



## The challenge of active digital citizenship in European higher education: analysis of cyberactivism among university students

### El reto de la ciudadanía digital activa en la educación superior europea: análisis del ciberactivismo entre los estudiantes universitarios<sup>1</sup>

Juan Sebastián Fernández-Prados<sup>2</sup> & Antonia Lozano-Díaz<sup>3</sup>

Fecha de recepción: 31/05/2020; Fecha de revisión: 06/06/2020; Fecha de aceptación: 19/12/2020

#### Cómo citar este artículo:

Fernández-Prados, J. S. & 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>

Autor de Correspondencia: [ald805@ual.es](mailto:ald805@ual.es)

#### Resumen:

La competencia digital es clave para la formación de los universitarios del siglo XXI. Así lo entendió la Unión Europea que estableció 21 competencias para su desarrollo. Una de ellas, trata el compromiso y la participación digital. La literatura e investigaciones recientes nos ofrecen algunos instrumentos para medir ese ciberactivismo a través de acciones concretas. Se plantea un estudio que lleva a cabo una primera aproximación al ciberactivismo de los estudiantes universitarios a través de una muestra de 605 entrevistados a través de internet. Se constata una vez más, la alta alfabetización digital pero el escaso uso para una ciudadanía digital activa de internet, lo que constituye una nueva brecha digital. También se encuentra una correlación negativa entre el ciberactivismo con aquellos que más utilizan internet para realizar sus trabajos universitarios. En la discusión y conclusión se reflexiona y se proponen líneas para seguir investigando y estrategias para una intervención educativa que ayuden a promover una ciudadanía digital activa entre los universitarios.

**Palabras clave:** Competencia Digital; Escala de Ciberactivismo; Ciudadanía Digital; Brecha Digital,

#### Abstract:

Digital competence is key to the education of 21st century university students. This was the understanding of the European Union, which established 21 competencies for its development.

---

<sup>1</sup> Este trabajo se enmarca en el proyecto "Ciudadanía digital entre los jóvenes andaluces: claves para el ciberactivismo y los cibermovimientos sociales en Andalucía" (PRY109/19) financiado por la Fundación Centro de Estudios Andaluces.

<sup>2</sup>Universidad de Almería (España); [jsprados@ual.es](mailto:jsprados@ual.es);  <https://orcid.org/0000-0002-7419-3998>

<sup>3</sup>Universidad de Almería (España); [ald805@ual.es](mailto:ald805@ual.es);  <https://orcid.org/0000-0002-0837-7932>

One of them deals with digital commitment and participation. Recent literature and research offer us some instruments to measure this cyberactivism through concrete actions. A study is proposed that carries out a first approach to the cyberactivism of university students through a sample of 605 interviewed through the Internet. Once again, the high digital literacy but the scarce use for an active digital citizenship of the Internet is verified, which constitutes a new digital divide. There is also a negative correlation between cyberactivism and those who use the Internet most to do their university work. The discussion and conclusion reflect on and proposes lines of research and strategies for educational intervention to promote active digital citizenship among university students.

**Keywords:** Digital Competence; Scale of Cyberactivism; Digital Citizenship; Digital Divide,

## **1. INTRODUCCIÓN**

El proceso de digitalización y la generalización de internet están teniendo un impacto en todos los órdenes de la nueva sociedad red, desde la cultura hasta la economía pasando por la política y, lógicamente, también por la educación que tiene ante sí el gran reto de superar la brecha del conocimiento (Castells, 2001). Las múltiples consecuencias de internet sobre el aprendizaje han impulsado un nuevo tipo de educación encaminada hacia el desarrollo permanente de la capacidad de transformar la información en conocimiento y el conocimiento en acción (Dutton, 1999). Esta nueva sociedad y educación han llevado a los sistemas educativos a incorporar nuevas competencias digitales en todos los niveles para adaptarse a las nuevas exigencias.

### **1.1 Competencia digital y educación**

Gisbert y Esteve (2011), llamaban la atención sobre la necesidad de incorporar la competencia digital en la formación de los estudiantes más allá de evidenciar que la generación digital había llegado a las aulas universitarias. La competencia digital abre las puertas a una alfabetización con múltiples facetas que abarca desde habilidades y conocimientos hasta aspectos tecnológicos, informacionales, multimedia y comunicativos que deben implicar al proceso de enseñanza-aprendizaje, la evaluación inicial y final, etc. adquiriendo una relevancia en la formación de los universitarios, en general, y en entre los estudiantes y futuros docentes en las facultades de educación, en particular (Ávalos, Pérez-Escoda & Monge, 2019; Marín, Vidal, Peirats y San Martín, 2019; Ruiz, Medina, Pérez y Medina, 2020; Vázquez, Marín, Maldonado & Garzón, 2017).

Con la creación del Espacio Europeo de Educación Superior, la Unión Europea estableció determinados consensos sobre reformas curriculares y homologación de títulos, financiación, metodologías docentes y aprendizaje permanente por competencias para las universidades y estudiantes universitarios del siglo XXI. Así, la competencia digital resultaba clave para que una ciudadanía en un mundo globalizado alcance un desarrollo personal, social y profesional pleno (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España, 2015).

Aunque la competencia digital aparece el 2006 en el Diario Oficial de las Comunidades junto a un listado de ocho competencias clave para el aprendizaje permanente, hay que esperar hasta la década posterior para un desarrollo (García-Valcárcel, 2016). Así, en el 2014 se lanza el «Marco para el desarrollo y la comprensión de la competencia digital en Europa DigComp» a partir de un informe para la Comisión Europea elaborado por Anusca Ferrari (2013). En él se establecieron las áreas de la competencia digital, competencias para cada área, niveles de habilidad para cada competencia y, finalmente, ejemplos de conocimientos, habilidades y actitudes con un listado de aplicaciones detallado para cada competencia. Concretamente, se definieron cinco áreas (información, comunicación, creación de contenidos, seguridad y solución de problemas), y 21 competencias en tres niveles de habilidad (niveles básico, intermedio y avanzado).

Esta primera versión ha tenido dos actualizaciones en años posteriores (Vuorikari, Punie, Carretero & Brande, 2016; Carretero, Vuorikari & Punie, 2017) y otros documentos útiles para su aplicación entre los que cabe destacar una guía del usuario con recursos y ejemplos, estudios de casos y herramientas (Kluzer & Pujol, 2018).

Si bien el título DigComp en su versión 2.0 y 2.1 incorporan la palabra «ciudadano» solo se menciona en la segunda área del «Comunicación y colaboración» y más concretamente en su tercera competencia que la describe de la siguiente manera: «2.3 Comprometerse con la ciudadanía a través de las tecnologías digitales. Participar en la sociedad mediante el uso de servicios digitales públicos y privados. Buscar oportunidades para la autonomía y la participación ciudadana mediante tecnologías digitales apropiadas» (Carretero, Vuorikari & Punie, 2017, p. 28). De la misma manera, se establecen los ocho niveles de habilidades para alcanzar la más alta especialización desde la identificación de recursos o servicios digitales para participar en la sociedad hasta creación de soluciones y orientación a otros para su compromiso ciudadano a través de las tecnologías digitales.

Sin embargo, a la hora de proponer ejemplos en el ámbito educativo se reduce a señalar que el estudiante puede proponer consulta pública o petición a través de las redes sociales sobre la inclusión de los inmigrantes en su barrio o compartir la información y acción digital con sus compañeros. En

definitiva, esta competencia que trata del compromiso y participación digital relacionado con la ciudadanía a través de las tecnologías digitales mantiene un escaso desarrollo.

## **1.2 Ciudadanía digital y ciberactivismo**

Frente a esta falta de concreción de las políticas educativas europeas e institucionales en la competencia digital en su dimensión de «compromiso y participación digital», nos encontramos una larga trayectoria en la investigación social sobre el activismo y más recientemente sobre ciberactivismo o activismo digital (*e-activism*). De hecho, desde los años sesenta del siglo pasado, los investigadores sociales analizaban la cultura cívica, los nuevos movimientos sociales y sus modelos de acción colectivo a través de encuestas donde aparecían listados de acciones políticas no convencionales, como por ejemplo: firmar una petición; secundar boicots; participar en una huelga legal o ilegal; participar en una manifestación autorizada o no; ocupar fábricas o edificios; bloquear el tráfico; causar daños en las cosas o espacios públicos; utilizar la violencia hacia las personas, etc. (Fernández-Prados & Rojas-Tejada, 2003a, 2003b).

Desde la aparición de internet, los activistas sociales y movimientos altermundistas en los noventa aprovecharon las tecnologías para alcanzar sus objetivos y llevar a cabo sus acciones, ya sea para mejorar o amplificar sus demandas a través de este canal adicional o para realizar determinadas actividades que solo son posibles de manera online (sentadas virtuales, ataques a páginas web o de denegación de servicio DoS, etc.) (Vegh, 2003). A este conjunto de acciones y actividades vindicativas de los movimientos y activistas sociales en internet se le ha denominado de diversas maneras, desde los primeros términos como *e-activism*, *e-advocacy*, *hackactivism* e *infoactivism* (Joyce, 2010) hasta las denominaciones más recientes como *slacktivism*, *clicktivism*, *#hashtagactivism*, etc. (Piat, 2019). En cualquier caso, los términos más comunes en la literatura científica y que se han empleado de manera intercambiable son activismo digital (*digital activism*) y ciberactivismo (*cyberactivism*) (Joyce, 2010; Fernández-Prados, 2012).

Más allá de la terminología, los investigadores han centrado su interés en las relaciones entre ciberactivismo y la participación política en la vida real,

es decir, entre activismo online y offline, concluyendo diversos estudios de metaanálisis la relación positiva que se ha incrementado en los últimos años superando la supuesta «dualidad digital» (Boulianne, 2018; Carragee, 2019; Greijdanus, 2020). Concretamente, entre los jóvenes ciberactivistas universitarios su compromiso real alcanzan un nivel medio, persiguiendo más el cambio de conciencia y resultados inmediatos que grandes o radicales transformaciones a largo plazo (González-Lizárraga, Becerra-Traver & Yanez-Díaz 2016).

Desde otro punto de vista, la categoría de «ciudadanía digital» ha concitado el interés más reciente desde el ámbito educativo, por lo que se puede encontrar diversos estudios y programas educativos sobre muestras de estudiantes universitarios. En las investigaciones se administran diversos instrumentos en algunos de los casos con dimensiones dedicadas al activismo digital (Lozano-Díaz & Fernández-Prados, 2018a, 2020) y en las intervenciones educativas en rara ocasión se concibe el activismo digital (Lozano-Díaz & Fernández-Prados, 2018b). En definitiva, se constata cierto olvido del activismo digital en la concepción de la ciudadanía digital en investigaciones e intervenciones educativas más centradas en evaluar o adquirir habilidades digitales; y, entre aquellos estudios que contemplan el activismo digital, concluyen que es la dimensión menos desarrollada por los jóvenes universitarios (Lozano-Díaz & Fernández-Prados, 2019; Yoon, Kim & Jung, 2019).

Ya sea por encuestas nacionales e internacionales donde se incorpora una batería de ítems sobre participación digital (Fernández-Prados, Cuenca-Piqueras & González-Moreno, 2019) o ya sea por cuestionarios sobre ciudadanía digital donde se incluye una dimensión sobre ciberactivismo (Lozano-Díaz & Fernández-Prados, 2018a), se pueden encontrar listados y ejemplos de prácticas o acciones políticas no convencionales en el ámbito digital.

Por un lado, en las encuestas internacionales se han incluido durante la última década algunas preguntas relacionadas con el activismo digital; como ocurre con la ISSP de 2014 dedicado a la «Ciudadanía II» o, con el Flash Eurobarometer nº478 de 2019 titulado «*How do we build a stronger, ¿more united Europe? The views of young people*». Si bien, uno de los pioneros en plasmar en los cuestionarios preguntas dedicados al ciberactivismo, fue la serie

de estudio de Instituto de Oxford (*Oxford Internet Institute*) que desde el año 2005 y bianualmente pregunta a los ingleses sobre ocho acciones sociales y políticas en internet: «1) encontrar información que les ayude a formarse una opinión; 2) enviar un mensaje que apoye una causa política; 3) firmar una petición; 4) reenviando chistes u otro humor sobre políticos o asuntos políticos; 5) comentar sobre política en los medios sociales; 6) contactar con un político; 7) enviar un comentario de noticias políticas; 8) comprar o boicotear deliberadamente ciertos productos»(Dutton & Blank, 2013).

En España, cabe destacar la encuesta realizada por el CIS en el año 2007 «Internet y participación política», donde se recogieron seis acciones políticas no convencionales a través de Internet: «1)contactar con algún político; 2)contactar con alguna administración o algún partido político para quejarse o protestar"; 3) "comunicarse con alguna asociación u organización (cultural, deportiva, profesional, etc.); 4)realizar una donación para una campaña, una asociación u organización; 5)escribir comentarios en algún foros, blog o una página web, sobre temas de actualidad, sociales o políticos; 6) firmar una petición o adherirse a alguna campaña o a un manifiesto» (Fernández-Prados, 2009; Anduiza, Cantijoch, Gallego & Salcedo, 2010).

Por otro lado, entre las numerosas investigaciones dedicadas a la ciudadanía digital sobresale la escala de Choi, Glassman y Cristol (2017), que contiene un factor denominado «activismo político en internet» con nueve ítems: «1)Firmo peticiones sobre cuestiones sociales, culturales, políticas, económicas en internet; 2)Puedo publicar regularmente pensamientos relacionados con temas políticos o sociales en internet; 3)Expreso mis opiniones en internet para desafiar perspectivas dominantes o el statu quo con respecto a cuestiones políticas o sociales; 4)Colaboro con otros en internet para resolver los problemas locales, nacionales o globales; 5)Asisto a reuniones políticas o foros públicos a nivel local, la ciudad, o asuntos de la escuela convocados a través de las redes sociales o internet; 6)A veces contacto con la administración pública o el gobierno a través en internet sobre cuestiones que me preocupan o interesan; 7)Realizo actividades de voluntario para una organización de carácter social o política a través de internet; 8)Organizo peticiones o recogida de firmas sobre cuestiones sociales, culturales, políticos,

económicos en internet; y 9)Pertenezco a grupos en internet que están involucrados en cuestiones políticas o sociales»).

En definitiva, el objetivo principal de este trabajo es administrar una Escala de Ciberactivismo basada en los cuestionarios y preguntas citadas anteriormente para esbozar una primera aproximación y descripción del activismo digital entre los universitarios. A partir de ahí, se pretende explorar también las relaciones entre el ciberactivismo y determinados comportamientos en internet como las horas dedicadas a estar conectados y las finalidades o usos de internet por parte de los universitarios, como entretenerse, realizar trabajos de clases, visitar las redes sociales o informarse.

## **2. MÉTODO/DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA DE INNOVACIÓN**

### **2.1 Muestra**

La muestra fue seleccionada de manera incidental entre los estudiantes de la Universidad de Almería durante el primer cuatrimestre del curso 2019-20. En total, respondieron al cuestionario completo 605 estudiantes de un total de 812 cuestionarios enviados a los universitarios matriculados en primero y segundo de la Facultad de Educación, con una tasa de respuesta del 74,5%. Si bien la tasa de respuesta es alta, la muestra además de basarse en un diseño no probabilístico tiene un cierto sesgo de edad (predominan jóvenes entre 17-19 años) y género (las mujeres son la mayoría). La matriz de datos en formato del paquete estadístico SPSS con toda la información detallada se encuentra disponible para descargar en Mendeley Data con el objeto de favorecer la transparencia y replicabilidad de los análisis (Fernández-Prados & Lozano-Díaz, 2020).

### **2.2 Instrumento**

El cuestionario contiene seis preguntas con un total de 21 ítems organizados en cuatro apartados, el primero con dos cuestiones sociodemográficas (sexo y edad), el segundo con otras dos preguntas relativas a la vía de acceso y dedicación diaria a internet, el tercero con una batería de cuatro ítems donde se interroga sobre finalidades y usos en internet (entretenerse, realizar trabajos universitarios, informarse y visitar redes sociales) sobre la base de una escala de frecuencia. En el cuarto apartado se recoge la Escala de Ciberactivismo en sí,

en ella se plantean 11 acciones políticas y sociales en internet basadas en las recogidas en cuestionarios de encuestas nacionales e internacionales y las escalas de ciudadanía digital, con cuatro opciones de respuesta («No lo he hecho y nunca lo haría»; «No lo he hecho, pero lo haría» «Lo he hecho anteriormente» y «Lo he hecho en los últimos 12 meses»). El análisis de fiabilidad de los 11 ítems alcanzó un alto coeficiente o alfa de Cronbach de .834.

### 3. RESULTADOS

La muestra de estudiantes universitarios analizados, como se ha comentado anteriormente, está muy feminizada, 8 de cada 10 son mujeres, y predominan los más jóvenes, la mayoría tienen menos de veinte años. Lógicamente, esto se debe en una muestra incidental al contexto y la población a la que se dirigió el cuestionario, primeros cursos de la facultad de educación. También, en la tabla siguiente (ver tabla 1), se puede constatar la vía de acceso a internet más común, 6 de cada 10 a través del móvil, y la dedicación, 4 de cada 10 dedican a diario cuatro o más horas. En resumen, los estudiantes universitarios acceden a internet habitualmente por el móvil y con un uso diario intensivo, en la misma línea de los resultados de otros estudios sobre juventud (Rodríguez, Ballesteros y Sanmartín, 2019).

Tabla 1. Variables. Fuente: Elaboración propia

	Frecuencia	Porcentaje
¿Cuál es tu sexo?		
Hombre	130	21,5
Mujer	475	78,5
¿Cuál es tu edad?		
17-19	339	56,0
20-22	158	26,1
23 o más	108	17,9
¿Qué tipo de dispositivo generalmente utilizas para acceder a Internet?		
Móvil	341	56,4
Portátil	149	24,6
Tableta	30	5,0
PC	29	4,8
Ns/Nc	56	9,3
¿Cuántas horas de promedio está internet a diario?		
Menos de 1 hora	14	2,3
Entre 1 y 2 horas	60	9,9

Entre 2 y 3 horas	134	22,1
Entre 3 y 4 horas	138	22,8
Más de 4 horas	234	38,7
Ns/Nc	25	4,1

La finalidad y uso de internet ha sido una de las variables relevantes de este estudio, donde se interrogaba sobre la frecuencia de cuatro tipos de propósitos diferentes: «Entretenerme y jugar»; «Realizar trabajos universitarios»; «Buscar e informarse» y «Visitar redes sociales» (ver tabla 2). De esta manera, se ha podido establecer un orden, destacando en primer lugar, el uso más frecuente destinado a las redes sociales (3,6 en una escala de 1 a 4) seguida de realización de trabajos y entretenimiento (3,3) y con la menor dedicación la búsqueda de información o simplemente informarse (2,9). Aunque la realización de trabajo y entretenimiento resultan ser los dos ítems con menor y mayor dispersión, respectivamente, lo primero se puede deber al perfil universitario del encuestado.

Tabla 2. Finalidades y usos de internet. Fuente: Elaboración propia

¿Cuál es su propósito principal para el uso de Internet? (1=Nada frecuente; 4=Muy frecuente)	M.	D.S.
Visitar redes sociales	3,6	0,74
Entretenerme y jugar	3,3	0,82
Realizar trabajos universitarios	3,3	0,67
Buscar e informarse	2,9	0,76

El objetivo principal de este trabajo era proponer un instrumento que sirviera para realizar una aproximación al ciberactivismo entre los estudiantes universitarios. A la muestra de estudiantes universitarios se les propuso un listado de 11 acciones sociales y políticas a realizar a través de internet, ofreciéndoles cuatro alternativas de respuesta (1= «No lo he hecho y nunca lo haría»; 2= «No lo he hecho, pero lo haría»; 3= «Lo he hecho anteriormente» y 4= «Lo he hecho en los últimos 12 meses»). El resultado de las respuestas (ver tabla 3) sitúa a «Comunicarse con alguna asociación... a través de internet» y «Firmar una petición...» entre las acciones más realizadas, y las menos llevadas a cabo «Contactar con algún político o algún partido político...» y «Utilizar internet para realizar una actividad ilegal...». Todas las acciones se encuentran por

debajo de la media entre las cuatro opciones de 1 a 4 (2,5), es decir, ninguna ciberacción del listado de las once ha sido realizada por la mayoría o más del 50% de los entrevistados.

Así mismo, se ha llevado a cabo un análisis de fiabilidad de los once ítems para comprobar las propiedades psicométricas de esta Escala de Ciberactivismo. El coeficiente o alfa de Cronbach total es de .834, por tanto, supera ampliamente el mínimo, la supresión de ningún ítem aumentaría dicho coeficiente, además todos los ítems tienen un alto coeficiente de correlación «elemento-total corregido» por encima de 0,4 salvo escasamente el ítem «Utilizar las redes sociales...». Estos resultados, propiedades y coeficiente del conjunto de ítems llevan a plantear una escala de ciberactivismo como consecuencia de la adición de los once ítems.

Tabla 3. Escala de Ciberactivismo. Fuente: Elaboración propia.

	M. (1-4)	D.S.	Correlación Ítem-Total	Alpha sin Ítem
Comunicarse con alguna asociación u organización (social, cultural...) a través de internet	2,41	0,83	0,555	0,817
Firmar una petición o adherirse a alguna campaña o a un manifiesto a través de internet	2,39	1,01	0,426	0,828
Comprar productos de comercio justo o de <i>merchandising</i> de alguna organización social a través de internet	2,37	0,94	0,417	0,829
Utilizar las redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram...) para difundir contenidos sociales o políticos a través de internet	2,36	1,10	0,391	0,833
Realizar una donación para una campaña, una asociación u organización a través de internet	2,33	0,81	0,527	0,819
Escribir comentarios en algún foro, blog o una página web, sobre temas de actualidad, sociales o políticos	2,33	0,94	0,530	0,819
Contactar con alguna administración pública para quejarse o protestar a través de internet	2,29	0,78	0,607	0,814
Enviar un correo electrónico sobre alguna causa social o política a través de internet	2,27	0,88	0,692	0,805
Enviar un mensaje (SMS, mensajería instantánea) a través del móvil sobre alguna causa social o política	2,24	0,93	0,659	0,807
Contactar con algún político o algún partido político a través de internet]	2,13	0,90	0,464	0,824
Utilizar internet para realizar una actividad ilegal (bloquear páginas web o correos electrónicos, robar o piratear información a través de internet, etc.) por motivaciones políticas o de protesta social.	2,10	1,02	0,418	0,829
Total				0,834

En la tabla 4 se muestra la matriz de correlaciones entre las variables continuas de nuestro estudio (edad, horas diarias conectado, las cuatro

finalidades y la Escala de Ciberactivismo). Aunque el principal objetivo es encontrar las relaciones entre la Escala de Ciberactivismo y los distintos usos de internet, cabe apuntar las numerosas y destacadas correlaciones entre las variables seleccionadas. Por ejemplo, la edad correlaciona muy significativa y negativamente con las horas conectado y con entretenerse y las redes sociales, es decir que, a pesar de la cierta homogeneidad en la edad de la muestra, a mayor edad se le asocia una reducción en el uso de internet para entretenerse y visitar las redes sociales, así como en el número de horas dedicadas a estar conectado. Otras correlaciones muy significativas, pero en este caso positivas, se encuentran entre un mayor número de horas diarias conectados a internet y un uso más frecuente para visitar redes sociales y entretenerse. Finalmente, se encuentran una correlación positiva y significativa, por un lado, entre el uso de internet para entretenerse con visitar redes y, por otro, entre la finalidad de realizar tareas universitarias y la de buscar información o informarse.

Sin embargo, la Escala de Ciberactivismo solo correlaciona significativamente, de modo negativo, con la variable relacionada con el uso más frecuente de internet: realizar tareas de la universidad. Es decir, que el coeficiente de correlación lineal de Pearson resultante  $r(605) = -.14, p < .001$  supone que a mayor frecuencia en el uso de internet para la realización de tareas universitarias menor es la puntuación en la Escala de Ciberactivismo. Este resultado llama mucho más la atención al ser la única variable continua del cuestionario que se asocia significativamente con la Escala de Ciberactivismo.

Tabla 4. Correlación entre las variables clasificatorias, fines en el uso de internet y la Escala de Ciberactivismo. Fuente: Elaboración Propia.

	Edad	Horas diarias conectado	Entretenerse y jugar	Tareas universidad	Buscar información	Redes sociales	E. Ciberactivismo
Edad	1	-,19***	-,33***	0,07	,15***	-,38***	,03
Horas diarias conectado	-,19***	1	,18***	0,04	-,01	,25***	,01
Entretenerse y jugar.	-,33***	,183***	1	0,04	-,06	,32***	,05
Tareas universidad	,07	,042	,04	1	,39***	,14**	-,14***
Buscar información	,15***	-0,01	-,06	,39***	1	,04	-,02
Redes sociales	-,33***	,25***	,32***	,14**	0,04	1	-,03

---

E. Ciber-activismo	,03	,01	,05	-,14***	-,02	-,03	1
--------------------	-----	-----	-----	---------	------	------	---

---

\*\*\* p< .001 \*\* p<.01

#### 4, DISCUSIÓN/CONCLUSIONES

En primer lugar, la concepción de competencia digital al igual que ocurre con la de ciudadanía digital se reducen, en los planteamientos de políticas e investigaciones educativas, a las habilidades «técnicas» con escaso o ningún espacio o consideración a la acción social o política a través de Internet (Lozano-Díaz & Fernández-Prados, 2019). En este sentido, la definición de ciudadanía digital de Emejulu y McGregor (2019), presenta un enfoque basado en el empoderamiento ciudadano en el espacio virtual y definen ciudadanía digital radical como el proceso por el cual, grupos e individuos comprometidos con la justicia social, analizan de modo crítico las consecuencias sociales, políticas y económicas de las tecnologías digitales en la vida cotidiana, discuten colectivamente y toman medidas para construir tecnologías y prácticas tecnológicas alternativas y emancipatorias.

Este enfoque y concepción radical conlleva necesariamente contemplar el activismo digital como parte esencial de una educación para la ciudadanía digital y, por ende, de la propia competencia digital. Yendo más allá, se pueden establecer vínculos con otras competencias genéricas que establecieron las universidades al inicio y establecimiento del Espacio Europeo de Educación Superior, como la competencia social y cívica (Arbues, Naval, Repáraz & Ugarte, 2014). Al igual que ocurre con el Marco Europeo DigComp, queda aún un largo camino por recorrer para desarrollar en las universidades españolas las dimensiones concretas de la competencia digital en el ámbito del compromiso digital y de la competencia social en el activismo digital.

El estudio ha mostrado, una vez más, la generalización del acceso y uso de internet entre la juventud universitaria, ya nativa digital. En cierto modo, se puede llegar a afirmar que la primera brecha digital está superada, pero quedan otras que se ciernen sobre la finalidad y uso que se hace de internet cuando constatamos que predominan el lúdico y relacional frente al formativo e informativo, y más aún, frente a la participación digital o ciberactivismo. Norris (2001), hablaba desde los inicios de la generalización de Internet de los riesgos de la “brecha democrática” producida por la emergencia de lo digital en el ámbito político, es decir, de la fractura entre aquellos que utilizaban

internet para aumentar y mejorar su participación y los que no. Resulta así preocupante que aquellos que dedican el uso de internet más frecuentemente a realizar trabajos en la universidad correlacionen negativamente con quienes puntúen más bajo en la Escala de Ciberactivismo. Queda en evidencia, que la actual educación superior no está educando según las últimas orientaciones del Consejo de Europa (2019), para el desarrollo de la educación para la ciudadanía digital: empoderar al alumnado mediante el aprendizaje y la participación activa en la sociedad digital para ejercer y defender sus derechos y obligaciones, así como promover y proteger los derechos humanos.

Por otra parte, puede resultar estimulante, desde un punto de vista educativo, motivar futuros trabajos que alienten o propongan metodologías y programas que precisamente ayuden a superar esa brecha digital democrática en la formación universitaria. Las posibilidades del aprendizaje servicio digital, las experiencias de los cibermovimientos sociales, la diversidad de acciones en internet desde el mero clicactivismo hasta el hactivismo pasando por las peticiones online, ciberdonaciones, ciberdenuncias, cibervoluntariado, etc. (Fernández-Prados, Lozano-Díaz & Cuenca-Piqueras, 2020), abren caminos aún por explorar.

## REFERENCIAS

- Anduiza, E., Cantijoch, M., Gallego, A. & Salcedo, J. (2010). *Internet y Participación Política en España. Opiniones y Actitudes*. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas. [Google Scholar](#)
- Arbues, E., Naval, C., Repáraz, R. & Ugarte, C. (2014). La competencia social y cívica en la universidad, un caso concreto. *Revista Panamericana de Pedagogía: Saberes y Quehaceres del Pedagogo*, 21, 37-73. [Google Scholar](#)
- Ávalos, C., Pérez-Escoda, A. & Monge, L. (2019). Lean Startup as a Learning Methodology for Developing Digital and Research Competencies. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 8(2), 227. <https://doi.org/10.7821/naer.2019.7.438> [Google Scholar](#)
- Boulianne, S. (2018). Twenty Years of Digital Media Effects on Civic and Political Participation. *Communication Research*, 38, 111-127. <https://doi.org/10.1177/0093650218808186> [Google Scholar](#)
- Carragee, K. M. (2019). Communication, Activism and the News Media: An Agenda for Future Research. *Communication & Society*, 32(4), 361-378. <https://doi.org/10.15581/003.32.4.361-378> [Google Scholar](#)
- Carretero, S., Vuorikari, R. & Punie, Y. (2017). *DigComp 2.1 the digital competence framework for citizens with eight proficiency levels and examples of use*. Luxembourg: Publications Office. <https://doi.org/10.2760/38842> [Google Scholar](#)

- Castells, M. (2001). *La Galaxia Internet: reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Barcelona: Plaza y Janés. [Google Scholar](#)
- Choi, M., Glassman, M. & Cristol, D. (2017). What it means to be a citizen in the internet age: Development of a reliable and valid digital citizenship scale. *Computers & Education*, 107, 100-112. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.01.002> [Google Scholar](#)
- Consejo De Europa (2019). *Recommendation CM/Rec(2019)10 of the Committee of Ministers to member States on developing and promoting digital citizenship education*. <https://www.coe.int/en/web/education/-/recommendation-on-developing-and-promoting-digital-citizenship-education>
- Dutton, W. (1999). *Society on Line*. Oxford: Oxford University Press. [Google Scholar](#)
- Dutton, W.H. & Blank, G. (2013). *Cultures of the Internet: The Internet in Britain. Oxford Internet Survey 2013*. Oxford: Oxford Internet Institute, University of Oxford.
- Emejulu, A. & McGregor, C. (2019). Towards a radical digital citizenship in digital education. *Critical Studies in Education*, 60(1), 131-147. <https://doi.org/10.1080/17508487.2016.1234494> [Google Scholar](#)
- Fernández-Prados, J. S. (2009). *Asociacionismo y Participación Social en Andalucía*. Sevilla: Centro de Estudios Andaluces. [Google Scholar](#)
- Fernández-Prados, J. S. (2012). Ciberactivismo: conceptualización, hipótesis y medida. *Arbor*, 188(756), 631-639. <https://doi.org/10.3989/arbor.2012.756n4001> [Google Scholar](#)
- Fernández-Prados, J. S. & Lozano-Díaz, A. (2020). *Escala de ciberactivismo entre estudiantes universitarios*, Mendeley Data, V1. <https://doi.org/10.17632/rjpwj7rx9y.1>
- Fernández-Prados, J. S., Cuenca-Piqueras, C. & González-Moreno, M. J. (2019). International public opinion surveys and public policy in Southern European democracies Southern European democracies. *Journal of International and Comparative Social Policy*, 35(2), 227-237. <https://doi.org/10.1080/21699763.2018.1535997> [Google Scholar](#)
- Fernández-Prados, J. S., Lozano-Díaz, A., & Cuenca-Piqueras, C. (2020), Educación para la ciudadanía digital y el Aprendizaje Servicio. En P. Aramburuzabala, C. Ballesteros, J. García-Gutiérrez & P. Lázaro (Eds.), *El papel del Aprendizaje-Servicio en la construcción de una ciudadanía global*. (pp. 819-824). Madrid: UNED.
- Fernández-Prados, J. S. & Rojas-Tejada, A J. (2003a). Escala de Acción Política no Convencional: Análisis de fiabilidad y validez. *Psicología Política*, 26, 41-55. [Google Scholar](#)
- Fernández-Prados, J. S. & Rojas-Tejada, A. (2003b). Analysis of the Unconventional Political Action Scale: Results in Spain. *Field Methods*, 15(2), 131-142. <https://doi.org/10.1177/1525822X03015002002> [Google Scholar](#)
- Ferrari, A. (2013). *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*. Joint Research Centre of the European Commission. Sevilla: JRC-IPTS. <https://doi.org/10.2788/52966> [Google Scholar](#)
- García-Valcárcel, A. (2016). *Las competencias digitales en el ámbito educativo*. <http://hdl.handle.net/10366/130340> [Google Scholar](#)
- Gisbert, M. & Esteve, F. (2011). Digital Learners: la competencia digital de los estudiantes universitarios. *La cuestión universitaria*, 7, 48-59. <http://polired.upm.es/index.php/lacuestionuniversitaria/article/view/3359> [Google Scholar](#)
- González-Lizárraga, G., Becerra-Traver, T. & Yanez-Díaz, M.-B. (2016). Ciberactivismo: nueva forma de participación para estudiantes universitarios. *Comunicar* 46, 47-54. <https://doi.org/10.3916/C46-2016-05> [Google Scholar](#)

- Greijdanus, H., De Matos, C. A., Turner-Zwinkels, F., Honari, A., Roos, C. A., Rosenbusch, H. & Postmes, T. (2020). The psychology of online activism and social movements: relations between online and offline collective action. *Current Opinion in Psychology*, 35, 49–54. <https://doi.org/10.1016/j.copsy.2020.03.003> 
- JOYCE, M. (2010). *Digital Activism Decoded. The new Mechanics of Change*. New York: International Debate Education Association. 
- Kluzer, S. & Pujol, L (2018). *DigComp into action: Get inspired, make it happen. A user guide to the European Digital Competence Framework*. Luxembourg: Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/112945> 
- Lozano-Díaz, A. & Fernández-Prados, J. S. (2018a). Ciudadanía digital y su medida: propiedades psicométricas de una escala y retos para la educación superior. *EKS Educational in Knowledge Society*, 19(3), 83–101. <https://doi.org/10.14201/eks201819383101> 
- Lozano-Díaz, A. & Fernández-Prados, J. S. (2018b). Ciudadanía digital: análisis de proyectos socioeducativos en Europa. En A. S. JIMÉNEZ, O. O. GABRIEL, O. GHANNAMI, M. I. IGLESIAS, M. CLIMENT & M. A. CONDE (Eds.), *Cultura de paz y buen trato a la infancia* (pp. 762–771). Huelva: CIPI Ediciones. Colección Participación e incidencia política. <http://hdl.handle.net/10550/68005>
- Lozano-Díaz, A. & Fernández-Prados, J. S. (2019). Hacia una educación para la ciudadanía digital crítica y activa en la universidad Towards an education for critical and active digital citizenship in the university. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa-RELATEC*, 18(1), 175–188. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.18.1.175> 
- Lozano-Díaz, A. & Fernández-Prados, J. S. (2020). Educating Digital Citizens: An Opportunity to Critical and Activist Perspective of Sustainable Development Goals. *Sustainability*, 12(18), 7260. <https://doi.org/10.3390/su12187260> 
- Marín, D., Vidal, M. I., Peirats, J. & San Martín, Á. (2019). Competencia digital transversal en la formación del profesorado, análisis de una experiencia. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 5(1), 4. <https://doi.org/10.24310/innoeduca.2019.v5i1.4890> 
- Ministerio De Educación, Cultura y Deporte, Gobierno de ESPAÑA (2015). Documento BOE-A-2015-738. Publicado en Boletín Oficial del Estado núm. 25, de 29 de enero de 2015, páginas 6986 a 7003 (18 págs.), Sección I Disposiciones Generales. <http://www.boe.es/boe/dias/2015/01/29/pdfs/BOE-A-2015-738.pdf>
- Norris, P. (2001). *Digital Divide? Civic Engagement, Information Poverty & the Internet in Democratic Societies*. New York: Cambridge University Press. 
- Piat, C. (2019). Slacktivism: Not Simply a Means to an End, but a Legitimate Form of Civic Participation. *Canadian Journal of Family and Youth*, 11(1), 162–179. <https://doi.org/10.29173/cjfy29476> 
- Rodríguez, E., Ballesteros, J.C. & Sanmartin, A. (2019). *Jóvenes, ocio y TIC. Una mirada a la estructura vital de la juventud desde los referentes del tiempo libre y las tecnologías*. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud. Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD).
- Ruiz, A., Medina, M., Pérez, E. & Medina, A. (2020). University teachers' training: the Digital Competence. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 58, 181-215. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.74676> 
- Vázquez, E., Marín, V., Maldonado, G. A. & García, E. (2017). La competencia digital del alumnado universitario de Ciencias Sociales desde una perspectiva de género. *Prisma Social: Revista de Investigación Social*, 19, 347-367. 

- Vegh, S. (2013). Classifying forms of online activism: The case of cyberprotests against the World Bank. En M. MCCAUGHEY & M. D. AYERS (Eds.), *Cyberactivism: Online Activism in Theory and Practice* (pp. 81-106). New York: Routledge. [Google Scholar](#)
- Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero, S. & Brande, L. (2016). *DigComp 2.0: the digital competence framework for citizens*. Luxembourg: Publications Office. <https://doi.org/10.2791/11517> [Google Scholar](#)
- Yoon, S., Kim, S. & Jung, Y. (2019). Needs Analysis of Digital Citizenship Education for University Students in South Korea: Using Importance-Performance Analysis. *Education Technolgy International*, 20(1), 1-24. [Google Scholar](#)