAJO	0	5,400	BAJO

Ítems	10
Valor máx del ítem	5
Encuestas	166
Valor máximo dimensión	8,300
Avance en la carrera	Universidad Alta
Valor obtenido	6,541
Puntaje promedio	39.40

Ítems	10
Valor máx del ítem	5
Encuestas	180
Valor máximo dimensión	9,000
Avance en la carrera	Universidad Baja
Valor obtenido	7,190
Puntaje promedio	39.94

Elaboración propia. Fuente: trabajo de campo

El análisis más profundo de los datos arroja que no existen diferencias estadísticamente significativas entre los grupos desde la variable de cruce (avance en la carrera).

Nivel de referencia: $(\alpha) = .05$, X^2 tabular = 9.49

Resultado obtenido: X^2 para (4, N: 346) = 3.41, p: .24

Se tiene que $Chi^2 (3.41) < Chi^2$ tabular (9.49) y que $p (.24) > \alpha(.05)$.

De este modo, se acepta la hipótesis nula H_0 , que establece que el grado de avance en la carrera no incide en los resultados obtenidos, en otras palabras, existe independencia entre las variables. Esto lleva a suponer, que el currículum escolar no contribuye sustancialmente al desarrollo de una ciudadanía digital, al menos por lo reportado en este ítem.

Fig. 3. Resultado general de la dimensión: ciudadanía digital

Variable de agrupación	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Bajo	TOTAL
Universidad Alta	13.3%	3.6%	25.3%	47.0%	10.8%	100%
Universidad Baja	10.6%	9.4%	25.6%	46.1%	8.3%	100%

Elaboración propia. Fuente: trabajo de campo

Al preguntar a los estudiantes sus conocimientos sobre la legalidad o ilegalidad de los contenidos que consumen en internet, se encuentran resultados positivos, pues el 43.4% y 43.9% de universidad alta y baja respectivamente, obtienen la categoría “excelente”, mientras que en el 36.1% y 31.7% “muy bueno”.

Fig. 4. Sé cuándo un contenido localizado en internet es legal o ilegal

Variable de agrupación	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Bajo	TOTAL
Universidad Alta	43.4%	36.1%	9.0%	8.4%	3.0%	100%
Universidad Baja	43.9%	31.7%	12.8%	8.9%	2.8%	100%

Elaboración propia. Fuente: trabajo de campo

Nivel de referencia: $(\alpha) = .05$, X^2 tabular = 9.49

Resultado obtenido: X^2 para (4, N: 346) = 1.65, p: .80

Al efectuar la prueba de Chi^2 ($1.65 < Chi^2$ tabular (9.49), $p (.80) > \alpha(.05)$), tenemos que tampoco se encuentran diferencias estadísticamente significativas entre los grupos.

La figura 5, atañe a la identificación de correos electrónicos o mensajes que pudieran tratarse de estafa dado que, en la actualidad es una de las preocupaciones latentes para los usuarios de servicios digitales.

Fig.5. Identifico correos electrónicos, mensajes o links que puedan tratarse de una estafa

Variable de agrupación	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Bajo	TOTAL
Universidad Alta	50.6%	34.9%	6.0%	6.6%	1.8%	100.0%
Universidad Baja	50.0%	31.7%	7.2%	8.3%	2.8%	100.0%

Elaboración propia. Fuente: trabajo de campo

Nivel de referencia: $(\alpha) = .05$, X^2 tabular = 9.49

Resultado obtenido: X^2 para (4, N: 346) = 1.16, p: .89

En el ítem anterior, se rechaza la hipótesis del investigador; $\chi^2 (1.16) < \chi^2 \text{ tabular} (9.49)$, y $p(0.89) > \alpha(.05)$ puesto que, los estudiantes responden de manera similar en el espectro positivo de la escala, tanto para las opciones de excelente y muy bueno, con porcentajes superiores al 80.0% en cada uno de los grupos. Ver figura 5.

La figura 6, muestra los hallazgos concernientes al conocimiento de las legislaciones que penalizan acciones ejecutadas en la red. Se observan deficiencias al respecto en ambos grupos, ya que solo el 22.9% y 27.2% (Universidad alta y baja) alcanzan la categoría de excelente. De hecho, los universitarios con menos años en el currículo escolar alcanzan puntuaciones más altas por lo que, la idea de que entre más años de estudio se poseen saberes digitales más elevados no es una premisa que se pueda afirmar en el ítem.

Fig. 6. Conozco las leyes que penalizan ciertas acciones al navegar por la red

Variable de agrupación	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Bajo	TOTAL
Universidad Alta	22.9%	23.5%	15.1%	30.7%	7.8%	100.0%
Universidad Baja	27.2%	28.3%	15.0%	24.4%	5.0%	100.0%

Elaboración propia. Fuente: trabajo de campo

Nivel de referencia: $(\alpha) = .05$, $\chi^2 \text{ tabular} = 9.49$

Resultado obtenido: $\chi^2 \text{ para } (4, N: 346) = 3.75$, $p: .44$

En ese sentido, al realizar la prueba de $\chi^2 (3.75) < \chi^2 \text{ tabular} (9.49)$ $p (.44) > \alpha(.05)$ no se encuentran diferencias estadísticamente significativas, ya que las respuestas son muy similares en ambos conjuntos.

Otro de los elementos o exigencias que se demandan en una sociedad tan hipercomunicada como la actual es que, los sujetos tengan capacidades para manejar éticamente el uso de citas evitando así el plagio. Así, se les preguntó si eran cuidadosos al respecto, los hallazgos dan cuenta que el 77.7% de los jóvenes clasificados en universidad alta están en la categoría de excelente o

muy bueno semejante al 76.6% de sus compañeros menos avanzados (universidad baja).

Fig. 7. Cito las fuentes de donde tomo algún tipo de información

Variable de agrupación	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Bajo	TOTAL
Universidad Alta	34.3%	43.4%	6.6%	9.0%	6.6%	100.0%
Universidad Baja	32.2%	44.4%	11.7%	8.9%	2.8%	100.0%

Elaboración propia. Fuente: trabajo de campo

Nivel de referencia: $(\alpha) = .05$, X^2 tabular = 9.49

Resultado obtenido: X^2 para (4, N: 346) = 5.28, p: .26

La solicitud expresa al autor para publicar, modificar o hacer uso de materiales es fundamental para alguien que se jacte de haber desarrollado una ciudadanía digital integral, es así como la figura 8 muestra los resultados poco alentadores en ese sentido; donde, solamente el 13.3% y 9.4% de los estudiantes de universidad alta y baja, respectivamente, obtiene una calificación de excelente, mientras que los porcentajes más altos se localizan en el lado negativo de la escala (44% y 46.1% en dicho orden).

309

Fig. 8. Solicito permiso al autor para publicar, modificar o hacer uso de materiales que encuentro en la web

Variable de agrupación	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Bajo	TOTAL
Universidad Alta	13.3%	19.3%	7.8%	15.7%	44.0%	100.0%
Universidad Baja	9.4%	21.1%	10.0%	13.3%	46.1%	100.0%

Elaboración propia. Fuente: trabajo de campo

Nivel de referencia: $(\alpha) = .05$, X^2 tabular = 9.49

Resultado obtenido: X^2 para (4, N: 346) = 2.12, p: .71

Los resultados de la prueba χ^2 (2.12) < χ^2 tabular (9.49), con $p(.71) > \alpha(.05)$, no indican diferencias estadísticamente significativa en las respuestas proporcionadas por los sujetos.

Al cuestionar a los alumnos a razón de la ortografía y el cuidado al momento de publicar en redes sociales o internet, se observa que tanto los alumnos de universidad alta como los de universidad baja obtienen 93.3% en las categorías de excelente o muy bueno.

Fig. 9. Cuándo público algo en redes sociales o internet, cuido lo referente a la ortografía

Variable de agrupación	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Bajo	TOTAL
Universidad Alta	57.2%	36.1%	1.8%	1.8%	3.0%	100.0%
Universidad Baja	61.1%	32.2%	1.7%	2.8%	2.2%	100.0%

Elaboración propia. Fuente: trabajo de campo

Nivel de referencia: $(\alpha) = .05$, χ^2 tabular = 9.49

Resultado obtenido: χ^2 para (4, N: 346) = 1.18, $p: .88$

Se encuentra que la prueba paramétrica de Chi cuadrada no es significativa tampoco en este ítem ($p > .05$) a diferencia de la figura 10 relacionada a la publicación y reproducción de contenidos con grandes dosis de violencia, pornografía, *bullying* u otros factores éticamente controversiales sobre las identidades digitales, donde existen diferencias estadísticamente significativas ($p < .05$) a consecuencia de que el 59,6% de los sujetos del primer grupo obtienen la opción más alta del cuestionario frente al 67.8% de los estudiantes menos avanzados. Sin embargo, al sumar las opciones de respuesta excelente y muy bueno, los porcentajes para los dos grupos se emparejan con cifras superiores al 90.0% por lo que, se puede afirmar que la conciencia de los universitarios respecto al cuidado del tipo de contenido que comparten en redes sociales es elevada.

Fig. 10. Soy cuidadoso de no compartir archivos con alto contenido de violencia, pornografía, *bullying* u otros factores que afectan mi identidad digital.

Variable de agrupación	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Bajo	TOTAL
Universidad Alta	59.6%	31.3%	0.0%	3.0%	6.0%	100.0%
Universidad Baja	67.8%	22.8%	2.2%	0.6%	6.7%	100.0%

Elaboración propia. Fuente: trabajo de campo

Nivel de referencia: $(\alpha) = .05$, X^2 tabular = 9.49

Resultado obtenido: X^2 para (4, N: 346) = 9.99, p: .04

En otro orden de ideas, una de las principales preocupaciones de los usuarios de servicios digitales corresponde al manejo de datos personales por terceros. En tal, se cuestionó si conocen los riesgos inherentes de proporcionar datos privados en la red y se obtiene que, el 96.4% de los estudiantes de universidad alta manifestaron hacerlo de manera casi habitual, similar al 94.4% de los individuos del otro grupo muestral.

Fig. 11. Tomo en cuenta los riesgos que tiene dar a conocer información personal por internet

Variable de agrupación	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Bajo	TOTAL
Universidad Alta	68.1%	28.3%	0.0%	2.4%	1.2%	100.0%
Universidad Baja	74.4%	20.0%	1.1%	1.1%	3.3%	100.0%

Elaboración propia. Fuente: trabajo de campo

Nivel de referencia: $(\alpha) = .05$, X^2 tabular = 9.49

Resultado obtenido: X^2 para (4, N: 346) = 7.36, p: .12

χ^2 (7.36) < χ^2 tabular (9.49), y $p(.12) > \alpha(.05)$ indica que no existen diferencia estadísticamente significativas. Tanto alumnos de universidad alta como baja son capaces de responder satisfactoriamente en ese sentido.

El siguiente cuestionamiento concierne a la utilización de filtros para evitar la visualización de contenido inapropiado o no permitido y se observa que, el

72.9% y el 76.1%; universidad alta y baja, están ubicados en las categorías excelente y muy bueno, lo que remite a procesos de conciencia favorables por parte de los universitarios o ciudadanos digitales. En el ítem tampoco se encuentran diferencias estadísticamente significativas ($p > .05$).

Nivel de referencia: $\alpha = .05$, X^2 tabular = 9.49

Resultado obtenido: X^2 para (4, N: 346) = 2.63, p : .62

Fig. 12 Utilizo candados para contenido inapropiado o no permitido.

Variable de agrupación	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Bajo	TOTAL
Universidad Alta	41.6%	31.3%	4.8%	9.6%	12.7%	100.0%
Universidad Baja	48.3%	27.8%	5.0%	6.1%	12.8%	100.0%

Elaboración propia. Fuente: trabajo de campo

El último ítem indaga el compromiso de los estudiantes para no publicar contenidos que dañen a terceros. Los hallazgos reportan porcentajes superiores al 90.0% para ambos grupos (universidad alta 91.5%, universidad baja 92.2%).

Fig. 13. Publico contenido en redes y espacios digitales tratando de no dañar a terceros

Variable de agrupación	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Bajo	TOTAL
Universidad Alta	54.2%	37.3%	1.2%	1.2%	6.0%	100.0%
Universidad Baja	64.4%	27.8%	3.3%	1.1%	3.3%	100.0%

Elaboración propia. Fuente: trabajo de campo

Nivel de referencia: $\alpha = .05$, X^2 tabular = 9.49

Resultado obtenido: X^2 para (4, N: 346) = 7.01, p : .14

Al ser los porcentajes tan similares, tampoco se encuentran diferencias estadísticas ($p > .05$) por lo que, se infiere que el tener una carrera universitaria no te hace, necesariamente, un mejor ciudadano digital. Sin embargo, tendrían

que realizarse estudios más cualitativos para identificar factores latentes en el contexto tal como la edad de los sujetos, escuela de procedencia o entorno familiar.

A manera de conclusión

Los datos demuestran que en nueve de los diez ítems no existen diferencias estadísticamente significativas, por lo que se infiere que el currículum escolar no tiene un impacto relevante en el desarrollo de saberes digitales, específicamente, respecto a ciudadanía digital dado que, tanto los alumnos catalogados en universidad alta como baja obtienen resultados semejantes.

La figura número diez contiene el único ítem en el cual el avance en la carrera está relacionado con un saber digital diferenciado, y es lo referente a la publicación de archivos con alto contenido de violencia, pornografía o *bullying*, donde los menos avanzados en la carrera parecen tener mayor conciencia en ese sentido.

Aunque los rangos en las respuestas son similares, los alumnos de universidad baja reflejan resultados más satisfactorios en la mayoría de los ítems, por ejemplo, lo referente al conocimiento de marcos legales aplicados al mundo digital, así como los riesgos de dar a conocer información personal por internet, y publicar contenidos en redes y espacios digitales de manera ética. Aspectos claves para ciudadanías digitales integrales y críticas a razón de los contenidos mediáticos que consumen, gestionan y producen en los espacios socioeducativos contemporáneos.

En ese sentido, se puede concluir que la ciudadanía digital es un concepto dinámico que demanda indagaciones multidisciplinarias con métodos y estrategias incluyentes, así como la formulación de investigaciones de mayor calado que posibiliten la generación de conocimientos empíricos del área. También, es una oportunidad para las IES de reflexionar su papel en la configuración de estas nuevas ciudadanías.

Referencias Bibliográficas

- ANUIES (2014). *Anuario Estadístico de Educación Superior Licenciatura*. Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior. ANUIES.
- Cabrera, D. H. (2006). *Lo tecnológico y lo imaginario. Las nuevas tecnologías como creencias y esperanzas colectivas*. Buenos Aires: Biblos.
- Caldeiro-Pedreira, M., & Aguaded-Gómez, J. (2015). Estoy aprendiendo, no me molestes. La competencia mediática como forma de expresión crítica de nativos e inmigrantes digitales. *Redes. Revista hispana para el análisis de redes sociales* (12), 27-45.
- Chaparro, M. E. (2009). Comunicación para el empoderamiento y comunicación ecosocial. La necesaria creación de nuevos imaginarios [Communication for empowerment and ecosocial communication. Notes for a necessary new social imaginary]. *Perspectivas de la comunicación*, 2(1), 146-158.
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. París: UNESCO/Santillana.
- Ferrés Prats, J., Aguaded-Gómez, I., & García-Matilla, A. (2012). La competencia mediática de la ciudadanía española competencias y retos. *Icono 14*, 10(2), 23-42.
- Ferrés, J., & Piscitelli, A. (2012). La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores [Media Competence. Articulated Proposal of Dimensions and Indicators]. *Comunicar*(38), 75-82. <https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-08>.
- Fuentes-Esparrel, J. (2011). Características de la actividad de los adolescentes y jóvenes españoles: e-ciudadanía. *REIFO*, 115-126.
- García, F., Portillo, J., Romo, J., & Benito, M. (Septiembre de 2007). *Nativos digitales y modelos de aprendizaje*. Recuperado el Julio de 2017, de SPDECE: <https://www.businessintelligence.info/assets/varios/nativos-digitales.pdf>
- Gozálvez, V. (2012). *Ciudadanía mediática. Una mirada educomunicativa*. Madrid: Dykinson.
- INTEF (2017). *Marco Común de Competencia Digital Docente*. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. Ministerio de Educación de Cultura y Deporte e Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Nueva York: New York University Press.

- Lipovetsky, G., & Serroy, J. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- Lipovetsky, G., & Serroy, J. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- Martín-Barbero, J. (1991). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Ciudad de México: Editorial Gustavo Gili.
- McLuhan, M. (1964). *Para comprender los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- O'reilly, T. (2005). What is Web 2.0? Design patterns and business models for the next generation of software. En H. Donelan, K. Kear, & M. Ramage, *Online Communication and Collaboration: A reader* (págs. 225-289). Oxon: Routledge Taylor & Francis Group.
- Ramírez-Martinell, A., & Casillas, M. (marzo de 2016). *Los saberes digitales y las disciplinas universitarias*. Obtenido de Universidad Veracruzana: www.uv.mx/blogs/brechadigital
- Robles, J. (2009). *Ciudadanía digital una introducción a un nuevo concepto de ciudadano*. Barcelona: Editorial UOC.
- Scolari, C. A. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication*, 586-606.
- UNESCO (1982). *Declaración de Grünwald sobre la educación relativa a los medios de comunicación*. Grünwald, Alemania: UNESCO.
- Universidad Autónoma de Occidente. (2017). *Plan Lince de Desarrollo Institucional 2017-2020*. Los Mochis: UAdeO.