



Una aproximación a la ciudadanía digital en México: acceso, habilidades y participación política

Itzkuauhtli Zamora Saenz

DIRECCIÓN GENERAL DE ANÁLISIS LEGISLATIVO

Las opiniones expresadas en este documento son de exclusiva responsabilidad de las y los autores y no reflejan, necesariamente, los puntos de vista del Instituto Belisario Domínguez o del Senado de la República

Una aproximación a la ciudadanía digital en México: acceso, habilidades y participación política

Autor:

Itzkuauhtli Zamora Saenz

Cómo citar este documento:

Zamora Saenz, Itzkuauhtli. (2020). “Una aproximación a la ciudadanía digital en México: acceso, habilidades y participación política” *Cuaderno de investigación* No. 72, Instituto Belisario Domínguez, Senado de la República, Ciudad de México, 27p.

Biblioteca digital del Instituto:

<http://bibliodigital.senado.gob.mx>

D.R.©

INSTITUTO BELISARIO DOMÍNGUEZ,

SENADO DE LA REPÚBLICA

Donceles 14, Colonia Centro

Alcaldía Cuauhtémoc

06020, Ciudad de Mexico

Una aproximación a la ciudadanía digital en México: acceso, habilidades y participación política.

Dr. Itzkuauhtli Zamora Saenz¹

Resumen

La ciudadanía digital se refiere a un campo de nuevos derechos que le permite a la persona formar parte de la sociedad del conocimiento a partir del acceso y las capacidades para aprovechar la potencialidad que representan las Tecnologías de la Información y la Comunicación. En el presente cuaderno de investigación se recuperan algunos indicadores que permiten aproximarnos a la brecha digital que persiste en nuestro país en cuanto a la accesibilidad, el desarrollo de habilidades digitales y la participación política en redes sociodigitales. Con base esta triada de indicadores, se afirma que la brecha digital es multiforme y constituye un obstáculo importante para el pleno ejercicio de este tipo de ciudadanía.

Palabras clave: ciudadanía digital / brecha digital / sociedad del conocimiento / participación política / entorno digital

Introducción

El surgimiento y la extensión masiva del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) a finales de la década de 1990 constituyó un hito en la historia de la humanidad, el cual fue conceptualizado de diferentes maneras: sociedad red, sociedad de la información y sociedad del conocimiento, entre las más reconocidas. En el año 2005 la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) se decantó por el término de sociedad de conocimiento debido al vínculo que quiso establecer entre el nuevo entorno digital y los retos que representa para el aprendizaje, el fortalecimiento de los derechos humanos y la necesaria relación con los problemas de sostenibilidad ambiental de la sociedad contemporánea (Mansell y Tremblay, 2015).²

¹ Investigador de la Dirección General de Análisis Legislativo del Instituto Belisario Domínguez del Senado de la República. Datos de contacto: (55) 5722-4800 extensión 2055, itzkuauhtli.zamora@senado.gob.mx

* El autor agradece a Daniela Fernández Rodríguez, prestadora de servicio social de la Dirección General de Análisis Legislativo, su apoyo en la presente investigación. También agradezco los valiosos comentarios del Mtro. Israel Palazuelos Covarrubias para mejorar este trabajo.

El entorno digital puede definirse como el ámbito de la realidad social que se caracteriza por la presencia de las TIC, las cuales constituyen la oportunidad de funcionar como herramientas que permiten generar y compartir conocimiento de una manera más rápida y con alcances de audiencia más amplios. En la medida en que una persona está capacitada para participar de este nuevo entorno digital, se potencia su actividad en la sociedad del conocimiento.

La sociedad del conocimiento también ha sido el marco contextual más adecuado para analizar el tema de la ciudadanía digital, ya que colocó sobre el tapete de la discusión la importancia de generar mecanismos de inclusión para que la emergencia del nuevo entorno digital no incidiera en la ampliación de las desigualdades socioeconómicas existentes, por el contrario, se espera que sea un catalizador para aminorarlas. Sin embargo, investigaciones en la materia han señalado que la tecnologización de la vida cotidiana ha favorecido a la población que ya ocupaba una posición privilegiada en el entramado social en términos de ingreso económico y nivel educativo, debido a que este sector es el que más fácilmente ha logrado adquirir las habilidades digitales que se requieren para aprovechar las oportunidades laborales y educativas (por mencionar algunas esferas sociales) que representan las TIC (van Dijk, 2009).

La sociedad del conocimiento no se reduce a que las personas tengan acceso a las TIC, pero este aspecto es fundamental para brindarles la oportunidad de incorporarse a redes de aprendizaje que les permitan mejorar sus competencias y capacidades, así como su posición en el entramado social. Además de este acceso a las TIC, es importante que la persona tenga la capacidad de buscar, seleccionar y analizar información disponible en el entorno digital. Sin embargo, resulta muy evidente que estas capacidades no están igualmente distribuidas en la población por diferentes razones, entre las más frecuentes se encuentran las condiciones socioeconómicas, las cuales repercuten en la falta de oportunidades educativas y culturales para poder utilizar las herramientas digitales como Internet de manera autónoma, así como para producir contenidos comunicativos que circulen en dicha red (Castells, 2012: 307).

En el presente cuaderno de investigación se aborda la cuestión de la ciudadanía digital en nuestro país. En el primer apartado se define este concepto y se propone un abordaje a partir de tres variables que se desarrollan en secciones específicas: la accesibilidad, las habilidades digitales y la participación en entornos digitales. Esta última se desarrolla como una competencia

propia política que permite aproximarnos analíticamente a las nuevas formas de expresión que están aconteciendo en las redes sociodigitales.³ La incorporación de dicha dimensión permite reiterar que el entorno digital no se reduce a un aspecto tecnológico, sino que tiene implicaciones relevantes como medio de comunicación que aspira a tener una organización más horizontal e interactiva, de manera que las personas tengan la posibilidad de expresar su opinión, solicitar información y establecer un vínculo con sus representantes políticos.

A partir de la revisión de estas variables queda de manifiesto el hecho de que la brecha digital que persiste en nuestro país es multiforme. Si bien es muy importante no dejar de mencionar la relación que tiene este concepto con la falta de acceso a las TIC, también es importante vincularlo a la falta de habilidades digitales para aprovechar estas herramientas en la generación de conocimiento y la resolución de problemas. Igualmente, es fundamental no dejar de señalar que esas brechas tienen expresiones territoriales (particularmente en asentamientos rurales), socioeconómicas y etarias.

En las conclusiones se enfatiza la necesidad de impulsar una política Estatal que permita disminuir sensiblemente la brecha digital, no solamente con el acceso a las TIC, sino en articulación con el fortalecimiento de la currícula en la educación formal para que las personas puedan desarrollar adecuadamente las competencias generales de aprendizaje y generación de conocimiento para la resolución de problemas. En ese sentido, la construcción y expansión de la ciudadanía digital contribuye a ampliar los canales de participación en una democracia.

³ Se opta por esta expresión de redes sociodigitales para referirse a las plataformas que permiten la comunicación en el entorno digital. Normalmente se les ha llamado redes sociales, pero este concepto de fuerte tradición sociológica tiene que ver con enfoques mesoestructurales para identificar la manera en que las personas de un grupo han establecido sus relaciones sociales, de manera que tiene alcances teóricos y empíricos más amplios que no se abordan en el presente estudio.

1. ¿Qué es la ciudadanía digital?

La ciudadanía ha constituido un concepto de mucha utilidad para identificar la posición que tiene un grupo social al interior de un Estado a partir de la obtención de un conjunto de derechos y obligaciones en el campo civil, político, social o cultural. Dicha posición no es fija, fluctúa de acuerdo con la participación colectiva de un sector social determinado que aspira conseguir ciertos derechos o el mejoramiento de las condiciones necesarias para ejercerlos plenamente. En otras palabras, la ciudadanía no constituye un estatus fijo en una comunidad política; por el contrario, tiene un comportamiento dinámico de manera que se contrae o se dilata a partir del surgimiento de nuevos derechos y la presión que ejercen diferentes grupos para que el Estado implemente las políticas públicas necesarias que garanticen su pleno ejercicio en condiciones de igualdad (Isin & Wood, 1999). En ese sentido, es posible afirmar que la ciudadanía constituye un marco analítico para conocer avances o retrocesos en la inclusión social en una comunidad política determinada para que todas las personas puedan ejercer un conjunto de derechos y obligaciones que se consideran universalizables.

Los derechos y obligaciones a los que alude el concepto de ciudadanía tienen un desarrollo histórico. De esta manera, a la tipología clásica de derechos civiles, políticos y sociales acuñada por Thomas H. Marshall (1992), se han agregado otro tipo de derechos que las sociedades contemporáneas han reconocido como importantes para adaptarse a las nuevas exigencias del entorno. Precisamente, el concepto de ciudadanía digital trata de responder a esta transformación de la realidad social a raíz del surgimiento y la globalización de las Tecnologías de la Información (TIC) como el Internet, las computadoras y los teléfonos inteligentes (*smartphones*), por mencionar algunos ejemplos.

La ciudadanía digital se puede definir como un conjunto de derechos y obligaciones que permiten la participación libre y responsable en una sociedad en línea, esto es, en una caracterizada por la mediación de las TIC. En este sentido, se propone abordar la ciudadanía digital como un concepto multidimensional en el cual se identifican al menos tres ejes analíticos: la accesibilidad, las habilidades y la participación política. La triada se encuentra interrelacionada

jerárquicamente, de manera que, si no hay acceso, se truncan los avances en el desarrollo de habilidades y sin estas dos (acceso y habilidades), se dificulta la posibilidad de participar políticamente en el entorno digital. De esta manera, no basta tener acceso regular a Internet, también se requiere haber desarrollado habilidades para aprovecharlo en aras de la construcción de capacidades personales en los ámbitos educativo, laboral, político y cultural, por mencionar algunos (Mossberger, 2009). Dicho con otras palabras, el acceso a las TIC amplía las oportunidades que una persona tiene en diferentes ámbitos de su vida cotidiana: puede conseguir información de calidad que sea de utilidad para su desarrollo laboral, puede convertirse en una opción para ejercer su derecho a la educación (modalidad a distancia) y para disfrutar de una oferta cultural vinculada a la lectura (libros digitales) o el entretenimiento.

En suma, este nuevo entorno ha modificado la manera de establecer vínculos sociales por la intermediación de la tecnología. Hay una creciente literatura que busca analizar dichos cambios (Christakis y Fowler, 2010; Fernández Vicente, 2019); no obstante, este documento se limitará a ciertos alcances que puede tener en la esfera política a partir del crecimiento de la participación en las redes sociodigitales.⁴ Tampoco se abordan otras dimensiones emergentes de la ciudadanía digital mucho más relacionadas con la cultura y la identidad.

Precisamente, la emergencia de más y nuevas dimensiones es indicador del dinamismo y la constante transformación del entorno digital, aspectos que forman parte de sus características distintivas. Nótese la regularidad con la que surgen dispositivos con nuevas y más funcionalidades, la exigencia de actualización permanente para hacer posible la compatibilidad interna del ecosistema digital del cual se ha provisto una persona, la innovación y creación de nuevas plataformas que permiten nuevas formas de expresión, etc. El dinamismo y la transformación constante del entorno tienen una incidencia directa en la ciudadanía digital, ya que las habilidades adquiridas en el presente pueden resultar insuficientes u obsoletas en el futuro inmediato. Este hecho constituye una amenaza para la propia construcción de la ciudadanía digital, ya que acelera el establecimiento de posibles brechas generacionales en cuanto al uso y conocimiento de las TIC. Por lo tanto, conforme avanza la expansión del entorno digital, aumenta la urgencia de que el

⁴ Esta delimitación a la esfera de la participación política obedece a la importancia que representa para una institución legislativa como el Senado de la República.

Estado implemente políticas públicas que permitan la inclusión de los diferentes grupos sociales en el pleno reconocimiento y ejercicio tanto de los derechos como de las obligaciones que representa la ciudadanía digital. De lo contrario, la ampliación de la desigualdad entre aquellos que forman parte de la sociedad del conocimiento y los que se quedaron a la zaga, es más difícil de revertir.

2. El eje de accesibilidad

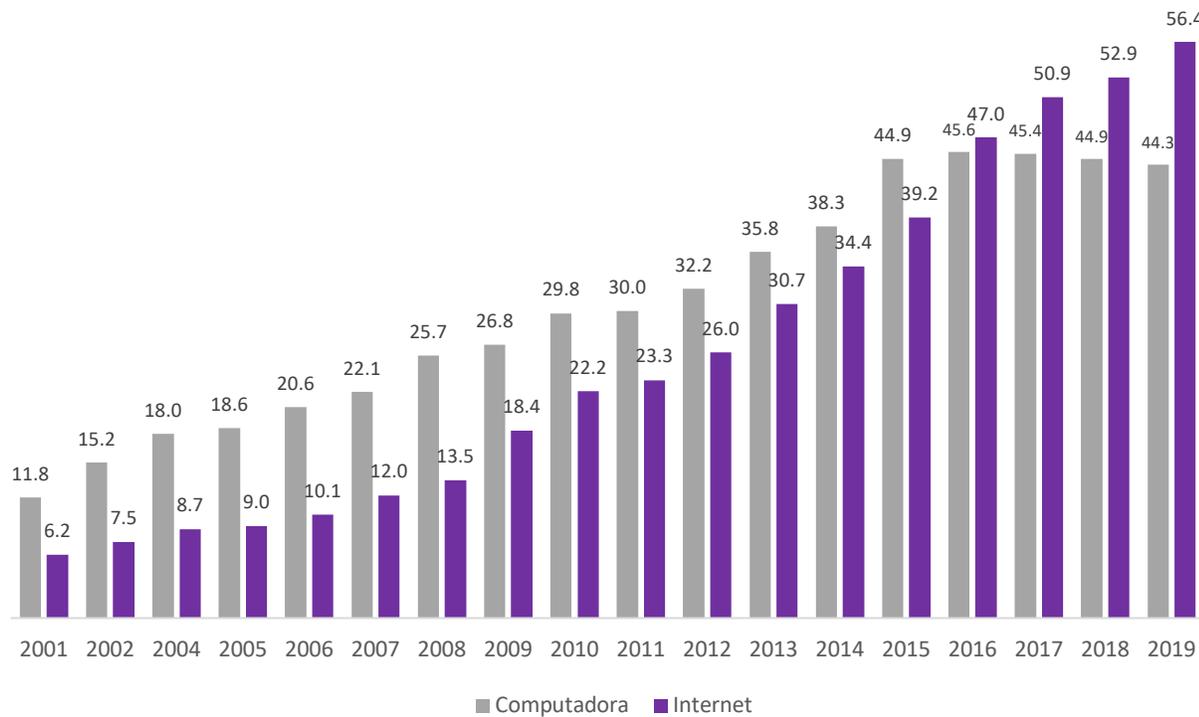
El indicador más utilizado para analizar el grado de inclusión en la ciudadanía digital es el acceso a las TIC, particularmente a computadoras y a Internet. Medir la ciudadanía digital únicamente por la accesibilidad es una visión limitada, pero cualquier aproximación multidimensional parte de incluirla, ya que constituye el elemento *sine qua non* para desarrollar habilidades y capacidades digitales. En ese sentido, garantizar el acceso a las TIC es básico para el ejercicio de la ciudadanía digital.

La exclusión en el acceso a las TIC establece la brecha digital al interior de un Estado, es decir, un sector de la población está marginado de estas tecnologías por su condición socioeconómica, su ubicación territorial o incluso por su edad. El concepto de brecha digital es fundamental para incluir el tema de la desigualdad en la sociedad del conocimiento, ya que indica cómo un sector de la población no tiene la posibilidad de ejercer este derecho.

El indicador más frecuente para medir la brecha digital ha sido la cantidad de hogares que tienen una computadora conectada a Internet, aunque hay otras propuestas que han planteado que la unidad de medida es la persona con acceso a un dispositivo electrónico conectado a Internet, o bien la posibilidad de conectarse en otros espacios como escuelas y bibliotecas, por mencionar algunos. Para nuestros fines expositivos se utilizará el porcentaje de hogares con conexión a Internet. Como se puede apreciar en la siguiente gráfica, en los últimos 18 años se aprecia un crecimiento sostenido en el porcentaje de hogares que tienen conexión a Internet en nuestro país, ya sea mediante una conexión fija o móvil. De esta manera, del 6.2% que se tenía en 2001, se incrementaron 50.2 puntos porcentuales para alcanzar el valor de 56.4% en la medición de 2019.

En la misma gráfica sobresale que, contrario a la tendencia en la conexión a Internet, en los últimos tres años se aprecia una ligera disminución de los hogares equipados con computadora.

Gráfica 1. Porcentaje de hogares equipados con computadora e Internet, 2001-2019



Fuente: Elaboración propia con base en ENDUTIH, 2019.⁵

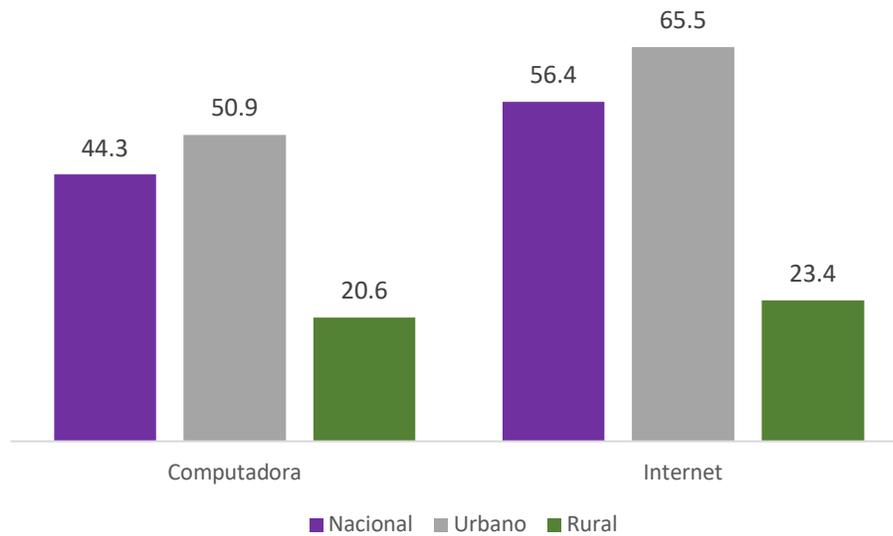
La disminución de las computadoras está sumamente relacionada con la diversificación de los dispositivos electrónicos con los cuales la población se puede conectar a Internet. La expansión de teléfonos móviles inteligentes ha sido particularmente relevante, al grado de constituir el principal equipo para conectarse a Internet. Al respecto, 95.3% de la población usuaria de Internet declaró que el *Smartphone* es el principal equipo con el que conecta a Internet; en segundo lugar, se encuentran las personas que se conectan mediante una computadora portátil (33.2%) y en

⁵ El propio Instituto Nacional de Estadística y Geografía (Inegi) hace una advertencia sobre la comparabilidad de estas cifras. Al respecto, señala que de 2001 a 2014 el levantamiento que hacía el Módulo sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (MODUTIH) cuestionaba a un informante que respondía sobre el uso de las TIC que hacían todos los miembros del hogar. A partir del año 2015, en coincidencia con el surgimiento de la ENDUTIH, se modificó la metodología para seleccionar un informante de manera aleatoria que responde únicamente al uso que él mismo hace de las tecnologías. En ese sentido, no es del todo preciso comparar las cifras de estos dos bloques de tiempo (2001-2014 y 2015-2019), pero se muestran en esta gráfica con el objetivo de tener una idea aproximada de la evolución de este indicador.

tercero quien lo hace mediante una computadora de escritorio (28.9%). El resto de los dispositivos tiene una frecuencia más baja: la televisión inteligente (*smart TV*) o algún dispositivo conectado a ella concentraron 23.4% de las respuestas, la tableta (*tablet*) el 17.8% y la consola de videojuegos el 8.4% (ENDUTIH, 2019). De esta manera, seis de cada 10 personas en México afirman conectarse a Internet principalmente mediante la computadora de escritorio o portátil (62.1%). Sin embargo, la propia ENDUTIH señala que solamente 43% de la población de seis años o más es usuaria de computadora, lo que representa una disminución de 8.3 puntos porcentuales con respecto al valor que tenía el indicador en el año 2015. Esta falta de correspondencia entre los porcentajes requería de mayor precisión para saber por qué hay una mayor cantidad de población que afirma conectarse por computadora de escritorio o laptop con respecto a la que es usuaria de este tipo de dispositivos. Se podría conjeturar que, si bien se utiliza la computadora para conectarse a Internet, se reconoce el desconocimiento de otro tipo de habilidades para utilizarla de manera más amplia.

La accesibilidad de Internet en el hogar es una condición deseable para el desarrollo de la ciudadanía digital, ya que favorece la posibilidad de obtener información que pueda ser de utilidad para fortalecer las competencias cívicas, laborales y educativas. Ahora bien, aunque se apreció este crecimiento permanente en el porcentaje de hogares conectados a Internet en la gráfica anterior, hay tres tipos de brechas que es importante subrayar. La primera de ellas radica en los hogares ubicados en los asentamientos rurales. En la Gráfica 2 se muestra que solamente dos de cada 10 hogares rurales tienen computadora de escritorio e Internet en casa (20.6% y 23.4%, respectivamente). La cifra está considerablemente lejos de los valores que se tienen para los hogares urbanos, los cuales también resultan superiores al promedio nacional.⁶

⁶ Si se tiene como unidad de análisis la población de seis años o más, también es notoria la brecha digital en cuanto al uso de Internet. Al respecto, 76.6% de la población urbana afirmó ser usuaria de Internet, mientras que solamente 47.7% de la población rural respondió en ese sentido (ENDUTIH, 2019). De esta manera, si bien es cierto que la población rural aumenta en proporción con respecto a los hogares en cuanto uso de Internet por la posibilidad de hacerlo en espacios laborales, educativos, privados (café Internet) o por datos móviles del Smartphone, el porcentaje es inferior a la mitad de la población total en condición de ruralidad y sigue siendo un valor lejano al obtenido para el espacio urbano.

Gráfica 2. Porcentaje de hogares con computadora o Internet, según el ámbito territorial (urbano-rural)

Fuente: Elaboración propia con base en ENDUTIH, 2019.

El segundo tipo de brecha consiste en la socioeconómica. Numerosos estudios a nivel internacional han acumulado evidencia para afirmar que la condición socioeconómica es un factor relevante para el acceso a las TIC, de manera que vivir en situación de pobreza, disminuye significativamente esta accesibilidad (Mossberger, 2009). Aunque la brecha digital en términos socioeconómicos está relacionada con la condición de ruralidad, no se pueden fusionar, ya que esto implicaría invisibilizar la pobreza urbana como un factor importante de exclusión en la ciudadanía digital. La ENDUTIH revela que, al ocupar un estrato socioeconómico más bajo, disminuye notoriamente la cantidad de personas usuarias de Internet, de una computadora y de teléfono celular (Ver cuadro 1). La mayor brecha digital se encuentra entre los usuarios de computadora y los de Internet, justo las TIC en las que se ha enfocado esta investigación. En el primer caso, solamente 20.1% de las personas que se encuentran en el estrato socioeconómico “bajo” son usuarias de computadora, a diferencia del 76.6% de las personas que se encuentran en el estrato económico “alto” (diferencia de 56.5 puntos porcentuales). En segundo lugar, mientras que 45% de las personas que se encuentran en el estrato socioeconómico “bajo” son usuarias de Internet, lo son 92% de las personas del estrato socioeconómico “alto” (diferencia de 47 puntos porcentuales).

Cuadro 1. Usuarios de tecnologías de la información por estrato socioeconómico, 2019

Estrato socioeconómico	Usuarios de computadora	Usuarios de Internet	Usuarios de teléfono celular
Nacional	43.0	70.1	75.1
Bajo	20.1	45.0	55.2
Medio bajo	40.4	71.8	77.1
Medio alto	58.1	83.3	85.1
Alto	76.6	92.0	90.9

Fuente: Elaboración propia con base en ENDUTIH, 2019.⁷

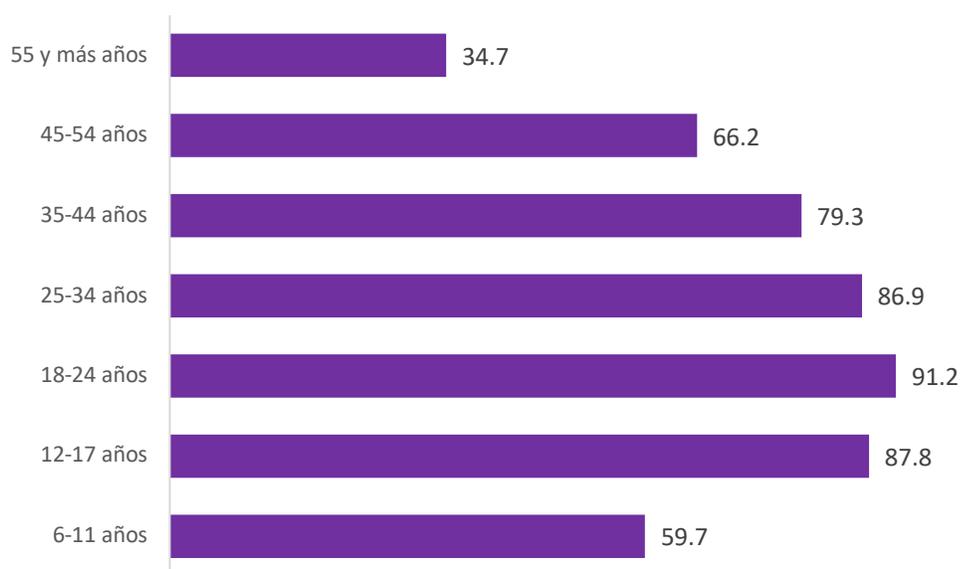
Dentro de las principales razones que señala la población que se encuentra en el estrato socioeconómico “bajo” para no tener conexión a Internet en el hogar se encuentran la falta de recursos económicos (60.2% de quienes carecen de dicha conexión), la falta del servicio en la localidad (26.1%) y la falta de interés o por no considerarlo necesario (10.1%). El orden de estas razones cambia para el estrato socioeconómico “alto”, de manera que la principal razón para este grupo es la falta de interés o por no considerarlo necesario (35.2% de las respuestas), seguido de la falta de recursos económicos (34.8%) y la falta de servicios en la localidad (3.9%). Es muy probable que las personas que se encuentran en un estrato socioeconómico “bajo” y señalen la falta de servicio en la localidad como la principal razón para carecer de servicio de Internet, radiquen en asentamientos rurales, ya que la cobertura en zonas rurales en nuestro país es muy precaria.

En el apartado anterior se señaló que la ciudadanía digital ha tenido su principal desarrollo en el presente siglo. Además, se caracteriza por un entorno que se transforma rápidamente. No hay resultados concluyentes para aseverar que los “nativos digitales” (aquella población que nació con

⁷ Esta estratificación realizada por el Inegi está construida a partir de 34 indicadores que recuperan información de las características socioeconómicas de los habitantes de las viviendas, así como información referente a las características y el equipamiento de estas.

este tipo de entorno) tenga mayores habilidades digitales en comparación a las generaciones previas al surgimiento y la expansión masiva de las TIC, denominados “migrantes digitales” (van Deursen y van Dijk, 2010). Sin embargo, en el caso mexicano se destaca que la población adulta mayor tiene menos accesibilidad a Internet. En ese sentido, la tercera brecha digital a señalar es la etaria, ya que el acceso y la construcción de habilidades digitales (saber-hacer con las TIC) tienen niveles muy bajos en la población mayor. En la Gráfica 3 se destaca que solamente 34.7% de la población de 55 años y más en nuestro país es usuaria de Internet. Esta cifra es inferior a la de la población de menor edad incluida en el levantamiento de la ENDUTIH como es la de 6 a 11 años, ya que 59.7% de este sector es usuario de Internet.

Gráfica 3. Porcentaje de población usuaria de Internet por grupos de edad, 2019.



Fuente: Elaboración propia con base en ENDUTIH, 2019.

Otro indicador que señala una brecha digital de tipo etario, aunque más en clave de habilidades digitales se encuentra en la encuesta del Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT). En ella se pregunta el principal motivo por el cual una persona no tiene teléfono móvil con acceso a Internet y/o redes sociales. La principal respuesta que dio la población de 50 y más años fue que

no sabe utilizar Internet (32.4%).⁸ Ningún otro grupo etario tiene esta respuesta como principal motivo (IFT 2019).

Se ha argumentado la posibilidad de que el principal problema para la población adulta mayor en cuanto al indicador de accesibilidad no se restrinja al aspecto físico, sino que incida un aspecto de carácter psicológico denominado “acceso motivacional”, por el cual se prefiera estar desconectado debido a la ansiedad que pueda representar la dificultad para familiarizarse y utilizar el entorno digital o incluso la desconfianza hacia los desarrollos tecnológicos (van Dijk, 2009).

3. El eje de las Habilidades digitales.

La exclusión en la conformación de una ciudadanía digital no se puede medir únicamente en términos de la accesibilidad física a las TIC, ya que ese eje no permite observar otras desigualdades relacionadas con la brecha digital. Hay matices importantes que trascienden la accesibilidad y para abordarlos es preciso identificar el desarrollo de habilidades digitales, es decir, el *saber-hacer* con las TIC. Sobre las habilidades digitales se han propuesto varios modelos que resultan muy interesantes (Eshet-Alkalai y Amichai-Hamburger, 2004), pero para tener una estimación estadística a nivel nacional hace falta generar más información base. Para los fines de este documento se utilizarán tres tipos de habilidades sobre las cuales hay datos asequibles a nivel nacional: el uso de Internet, la distinción de riesgos de Internet y las habilidades computacionales.

El uso de Internet implica un conocimiento y el manejo de aplicaciones, así como de los propios dispositivos electrónicos. En la sección anterior se identificó que la principal conectividad de Internet se lleva a cabo principalmente con el *Smartphone*. Este cambio de dispositivo prioritario está relacionado con los principales usos que tiene la red. En ese sentido, los principales usos que hace la población con acceso a Internet son el entretenimiento (91.5% de la población usuaria), la obtención de información (90.7%), la comunicación (90.6%), el acceso a las redes

⁸ El resto de las respuestas ofrecidas por este grupo etario sobre el principal motivo para no tener un teléfono móvil con acceso Internet fueron: 27.6% señaló que no le interesa adquirir uno / no lo necesita; 16.8% que su equipo es obsoleto; 9.9% que el precio del equipo es elevado; 2.9% indicó que no hay Internet en donde vive / no hay Internet; 0.5% no ha tenido tiempo de ver equipos; y 2.4% No sabe / No contestó.

sociales (87.8%), como apoyo a la educación y/o la capacitación laboral (83.8%) y para acceder a contenidos audiovisuales (80.5%) (ENDUTIH, 2019).⁹ La encuesta realizada por el IFT permite apreciar con mayor detalle cómo se modifica el uso de Internet a partir del dispositivo empleado. Esta información se muestra en el Cuadro 2.

Cuadro 2. Principales actividades realizadas mediante Internet fijo de acuerdo con el equipo utilizado.

Dispositivo	Principales actividades realizadas en Internet fijo		
	Primera actividad	Segunda actividad	Tercera actividad
Teléfono móvil (<i>Smartphone</i>)	Enviar mensajes instantáneos (WhatsApp, Skype, etc.): 96.1%	Hacer llamadas o video llamadas (Skype, WhatsApp, Facetime): 92.3%	Redes Sociales: 80.5%
Laptop	Uso de e-mail o correo electrónico: 21.0%	Compras por Internet: 18.6%	Transacciones bancarias: 12.5%
Computadora de escritorio	Uso de e-mail o correo electrónico: 19.60%	Transacciones bancarias: 14.9%	Compras por Internet: 14.9%
Tableta	Ver noticias: 6.6%	Entretenimiento (ver películas, series, deportes): 6.4%	Ver videos cortos (YouTube): 6.2%
Smart Tv	Entretenimiento (ver películas, series, deportes): 39.1%	Ver noticias: 25.0%	Ver videos cortos (YouTube): 9.3%
Consola de video juegos	Jugar (juegos de video de internet): 12.0%	Entretenimiento (ver películas, series, deportes): 1.1%	Ver noticias: 0.8%

Fuente: Elaboración propia con base en IFT, 2019.

⁹ El resto de los usos reportados se encuentran por debajo del 50 por ciento: descargar software (48%), leer periódicos, revistas o libros (47.3%), interactuar con el gobierno (35.6%), ordenar o comprar productos (22.1%), utilizar servicios en la nube (19.4%), operaciones bancarias en línea (16.8%) y ventas por Internet (9.3%). Es muy probable que haya cambios importantes en los usos prioritarios de Internet a partir de la emergencia sanitaria que hubo en 2020 a raíz de la pandemia de Covid-19.

Como se puede apreciar en el Cuadro 2, las principales actividades que se realizan con el teléfono móvil están relacionados con aspectos de comunicación (enviar mensajes instantáneos y hacer llamadas o video llamadas) y de entretenimiento (redes sociales). Tanto en la computadora portátil como en la computadora de escritorio se realizan principalmente actividades de comunicación asincrónica (Uso de e-mail), así como actividades financieras (compras por Internet y transacciones bancarias). La principal actividad en la Tableta consiste en revisar noticias y después actividades vinculadas con el entretenimiento (ver películas, series o deportes y ver videos cortos). En cuanto a la denominada televisión inteligente (*Smart TV*) destaca como principal actividad el entretenimiento (ver películas, series, deportes), seguido de aspectos informativos (ver noticias) y ver videos cortos en Youtube. Finalmente, la actividad preponderante en la consola de videojuegos es la actividad lúdica (juegos de video de Internet).

Navegar por Internet implica una serie de riesgos ligados a la vulneración de nuestra privacidad y al mal uso de datos personales por parte de terceros. Al respecto, las personas usuarias de la red requieren ciertas habilidades para bajar información y acceder a sitios confiables con la finalidad de realizar cualquier actividad bajo una mayor certidumbre de seguridad, legalidad y ética. La ENDUTIH 2019 ofrece información sobre los principales problemas que las personas usuarias de Internet han tenido al navegar por la red. Es importante señalar que esta información no está planteada en términos propiamente de habilidades digitales para distinguir riesgos, sino justo en los problemas que se han tenido, aunque podría afirmarse que en la medida en que un problema se reconoce ya implica un cierto conocimiento sobre la habilidad para afrontarlo.

Los principales problemas identificados están relacionados con la prestación del servicio como son la lentitud en la transferencia de la información, las interrupciones de la señal o el exceso de información no deseada en los sitios web. Los problemas más frecuentes en términos de riesgos al mal uso de datos personales o de fraude cibernéticos que señalaron las personas en los tres meses previos al momento de ser encuestadas fueron la recepción de mensajes de personas desconocidas (20.3% de las personas usuarias de Internet), la infección de los equipos por algún virus informático (13.1%), haber sido víctimas de fraudes con información financiera o personal (4%) y la violación a la privacidad (3.1%). Es importante advertir que la encuesta no permite

precisar a qué se refiere la población cuando menciona que un tercero violó su privacidad, pero se puede inferir que en este rubro se incluyen prácticas como el *bullying*, el *sexting* y otras formas en las que se expone imágenes e información personal sin consentimiento de la persona afectada.

El tercer indicador de las habilidades digitales es el referente a las destrezas computacionales, las cuales se definirán como aquellas capacidades operacionales que permiten realizar actividades básicas con *hardware* y *software* de equipos de cómputo. En muchas ocasiones se utiliza como base aquellas habilidades que permiten trabajar con programas de la paquetería Office, ya que son las más utilizadas en actividades laborales y educativas. La transformación constante del ambiente digital requiere de un proceso de actualización continua de este tipo de habilidades, así como el desarrollo de nuevas por el surgimiento de innovaciones digitales.

Los resultados de la ENDUTIH 2019 indican que 39.48% de la población encuestada actualmente es usuaria de computadora (escritorio o portátil) o de Tablet. Las principales habilidades computacionales de esta población consisten en saber descargar contenidos de Internet como música, videos y documentos (86.8%), crear archivos de texto (82.6%), enviar y recibir correo electrónico (79.0%) y copiar archivos entre directorios (76.9%). Sólo hay dos habilidades que se encuentran en menos de la mitad de esta población usuaria de computadoras o tablets, las cuales exigen cierto conocimiento matemático de base. De esta manera, solamente 45.7% señaló crear o usar base de datos y 17.5% programar en lenguaje especializado.¹⁰

¹⁰ El resto de las habilidades computacionales fueron: crear presentaciones (70.6%), crear hojas de cálculo (63.8%) e instalar dispositivos periféricos a la computadora como impresoras o proyectores (56.0%).

Cuadro 3. Análisis de contingencia en donde se destaca que los estratos socioeconómicos son los que tienen menos habilidades computacionales.

Habilidad computacional	Estrato socioeconómico			
	Bajo	Medio bajo	Medio alto	Alto
Enviar y recibir correo electrónico	12.4%	30.3%	26.4%	30.9%
Descargar contenidos de Internet (música, videos, documentos, etcétera)	14.4%	31.6%	25.1%	28.9%
Copiar archivos entre directorios (carpetas)	13.2%	30.7%	25.7%	30.3%
Crear archivos de texto	14.0%	30.8%	25.5%	29.7%
Crear hojas de cálculo	11.8%	29.1%	26.7%	32.4%
Crear presentaciones	13.1%	30.3%	25.7%	30.8%
Instalar dispositivos periféricos (impresora, proyector, etcétera)	11.1%	28.1%	27.2%	33.6%
Crear o usar base de datos	11.5%	27.8%	26.9%	33.9%
Programar en lenguaje especializado	12.8%	29.1%	28.5%	29.7%

Fuente: Elaboración propia con base en ENDUTIH, 2019.

4. El eje de la participación política

Los medios electrónicos han permitido un nuevo tipo de involucramiento político en la sociedad del conocimiento. La posibilidad de obtener información en Internet y la existencia de plataformas que permiten realizar trámites gubernamentales, así como formar parte de una conversación generalizada sobre temas de actualidad, han creado nuevas formas de participación para la ciudadanía digital. Ciertamente, este eje puede incorporarse como una habilidad digital más que puede adquirir la persona, la cual podría considerarse de tipo estratégico, ya que con su ejercicio se desea alcanzar un fin determinado en la esfera pública como puede ser realizar algún trámite o algún tipo de activismo en las redes sociodigitales. Es importante subrayar que la participación

digital no se reduce a consultar información en la red, como a expresar y realizar acciones en el campo político. Para ello, es importante reconocer que el ejercicio libre de esta forma de participación requiere de un contexto político favorable para la libertad de expresión y que la democracia de un país esté abierta a mejorar la interacción entre la ciudadanía y las autoridades de gobierno mediante las herramientas existentes y emergentes del entorno digital.

Hay una polémica abierta sobre el papel que tienen las redes sociodigitales en la sociedad contemporánea, la cual abarca una gama amplia de interpretaciones que van desde considerarlas como el nuevo ágora en el que se debaten los asuntos públicos más relevantes, una nueva herramienta para aproximarse a ciertos sectores de la población o un espacio en el que prolifera la banalidad e interacciones basadas en la violencia verbal y la descalificación.¹¹

La Unesco valora positivamente el papel que pueden tener las redes sociales en la sociedad del conocimiento. Ha mencionado que son fundamentales para compartir información que permite generar y aplicar conocimiento (Mansell y Tremblay, 2015). Por esta razón, favorecen la articulación de acciones colectivas en la dimensión política o bien otras actividades promovidas en la esfera del mercado. Es verdad que no siempre circula información veraz, útil y relevante en términos de una sociedad de conocimiento, para eso también será importante que la persona pueda tener la capacidad para filtrar, verificar y emitir comunicaciones de manera responsable. En las redes abunda información, de manera que se requiere cierta educación digital para utilizarla de manera efectiva en la construcción de conocimiento.

Es importante señalar que las redes sociodigitales implican un sesgo importante con respecto a la población que las usa. En primer lugar, se encuentra la existencia de la brecha digital en los tres rubros señalados anteriormente: estrato socioeconómico, tipo de asentamiento y edad. El reconocimiento de esta brecha permite identificar el sesgo que tiene este tipo de participación, ya que hay una mayor representación de personas jóvenes, residentes de ciudades y de niveles

¹¹ Al respecto resulta muy ilustrativo el proyecto que Microsoft realizó en el año 2016, el cual se trataba de un programa informático que denominó "Tay" para que interactuara automáticamente con personas usuarias de Twitter a partir del reconocimiento del tipo de mensajes predominantes de la red y de sus interlocutores. En menos de 24 horas de haber dado de alta al perfil artificial del *bot*, "Tay" comenzó a emitir mensajes racistas, xenófobos y sexistas, de manera que la compañía decidió cerrar la cuenta.

socioeconómicos medios y altos. En principio, este sería el sector que normalmente se expresa en las redes sociodigitales y que desde ahí busca incidir en la conformación de una opinión pública. Por lo tanto, la discusión política en redes, aunque copiosa, no es tan representativa de la heterogenidad social de nuestro país. Además, hay que señalar que en este ambiente digital existen formas distorsionadas para crear líneas principales de discusión a partir de la creación y la administración de cuentas con perfiles falsos, cuyo único objetivo es aumentar la resonancia a favor o en contra de un determinado tema o persona. Esta falta de confiabilidad en la información que circula en las redes sociodigitales se ha constituido en uno de los problemas principales de este tipo de expresión política de la ciudadanía digital: el hecho de que proliferen cuentas con perfiles falsos con el único objetivo de generar tendencias políticas en esa esfera de discusión crea un nuevo sesgo sobre esta forma de participación.

Derivada de estas distorsiones que ha tenido la participación política en redes sociodigitales se ha remarcado la importancia de las habilidades digitales, ya que es deseable que la personas tengan capacidades para distinguir cuentas y noticias falsas (*bots* y *Fake news*, respectivamente), a partir de ciertas condiciones que permiten evaluar la confiabilidad de la fuente emisora de cualquier mensaje para evitar la propagación de aquella que resulta dudosa.¹² La ciudadanía digital requiere de habilidades específicas para distinguir información veraz y de calidad para evitar sumarse a la circulación de aquella que no cuenta con estas características. A su vez, resulta fundamental mejorar la calidad de la participación política en el medio virtual a partir de fortalecer una educación cívica democrática que favorezca una interacción basada en argumentos y en el respeto.

A pesar de estos cursos inesperados que ha tenido la participación y la discusión política en redes digitales (*Fake news*, el discurso de odio, etc.) es fundamental reconocer que se ha constituido en una herramienta más del repertorio de acción colectiva que ha tenido mucha repercusión para plantear ciertas demandas. Sobresalen los casos emblemáticos de los movimientos políticos por una mayor apertura democrática en el Medio oriente (conocida como “Primavera árabe”) y de las acciones de colectivos feministas que han transferido sus reclamos en

¹² Sin entrar a detalle, una noticia falsa o *Fake News* es aquella que tiene la intención deliberada de engañar y cuyo éxito se mide en función de la propagación que tiene en Internet, esto es, de su “viralización”. A la propagación excesiva de noticias falsas en las redes digitales e Internet se le ha denominado infodemia.

las redes sociodigitales a expresiones en el espacio público derivadas de una síntesis de reclamos políticos en clave de hashtags como #MiPrimerAcoso, #Metoo y #Niunamás, por mencionar algunos. Sin lugar a duda, la dimensión política ha sido uno de los aspectos más explorados en la investigación reciente sobre ciudadanía digital, gracias a la potencialidad que han mostrado tener las redes sociodigitales como un nuevo espacio de expresión en el que se puede denunciar, opinar, mostrar simpatías por ciertos hechos políticos y hacer un llamado a una movilización colectiva (Tilly y Wood, 2010; Natal, Benítez y Ortiz, 2014).

Para aproximarnos al estudio de esta dimensión, se utilizará como indicador el uso de las redes sociodigitales en México. En el apartado anterior se identificó que su uso constituye la tercera actividad más frecuente de la población mediante el uso de su teléfono móvil y que tiene Internet fijo. En el Cuadro 4 se aprecia que la red sociodigital con mayor penetración en la población mexicana es Facebook (94.9% de las personas usuarias de redes), seguido de Messenger (79.7%) e Instagram (39.9%). Curiosamente, la red sociodigital de Twitter que suele asociarse más con una conversación de carácter político ocupa la cuarta posición con 21.4% de los usuarios de redes. Salvo el caso de Facebook que es más utilizado en el grupo etario de 25 a 34 años, destaca que el grupo etario de los jóvenes (18 a 24 años) es el principal usuario del resto de las redes.

Cuadro 4. Redes digitales que se navegan más en Internet fijo, por grupos de edad

Redes Sociales	18-24 años	25-34 años	35-49 años	50 y más años	Total
Facebook	96.5%	97.4%	93.8%	90.3%	94.9%
Messenger	87.0%	83.8%	78.2%	63.9%	79.7%
Instagram	60.7%	38.2%	34.0%	22.9%	39.9%
Twitter	26.8%	23.4%	18.7%	14.8%	21.4%
Snapchat	28.0%	17.1%	14.5%	4.6%	17.0%

Fuente: Elaboración propia con base en IFT (2019). No suma 100% porque la pregunta permite seleccionar respuestas múltiples.

En la misma encuesta del IFT se destaca que lo más compartido en redes sociodigitales mediante el teléfono móvil son videos (66.5%), memes o imágenes graciosas (62.6%), fotos que

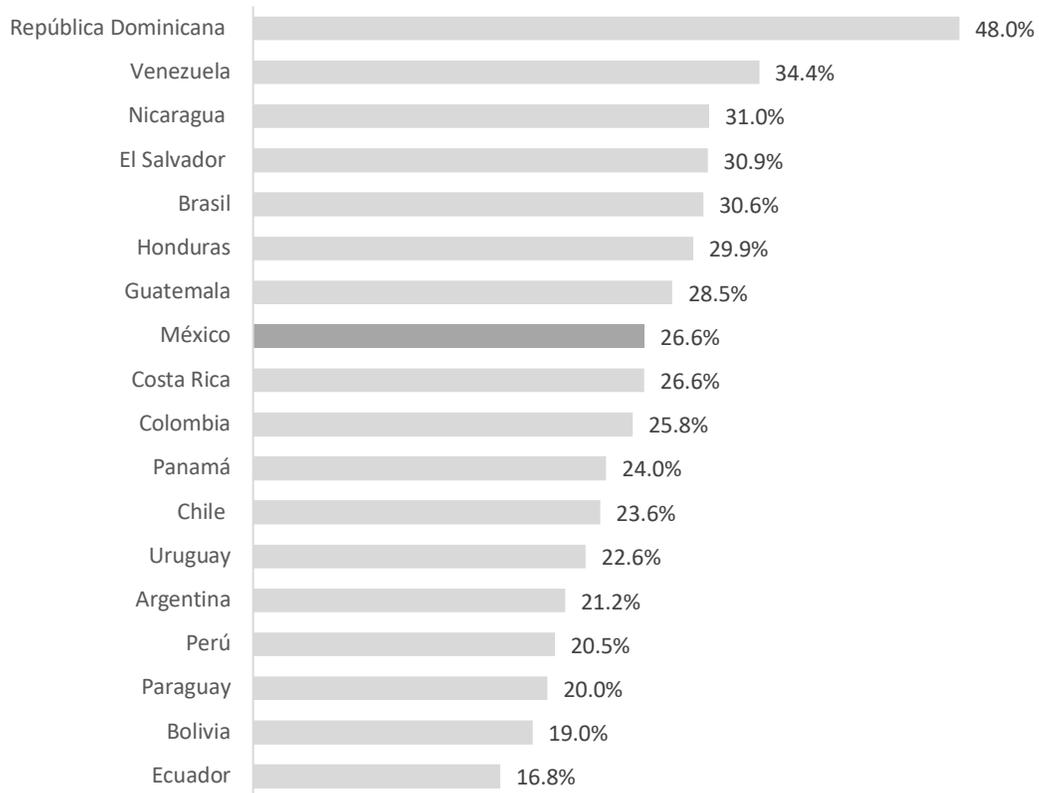
pueden ser autorretratos (*selfies*), de amigos o familiares (59%), artículos de noticias y deportes (50.9%) y fotos de comida y bebida (34.3%) (IFT, 2019).

Ahora bien, ¿qué tanto consideran las personas que las redes sociodigitales pueden tener una incidencia en temas políticos? Hasta el momento la única encuesta identificada que ofrece información sobre este indicador fue el Latinobarómetro en su levantamiento del año 2015. Los resultados para México fueron los siguientes: 26.6% respondió que las redes permiten la participación en política, 28.2% mencionó que solamente crean la ilusión de que uno está participando y 32.8% señalaron que las redes no sirven para participar en política.¹³ Visto en perspectiva regional podemos ver que en nuestro país la creencia de que las redes sociodigitales permiten la participación en política ocupa una posición intermedia en los países de América Latina, alejado de los países punteros como son la República Dominicana (48%) y Venezuela (34.4%), pero también distante de los países que ocupan los últimos lugares como Ecuador (16.8%) y Bolivia (19%).

Como se puede apreciar en dicha gráfica, en general la ciudadanía es muy cauta al evaluar la efectividad política de la participación en redes. A falta de mayores estudios que permitan profundizar estos resultados, se identifica un escepticismo sobre el ciberactivismo, considerándolo mayoritariamente como una ilusión o como algo de escasa utilidad. A manera de hipótesis, se podría adelantar que, si bien las redes sociodigitales han abierto una nueva forma de participación y expresión de una opinión política, no necesariamente esto se ha visto reflejado en una mayor democratización de este tipo de comunicación. No todas las personas activas políticamente en las redes logran el mismo nivel de influencia y protagonismo en dichas plataformas y, además, quienes lo logran suelen ser las mismas que ya tienen una relevancia en las formas convencionales de participación. Ahora bien, ante esta situación hay que recordar lo que se comentó anteriormente referente al aumento en la cantidad de perfiles falsos, *Fake news* y en el grado de virulencia y descalificación que suelen adquirir las discusiones políticas en dicha red. Seguramente estas características en algo han influido en un cierto desencanto sobre el impacto político en plataformas digitales.

¹³ El porcentaje se completa con 12% que No sabe y 0.4% que No respondió.

Gráfica 4. Las redes sociales permiten que uno participe en política



Fuente: Elaboración propia con base en Latinobarómetro, 2015.

Conclusiones

En este documento se abordó el tema de la ciudadanía digital desde tres dimensiones interrelacionadas: la accesibilidad, las habilidades digitales y la participación política. Desde luego, hay otras que también podrían haberse incluido, por ejemplo, la identidad digital. En los últimos años el gobierno mexicano ha venido extendiendo sus políticas públicas para garantizar el derecho humano a la identidad mediante el uso de las TIC. De esta manera, además de la Clave Única de Registro de Población (CURP) que desde muchos años se tramita por Internet, se ha planteado el proyecto de una cédula de identidad única mediante mecanismos de registro digitales. En caso de prosperar dicho proyecto, será necesaria realizar la regulación y las leyes necesarias para salvaguardar la privacidad y buen uso de los datos personales. Esta es solamente una arista más de la ciudadanía digital. En la medida en que el entorno digital siga transformándose, seguramente habrá otras esferas novedosas que tendrá repercusiones en la manera en que se aborda y analiza este tipo de ciudadanía.

Podría considerarse que el resultado más relevante en las tres dimensiones analíticas seleccionadas está relacionado con el hecho de subrayar cómo las desventajas estructurales (educativas y económicas) tienen incidencia en la desigualdad tecnológica. La brecha digital en términos de accesibilidad y habilidades es tan marcada, que las personas que se encuentran en un estrato socioeconómico bajo y viven en asentamientos rurales, se están quedando rezagadas en la conformación de una Sociedad del conocimiento. A este fenómeno hay que agregar la brecha digital por cuestiones etarias. Por razones que necesitan explorarse con mayor profundidad, las generaciones que nacieron mucho antes de la revolución digital han tenido dificultades para realizar esta transición. Por esta razón, no es casualidad que en las encuestas los grupos de adultos mayores sean quienes tengan menores habilidades digitales para utilizar las TIC. En cambio, las y los jóvenes son quienes utilizan de manera frecuente una gran cantidad de dispositivos digitales en su vida cotidiana, incluso muestran una mayor apertura a participar políticamente en las redes sociodigitales. La brecha digital se ha constituido un nuevo mecanismo de exclusión en varios campos: económico, cultural, educativo, político, etc. Por eso es importante tener políticas que regulen y que permitan resolver esta desigualdad. Dicho con otras palabras, el Estado tiene un papel fundamental para disminuir las brechas digitales existentes. Esta responsabilidad no

solamente radica en su papel de entidad reguladora, sino también como impulsor de políticas públicas que garanticen el acceso a las TIC.

El cambio permanente del entorno digital constituye una amenaza constante en términos de ampliar la brecha digital. A lo largo del documento se indicó que una de las características de las TIC es su permanente transformación. Por esta razón, constantemente se ven nuevos dispositivos, plataformas y paqueterías que generan incompatibilidades en el nicho digital que una persona ha ido construyendo a su alrededor. Para quienes no han tenido acceso, familiarizarse con un entorno digital resulta más complicado, ya que después de aprender una habilidad digital, el *hardware* y el *software* se transforman, sin que necesariamente esta persona pueda actualizar su microentorno a la misma velocidad en la que acontece la innovación. En su momento, Castells (2001) afirmó que la velocidad con la que se transforma el entorno digital es prácticamente la de Internet, por eso menciona que uno de los aspectos más importantes del e-learning consiste en “aprender a aprender”, ya que esto permitirá que la persona pueda estar actualizada y tenga las habilidades para convertir la información obtenida en conocimiento y habilidad aplicado.

México no es el único país que presenta una brecha digital en sus asentamientos rurales. La infraestructura inadecuada y la dificultad para acceder a este tipo de lugares incrementan los costos que representa la instalación de las TIC en zonas rurales, por lo que las empresas no les ha parecido atractivo este negocio. La Unión Internacional de Telecomunicaciones (ITU, por sus siglas en inglés) menciona que para mejorar la accesibilidad y conectividad de Internet en áreas rurales y remotas, se requiere de una política estatal robusta que se caracterice por: 1) Facilitar los requerimientos regulatorios para operadores de redes en estas comunidades, 2) Crear facilidades en impuestos locales y aduanales, 3) Impulsar incentivos para la inversión mediante un clima de negocios caracterizado por la transparencia y la certidumbre; y 4) Centrarse en redes de acceso complementario que atiendan a mercados desatendidos (ITU, 2020). Otros planteamientos que se han propuesto para resolver esta problemática han consistido en colocar infraestructura que pueda ser compartida por varios operadores y favorecer el desarrollo de habilidades y competencias digitales (alfabetización digital) para estimular la demanda de este servicio.

Otra política relevante para la construcción de la ciudadanía digital consiste en el fortalecimiento de la educación cívica que favorezca una participación democrática en el medio virtual. La regulación de la participación política en redes sociodigitales es una discusión que ha cobrado bastante relevancia en los últimos años. Al respecto, se ha señalado la necesidad de controlar la propagación de noticias falsas que pueden tener efectos indeseados en la toma de decisiones tanto individuales como colectivas; aunque también se ha mencionado el riesgo que implicaría este tipo de regulación, ya que podría atentar en contra del derecho a la libertad de expresión. Mientras se definen mejor los contornos de esta discusión, se puede comenzar con fortalecer las habilidades digitales y la educación cívica de la población, ya que estas tendrían efectos positivos en la participación política en el entorno digital. Trabajar en esas esferas mejorará las capacidades para buscar, evaluar y utilizar información confiable que esté disponible en Internet. Asimismo, se esperaría que esto contribuya a mejorar el nivel de discusión política para privilegiar el planteamiento de argumentos sobre comentarios lesivos que solo atentan contra la dignidad de los interlocutores. Dicho con otras palabras, el Estado tiene una responsabilidad muy importante en implementar políticas públicas que favorezcan la educación formal en todos los niveles, ya que ésta es un medio central para que la ciudadanía tenga mayores capacidades de participar y tomar decisiones informadas en el uso, aprovechamiento y aprendizaje que les permite el nuevo entorno digital. La Unesco plantea esta misma idea con la premisa de que la población requiere tener capacidades necesarias para evaluar la información digital. Para ello se requiere procesos de aprendizaje formales e informales que combinen recursos en línea y fuera de línea, y con una prioridad en aspectos multiculturales (multilingüismo) para fomentar entornos de aprendizaje diversificados e incluyentes (Mansell y Tremblay, 2015). Ello implica tener especial atención a los factores contextuales específicos y la circunstancia de grupos poblacionales que se encuentran en una situación marginal (población adulta mayor, mujeres, población indígena, con alguna discapacidad, etc.).

Una política encaminada a la “alfabetización digital” podría estar encaminada a desarrollar habilidades y competencias relacionadas con el entorno digital con el objetivo de resolver las problemáticas que cada sociedad defina como relevantes. Es importante enmarcar esta alfabetización como parte de un esfuerzo público mayor de mejorar la educación formal que imparte el Estado, ya que las carencias digitales están vinculadas a otra falta de capacidades en el

aprendizaje que dificulta que las personas utilicen las herramientas del entorno digital para contribuir en la construcción de conocimiento y en la participación activa de la comunidad, es decir, se requiere fortalecer las capacidades de las personas para dotar de sentido y procesar la información para resolver problemas (Barroso, 2013). Dicho con otras palabras, el desarrollo de habilidades digitales para aprovechar el potencial que representan las TIC depende en gran medida de las competencias previas que ha desarrollado la persona en términos de aprendizaje y generación de conocimiento, ya que estas son básicas para identificar, discriminar y comparar información que circula en Internet. A lo largo del cuaderno de investigación se mencionó que la participación en redes digitales o en otros ambientes tecnológicos que se desarrollen como medios de comunicación, no solamente requiere un andamiaje jurídico que garantice la libertad de expresión, la libertad de información y el derecho a la privacidad, por mencionar algunos aspectos normativos; también es importante que haya una educación cívica que oriente a la ciudadanía para que ésta privilegie la argumentación sobre la descalificación o el insulto y tenga las herramientas para analizar críticamente la información que recibe para distinguir aquella que sea falsa de la que emiten fuentes confiables. Esto implica no sólo centrarse en el uso de las TIC, sino en las condiciones institucionales y socioculturales que favorecen determinadas formas de aprendizaje, el uso y la interacción en el entorno digital.

Ampliar y mejorar las condiciones de acceso para ejercer la ciudadanía digital es un mecanismo de inclusión social que puede marcar una diferencia en las condiciones de vida de las personas. En ese sentido, la reducción de la brecha digital representa un aspecto ético para la sociedad del conocimiento, ya que implica igualar oportunidades para el desarrollo (Pineda, 2009). Puede ser una herramienta más para mitigar las desigualdades estructurales que persisten en las dimensiones económica, social y cultural. De no reducirla, se correrá el riesgo de potencializar la desigualdad que ha afectado a sectores de la población, normalmente de bajos ingresos y nivel educativo, que han carecido de espacios y canales de participación en los que puedan expresar su voz para la toma de decisiones colectivas.

Referencias

- Barroso Jerez, Clara (2013). “Sociedad del conocimiento y entorno digital”. *Teoría de la educación. Educación y cultura en la sociedad de la información* 14, núm. 3: 61–86.
- Castells, Manuel (2001). *La Galaxia Internet: reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Barcelona: Plaza & Janés.
- Christakis, Nicholas A., y James H. Fowler (2010). *Conectados. El sorprendente poder de las redes sociales y cómo nos afectan*. Madrid: Santillana.
- Deursen, A.J.A.M van, y J.A.G.M van Dijk (2010). “Measuring Internet Skills”. *International Journal of Human-Computer Interaction*, núm. 26: 891–916.
- Dijk, Jan A. G. M. van (2009). “One Europe, digitally divided”. En *Routledge Handbook of Internet Politics*, editado por Andrew Chadwick y Philip N. Howard, 288–304. Londres: Routledge.
- Eshet-Alkalai, Yoram, y Yair Amichai-Hamburger (2004). “Experiments in Digital Literacy”. *Cyberpsychology & Behavior*, núm. 7: 421–29.
- Fernández Vicente, Antonio (2019). “Caminar en la era del smartphone”. *Revista Mexicana de Sociología* 81, núm. 4: 855–80.
- Inin, Engin, y Patricia Wood (1999). *Citizenship and Identity*. Londres: Sage.
- Mansell, Robin, y Gaëtan Tremblay (2015). *La renovación de la visión de las sociedades del conocimiento para la paz y el desarrollo sostenible*. São Paulo: UNESCO.
- Marshall, T.H., y Tom Bottomore (1992). *Ciudadanía y clase social*. Madrid: Alianza Editorial.

- Mossberger, Karen (2009). "Toward digital citizenship: addressing inequality in the information age". En *Routledge Handbook of Internet Politics*, editado por Andrew Chadwick y Philip N. Howard, 173–85. Londres: Routledge.
- Natal, Alejandro, Mónica Benítez, y Gladys Ortiz, (Coord.) (2014). *Ciudadanía digital*. Ciudad de México: UAM, Unidad Iztapalapa y Unidad Lerma; Juan Pablos Editor.
- Pineda, Migdalia (2009). "Desafíos actuales de la sociedad del conocimiento para la inclusión digital en América Latina". *Disertaciones. Anuario electrónico de estudios en comunicación social* 2, núm. 1: 10–25.
- Tilly, Charles, y Lesley J. Wood (2010). *Los movimientos sociales, 1768-2008. Desde sus orígenes a Facebook*. Segunda edición. Barcelona: Crítica.
- Unión Internacional de Telecomunicaciones (ITU) (2020). "ITU launches new study paper on broadband and connectivity solutions for rural and remote áreas". *ITU News*. Disponible en: <https://bit.ly/36UabQq>

Encuestas consultadas

- Instituto Nacional de Estadística y Geografía, Secretaría de Comunicaciones y Transportes e Instituto Federal de Telecomunicaciones. *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en Hogares (ENDUTIH), 2019*.
- Instituto Federal de Telecomunicaciones. *Primera Encuesta 2019. Usuarios de servicios de telecomunicaciones*.
- Corporación Latinobarómetro. *Latinobarómetro 2015*.

Este análisis se encuentra disponible en la página de internet
del Instituto Belisario Domínguez:
<http://bibliodigitalibd.senado.gob.mx/handle/123456789/1870>

Para informes sobre el presente documento, por favor comunicarse
a la Dirección General de Análisis Legislativo, al teléfono (55) 5722-4800 extensión 4831

INSTITUTO BELISARIO DOMÍNGUEZ, SENADO DE LA REPÚBLICA

Donceles 14, Colonia Centro Histórico, Alcaldía Cuauhtémoc, 06020 México, Ciudad de México
Distribución gratuita. Impreso en México.



Instituto
Belisario Domínguez
Senado de la República

El Instituto Belisario Domínguez es un órgano especializado encargado de realizar investigaciones estratégicas sobre el desarrollo nacional, estudios derivados de la agenda legislativa y análisis de la coyuntura en campos correspondientes a los ámbitos de competencia del Senado con el fin de contribuir a la deliberación y la toma de decisiones legislativas, así como de apoyar el ejercicio de sus facultades de supervisión y control, de definición del proyecto nacional y de promoción de la cultura cívica y ciudadana.

El desarrollo de las funciones y actividades del Instituto se sujeta a los principios rectores de relevancia, objetividad, imparcialidad, oportunidad y eficiencia.