

Ciudadanía digital:

una nueva dimensión de ciudadanía para los jóvenes de Villavicencio

ANAMARÍA MORENO RIVAS*

RESUMEN La ciudadanía siempre ha sido un concepto en constante transformación y de múltiples dimensiones. En este trabajo se realiza una aproximación a los conceptos de ciudadanía y de ciudadanía digital. Después se contrasta el concepto de ciudadanía digital con los postulados de Adela Cortina en su libro *Ciudadanos del mundo*. Finalmente se realiza una reflexión sobre si la adopción de una ciudadanía digital por los jóvenes de Villavicencio puede impulsar la participación ciudadana activa de estos. **Palabras clave:** ciudadanía digital, sociedad digital, democracia, cultura de paz.

Introducción

La cuarta revolución industrial, marcada por el avanzado desarrollo tecnológico, ha sido el germen para una serie de transformaciones sociales a gran escala. Los cambios han sido tan variados que la sociedad en sí misma empezó a tener varias dimensiones dependiendo de la visión que se tenga de ella; por ejemplo, la revolución tecnológica impulsó la sociedad de la información y el conocimiento o, si se quiere ver desde el punto de vista de la sociedad totalmente conectada a internet, la sociedad digital. El impacto de la tecnología y de la conectividad a su vez transformó el *Homo sapiens* en el *Homo digitalis* (Diefenbach y Montag, 2018), transformación que es más visible en los jóvenes, quienes son los principales usuarios de los entornos digitales.

Sin embargo, a pesar de los cambios tecnológicos que facilitaron la vida en muchos campos y de la facilidad para acceder a cualquier tipo de información, viejas cuestiones de la humanidad persisten en la actualidad. Aún se mantienen conflictos tanto internos como externos en muchos países, desencadenando olas de violencia, racismo, xenofobia, desplazamientos forzados, crisis migratorias, pobreza, discriminación, entre otros. Los poderes económicos siguen dictando muchos de los diseños del mundo y sin intención de resolver el problema de la distribución de la riqueza.

A la vez, surgen nuevos problemas derivados de la globalización, como las amenazas medioambientales encabezadas principalmente por la contaminación, el cambio climático y enfermedades con la potencialidad de

convertirse en pandemias, cuyos efectos tienden a empeorar las problemáticas socioeconómicas existentes y a afectar en especial a los sectores empobrecidos de la sociedad.

Por otra parte, los Estados sufren una crisis de legitimidad, abogan por la defensa de los derechos, pero a su vez dictan políticas que los socavan. La democracia está debilitada por el surgimiento de movimientos ultranacionalistas o ultraconservadores y por la falta de representación de todos los grupos sociales en el interior de los Estados. Igualmente, existen regímenes autoritarios que hacen que los derechos humanos sean una utopía en algunos lugares del mundo.

La digitalización y la masificación de la tecnología, encabezadas por la alta inserción de dispositivos móviles, han permitido que la información de lo que está pasando en un lugar determinado se conozca rápidamente en todo el mundo. La interacción ahora es instantánea. Por lo tanto, al estar más interconectados digitalmente, los problemas del mundo ahora son compartidos y conocidos por la mayoría en la aldea global.

Casi el 60 % de la población mundial se encuentra conectado a internet (Kemp, 2020a); sin embargo, el grupo poblacional más conectado es el de los jóvenes entre 15 y 24 años: el 71 % de ellos se encuentra en línea (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2017). También se estima que uno de cada tres usuarios de internet en todo el mundo es menor de 18 años (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2017).

Por eso no extraña que movimientos sociales como los de la Primavera Árabe en 2010, el 15-M en España

* Abogada Cum Laude de la Universidad Santo Tomás – Sede Villavicencio. Actualmente es estudiante de la maestría en Derechos Humanos de la Universidad Santo Tomás – Sede Villavicencio. Correo electrónico: anamaria.moreno@usantotomas.edu.co



En Colombia, los movimientos estudiantiles han estado ligados a varias manifestaciones en defensa de los derechos



de 2011, el Occupy Wall Street en Nueva York de 2011, Fridays for Future a nivel global de 2018, la revolución pingüina de Chile en 2006 y Yo Soy 132 de México de 2012, fueran impulsados a través de las redes sociales, principalmente por los jóvenes, como una reacción a los diversos problemas que aquejan al mundo.

En Colombia, los movimientos estudiantiles han estado ligados a varias manifestaciones en defensa de los derechos. Desde el movimiento de la séptima papeleta que dio paso a la Constitución de 1991 hasta el Paro Nacional del 21 de noviembre de 2019 que estuvo impulsado a través de las redes sociales por los jóvenes y movimientos estudiantiles quienes fueron unos de sus protagonistas. Miles de mensajes, imágenes y audios circularon por Whatsapp, Facebook, Twitter e Instagram invitando a la movilización y a las diferentes actividades de protesta de los días subsiguientes.

Las manifestaciones del 2019 se dieron por la difícil situación socioeconómica del país y la falta de respuesta del Estado frente a esta. Si bien se adelantaron negociaciones de paz para la finalización del conflicto con algunos actores armados, que dieron como resultado una desmovilización de los paramilitares con la Ley de Justicia y Paz en el 2005 y en 2016 con la firma del “Acuerdo final para la terminación del conflicto y la construcción de una paz estable y duradera” con las FARC, en el país aún persisten el ELN y grupos armados organizados derivados de las extintas FARC y otros que surgen de la dinámica del narcotráfico y la criminalidad organizada, quienes amenazan con sumir al país en una nueva ola de violencia que se ha reflejado en el asesinato

de líderes sociales y en la reaparición de múltiples masacres. Sin contar las dificultades en la implementación del Acuerdo de Paz y una inexistente política de drogas, situaciones que no permiten que el país llegue a una estabilidad en temas de conflicto.

La pluriculturalidad del país es importante, pero desafortunadamente no se ha logrado conciliar todas las visiones que permitan consolidar una verdadera identidad nacional. Esto ha conllevado una polarización tanto social como política que divide el país y que ha sido alimentada también por la reciente migración venezolana. De igual modo, ha llevado a una falta de legitimidad institucional, debido en gran parte a la corrupción y a la desconexión de las políticas sociales hacia las regiones, que son las que concentran gran parte de la población y que no se sienten verdaderamente representadas, porque el país ha sido planeado desde las ciudades y para las ciudades, sin tener en cuenta el territorio rural y mucho menos el territorio indígena y afrodescendiente.

El país ha sostenido sus cifras de crecimiento, pero una lectura más a fondo nos permite ver que la desigualdad no disminuye, hay territorios rurales que viven en la absoluta pobreza, la concentración de tierras sigue igual (tema que es clave en el Acuerdo de Paz), el desempleo persiste y las oportunidades laborales para profesionales son escasas. La covid-19 generó inestabilidad tanto social como económica porque la contracción económica para la década en curso es una realidad.

La biodiversidad que tiene el país es un gran atractivo, pero el extractivismo sigue vigente: grandes

transnacionales mineras siguen llegando al país, lo que implica una amenaza para los páramos, bosques, recursos hídricos y la seguridad alimentaria de varias regiones. La deforestación ha crecido tanto con el fin de aumentar terrenos para ganadería y palma de aceite como para sembrar cultivos ilícitos.

El departamento del Meta también sufre la dinámica del conflicto. La Unidad para la Atención y Reparación Integral a las Víctimas (2020) reporta alrededor de 273.000 víctimas del conflicto en ese departamento. La mayoría sufrieron desplazamiento forzado, y Villavicencio es el principal lugar de llegada para gran parte de ellas y para otras de los departamentos de Guaviare, Guainía y Vaupés. Los actores del conflicto se establecieron por toda la región, por lo cual generan una dinámica de violencia y pujas por el territorio, lo que a su vez moldeó la dinámica social del territorio mediante rechazo a las expresiones en pro de la defensa de derechos. Muchos jóvenes, especialmente del sector rural, fueron adoctrinados por los diversos actores del conflicto.

La bonanza petrolera, aparte del impacto ambiental, impulsó una cultura de despilfarro en los gobiernos locales como en la población. Grandes extensiones de tierra han sido destinadas para monocultivos como palma de aceite, lo que incentiva el acaparamiento de tierras por parte de empresas extranjeras y la deforestación.

Se estima que en Villavicencio los niños, niñas y adolescentes representan cerca del 24 % de la población. Así mismo, Villavicencio es la ciudad más grande de la Orinoquía, por lo

que también se convierte en el principal destino de los jóvenes de la región, ya sea para adelantar estudios universitarios o para buscar oportunidades laborales. Sin embargo, los jóvenes enfrentan varios desafíos en la ciudad; según el análisis del Plan de Desarrollo “Villavicencio Cambia Contigo 2020-2023” (Alcaldía de Villavicencio, 2020a), no todos pueden acceder a la educación superior por una baja oferta institucional tanto privada como pública, hay pocas oportunidades de empleo, el suicidio es la tercera causa de muerte entre los jóvenes y existe exclusión social y discriminación hacia los jóvenes de la población *LGTBI*.

En temas de conectividad, según Kemp (2020b), publicado en *Data Reportal*, a enero de 2020 en Colombia el número de usuarios conectados a internet y redes sociales es el 69 % de la población. El 95 % accede a través de dispositivos móviles. Es el cuarto país en el mundo que gasta más tiempo en el día usando internet, con una media de 9:10 horas, dividido en 4:21 horas en computadores y 4:49 horas en dispositivos móviles. Es el segundo país en el mundo que gasta más tiempo en redes sociales, con un promedio de 3:45 horas por día, con un promedio de 9,6 de cuentas sociales por persona, y el 63 % afirma que usa redes sociales por motivos de trabajo.

Según el DANE (2019), en el Departamento del Meta el 81,4 % de la población mayor de 5 años posee un *smartphone*, el 26 % de los hogares posee un computador portátil, el 16,6 % un computador de escritorio y el 7,6 % una tableta. El 53,8 % de los hogares cuenta con internet, el 36,8 % es internet fijo y el 28 % es internet móvil. No hay cifras claras para la ciudad de Villavicencio.



La bonanza petrolera, aparte del impacto ambiental, impulsó una cultura de despilfarro en los gobiernos locales como en la población





La globalización desbordó la capacidad de los Estados; ahora los problemas de cada Estado se proyectan hacia el exterior afectando a los demás



Actores, roles y problemática

De acuerdo con Manuel Castells (2000) y Adela Cortina (1997, p. 218), la globalización desbordó la capacidad de los Estados; ahora los problemas de cada Estado se proyectan hacia el exterior afectando a los demás. Por lo tanto, su solución requiere una coordinación tanto local como global y una participación de todos los actores de la sociedad, en especial de la sociedad civil. Boaventura de Sousa Santos (2006) también advierte que el Estado necesita una transformación como organización política. Para Sousa Santos (2006, p. 48), el Estado como novísimo movimiento social implica que este tiene que ser el articulador de una organización formada tanto por actores estatales como no estatales de orden local como global; de esa forma el Estado se encuentra integrado a la sociedad y a la par de la misma.

Desde la teoría crítica de los derechos humanos se ha afirmado que estos son productos socio-históricos que han surgido de la lucha social como respuesta a un sistema de poderes discriminatorio, excluyente e injusto (Gallardo, 2010; Gatti, 2017). También se ha señalado que no hay una coherencia entre el discurso normativo de los derechos humanos y su situación práctica, por lo que hay una creciente vulneración, irrespeto y manipulación de estos (Arias Marín, 2015, p. 17) bajo la tutela de un Estado ineficiente. Si bien las conquistas normativas de los derechos humanos son importantes, la práctica, concreción y defensa efectiva de estos no puede depender exclusivamente de la normatividad y de los operadores

jurídicos nacionales o internacionales, porque en esencia los recursos jurídicos fueron establecidos como extraordinarios y operan de forma tardía cuando la vulneración ya ha sucedido.

En tal sentido, la ciudadanía no puede seguir siendo un actor pasivo frente a las problemáticas actuales, la inoperancia de los Estados y los derechos humanos. Como lo afirma Gallardo (2010), “el Estado debería estar tensionado (controlado) por la ciudadanía y por los diversos sectores sociales, en especial por aquellos a los que la sociedad (y su racionalidad) produce como más vulnerable”.

En Colombia, uno de esos grupos sociales vulnerables es el de los jóvenes, quienes han crecido en un conflicto heredado y reciben un país sumido en crisis. Sin embargo, hay discusión frente a la participación juvenil en la sociedad. Los jóvenes colombianos son reacios a votar, afirman que no simpatizan con los partidos políticos tradicionales y no creen en las instituciones democráticas (Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo et ál., 2013; Observatorio de la Democracia de la Universidad de los Andes, 2017; La Opinión, 2018).

En Colombia, los 100 % nativos digitales se encuentran en su mayoría en las áreas urbanas, viven en el mundo digital dominado por las redes sociales que en ocasiones les genera ansiedad y depresión; los *influencers* son sus modelos a seguir, cada *like*, seguidor o comentario les da aceptación social (Arango Lozano et ál., 2019, pp. 23-37); la velocidad de acceso a la información los volvió impacientes y los convirtió en adictos a la inmediatez (Padilla Camacho, 2020). Lo que predicen en sus redes sociales no necesariamente se refleja en su actuar:





Existe una dualidad entre el yo ideal de un *centennial*, y su yo real. El ideal se construye dentro de su vida digital, creando posturas frente al medio ambiente, causas sociales, e incluso causas políticas y económicas. Se expresan produciendo contenido; sin embargo, la producción de contenido es una materialización de réplicas de su mundo social que no tiene un efecto en su actuar: lo que le gritan al mundo en su Instagram no necesariamente tiene coherencia con el comportamiento que deben seguir en su mundo cotidiano (Arango Lozano et ál., 2019, p. 27).

Sin embargo, los jóvenes son conscientes de la ineficacia de los gobiernos, de la corrupción, los problemas ambientales, violaciones a derechos humanos, temas de género y del futuro de la humanidad (Fernández y Suárez, 2019; Arango Lozano et ál., 2019, p. 25). Se manifiestan de formas no tradicionales, como los movimientos culturales o contraculturales, con el arte, la música, grafitis, imágenes (Botero Gómez et ál., 2011, p. 84), memes (Antón Chávez, 2020) e incluso con su propio cuerpo como lo afirma Escobar C. (2009), por lo que los jóvenes sí tienen una participación social, solo que esta no es afín para muchos por ser considerada en algunos casos transgresora o contestataria o no es conocida, ya sea porque a los mismos jóvenes no les interesa o porque no trasciende de sus círculos sociales.

También se ha percibido los riesgos de la tecnología; por ejemplo, Jamiroquai con su canción “Virtual Insanity” (1996) advierte que la humanidad se va a volver totalmente dependiente de la tecnología hasta volverse inútil. Actualmente se habla de dependencia



Los jóvenes son conscientes de la ineficacia de los gobiernos



tecnológica, de adicción a internet, teléfonos celulares, videojuegos especialmente en jóvenes (Arias Rodríguez et ál., 2012; Grajales Navarrete, 2020). En el episodio “Nosedive” (2016) de la serie “Black Mirror” se critica que las redes sociales se han vuelto un medio de aceptación y aprobación social en donde hay que mantener una imagen con el fin de conseguir beneficios, dinámica usual entre los *influencers*, quienes viven por tener más seguidores y *likes* y de esa forma conseguir patrocinadores a cambio de publicidad, pero siempre atada a una imagen falsa que se muestra en las redes sociales. El documental “The Social Dilemma” (2020) expone de la mano de altos ejecutivos de empresas tecnológicas cómo las redes sociales se han vuelto un negocio de manipulación para vender publicidad o para alterar la opinión pública por medio de *fake news* o *deep-fakes* (noticias falsas y videos falsos con la cara superpuesta de un famoso o una personalidad), lo que debilita la democracia, o simplemente para distraer a las personas de la realidad, y los jóvenes son los más susceptibles a estas manipulaciones.

Los jóvenes de Villavicencio no están alejados de la dinámica global, por cuanto también tienen sus reclamos sociales. Por ejemplo, en el análisis situacional de las juventudes recopilado en el Plan de Desarrollo Villavicencio Cambia Contigo 2020 - 2023 (2020a) les preocupa la seguridad, la protección del medio ambiente, el rechazo a todo tipo de violencia y violación a derechos humanos. Además, también se observa que los dispositivos móviles son una extensión de ellos: en los colegios, universidades y centros comerciales se



observa cómo cada joven está inmerso en su celular, ya sea en redes sociales o usando una aplicación móvil o buscando información, por lo que los jóvenes se están educando a través de los contenidos que circulan por internet y redes sociales.

Por lo anterior, se plantea a manera de reflexión si el desarrollo de una ciudadanía digital especialmente en jóvenes es conveniente en el sentido que se ha llegado a un punto en que la tecnología ha permeado cada aspecto de la vida y de un buen uso de la tecnología depende el futuro de la humanidad. El uso de dispositivos móviles, de internet, de redes sociales o de cualquier elemento tecnológico tiene que convertirse en una herramienta que ayude a construir en los jóvenes de Villavicencio una ciudadanía crítica con la tecnología, con los contenidos de redes sociales, con las aplicaciones que usan, con los datos que comparten. Tiene que ser un instrumento que ayude con sus formas de expresión y de reclamo social, que ayude a una mayor participación de ellos en la sociedad y a construir una cultura de paz.



Los jóvenes de Villavicencio no están alejados de la dinámica global, por cuanto también tienen sus reclamos sociales



Marco referencial

Democracia

La democracia es un concepto polisémico; sin embargo, en su concepción básica es el gobierno del pueblo. De acuerdo con Dahl (2004), la democracia ideal contiene los elementos básicos que debe tener cualquier democracia: participación efectiva, igualdad de votos, electorado informado, control ciudadano del programa de acción, inclusión y derechos fundamentales.

En la actualidad muchos Estados modernos optaron por la democracia representativa; su institución principal es la representación, “mediante la cual todas las decisiones y las políticas de gobierno importantes son formuladas por funcionarios elegidos por el pueblo, que rinden cuenta al electorado de su accionar” (Dahl, 2004). Para este autor, otras instituciones importantes en la democracia representativa son las elecciones libres, limpias y periódicas, la libertad de expresión, fuentes de información independientes y libertad de asociación.

Democracia digital

A su vez, el concepto de democracia también se transforma con la llegada de internet y de la sociedad digital: “se entiende por democracia digital o e-democracia poner Internet y la tecnología al servicio de la ciudadanía, para que contribuyan en la consolidación del sistema democrático” (Ford Deza, 2019, p. 39). Los medios digitales son esenciales en la e-democracia porque, de acuerdo con Ford Deza (2019, p. 42), estos permiten una participación e interacción de la ciudadanía con autoridades y gobierno y de esa forma influir en las políticas públicas y en la toma de decisiones. La e-democracia se diferencia del e-gobierno en que este último utiliza la tecnología para brindar información y servicios y de la e-gobernanza en que se enfoca en las normas y procedimientos justamente para la evolución y desarrollo del entorno digital en donde se involucra al gobierno y los ciudadanos (Ford Deza, 2019, p. 42).

Ciudadanía

La ciudadanía ha sido un concepto que se ha construido a través del tiempo y

tiene varias dimensiones. Para Aristóteles (2000), ser ciudadano era aquel que intervenía directamente en las funciones públicas de juez o magistrado en la *polis* y ser un buen ciudadano se encuentra ligado a la virtud. No se consideraba ciudadanos a las mujeres, los esclavos y los extranjeros. Los niños eran ciudadanos incompletos. De acuerdo con Cortina (1997), la ciudadanía romana es un estatuto jurídico que permite reclamar derechos. Junto con la ciudadanía griega son la base de la ciudadanía política, la cual es la relación política entre una persona y la comunidad política. También son la influencia de la ciudadanía republicana (tradición griega) en donde se busca el bien común y los ciudadanos participan activamente en la toma de decisiones (democracia participativa) y la ciudadanía liberal (tradición latina) en donde se garantizan derechos para que cada uno busque su felicidad y los ciudadanos eligen a unos representantes para que tomen decisiones por ellos (democracia representativa) (p. 37).

En las revoluciones inglesa, estadounidense y francesa la ciudadanía comenzó a tener un significado mayor: ser ciudadano implica tener derechos y obligaciones. Sin embargo, cada revolución tomó una dimensión de la ciudadanía; de acuerdo con Isin y Turner (2007, p. 6), para los franceses, influenciados por la ilustración, la ciudadanía eliminó las diferencias entre las personas; en los estadounidenses el ciudadano era el que participaba en el Estado por medio de la sociedad civil mediante asociaciones voluntarias y en los británicos la ciudadanía era una garantía que salvaguardaba al individuo frente al poder del Estado.



La ciudadanía ha sido un concepto que se ha construido a través del tiempo y tiene varias dimensiones



Para el sociólogo T. H. Marshall, la posguerra, los planteamientos de John Maynard Keynes y el Estado de bienestar influenciaron su visión de la ciudadanía. Según Marshall (1992), la ciudadanía es social y está conformada por tres partes: el elemento civil compuesto por las libertades individuales, el elemento político sintetizado en los derechos políticos y de participación y el elemento social que incluye los derechos sociales, con énfasis en la educación y los servicios sociales. Para ese sociólogo, no es posible ejercer los deberes que impone la ciudadanía si no hay unos mínimos de bienestar que permitan una vida digna.

Asimismo, Cortina (1997) manifiesta que también existe la ciudadanía económica, en la cual los ciudadanos económicos son aquellos afectados por la actividad empresarial (p. 90) y por lo tanto tienen derecho a participar en la toma de decisiones de las empresas. La ciudadanía civil, para Cortina (1997), parte de la persona como miembro de la sociedad civil y de que es posible ejercerla por medio del tercer sector (asociaciones civiles o cívicas, fundaciones, ONG), las profesiones y la opinión pública. La ciudadanía intercultural, para Cortina (1997), está relacionada con la identidad de cada persona y el diálogo abierto de distintos grupos culturales, con el fin de que cada cultura desde su visión realice propuestas para el crecimiento de la riqueza humana (p. 182).

Por otra parte, para Cortina (1997, p. 151) un concepto pleno de ciudadanía integra un estatus legal (un conjunto de derechos), un estatus moral (un conjunto de responsabilidades) y también una identidad. Lo importante en Cortina es

que reconoce que la ciudadanía es el resultado de un proceso donde se aprende a ser ciudadano y que tiene distintas dimensiones. La ciudadanía parte del reconocimiento de la sociedad hacia sus miembros y la consecuente adhesión de estos a los proyectos comunes. Solo quien se sabe reconocido por una comunidad puede sentirse motivado para integrarse activamente en ella (Cortina, 1997).

Ciudadanía digital

La ciudadanía digital surge como nueva categoría derivada de la sociedad digital. En una primera aproximación, Mossberger et ál. (2008, p. 1) afirman que la ciudadanía digital es la habilidad para participar en la sociedad *online* y el ciudadano digital es aquel que a diario usa internet regular y efectivamente.

Para Robles Morales (2009), la ciudadanía digital tiene un aspecto político y es el resultado de un proceso social y político en que hay alta penetración de internet; desarrollo de alfabetización digital; percepción de la utilidad de la red; servicios y herramientas ofrecidos en internet relacionados con actividades políticas, sociales, administrativas y legales; existencia de un tratamiento legal para regular relaciones entre ciudadanía, administración y empresas y por último la apropiación de la red por parte de la ciudadanía como ámbito para la acción social y política. También define ciudadano digital así:

[...] aquel individuo, ciudadano o no de otra comunidad o Estado, que ejerce la totalidad o parte de sus derechos políticos o sociales a través de Internet de forma independiente o por



La ciudadanía digital surge como nueva categoría derivada de la sociedad digital



medio de su pertenencia a una comunidad virtual.

Igualmente, Robles Morales (2009) considera que hay tres requisitos para ser ciudadano digital: acceso a internet, habilidades digitales y percepción de la utilidad de las tecnologías.

En otra definición, Natal et ál. (2014, p. 9) definen la ciudadanía digital como

[...] el conjunto de prácticas políticas y ciudadanas que de una forma u otra tratan de modificar o incidir en las instituciones, a través del uso de medios y tecnologías que tienen como característica la digitalización de sus mensajes y contenidos.

Para Pérez Luño (2009), no hay definición de ciudadanía digital en estricto sentido; para él existen la ciber-ciudadaní@ y la ciudadanía.com, en las cuales el ejercicio activo, positivo, responsable y solidario de la ciudadanía a través de tecnologías digitales es ciber-ciudadaní@, mientras que el ejercicio pasivo es ciudadanía.com, en la cual el titular queda degradado a mero sujeto pasivo de la manipulación de poderes públicos y privados (Pérez Luño, 2014).

Richardson y Milovidov (2019, p. 11) consideran que la ciudadanía digital es una competencia y definen al ciudadano digital como alguien que, mediante el desarrollo de una amplia gama de competencias, es capaz de participar activa, positiva y responsablemente en comunidades tanto en línea como fuera de línea, ya sean locales, nacionales o globales. Las competencias las dividen en valores, actitudes, habilidades, conocimientos y comprensión crítica (p. 12)

y se condensan en dominios digitales divididos en ser en línea, bienestar en línea y derechos en línea (pp. 13-14).

Por otra parte, de acuerdo con Bustamante Donas (2010), la ciudadanía digital presenta tres dimensiones:

En primer lugar, como ampliación de la ciudadanía tradicional, enfatizando los derechos que tienen que ver con el libre acceso y uso de información y conocimiento, así como con la exigencia de una interacción más simple y completa con las Administraciones Públicas a través de las redes telemáticas. En segundo lugar, ciudadanía entendida como lucha contra la exclusión digital, a través de la inserción de colectivos marginales en el mercado de trabajo en una Sociedad de la Información (SI) (políticas de profesionalización y capacitación). Por último, como un elemento que exige políticas de educación ciudadana, creando una inteligencia colectiva que asegure una inserción autónoma a cada país en un mundo globalizado.

Cultura de paz

La Unesco (1996) define la cultura de paz como:

El conjunto de valores, actitudes y comportamientos, modos de vida y acción que, inspirándose en ella, reflejan el respeto de la vida, de la persona humana, de su dignidad y sus derechos, el rechazo de la violencia, comprendidas todas las formas de terrorismo, y la adhesión a los principios de libertad, justicia, solidaridad, tolerancia y entendimiento tanto entre los pueblos como entre los grupos y las personas.



Hay tres requisitos para ser ciudadano digital: acceso a internet, habilidades digitales y percepción de la utilidad de las tecnologías



Marco legal

Tabla 1.
Políticas y normas públicas de referencia en el tema de investigación

<i>Norma o política</i>	<i>Aspectos principales</i>	<i>Impacto en la temática de investigación</i>
Constitución Política de Colombia	Capítulo 2. De la ciudadanía	Define que es ciudadano la persona mayor de 18 años y que es condición para votar, ser elegido en cargos de elección popular y desempeñar cargos públicos.
Ley 1341 de 2009 - Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), se crea la Agencia Nacional del Espectro y se dictan otras disposiciones.	Determina el marco general para la formulación de las políticas públicas que regirán el sector de las tecnologías de la información y las comunicaciones; además, presenta unos principios orientadores como es priorizar el acceso a las TIC y consagra el derecho a la comunicación, la información y la educación y los servicios básicos de las TIC.	Establece el derecho al acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones básicas como un derecho derivado de la libertad de expresión, el libre desarrollo de la personalidad, educación, acceso al conocimiento, a la ciencia y a la técnica.
Ley 1474 de 2011 – Estatuto anticorrupción	En su artículo 79 contempla la pedagogía en competencias ciudadanas para la convivencia pacífica, la participación y la responsabilidad democrática, y la identidad y valoración de la diferencia.	El conocimiento de competencias ciudadanas hace parte de la ciudadanía digital.
Ley 1622 de 2013 - Por medio de la cual se expide el estatuto de ciudadanía juvenil y se dictan otras disposiciones (Modificada por la Ley 1885 de 2018)	Establece el marco jurídico y constitucional para que los jóvenes ejerzan la ciudadanía.	Define que son jóvenes las personas entre 14 y 28 años. Trae el concepto de ciudadanía juvenil y sus dimensiones civil, social y pública. Establece los derechos y obligaciones de los jóvenes. Establece sistemas de participación como el Sistema Nacional de las Juventudes, Consejos de Juventudes, Plataformas de Juventudes y Asambleas Juveniles.
Ley 1732 de 2014 - Por la cual se establece la Cátedra de la Paz en todas las instituciones educativas del país	Se establece la Cátedra de la Paz en las instituciones educativas con el fin de fortalecer la cultura de paz en Colombia.	La Cátedra de la Paz ayuda a construir la ciudadanía porque crea un espacio de reflexión y diálogo en torno a la convivencia.
Ley 1757 de 2015 – Estatuto de participación ciudadana	Aparte de regular los mecanismos de participación ciudadana, consagra el control social como un derecho y deber de los ciudadanos y organizaciones civiles.	Refuerza la importancia de la participación ciudadana en los asuntos públicos. Contempla mecanismos electrónicos de participación.
Decreto 1038 de 2015 - Por el cual se reglamenta la Cátedra de la Paz	Consagra los objetivos de la Cátedra de la Paz y los lineamientos generales en su estructuración.	Ayuda en la construcción de ciudadanía al incorporar en la educación conceptos como derechos humanos, participación democrática, resolución pacífica de conflictos, memoria histórica.

Fuente: elaboración propia.

Reflexiones, tensiones y hallazgos

Reflexiones

De acuerdo a la investigación realizada, se encuentra que los conceptos de ciudadanía y de ciudadanía digital dependen de la concepción filosófica y política con que se construyan. En una primera reflexión, gran parte de los conceptos que involucran la ciudadanía se enfocan en la concepción política de esta, e influye en la visión republicana o liberal del autor, como lo afirma Cortina (1997). En este mismo sentido, el concepto de ciudadanía digital también se ve influido por la concepción política, porque, como lo dice Bustamante Donas (2010), la ciudadanía digital es una ampliación de la ciudadanía tradicional, solo que es ejercida en un plano digital y por lo tanto trae nuevos retos. De tal forma, conceptos como los de Mossberger et ál. (2008) y Robles Morales (2009) son de corte liberal, en los cuales el brindar derechos para llevar a cabo el proyecto de vida individual es más importante. En cambio, en la concepción de Natal et ál. (2014) se observa una influencia republicana en que la participación ciudadana activa y la búsqueda del bien común es lo ideal.

Por otra parte, es acertado que Pérez Luño (2009) haga una claridad en este sentido y exprese que hay varias formas de ejercer la ciudadanía y por lo tanto no tenga una definición estricta de ciudadanía digital, porque él es consciente de que la tecnología trae ventajas y desventajas ligadas a ella, sobre todo en el tema de manipulación de la información. Por eso, para él la ciber-ciudadaní@ es el ejercicio bueno de la



Los conceptos de ciudadanía y de ciudadanía digital dependen de la concepción filosófica y política con que se construyan



ciudadanía porque responde a una participación política con vocación planetaria que de acuerdo con Cortina (1997) se asimila a la ciudadanía cosmopolita, en donde hay un horizonte común y se comparten unos mínimos de justicia para asumir globalmente los problemas, y al respecto se apoya en la tecnología y en los entornos digitales.

También se podría afirmar que, como el concepto de ciudadano, el concepto de ciudadanía digital se encuentra en constante transformación y en ese sentido es importante tener en cuenta las palabras de Adela Cortina (1997) en cuanto a que

[...] cualquier noción de ciudadanía que desee responder a la realidad del mundo moderno tenga que unir desde la raíz la ciudadanía nacional y la cosmopolita en una “identidad integrativa”, más que disgregadora, recordando, por otra parte, que la persona no es sólo ciudadana (p. 37).

En este sentido, para responder a las transformaciones que trae la cuarta revolución industrial, es acertado integrar la ciudadanía digital como concepto, teniendo en cuenta que esta también es un concepto que evoluciona con la tecnología. Por el momento, “no se trata, por tanto, de crear ciudadanos digitales, sino llevar al ciudadano hacia la sociedad digital” (Cabero-Almenara et ál., 2019). Quizás en el futuro el concepto de ciudadanía digital cambie con la incorporación de países virtuales o de estados electrónicos (Callejo et ál., 2020).

Desde el ámbito institucional se observa que la ciudadanía digital es vista como una competencia, tal y como se ve en la definición de Richardson y Milovidov (2019) que se encuentra



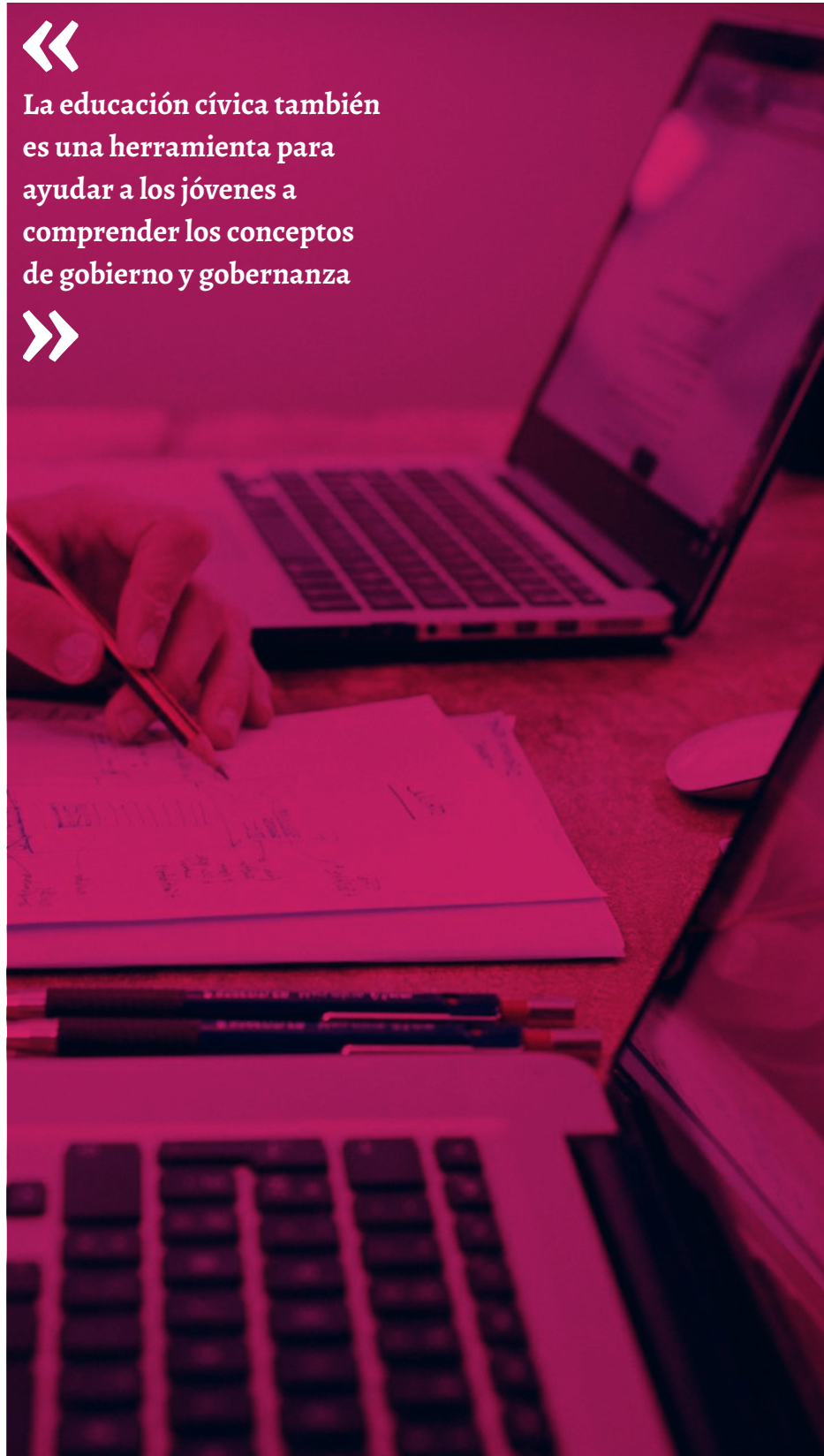
en un manual financiado por el Consejo de Europa. Asimismo, en el país se cuenta con el programa Ciudadanía Digital (www.ciudadaniadigital.gov.co), impulsado por el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, que busca certificar a la población en competencias y habilidades digitales.

Acercar a los jóvenes a los procesos democráticos y ciudadanos no ha sido fácil, pero la ciudadanía digital puede ser una buena alternativa debido a que su dinámica se basa en estar conectados a través de dispositivos móviles, lo que permitiría darles a conocer contenidos digitales relacionados con estos procesos. Además, es necesario que estos adopten una ciudadanía digital como extensión de su propia ciudadanía y por las dinámicas de transformación digital. Por ejemplo, la pandemia de la covid-19 obligó a replantear el uso de la tecnología en los diferentes ámbitos de la vida humana. Independientemente de los desafíos, en el ámbito educativo los estudiantes, centros educativos y padres o familiares tuvieron que obligatoriamente acercarse al mundo digital en tiempo récord (Forbes Colombia, 2020). Del mismo modo, en el ámbito laboral, a pesar que desde hace tiempo se hablaba de teletrabajo como una opción, la pandemia lo cambió a una realidad frente a la que nadie estaba correctamente preparado (Asuntos Económicos, 2020; Sala de Prensa, 2020).

Si los jóvenes conforman su ciudadanía de acuerdo a lo indicado por Cortina (1997) es porque son conscientes que hacen parte de una comunidad y que se benefician de ella; consecuentemente, para que esa comunidad se



La educación cívica también es una herramienta para ayudar a los jóvenes a comprender los conceptos de gobierno y gobernanza





desarrolle de forma adecuada deben cooperar para ella. A la vez, apropian que tiene un estatus legal que les permite ser sujetos de derechos y a su vez tienen un estatus moral que los hace ser conscientes que tienen unas responsabilidades, porque muchas veces el discurso de los derechos humanos se enfoca demasiado en el tema de los derechos, pero pocas veces se hace énfasis en el tema de las responsabilidades, y a los jóvenes hay que hacerlos conscientes en este sentido también.

Entonces, ¿de quién es la labor de educar en ciudadanía digital? Tomando los postulados de Cortina (1997), así como la ciudadanía es un proceso de aprendizaje de familia, escuela, universidad, asociaciones civiles y todos los que influyen en la vida de la persona en sociedad, asimismo debe ser la formación de la ciudadanía digital, esta debe empezar en casa y ser reforzada en todos los escenarios donde se desarrolle la persona humana.

Pero aquí hay que hacer una aclaración: teniendo en cuenta que en Colombia se considera joven toda persona que se encuentra entre los 14 y 28 años, no es lo mismo un joven que está pasando por su adolescencia que un joven de 18 años que jurídicamente ya empieza su vida adulta y mucho menos un joven de 28 años que ya debe presentar una mayor estabilidad en su vida. Por lo tanto, como la ciudadanía es un proceso, cada etapa tendrá contenidos diferentes en esa construcción. Sin embargo, la universidad es una de las instituciones más importantes que debe ayudar en esa construcción, porque los jóvenes actualmente llegan a la universidad siendo menores de edad y salen de ella como adultos, interactúan

con todo tipo de tecnología y allí en la universidad se concentra todo tipo de pensamiento y de voces que contribuyen a repensar la ciudadanía (Chaves, 2015) y que influye en su formación personal, académica y profesional.

Por eso en Cortina (1997) es importante educar con valores cívicos, en que la libertad, igualdad, solidaridad, respeto activo y el diálogo ayuden a conformar la ciudadanía y que esa misma ciudadanía se exprese en entornos digitales. De acuerdo con Levinson (2014), la educación cívica es necesaria por dos razones principales: la primera, para perpetuar el Estado al involucrar a los ciudadanos en el gobierno y la segunda, para realizar los ideales cívicos de los estados mediante la apropiación de conceptos como la igualdad, respeto mutuo, identidad nacional, entre otros. Igualmente, Levinson (2014) manifiesta que la vida cívica no solo sirve a intereses estatales sino también a la ciudadanía digital, porque la educación cívica es “esencial para ayudar a desarrollar ciudadanos del mundo de mente tolerante y mutuamente respetuosos”.

La educación cívica también es una herramienta para ayudar a los jóvenes a comprender los conceptos de gobierno y gobernanza y a su vez los de e-gobierno y e-gobernanza, en especial en aquellos que van a hacer su transición hacia la adultez. Los jóvenes necesitan saber cómo funciona el Estado, cuáles son sus instituciones, los trámites que se realizan ante este, los mecanismos de protección de derechos, cómo acceder a la justicia y cómo pueden realizar control social y ciudadano a los gobiernos locales y nacional.

Robles Morales (2009) afirma que hay dos tipos de comunidades virtuales:

la comunidad virtual física que es la extensión de una comunidad real y la comunidad virtual dispersa que es enteramente digital y se forma por aspectos o intereses en común. Él manifiesta que los riesgos se dan en la comunidad virtual dispersa porque en ella es más fácil falsificar la identidad. No obstante, internet y las redes sociales ayudan a consolidar los lazos y la interacción de comunidades reales (Robles Morales, 2009) y eso se observa en el aumento de movimientos sociales o de reivindicación de derechos impulsados a través de redes sociales que en varios lugares de Latinoamérica han tenido éxito o por lo menos han logrado vislumbrar varias problemáticas, e incluso me atrevo a afirmar que se han logrado establecer nuevos lazos entre los jóvenes, gracias a que tienen un objetivo en común y es alzar su voz porque se sienten relegados de la sociedad.

De acuerdo con Crovi Druetta (2013), los medios digitales han abierto nuevos espacios para que la sociedad civil desarrolle un papel más activo, para que todas las voces puedan ser escuchadas. Sin embargo, los contenidos que circulan en internet y en redes sociales son generados por los usuarios y en este sentido hay que ser responsable con los contenidos que se comparten. Nuevamente la educación tiene un papel en la generación de estos contenidos. El activismo digital debe ir más allá de un *like* o comentario, los jóvenes no se pueden convertir en difusores de mensajes de *influencers*, deben crear sus propios mensajes, deben colocar su voz en el escenario.

La tecnología e internet tienen el potencial de desarrollar la energía que tienen los jóvenes. Estas herramientas

deben ser usadas más para crear contenidos que para consumirlos, porque cuando se pone una voz en el contexto hay una posibilidad de que sea escuchada y entre en la discusión. Por ejemplo, es de agrado ver que muchos movimientos culturales juveniles utilizan las redes sociales para dar a conocer su trabajo y para vincular a muchos más jóvenes. Iniciativas como la del *youtuber* Chaloloko (<https://www.youtube.com/user/kalelktk>) que con sus videos de corte humorístico reivindica las costumbres, raíces y creencias del pueblo Mizak o ver los trabajos realizados por la Red Nacional de Jóvenes de Ambiente que es un proceso de participación comunitaria impulsado por jóvenes líderes preocupados por el cambio climático y que cuenta con apoyo institucional.

Los jóvenes pueden expresarse por medio del arte y la cultura y es una forma válida de ejercer su ciudadanía si no quieren involucrarse en procesos políticos, porque como varios estudios lo indican las formas tradicionales políticas no son de su agrado, y el arte, la cultura y la educación pueden resultar valiosas. Como afirma Pierre (2007), culturalmente el mundo virtual y el mundo real se retroalimentan de manera mutua. La libertad de expresión siempre ha sido un factor importante en la ciudadanía y los medios digitales brindan elementos para movilizarse más allá de las redes sociales (TEDx Talks, 2017).

Los jóvenes de Villavicencio son una amalgama, pues la ciudad concentra jóvenes de todos los estratos sociales y de varias partes de la Orinoquía. Se observa que están empezando a apropiarse las herramientas digitales;



Los jóvenes pueden expresarse por medio del arte y la cultura y es una forma válida de ejercer su ciudadanía



aunque la ciudad no está 100 % conectada ni todos los jóvenes tienen acceso a un dispositivo electrónico, ya se vislumbran comunidades virtuales. Por el momento solo se logró encontrar la Red de Jóvenes de Ambiente Nodo Meta en Twitter (<https://twitter.com/rnjameta>) y Facebook (<https://www.facebook.com/rnjameta/>), la Plataforma Juvenil Villavicencio en Facebook (<https://www.facebook.com/PlataformaJuvenilVillavicencio>), que son iniciativas de tipo institucional. Corcumvi impulsa varias iniciativas culturales con jóvenes de acuerdo a su labor institucional. El medio de comunicación digital El Cuarto Mosquetero (<https://elcuartomosquetero.com/>) surgió por una iniciativa juvenil

de los estudiantes de comunicación social y periodismo de Villavicencio. Estudiantes de la Universidad Santo Tomás crearon el Movimiento Social Guadalupe Salcedo que tiene una cuenta en Twitter (https://twitter.com/MS_GSalcedo), pero se observa que no hay contenido propio reciente. Se encuentran son páginas de Facebook con contenido de humor relacionado con las universidades del Meta. También se pudo observar que en época electoral los candidatos conforman grupos de jóvenes para que les ayuden a impulsar su voto y el incentivo para muchos de ellos es la promesa de obtener un empleo si el candidato gana.





Lo anterior muestra que sí es posible que los jóvenes de Villavicencio adopten una ciudadanía digital como extensión de su propia ciudadanía y se involucren en procesos participativos a través de internet y redes sociales para la defensa de derechos humanos; la región es clave en la Orinoquía para adelantar procesos sociales en búsqueda de consolidación de la paz. Incentivar la cultura de paz en los jóvenes es necesario para responder a los desafíos de la *aldea global* y esta se logra por medio de la ciudadanía; sin embargo, es importante la coordinación institucional, de universidades y de colectivos civiles para lograr este objetivo.

Tensiones

No obstante, hay desafíos en la conformación de la ciudadanía digital. Según una primera aproximación, los avances tecnológicos vienen desde los países desarrollados. Estos avances son creados desde otro contexto y con una visión de aplicación. Por lo tanto, cuando la tecnología llega a países en

desarrollo como Colombia, esto ocurre de una manera tardía y de una forma descontextualizada de la realidad y capacidad del país. En este sentido, es válida la frase de William Gibson “El futuro ya está aquí, sólo que desigualmente repartido”.

Esto en parte tiene que ver con la brecha tecnológica, la cual amenaza con sumir a muchos niños y jóvenes en una ignorancia digital. La pandemia de la covid-19 exacerbó el efecto de la brecha digital (Solórzano C., 2020). Villavicencio es una ciudad que no se encuentra 100 % conectada, por lo que muchos niños y jóvenes no pudieron acceder a su derecho a la educación por falta de equipos y de conectividad; así lo afirmó la Alcaldía de Villavicencio (2020b), y desafortunadamente los más afectados son aquellos que hacen parte de sectores vulnerables.

Vale la pena citar una de las falacias de la tecnología, según Cimadevilla (2009): suponer que la existencia de tecnología o de conectividad equivale automáticamente a su uso y apropiación. Y en este sentido falla mucho la política digital del Gobierno que piensa que con poner puntos digitales se resuelven todos los problemas de la brecha digital. Igualmente, conectividad no significa que esta sea de calidad. La pandemia de la covid-19 dejó claro que la mayoría de conexiones que tienen los hogares no tienen el bando de ancha adecuada (Semana, 2020) y por lo tanto no soportan grandes flujos de información ni la multiplicidad de usuarios.

Por otra parte, de acuerdo con Cortina (1997), para desarrollar una ciudadanía adecuada y en consonancia con la ciudadanía social, primero hay que garantizar unos mínimos de



Incentivar la cultura de paz en los jóvenes es necesario para responder a los desafíos de la *aldea global*



existencia de condiciones de vida digna, por cuanto no es consecuente que en una región con altos índices de pobreza y desigualdad primero llegue una conexión a internet que un plato de comida o un adecuado servicio de salud.

Igualmente, a los *centennials* se les denomina nativos digitales porque crecieron con la tecnología; sin embargo, se está demostrando que sus habilidades digitales se circunscriben solo a las redes sociales y por lo tanto no tienen tantas habilidades digitales como se creía (La Razón, 2017). Por lo tanto, los jóvenes también tienen que alfabetizarse en competencias digitales, como cualquier adulto.

La ciudadanía digital trae una desventaja y es que nos volvió más vulnerables al poder (Congreso Futuro, 2019). En el mundo hay cinco empresas dominantes de tecnología: Google, Apple, Facebook, Amazon y Microsoft (Gafam), empresas que tienen en sus manos una cantidad considerable de datos de sus usuarios y con esos datos tienen el poder de manipular información y a sus usuarios. Asimismo, se observa manipulación de información también por Estados o grandes grupos económicos por medio de algoritmos y cuyos efectos se ven en la forma como las personas consumen productos e información.

En el ámbito digital, una persona puede ser miles de personas a la vez, gracias al anonimato y las opciones que brinda internet, y los jóvenes han tomado esto para su acomodo como una forma de experimentar distintas identidades en la consolidación de la suya. En este caso es importante la educación digital. La apropiación de valores es importante porque en un mundo cada vez más digitalizado los jóvenes

deben entender que sus acciones en el mundo digital tienen repercusiones en el mundo físico.

Los contenidos virales en redes sociales pocas veces trascienden el mundo real. Son tan instantáneos que no crean memoria colectiva.

Hallazgos

No hay fácil acceso a cifras consolidadas ni recientes sobre datos conectividad o de uso de tecnología en la ciudad de Villavicencio.

No se encuentran estudios recientes sobre el uso que les dan los jóvenes a los medios digitales, redes sociales y tecnología.

Impactos, perspectivas y prospectivas

Se aportó una reflexión teórica sobre la ciudadanía y la ciudadanía digital y cómo es importante que los jóvenes conformen su propia ciudadanía y la extiendan a una ciudadanía digital.



A los *centennials* se les denomina nativos digitales porque crecieron con la tecnología



No obstante, se piensa articular el concepto de ciudadanía digital con los postulados sobre ciudadanía de Martha Nussbaum y Amartya Sen.

Es adecuado revisar a fondo la estrategia de Ciudadanía Digital impulsada por el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

Desde la perspectiva de un mundo globalizado y altamente conectado, la conformación de la ciudadanía digital como extensión de la ciudadanía debe ser tomada en cuenta, por lo que es adecuado crear una aplicación digital sobre ciudadanía digital desde una perspectiva local que involucre contenidos sobre derechos humanos, deberes, relacionamiento con el Estado, mecanismos de participación ciudadana, una guía de trámites, entre otros. A la vez, es apropiado tener un manual sobre ciudadanía digital para todos porque el proceso de conformación de ciudadanía es de todos los actores sociales.

Un acercamiento adecuado a los jóvenes puede darse por medio de una *app* y a su vez realizar contenidos adecuados para ellos puede reforzar los procesos democráticos. Asimismo, se pueden incentivar a que no solo actúen desde un ámbito digital, sino que también su actuar sea consecuente con lo que predicen en redes sociales.

Las universidades de la región deben involucrarse más con sus contenidos en educación cívica porque se encuentra que en Colombia los jóvenes cuentan con valores antidemocráticos y orientaciones antisociales (Granja, 2018). Si bien la Catedra de la Paz para universidades es opcional por su autonomía universitaria, es importante que se creen contenidos en educación cívica.



Las universidades de la región deben involucrarse más con sus contenidos en educación cívica



Frente a la consolidación de una cultura de paz, la ciudadanía digital es una herramienta muy valiosa. Si hay una ciudadanía consolidada, fácilmente puede ser transferida al mundo digital y ejercer cada dimensión que pueda tener la ciudadanía.

Es importante resaltar que la Ley Estatutaria 1622 de 2013, sobre el estatuto de ciudadanía juvenil, brinda unas herramientas importantes para que los jóvenes creen espacios importantes de participación ciudadana; en este sentido, tanto los actores institucionales como la sociedad civil deben buscar alternativas para impulsar estos espacios.

Para entender más a fondo la dinámica digital de los jóvenes en la ciudad de Villavicencio, es necesario realizar encuestas y entrevistas para conocer cuál es el consumo que realizan de internet y redes sociales, y de esa forma crear estrategias adecuadas para consolidar su ciudadanía.

En el tema de brecha digital, las administraciones públicas deberían tener mejores estadísticas sobre conectividad, ya que es difícil encontrar información, se muestra muy confusa y no está actualizada.

También se puede realizar análisis de los contenidos que los jóvenes realizan a través de las redes sociales y revisar cuáles de ellos se relacionan con la ciudadanía digital.

Referencias

Alcaldía de Villavicencio. (2020a). Plan de Desarrollo - Villavicencio Cambia Contigo 2020-2023. <https://www.villavicenciocambiacontigo.com/wp-content/uploads/2020/05/Plan-de-Desarrollo-Villavicencio-Cambia->

Contigo-2020-2023pdf_compressed1.pdf
 Alcaldía de Villavicencio. (2020b, 28 de abril). Alcalde de Villavicencio solicitó al Ministerio de Educación la suspensión de calendario escolar formal. <http://www.villavicencio.gov.co/NuestraAlcaldia/SaladePrensa/Paginas/ALCALDE-DE-VILLAVICENCIO-SOLICIT%C3%93-AL-MINISTERIO-DE-EDUCACI%C3%93N-LA-SUSPENSI%C3%93N-DE-CALENDARIO-ESCOLAR-FORMAL.aspx>

Antón Chávez, A. P. (2020, 2 de agosto). Los memes: comunicación y cultura política para una ciudadanía digital centennials. *Conrado*, 15(75). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1990-86442020000400159&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Arango Lozano, C. A., Camelo Rusinque, C., Huertas Trujillo, M., Rodríguez Serrano, C., Sánchez Peña, C., Sánchez Riaño, V. y Sojo Gómez, J. R. (2019). *1218 centennials: una generación sin etiquetas*. Editorial UTadeo y Sancho BBDO.

Arias Marín, A. (2015, junio). Tesis sobre una teoría crítica de los Derechos Humanos. *Open Insight*, VI(9). <http://www.scielo.org.mx/pdf/rfoi/v6n9/v6n9a2.pdf>

Arias Rodríguez, O., Gallego Pañeda, V., Rodríguez Nistal, M. J. y del Pozo López, M. A. (2012). Adicción a las nuevas tecnologías. *Psicología de las Adicciones*, 1, 2-6. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/tratamiento%20marihuana%207.pdf#page=5

Aristóteles. (2000). *La política*. Panamericana.

Asuntos Económicos. (2020, 1 de junio). ¿Ha llegado el teletrabajo para quedarse? Cómo el coronavirus



puede cambiar el futuro del trabajo. *Noticias ONU*. <https://news.un.org/es/story/2020/06/1475242>

Botero Gómez, P., Muñoz Villareal, E., Santacoloma Alvarán, J. y Uribe Valencia, C. (2011). Resistencias estéticas y políticas: experiencias de comunicación alternativa. En *Experiencias alternativas de acción política con participación de jóvenes en Colombia* (pp. 62-90). Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud - Universidad de Manizales y Cinde. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/alianza-cinde-umz/20130416124540/Experienciasalternativas.62-90.pdf>

Bustamante Donas, J. (2010, octubre). La cuarta generación de derechos humanos en las redes digitales. *Telos. Cuadernos de Comunicación e Innovación*, 85. <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero085/la-cuarta-generacion-de-derechos-humanos-en-las-redes-digitales/>

Cabero-Almenara, J., Torres-Barzabal, L. y Hermosilla-Rodríguez, J. M. (2019). Las TIC y la creación de una ciudadanía crítica e-digital. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 20, 10-10. https://doi.org/10.14201/eks2019_20_a22

Callejo, J., Cordero, S., Espinoza, A. e Izuzquiza, F. (2020, 22 de enero). *Países del futuro y ciudadanía electrónica*. [Episodio de podcast]. En *Mindfacts: esguinces mentales*. Yes We Cast. <https://open.spotify.com/episode/05rnvCMB1Lx1Xoj4Ax1duz?si=obP3-O9hTEKTEupPTgecXA>

Castells, M. (2000, 30 septiembre). Globalización, Estado y sociedad civil: el nuevo contexto histórico de los derechos humanos. *Isegoría*, 22, 5-17. <https://doi.org/10.3989/isegoria.2000.i22.518>

- Chaves, J. I. I. (2015, 24 junio). Universidad, ciudadanía y TIC. *Análisis*, 46(85), 345-361. <https://doi.org/10.15332/so120-8454.2014.0085.09>
- Cimadevilla, G. (2009, 15 de abril). Sociedad digital, sociedad dual. *Signo y Pensamiento*, 28(54). <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/3733>
- Congreso de la República de Colombia. (2009, 30 de julio). Ley 1341 de 2009. Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones –TIC–, se crea la Agencia Nacional de Espectro y se dictan otras disposiciones. *Diario Oficial* 47.426. http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1341_2009.html
- Congreso de la República de Colombia. (2011, 12 de julio). Ley 1474 de 2011. Por la cual se dictan normas orientadas a fortalecer los mecanismos de prevención, investigación y sanción de actos de corrupción y la efectividad del control de la gestión pública. *Diario Oficial* 48.128. http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1474_2011.html
- Congreso de la República de Colombia. (2013, 29 de abril). Ley Estatutaria 1622 de 2013. Por medio de la cual se expide el estatuto de ciudadanía juvenil y se dictan otras disposiciones. *Diario Oficial* 48.776. http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1622_2013.html
- Congreso de la República de Colombia. (2014, 1 de septiembre). Ley 1732 de 2014. Por la cual se establece la Cátedra de la Paz en todas las instituciones educativas del país. *Diario Oficial* 49.261. http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1732_2014.html
- Congreso de la República de Colombia. (2015, 6 de julio). Ley Estatutaria 1757 de 2015. Por la cual se dictan disposiciones en materia de promoción y protección del derecho a la participación democrática. *Diario Oficial* 49.565. http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1757_2015.html
- Congreso Futuro. (2019, 14 de junio). Renata Ávila | Ciudadanía Digital | Congreso Futuro 2019 [video]. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=FDcacjXzmvI>
- Constitución Política de Colombia*. (1991). *Gaceta Constitucional* 116. http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/constitucion_politica_1991.html
- Cortina, A. (1997). *Ciudadanos del mundo. Hacia una teoría de la ciudadanía* (3.ª ed.). Alianza.
- Crovi Druetta, D. (2013, 29 de marzo). Escenarios para pensar la ciudadanía digital. *Versión Estudios de Comunicación y Política*, 31. <https://versionojs.xoc.uam.mx/index.php/version/article/view/534>
- Dahl, R. (2004, diciembre). La democracia. *POSTData*, 10. <http://www.revistapostdata.com.ar/2012/01/postdata-n-10-diciembre-2004/>
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística. (2019, agosto). Boletín técnico - Indicadores básicos de tenencia y uso de Tecnologías de la Información y Comunicación – TIC en hogares y personas de 5 y más años de edad 2018. https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/tic/bol_tic_hogares_departamental_2018.pdf
- Diefenbach, S. y Montag, C. (2018, 6 de febrero). Towards Homo Digitalis: Important Research Issues for Psychology and the Neurosciences at the Dawn of the Internet of Things and the Digital Society. *Sustainability*,

- 10(2). <https://www.mdpi.com/2071-1050/10/2/415>
- Escobar C., M. R. (2009, abril). Jóvenes: cuerpos significados, sujetos estudiados. *Nómadas (Col)*, 30. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105112060009>
- Farrés Delgado, Y., Pineda Martínez, E. O., Ospina Sogamoso, J. V., Rodríguez Díaz, R., y Benavides, C. H. (2020). *Ciudad, subjetividad y juventudes en Villavicencio: Narrativas desterritorializadas (Libro de investigación)*. Ediciones USTA. <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/42745>
- Fernández, C. F. y Suárez, R. (2019, 7 de mayo). Jóvenes latinoamericanos: solidarios, escépticos y discriminados. *El Tiempo*. <https://www.eltiempo.com/vida/educacion/los-jovenes-latinoamericanos-son-solidarios-escepticos-y-discriminados-357360>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2017, diciembre). *Estado Mundial de la Infancia 2017 – Niños en un Mundo Digital*. <https://www.unicef.org/SOWC2017>
- Forbes Colombia. (2020, 30 abril). Así ha afectado el covid-19 la educación en Colombia. *Forbes Colombia*. <https://forbes.co/2020/04/30/actualidad/asi-ha-afectado-el-covid-19-la-educacion-en-colombia/>
- Ford Deza, E. (2019). *El reto de la democracia digital. Hacia una ciudadanía interconectada*. Jurado Nacional de Elecciones - Oficina Nacional de Procesos Electorales - Konrad-Adenauer-Stiftung. <https://dialogopolitico.org/libros/el-reto-de-la-democracia-digital/>
- Gallardo, H. (2010, diciembre). Teoría crítica y derechos humanos. Una lectura latinoamericana. *Revista de Derechos Humanos y Estudios Sociales*, 4. [http://www.derecho.uaslp.mx/](http://www.derecho.uaslp.mx/Documents/Revista%20REDHES/N%C3%BAmero%204/Redhes4-03.pdf)
- Gatti, F. (2017, 29 de septiembre). Las bases conceptuales de los derechos humanos: hacia una teoría crítica. *Cuaderno Jurídico y Político*, 3(9). <https://portalderevistas.upoli.edu.ni/index.php/4-CuadernoJuridicoyPolitico/article/view/128>
- Grajales Navarrete, I. (2020, 10 noviembre). Prefiere usar la tecnología que compartir socialmente ¡cuidado! podría ser dependencia. *Hoy en el TEC*. <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/2020/10/26/prefiere-usar-tecnologia-compartir-socialmente-cuidado-podria-ser-dependencia>
- Granja, S. (2018, 11 de abril). 73 por ciento de estudiantes colombianos aprueban una dictadura. *El Tiempo*. <https://www.eltiempo.com/vida/educacion/niveles-de-educacion-ciudadana-y-civica-en-colombia-iccs-iea-203580>
- Isin, E. F. y Turner, B. S. (2007, 30 de mayo). Investigating Citizenship: An Agenda for Citizenship Studies. *Citizenship Studies*, 11(1), 5-17. <https://doi.org/10.1080/13621020601099773>
- Jamiroquai. (1996). Virtual Insanity [canción]. En *Travelling Without Moving*. Sony Soho Square. <https://open.spotify.com/track/2Bxt2qamL6iucXNcTd484J?si=InsN1JQSS1-CHxHgbuiZVg>
- Kemp, S. (2020a, 30 de enero). Digital 2020: Global Digital Overview. *DataReportal – Global Digital Insights*. <https://datareportal.com/reports/digital-2020-global-digital-overview>
- Kemp, S. (2020b, 17 de febrero). Digital 2020: Colombia. *DataReportal – Global Digital Insights*. <https://datareportal.com/reports/digital-2020-colombia>
- La Opinión. (2018, 1 de marzo). Solo cuatro de cada diez jóvenes vota en Colombia. *La Opinión*. <https://www.laopinion.com>

- com.co/politica/solo-cuatro-de-cada-diez-jovenes-vota-en-colombia-150026
- La Razón. (2017, 5 de febrero). Los nativos digitales no existen. *La Razón*. <https://www.larazon.es/blogs/cultura/todo-esta-en-los-libros/los-nativos-digitales-no-existen-FE1445550/>
- León Rodríguez, M. N., y Bejarano García, I. (2019). *El derecho a la educación de las niñas: Un desafío para la construcción de la paz* (2.a ed.). Ediciones USTA. <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/34535>
- Levinson, M. (2014). Citizenship and Civic Education. *Encyclopedia of Educational Theory and Philosophy*. <https://dash.harvard.edu/handle/1/12701475>
- Marshall, T. H. y Bottomore, T. (1992). *Citizenship and Social Class*. Pluto Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt18mvns1>
- Mossberger, K., Tolbert, C. J. y McNeal, R. S. (2008). *Digital Citizenship. The Internet, Society and Participation*. The MIT Press.
- Natal, A., Benítez, M. y Ortiz, G. (2014). *Ciudadanía digital*. Universidad Autónoma Metropolitana y Juan Pablos Editor.
- Observatorio de la Democracia de la Universidad de los Andes. (2017, abril). *Barómetro de las Américas Colombia 2016* (n.o 1). https://obsdemocracia.org/uploads/cms_files/USAID_Compilado_informes.pdf
- Orlowski, J. (Director). (2020). *The Social Dilemma* [documental]. Exposure Labs; Argent Pictures; The Space Program.
- Padilla Camacho, E. (2020, julio). Innovación disruptiva en política juvenil. *Diálogo Político*, XXXII(1). <https://dialogopolitico.org/revista-impresajovenes-y-politica/>
- Pérez Luño, A. E. (2009). ¿Ciberciudadaní@o ciudadanía.com? Gedisa.
- Pérez Luño, A. E. (2014, diciembre). Teledemocracia, ciberciudadanía y derechos humanos. *Revista Brasileira de Políticas Públicas*, 4(2). <https://www.publicacoesacademicas.uniceub.br/RBPP/article/view/2835/pdf>
- Pierre, L. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. Anthropos.
- Presidencia de la República de Colombia. (2015, 25 de mayo). Decreto 1038 de 2015. Por el cual se reglamenta la Cátedra de la Paz. *Diario Oficial* 49.522. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=61735>
- Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo, Berthin, G., Velásquez, M. A., Ruiz-Giménez, L. y Aramburu, B. de. (2013, julio). *Participación política juvenil en la gobernabilidad local en América Latina*. https://www.latinamerica.undp.org/content/rblac/es/home/library/democratic_governance/participacion-politica-juvenil-en-la-gobernabilidad-local-en-ame.html
- Richardson, J. y Milovidov, E. (2019). *Digital citizenship education handbook* [libro electrónico]. Council of Europe. <https://rm.coe.int/digital-citizenship-education-handbook/168093586f>
- Robles Morales, J. M. (2009). *Ciudadanía digital. Una introducción a un nuevo concepto de ciudadano*. UOC.
- Sala de Prensa. (2020, 23 de julio). ¿Teletrabaja? El mundo cambió con el coronavirus y muchas compañías ya emplean esta modalidad laboral. *Teletrabajo*. <https://www.teletrabajo.gov.co/622/w3-article-146536.html>
- Semana. (2020, 2 de mayo). La delgada banda ancha: los problemas de internet en cuarentena. *Semana.com*. <https://www.semana.com/tecnologia/articulo/la-delgada-banda-ancha-los-problemas-de-internet-en-cuarentena/667208/>
- Solórzano C., L. S. (2020, 27 de noviembre). La pandemia aumentó las brechas digitales que existían en los países

- según la OCDE. *La República*. <https://www.larepublica.co/globoeconomia/la-pandemia-aumento-las-brechas-digitales-que-existian-en-los-paises-de-la-ocde-3095103>
- Sousa Santos, B. de. (2006). *Reinventar la democracia. Reinventar el estado*. Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales.
- TEDx Talks. (2017, 27 de abril). *Ciudadanía y libertad en la era digital | Jesús María Alvarado | TEDxUFM* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Bch2DXxwUy8>
- Unidad para la Atención y Reparación Integral a las Víctimas. (2020). *Registro Único de Víctimas*. <https://www.unidadvictimas.gov.co/es/registro-unico-de-victimas-ruv/37394>
- Wright, J. (director), Brooker, C. (guionista), Schur, M. (guionista) y Jones, R. (guionista). (2016, 21 de octubre). Nosedive (Temporada 3, Episodio 8) [serie de televisión]. En Borg, L., Brooker, C., Hogan, I., Jones, A. y Philips, A. (productores), Black Mirror. Channel 4; Netflix; Zeppotron. <https://www.netflix.com/co/title/70264888>