

Revista Científica Internacional

Centro de Investigación de la Sociedad del Conocimiento

Volumen 7 / No. 1 / 2024

Las opiniones expresadas en el artículo son responsabilidad exclusiva de los autores y no necesariamente representan la posición oficial de la Revista Científica Internacional y sus miembros.

Artículo científico

Experiencias vividas por estudiantes del DITE en ciudadanía digital y ciberactivismo en Guatemala

Experiences lived by DITE students in digital citizenship and cyber activism in Guatemala

Mario Rodrigo Mejía Dávila

Doctorado en Innovación y Tecnología Educativa

Facultad de Humanidades

Universidad de San Carlos de Guatemala

shevasimple@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-7387-2705>

Referencia

Mejía Dávila, M. R. (2024). Experiencias vividas por estudiantes del DITE en ciudadanía digital y ciberactivismo en Guatemala. *Revista Científica Internacional*, 7(1), 39–57. <https://doi.org/10.46734/revcientifica.v7i1.77>

Recibido 17/01/2024

Aceptado 03/04/2024

Publicado 18/04/2024

Resumen

OBJETIVO: Analizar la forma en que los estudiantes del Doctorado en Innovación y Tecnología Educativa ejercen la ciudadanía digital y el ciberactivismo según los fenómenos sociales de su interés. **MÉTODO:** La investigación se efectuó con enfoque cualitativo, diseño fenomenológico y alcance exploratorio. La muestra de tipo no probabilístico incluyó a 26 estudiantes del Doctorando en Innovación y Tecnología Educativa de la primera cohorte (2021-2023), Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, que participaron de manera voluntaria. **RESULTADOS:** Los participantes mostraron preferencia por diferentes fenómenos sociales relacionados con sus propias experiencias personales como ciudadanos digitales. Asimismo, estas vivencias revelaron una serie de actitudes y emociones al momento de utilizar varias estrategias de ciberactivismo. Para ellos fue primordial modelar la ciudadanía digital en su participación en línea. **CONCLUSIÓN:** La participación ciudadana en línea de los estudiantes en actividades de ciberactivismo se vincula a experiencias altruistas orientadas al bienestar de la población.

Palabras clave: Ciudadanía digital, ciberactivismo, experiencias

Abstract

OBJECTIVE: To analyze how students of the Doctorate in Innovation and Educational Technology exercise digital citizenship and cyberactivism according to the social phenomena of their choosing. **METHOD:** The research was carried out with a

qualitative approach, phenomenological design and descriptive scope. The non-probabilistic sample included 26 students who participated voluntarily and were from the first cohort (2021-2023) of the Doctorate Innovation and Educational Technology, Faculty of Humanities, University of San Carlos of Guatemala

RESULTS: The participants showed a preference for different social phenomena related to their own personal experiences as revealed in series of attitudes as digital citizens. Also, these experiences revealed a series of attitudes and emotions when using various cyberactivism strategies. The participants considered it essential to model digital citizenship in their online presence. **CONCLUSION:** The online citizen participation of students in activities of cyberactivism is linked to altruistic experiences aimed at the well-being of the population.

Keywords: digital citizenship, cyberactivism, experiences

Introducción

En España, EE. UU y varios países, ha habido una notable producción literaria sobre la ciudadanía digital y ciberactivismo, sin embargo, en Guatemala no hay investigaciones sobre estos temas. Esto limita la manera de expresar las experiencias de los ciudadanos digitales cuando utilizan cualquier estrategia de ciberactivismo de acuerdo con los fenómenos sociales del país. Ante lo planteado el propósito de esta investigación consiste en responder la siguiente pregunta: ¿De qué manera los doctorandos del DITE ejercen la ciudadanía digital y el ciberactivismo ante los fenómenos sociales de su interés en Guatemala?

Entre la producción literaria sobre la ciudadanía digital, hay una diversidad de subtemas en otras latitudes entre las cuales se mencionan algunas. Varios autores se han enfocado en conceptualizar el tema (Pangrazio y Sefton-Green, 2021; Milenkova y Lendzhova, 2021). Otros lo asocian con asistir a la población por sismos naturales (Alva de la Selva 2019), servicios ciudadanos y TIC (Cabero-Almenara et al., 2019), libertad de expresión, rendición de cuentas y protestar (Cobo, 2019), democracia y redes sociales (González, et al., 2020), y formas de participación universitaria (Torres, 2018).

Por iniciativa de la Unión Europea en 2010, el Centro Común de Investigación comenzó el proyecto DigComp para el desarrollo y mejoramiento de las competencias digitales ciudadanas entre los Estados miembros. Desde entonces, se han producido varias versiones sobre 21 competencias digitales ciudadanas. La última versión del DigComp2.2 se publicó en 2022 (DigComp, 2022).

Algunos investigadores han utilizado las versiones del DigComp o han creado otras adaptadas. En su revisión sistemática de literatura, Suelves, et al. (2021) concluyeron que en España y EE. UU se ha publicado la mayor cantidad de investigaciones en el mundo sobre el marco de competencias digitales ciudadanas. Algo similar efectuaron Rendón y Angulo (2022) en Iberoamérica. Otros entes internacionales han publicado varios marcos competenciales digitales (DigCompEdu, 2022; INTEF, 2017; ISTE, s. f.; UNESCO, 2019).

En lo que concierne al ciberactivismo, este es el canal para participar ciudadanamente en línea. Se asocia, generalmente, con otros nombres (Catalina et al., 2018; Córdoba, 2017). En el ciberespacio, hay una innumerable variedad de estrategias de ciberactivismo para participar ciudadanamente como las redes sociales, las apps y las herramientas digitales (Fernández-Prados y Lozano-Díaz, 2021; García-Ruiz y Pérez-Escoda, 2019; González, 2020; Sierra, 2020).

Asimismo, cada ciudadano digital puede usar plataformas de peticiones y de crowdfunding para apoyar causas sociales. Las plataformas de peticiones tienen como objetivo recaudar votos para apoyar un asunto de interés social (Caputo, 2020). Si la iniciativa cumple con la cantidad de votos, entonces los administradores de esas plataformas notifican a quienes toman decisiones para solucionar el asunto en cuestión. Las plataformas de crowdfunding sirven para recaudar fondos para financiar una causa social o proyecto para el beneficio de la ciudadanía bajo ciertas condiciones (Sajardo et al., 2017).

Acerca de los fenómenos sociales en Guatemala, el país se enfrenta a desafíos significativos. El desarrollo del país está influenciado por factores entre los que se incluye la migración, la economía, la corrupción, la política, la salud y la violencia. En este contexto, los ciudadanos digitales tienen un papel crucial. Su participación en línea por cualquier estrategia de ciberactivismo es esencial para ofrecer respuestas a los problemas sociales del país por medio de acciones concretas.

El costo social de la migración a EE. UU ha provocado desintegración familiar y desatención integral (Bonilla-Landaverry, 2020). La participación de la mujer en el sector informal ha aumentado por la discriminación étnica y de género. El desempleo en Guatemala se mantiene por la desigualdad en el acceso al empleo entre hombres y mujeres. La crisis se agrava por la violencia en contra de la mujer a pesar de la aprobación de la Ley del femicidio (Morales, 2023).

En Guatemala, se registran altos índices de sobornos a cambio de servicios públicos y concesiones. Prevalece el crimen organizado y la captura del Estado, pese a la alternancia de poder como ha ocurrido en los recientes períodos de gobierno según Torres (2023). Por lo desarrollado anteriormente, el propósito principal de este artículo fue analizar la forma en que los estudiantes del Doctorado en Innovación y Tecnología Educativa ejercen la ciudadanía digital y el ciberactivismo según los fenómenos

sociales de su interés. Los resultados obtenidos proporcionaron una variedad de fenómenos sociales preferidos por ellos, los cuales se basan en sus experiencias personales en línea como ciudadanos digitales. Las interacciones en diversos entornos virtuales evidenciaron diversas actitudes y emociones.

Materiales y métodos

La metodología utilizada en este estudio fue cualitativa, alcance exploratorio, y diseño fenomenológico. Para la recolección de información, se efectuó una revisión documental de investigaciones que oscilaron entre 2017 a 2022. Se administró una entrevista semiestructurada para la recopilación de las experiencias vividas por los 26 participantes. El instrumento fue validado previamente por cinco expertos en investigación cualitativa y tecnología educativa. El muestreo fue no probabilístico, compuesto por 26 voluntarios que pertenecen a la primera cohorte (2021-2023) del DITE, FAHUSAC, USAC.

Resultados y discusión

Los principales resultados de la recopilación de datos cualitativos fueron los siguientes:

Tabla 1

Categorías y subcategorías

Categorías	Subcategorías
Experiencias y emociones en la atención sanitaria	Situaciones que requieren experiencias o conocimientos
	Involucramiento altruista
	Temor ante los niños con Síndrome de Down
	Empatía a los niños con Síndrome de Down
Rol como madre y salud materno-infantil	Rol como madre
	Desnutrición
	Lactancia materna

	Involucramiento altruista
Experiencias altruistas	Derechos laborales para personas mayores de 50 años
	Cultura y turismo
	Creación de un grupo multidisciplinario
	Becas estudiantiles
Vínculo emocional y acciones a favor de los perros en condición de calle	Experiencia impactante
	Involucramiento altruista
	Opinión sobre maltrato a perros
	Sentimiento de identificación hacia los perros en condición de calle
Temor, seguridad y riesgos ante la situación política	Temor por la vida
	Peligro por el uso de armas en épocas pasadas
	Temor por participar en línea
	Sin participación en línea por seguridad personal
	Actitud reacia ante la política
	Indiferencia ante la política
	Alzar la voz o pronunciarse
	Problemas sociales
Modelizar la ciudadanía digital	Identidad digital
	Huella digital y netiqueta
	Emoción y satisfacción
Experiencias y emociones al interactuar en distintos entornos virtuales	Plataformas
	Causa social
	Activismo
	Reacción reacia hacia los dispositivos móviles
	Clictivismo

Emociones

Nota. La primera columna presenta las categorías obtenidas después del análisis de datos cualitativos. La segunda columna muestra las subcategorías correspondientes por cada categoría. Algunas de ellas se vinculan entre sí como se observa en los resultados y discusión.

Las experiencias vividas por los estudiantes del DITE, FAHUSAC, en el ejercicio de la ciudadanía digital y el ciberactivismo, reflejan ciertas experiencias y emociones en la atención sanitaria, rol como madre y salud materno-infantil, experiencias altruistas, vínculo emocional y acciones hacia los perros en condición de calle, temor y seguridad y riesgos ante la situación política del país. Además, muestran las formas de modelizar la ciudadanía digital, experiencias y emociones al interactuar en distintos entornos virtuales.

En cuanto a la atención sanitaria a ciertos grupos de la población guatemalteca, estas experiencias forman parte de los servicios ofrecidos durante y después de la pandemia por COVID-19 entre 2020 y 2023. Una manera de brindar asistencia a los ciudadanos afectados es por medio de consultas efectuadas en las redes sociales. De manera emotiva y sincera, uno de los participantes en el estudio relata el caso de niños que padecen del Síndrome de Down en Guatemala. Este interés genuino a favor de ellos evidencia su conciencia social y un alto grado de empatía a pesar de sentir temor cuando los ve o está cerca de ellos por sus expresiones o conducta aparentemente agresiva hacia las personas.

Otro ejemplo similar corresponde a la salud materno-infantil. En las opiniones presentadas por algunas estudiantes, destaca el papel fundamental de una madre. Su aliciente común se centra en la lucha contra la desnutrición infantil y la promoción de la lactancia materna en la población guatemalteca. Con el fin de colaborar en la solución de estos problemas sociales, las participantes usan las redes sociales para informar sobre los beneficios de alimentar de manera sana a los niños en edad de

lactancia materna. La Organización Mundial de la Salud recomienda amamantar a los bebés de seis meses a dos años desde su nacimiento (OMS, 2019).

Asimismo, un participante forma parte de un grupo multidisciplinar compuesto por médicos, economistas y psicólogos, quienes colaboran para crear vídeos educativos a estudiantes universitarios. También otro entrevistado ofrece consultorías y talleres de capacitación en su universidad. En otro tipo de experiencias altruistas, llama la atención cómo un consultado con satisfacción promueve en las redes sociales o con sus contactos de confianza información sobre becas universitarias nacionales e internacionales. A medida que ofrece este tipo de beneficio, crece una red de colaboración más extensa y provechosa para la comunidad universitaria.

Con relación a otro asunto, cierta participante contribuye con el bienestar integral de la mujer en el país. Según relata, colabora con otras profesionales que prestan sus servicios en el Instituto Universitario de la Mujer de la Universidad de San Carlos (IUMUSAC). De manera concreta, se identifica con el movimiento 8M, es decir, el Día Internacional de la Mujer. A través de esta institución, ofrece sus servicios profesionales a este grupo social. Dicho altruismo propugna un horizonte laboral más equitativo, igualdad de oportunidades laborales. También atenúa la discriminación étnica y de género y la violencia en contra de la mujer como afirma (Morales, 2023).

Entre estos tipos de altruismo, destaca el compromiso social de otro consultado que asesora a hombres mayores de 50 años que carecen de oportunidades laborales. Este participante se identifica con este grupo social, ya que cuenta con más de 30 años de experiencia y también supera este rango de edad. Como consecuencia, aboga por salarios y puestos de trabajo equitativos, teniendo en cuenta la formación y experiencia profesional en cualquier especialidad.

Sumado a lo anterior, un estudiante del DITE promueve la cultura y turismo desde Nebaj, El Quiché. Para tal fin, aprovecha un canal de cable y Facebook para mostrar sus "aventuras" en volcanes, montañas y ríos de la región. Al igual que en los casos mencionados anteriormente, estas iniciativas altruistas no son remuneradas económicamente.

Varios participantes narran sus experiencias vividas y emociones relacionadas con los perros en condición de calle. Con indignación detallan ciertos casos de maltrato y envenenamiento de perros ocurridos en lugares específicos en Guatemala durante 2023. Al narrar los hechos difundidos en las redes sociales, expresan empatía por los perros, el impacto y el horror que les provoca ver escenas brutales contra ellos. Asimismo, condenan la crueldad de ciertos individuos que envenenan manadas de perros y explotan pirotecnia con saña en sus hocicos.

Ante tal flagelo social, los estudiantes alzan la voz en las redes sociales en contra de estos perpetradores, llamándoles "inhumanos". También suelen suscribirse a algunas asociaciones que albergan a perros en situación de calle y con necesidad de atención integral. Según ellos, contribuyen con donativos, compra de souvenirs y alimentos. Por el contrario, se presenta un caso de un participante que discrepa de los defensores de los perros. Al comentar sobre el envenenamiento de los caninos, expresa su desacuerdo con lenguaje vehemente. Para respaldar su punto de vista, cita el artículo 2 de la Constitución Política de la República de Guatemala, que encomienda al Estado preservar la vida humana desde su concepción. Sin embargo, él no toma en cuenta que el Congreso de la República de Guatemala aprobó el Decreto N° 5-2017 Ley de Protección y Bienestar Animal, Acuerdo Gubernativo N° 210-2017 (Congreso de la República de Guatemala, 2018).

Por otro lado, evidentemente varios estudiantes del DITE no participan ciudadanamente en temas de política estatal y sus gobernantes. Las razones son

diversas y complejas, ya que los relatos abarcan desde la década de los ochenta hasta el período de elecciones presidenciales en 2023. Algunos tienen miedo, si participan en línea, ya sea hacer clic, repostear y expresar sus opiniones sobre alguna causa social. Temen por posibles represalias en su contra, incluso llegan a temer por su seguridad y sus vidas. Ellos atribuyen ese temor a las noticias difundidas en los medios digitales sobre hechos violentos y asesinatos en contra de los opositores a los gobiernos de turno y sus representantes.

De igual manera influye negativamente en varios lo vivido con horror en su etapa estudiantil por los hechos armados y la represión ocurrida durante el conflicto armado en la década de los ochenta y a mediados de los noventa. También atribuyen a ciertos períodos de gobierno, políticos y agentes clandestinos conocidos coloquialmente en Guatemala como “orejas” o “soplones”.

Sin duda por otras razones no dadas a conocer con detalles por ciertos estudiantes, varios se muestran indiferentes y reacios hacia la política y el hecho de participar activamente en línea en las redes sociales. Probablemente incide en ellos la información difundida en los medios de comunicación sobre la corrupción, captura del Estado y violencia social (Torres, 2023).

Asimismo, influye en ellos cómo interpretan algunas frases o palabras clave del ciberactivismo asociadas a la política: “alzar la voz”, “activismo” y “movimientos sociales”. Estos términos usados en el instrumento de recolección de datos se utilizan por el investigador como “pronunciarse a favor de la población”, “participar activamente” en línea en cualquier medio virtual y “tendencias” en las redes sociales por cierto tema de interés nacional.

Sin embargo, ciertos estudiantes evidencian valor y determinación cuando se pronuncian en cualquier entorno virtual por alguna causa social de su preferencia. En

este sentido, presentan sus quejas u opiniones para mejorar el estado de las calles, prohibir basureros clandestinos, regular la velocidad permitida a los conductores en áreas urbanas o residenciales, y el ruido ocasionado por algunos vecinos durante ciertos horarios nocturnos.

Según algunos estudiantes, es esencial modelar la ciudadanía digital en todo entorno virtual (UNESCO, 2019). Sus experiencias se conectan con tres aspectos clave: la identidad digital, la huella digital y la netiqueta (DigComp, 2022). La identidad digital del ciudadano se construye por sus acciones en la Web. Asimismo, se forja por la opinión de los demás. La huella digital es el rastro de dichas acciones. La netiqueta se refiere a la conducta apropiada en cualquier entorno digital.

Un ejemplo de lo indicado anteriormente es relatado por un estudiante. Con mucha satisfacción él señala sentirse emocionado y satisfecho por su labor altruista en beneficio de los estudiantes universitarios. Cierta día un desconocido dice haberlo identificado en un centro comercial por los vídeos difundidos en YouTube. Por lo vivido, él confiesa sentirse con duda y temor por el impacto producido por este tipo de identificación y reputación.

También otro de los participantes reflexiona sobre su identidad y huella digital. De acuerdo con lo expresado por él, es crucial prestar atención a toda publicación en las redes sociales, porque cualquier comentario o interacción puede influir negativamente en la reputación de cada usuario de estos microblogs. Como anécdota sobre un viaje realizado a EE. UU durante la última campaña presidencial, un amigo dice haberle advertido sobre las consecuencias por cualquier tipo de comentarios en las redes sociales en contra del gobierno o candidatos presidenciales del país norteamericano, pues un agente de migración en el aeropuerto puede pedir mostrar al turista sus redes sociales para verificar, si hay este tipo de comentarios.

Ciertos participantes cuentan sus experiencias y emociones al interactuar en cualquier entorno virtual como una modalidad del ciberactivismo. Para los entrevistados, el tipo de herramienta o plataforma usada no es primordial en su participación ciudadana en línea. Por lo indagado, la elección de cualquier red social o plataforma se fundamenta en la razón o causa social que se desee apoyar.

En el proceso de interacción, un entrevistado expresa que, a través de un emoji, por ejemplo, da a conocer su tristeza o enojo al momento de participar activamente en línea en vez de escribir comentarios en cualquier sitio. Las interacciones son conocidas como clictivismo, porque al hacer clic en una publicación, repostear e insertar un emoji, los estudiantes apoyan una causa social (Mejía, 2022).

Algo similar experimentan unos estudiantes al momento de participar en algunas plataformas de peticiones y de micromecenazgo con hacer clic en los espacios determinados en esas páginas para apoyar causas sociales. Los motivos son diversos (p. ej. contaminación, leyes de salud, albergues para perros) como manifiestan algunos. La ventaja de esos sitios es que garantiza la privacidad de los suscriptores (Change, s. f. y Kickstarter, s. f.).

Por lo general, la mayoría de los participantes prefiere usar las redes sociales para apoyar las causas de su interés como una estrategia de ciberactivismo, pero separan su vida personal de la profesional o social. Los grupos cerrados compuestos por personas afines a su profesión o interés social son ideales para varios estudiantes. En estos grupos, no suelen socializar, ni publicar información personal.

En medio de este tipo de interacciones o clictivismo, varios se sienten emotivos, porque pueden participar activamente en línea como ciudadanos. Les permite dialogar con otros para generar debates constructivos sobre temas relevantes para la población guatemalteca. Un caso extraordinario sobre el uso de los dispositivos móviles es revelado por un estudiante. El referido señala que el dispositivo móvil no forma parte de su vida, sino un medio útil para asuntos específicos. Según dice, en ocasiones no

contesta el teléfono, ni mucho menos se muestra cortés con aquellos que se comunican con él, pues, afirma no tener tiempo para ver mensajes o responder a terceros.

Conclusión

En este estudio, se analiza la forma en que los estudiantes del DITE ejercen la ciudadanía digital y el ciberactivismo según los fenómenos sociales de su preferencia. Por consiguiente, los participantes manifiestan predilección en diversos fenómenos sociales vinculados con el bienestar de la población guatemalteca. Además, la mayoría de ellos participa activamente en línea mediante estrategias de ciberactivismo. En esas experiencias vividas, expresan sus emociones como enojo, ira, preocupación, satisfacción y temor. Su participación ciudadana suele ser altruista. Para algunos, modelar la ciudadanía digital es primordial en cualquier entorno virtual, con base a la identidad digital, la huella digital y la netiqueta.

Referencias

- Alva de la Selva, A. (2019). *Escenarios y desafíos de la ciudadanía digital en México*. Revista Mexicana De Ciencias Políticas Y Sociales, 65(238), 81-105. <https://doi.org/10.22201/fcpys.2448492xe.2020.238.68337>.
- Bonilla-Landaverry, G. (2020). *La migración guatemalteca hacia los Estados Unidos y su costo social*. Ciencias Sociales Y Humanidades, 7(1), 51-63. <https://doi.org/10.36829/63CHS.v7i1.959>.
- Cabero-Almenara, J., Torres-Barzabal, L., y Hermosilla-Rodríguez, J. (2019). *Las TIC y la creación de una ciudadanía crítica e-digital*. Education in the Knowledge Society (EKS), 20, 10. https://doi.org/10.14201/eks2019_20_a22.

- Caputo, M. (2020). *La tecnología entre los representantes y los representados. Arqueología de una serie de plataformas digitales de participación*. Argumentos: Revista de crítica social, 22, 82-112.
<https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/argumentos/article/view/5967>
- Catalina, B., López, M., y Martín, R. (2018). *Medios sociales y la participación política y cívica de los jóvenes. Una revisión del debate en torno a la ciudadanía digital*. Doxa Comunicación, 27, 81-97. <https://doi.org/10.31921/doxacom.n27a4>.
- Change. (s. f.). *Quienes somos*. <https://www.change.org/about>.
- Cobo, C. (2019). *Ciudadanía digital y educación: nuevas ciudadanías para nuevos entornos*. Revista Mexicana De Bachillerato A Distancia, 11 (21).
<https://doi.org/10.22201/cuaed.20074751e.2019.21.68214>.
- Congreso de la República de Guatemala. (2018). *Ley de Protección y Bienestar Animal*.
https://www.congreso.gob.gt/assets/uploads/info_legislativo/dictamen/1544720794_5423.pdf.
- Córdoba, A. (2017). *El slacktivism como recurso de movilización en redes sociales: el caso de #BringBackOurGirls*. Comunicación y sociedad, (30), 239-263.
<https://doi.org/10.32870/cys.v0i30.6241>.
- DigComp. (2022). *The Digital Competence Framework for Citizens*.
<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>.
- Fernández-Prados, J., y Lozano-Díaz, A. (2021). *El reto de la ciudadanía digital activa en la educación superior europea: análisis del ciberactivismo entre los*

estudiantes universitarios. EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC, 10(1), 118-134. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v10i1.12799>.

García-Ruiz, R. y Pérez-Escoda, A. (2019). *Empoderar a la ciudadanía mediante la educación en medios digitales*. Hamut'ay, 6(2), 7-23.
<https://doi.org/10.21503/hamu.v6i2.1771>.

González, M., Ortiz, G., y López, R. (2020). *Jóvenes universitarios: participación ciudadana, democracia y redes sociales digitales*. EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC, 9(2), 70- 91.
<https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i2.12695>.

INTEF. (2017). *Marco Común de Competencia Digital Docente*. España.
<http://aprende.intef.es/mccdd>.

ISTE. (s. f.-c). *Estándares ISTE para docentes*. <https://www.iste.org/standards/iste-standards-for-teachers>.

Kickstarter. (s. f.). <https://www.kickstarter.com/>.

Mejía, R. (2022). *Clicktivismo y slactivismo practicados por algunos usuarios guatemaltecos en Twitter*. En *Ser, conocer y hacer: una aproximación científica a la realidad social Tomo IV* (pp. 31-44).
<https://doi.org/10.46954/librosfahusac.25.c19>. Libros FAHUSAC.

Milenkova, V., & Lendzhova, V. (2021). *Digital Citizenship and Digital Literacy in the Conditions of Social Crisis*. Computers, 10(4), 40.
<https://doi.org/10.3390/computers10040040>.

Morales, L. (2023). *El desempleo y la violencia contra la mujer en Guatemala*. Revista Académica CUNZAC, 6(1), 31–39. <https://doi.org/10.46780/cunzac.v6i1.91>.

Organización Mundial de la Salud. (2019). *Lactancia Materna*.
https://www.who.int/es/health-topics/breastfeeding#tab=tab_1.

Pangrazio, L., & Sefton-Green, J. (2021). *Digital Rights, Digital Citizenship and Digital Literacy: What's the Difference?* Journal of New Approaches in Educational Research, 10(1), 15-27. <https://doi.org/10.7821/naer.2021.1.616>.

Rendón, J., y Angulo, J. (2022). *Metaanálisis sobre ciudadanía digital en Iberoamérica: énfasis en educación*. Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa, (82), 91-103.
<https://doi.org/10.21556/edutec.2022.82.2593>.

Sajardo, A., Gil, M., y Pérez, S. (2017). *El sector no lucrativo en el marco de la nueva era tecnológica: el desafío del Crowdfunding social en España. Análisis del caso de la asociación Alba Pérez, lucha contra el cáncer infantil*. REVESCO. Revista de Estudios Cooperativos, 124, 128-151. <https://doi.org/10.5209/REVE.56132>.

Sierra, F. (2020). *Ciberactivismo y nuevos movimientos urbanos: la producción del nuevo espacio público en la política contemporánea*. Perspectivas de la comunicación, 13(1), 177-202. <https://doi.org/10.4067/s0718-48672020000100177>.

Suelves, D., Cuevas, N., y Gabarda, V. (2021). *Competencia digital ciudadana: análisis de tendencias en el ámbito educativo*. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 24(2), 329-349.

<https://doi.org/10.5944/ried.24.2.30006>

Torres, C. (2018). *Formas de participación en línea en estudiantes de la Facultad de Administración de la Universidad Veracruzana en México*. Actualidades Investigativas en Educación, 18(2), 107-

135. <https://doi.org/10.15517/aie.v18i2.33131>.

Torres, J. (2023). *Desafíos en el combate a la corrupción en Hispanoamérica: las experiencias de Chile, Colombia, Costa Rica, Guatemala y México*. Opera, 32, 109-137. <https://doi.org/10.18601/16578651.n32.07>.

UNESCO. (2019). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC elaborado por la UNESCO*.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>.

Sobre el autor

Mario Rodrigo Mejía Dávila

Estudiante del Doctorado en Innovación y Tecnología Educativa de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Tiene una Maestría en Dirección y Producción de e-Learning, una Licenciatura en Teología, un Certificado en e-Learning y el Certificado de Nivel 1 del Grupo de Educadores de Google Guatemala. Antes de su formación universitaria, obtuvo una licencia de Piloto Aviador Privado. Se dedica a la docencia en el SETECA, Ciudad de Guatemala. Ha escrito dos artículos científicos, y varios monográficos en diversas disciplinas.

Financiamiento de la investigación

El estudio fue realizado con recursos financieros propios.

Declaración de intereses

Declara no tener ningún conflicto de intereses, que puedan haber influido en los resultados obtenidos o las interpretaciones propuestas.

Declaración de consentimiento informado

El estudio se realizó respetando el Código de ética y buenas prácticas editoriales de publicación.

Derechos de uso

Copyright© 2024 por **Mario Rodrigo Mejía Dávila**.



Este texto está protegido por la [Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/). Usted es libre para compartir, copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato y adaptar el documento, remezclar, transformar y crear a partir del material para cualquier propósito, incluso comercialmente, siempre que cumpla la condición de atribución: usted debe reconocer el crédito de una obra de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace.