



Ciencia Latina
Internacional

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), enero-febrero 2024,
Volumen 8, Número 1.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1

UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA DE LA COMPETENCIA CIUDADANÍA DIGITAL EN LA EDUCACIÓN BÁSICA

**A SYSTEMATIC REVIEW OF DIGITAL CITIZENSHIP
COMPETENCY IN BASIC EDUCATION**

María Guadalupe Gómez Quiñones
Universidad Autónoma de Yucatán, México

William René Reyes Cabrera
Universidad Autónoma de Yucatán, México

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9778

Una Revisión Sistemática de la Competencia Ciudadanía Digital en la Educación Básica

María Guadalupe Gómez Quiñones¹

A14008133@Alumnos.uady.mx

<https://orcid.org/0009-0006-2674-1191>

Universidad Autónoma de Yucatán
México

William René Reyes Cabrera

wreyes@correo.uady.mx

<https://orcid.org/0000-0002-3443-6385>

Universidad Autónoma de Yucatán
México

RESUMEN

La formación de ciudadanos digitales implica a muchos agentes inmersos en el proceso educativo, uno de ellos son los jóvenes, los cuales se exponen a riesgos al estar conectados en línea. Esta revisión sistemática tuvo como objetivo estudiar cómo han evolucionado los estudios referentes al tema de la competencia Ciudadanía digital, y las tendencias que abordan el término, principalmente en el nivel secundaria. La temporalidad de la revisión fue del año 2014 a 2023. Se consultaron las bases de datos ERIC, Web of science, y EBSCO. Se han obtuvieron un total de 328 estudios que, tras aplicar los criterios de inclusión y exclusión, quedaron un total de 10 artículos para su análisis. Los resultados muestran que hay una escasez de estudios referentes a la competencia de ciudadanía digital, los estudios están centrados en medir los conocimientos, habilidades y actitudes, dejando de lado el nivel de la competencia de los alumnos de nivel secundaria, asimismo, las investigaciones centradas en el contexto de América Latina son incipientes. Por lo que se recomienda que para una mayor comprensión del concepto de ciudadanía digital la investigación referente al tema se pueda ampliar, así como también se continúe llevando a cabo investigaciones adicionales.

Palabras clave: ciudadanía, alfabetización digital, estudiante, escuela secundaria, educación

¹ Autor principal

Correspondencia: A14008133@Alumnos.uady.mx

A Sistematic Review of Digital Citizenship Competency in Basic Education

ABSTRACT

The formation of digital citizens involves many actors in the educational process, one of them being young people, who are exposed to risks when they are connected online. This systematic review aimed to study how studies on the topic of digital citizenship competence have evolved, and the trends that address the term, mainly at secondary level. The timeframe of the review was from 2014 to 2023. The ERIC, Web of Science and EBSCO databases were consulted. A total of 328 studies were obtained which, after applying the inclusion and exclusion criteria, left a total of 10 articles for analysis. The results show that there is a scarcity of studies referring to digital citizenship competence, the studies are focused on measuring knowledge, skills and attitudes, leaving aside the level of competence of secondary school students, and research focused on the Latin American context is incipient. Therefore, it is recommended that for a better understanding of the concept of digital citizenship, research on the topic should be expanded and additional research should continue to be carried.

Keywords: citizenship, digital literacy, student, middle school, education

*Artículo recibido 27 diciembre 2023
Aceptado para publicación: 30 enero 2024*



INTRODUCCIÓN

En esta era digital, donde la tecnología y el acceso a Internet son herramientas fundamentales para el quehacer cotidiano, es esencial que los individuos adquieran habilidades y conocimientos para participar de manera responsable, segura y ética en el entorno digital más allá del acceder y usar las herramientas tecnológicas, e incluso dominarlas; por lo que es indispensable que los individuos posean las competencias digitales orientadas a emplear las tecnologías de manera correcta y potenciarlas para beneficio social, a esta competencia se le llama Ciudadanía Digital (CD).

La CD se refiere a comprender los derechos y responsabilidades en línea, la privacidad y la protección de datos, así como el manejo adecuado de la información y la comunicación en los medios digitales o virtuales (Pangrazio y Sefton-Green, 2021), también fomenta el desarrollo de habilidades críticas y creativas necesarias para evaluar la información, resolver problemas y colaborar de manera efectiva en un mundo hiperconectado. Al promover la ciudadanía digital, se está preparando a las generaciones futuras para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades que surgen en el entorno digital, permitiéndoles participar de manera activa y constructiva en la sociedad globalizada (Tapingkae et al., 2020).

Al respecto, la Sociedad Internacional para la Tecnología en Educación [ISTE] (2023) propone una serie de estándares de la CD para que estén alineados a los objetivos del desarrollo sostenible de la UNESCO, los cuales son un marco de referencia para que los estudiantes se desarrollen en un mundo globalizado tales como que el alumno sea empoderado, sea un ciudadano digital, constructor de conocimiento, diseñador innovador, pensador computacional, comunicador creativo y colaborador global (UNESCO, 2020).

Ser un ciudadano digital implica tener la capacidad de participar activamente en la sociedad en línea, promoviendo la inclusión social, los ciudadanos digitales son aquellos que utilizan Internet de manera regular y eficaz, (Ribble y Bailey 2004; Mossberger, 2007). Un ciudadano digital entiende cómo utilizar la tecnología de manera adecuada y responsable, evitando el uso de las tecnologías digitales para otros fines, como el acoso cibernético, la difusión de información falsa o el robo de identidad (White et al., 2021).

Desafortunadamente se ha incrementado los delitos cibernéticos en la medida que la tecnología avanza



y son los jóvenes el grupo social más vulnerables en cuanto al uso de la tecnología, y los que están más expuestos a realizar actividades de riesgo, además que esta vulnerabilidad y actividades de riesgo tiene una tendencia al alza y, por ejemplo, en México, la edad de inicio en estas actividades pasó de los 15 años en 2018 a los 12 años o menos (INEGI, 2021), algunas investigaciones señalan que este fenómeno está asociado al poco cuidado que existe en el entorno familiar, social y escolar cuando se emplean los recursos tecnológicos como las redes sociales, los sitios de streaming o aquellas con alta comunicación e interacción (Makori y Agufana, 2020; Mindrila, 2020; Febro-Naga y Tinam-isan, 2022).

Otros problemas a los que se enfrentan los adolescentes en cuanto al uso de la tecnología son los asociados al sexting, sextorsión, grooming y el ciberbullying. Del mismo modo, los adolescentes perciben el uso de las redes sociales como un pasatiempo y no dimensionan los diversos beneficios potenciales que esta tiene, siendo el ámbito académico el menor uso que le dan (Akwugo y Callum, 2019). Un caso concreto que afirma lo anterior en la población indígena o que habita en zonas rurales, como es en el estado de Yucatán, México, en donde los estudiantes maya-hablantes se encontraron en riesgo debido a que en las escuelas de sus comunidades se enseña poco sobre las prácticas seguras con el uso de la tecnología (Domínguez-Castillo et al., 2019; Pacheco-Amigo et al., 2018; Orosco-Fabián y Pomasunco-Huaytalla, 2020) lo que podía derivar en ciberacoso, ciberbullyng y robo de identidad.

Es por lo anterior, que el desarrollo de la CD es fundamental para las generaciones actuales y futuras porque implica tener una comprensión crítica de la información en línea, evaluando su veracidad y confiabilidad antes de compartirla o tomar decisiones basadas en ella. Un ciudadano digital busca fuentes confiables y utiliza habilidades de pensamiento crítico para analizar la información y evitar la propagación de desinformación o noticias falsas (Barassi, 2019).

Sin embargo, a pesar de la relevancia que tiene la ciudadanía digital en las personas y que se reconoce como una competencia indispensable y destacada en diversos marcos de competencia digital, al evaluar a los estudiantes de nivel secundaria, la CD se ha observado que sus niveles de dominio son de apenas el 22.9%, cuando la media de las competencias digitales debe tener una valoración mínima de 50% para que sea considerada como una competencia con nivel aceptable en la población (ISTE, 2023; Barbudo et al., 2021).

Por lo tanto, es necesario investigar este fenómeno empezando por identificar cómo han evolucionado



las investigaciones referentes al tema de la competencia Ciudadanía Digital, y las tendencias que abordan de este concepto, principalmente en el nivel secundaria, ya que es ahí donde se ha puesto énfasis en la importancia de ser ciudadanos digitales, que se define como seguir las pautas de ética, respetar los derechos humanos y no dañar a los demás con el uso responsable de las tecnologías digitales, porque son precisamente los jóvenes los más expuestos a los riesgos potenciales que se presentan en internet (Ymer y Kaya, 2020; Gleason y Gillem 2018).

METODOLOGÍA

Se realizó una revisión sistemática exploratoria con el fin de identificar el avance del estudio de la competencia ciudadanía digital a partir de la pregunta ¿Qué estudios se han realizado referente al tema de la competencia ciudadanía digital en el nivel secundaria? A partir de esta pregunta surgió el objetivo realizar una revisión sistemática de los estudios existentes sobre la competencia ciudadanía digital en el nivel secundaria, con el fin de identificar las investigaciones más relevantes, las tendencias emergentes y las brechas de conocimiento.

La revisión sistemática es un tipo de publicación que resume la información de artículos primarios. No obstante, es crucial que el proceso de elaboración se describa de forma transparente y comprensible, abarcando desde la recopilación de artículos y los criterios de inclusión, hasta la evaluación de los mismos y el análisis de los resultados, con el fin de asegurar su carácter sistemático (Reyna et al., 2021).

Esta investigación se enfocó en estudios realizados en el nivel educativo básico, específicamente en el subsistema de secundaria, porque el alumnado de este nivel se encuentra en la etapa crítica para desarrollar las competencias necesarias para la resolución de problemas que se presentan en los entornos digitales (Blaj-Ward y Winter, 2019).

Con base en lo anterior, y de acuerdo con el objetivo y la pregunta de investigación, se decidió que se empleara la metodología PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses), ya que, de acuerdo con Page et al., (2021); esta revisión sistemática pretende brindar un panorama general sobre los resultados encontrados en la literatura. Si bien esta metodología se emplea principalmente en el área de la salud, también ha sido empleada con éxito en otras áreas del conocimiento como en las ciencias sociales (Prieto, 2022), ciencias exactas (Mohamed, et al., 2020) ciencias naturales (Lovegrove, et al., 2022), entre otras.



Una vez que se definió la metodología de búsqueda de la información, una de las primeras acciones fue recopilar y examinar críticamente todos los estudios que fueran identificados con los términos relativos a la ciudadanía digital, por lo que en los meses de marzo y mayo del año 2023 se inició la búsqueda de términos mediante el tesoro de la UNESCO y de ERIC con el fin de emplearlas en las estrategias de búsqueda, adicionalmente se emplearon palabras claves más usadas en artículos que abordaban el tema de ciudadanía digital, tanto en español como en inglés.

A partir de lo anterior, se obtuvo una lista de palabras clave que permitió construir las cadenas de búsqueda necesarias; las palabras clave que finalmente orientaron la estrategia de búsqueda fueron: “digital citizenship”, “school”, “student”, “middle school”, “secondary”; las bases de datos empleadas para la búsqueda fueron Web of Science (WoS), ERIC y EBSCO. La ventana de búsquedas se delimitó entre los años 2014 al 2023. En la tabla 1 se presenta cómo se emplearon las palabras clave en la estrategia específica para cada una de las bases de datos que se utilizaron, así como el número total de artículos que fueron identificados a partir de dicha búsqueda.

Tabla 1. Relación de artículos identificados en las bases de datos

Base de datos	Estrategia de búsqueda	Identificados
ERIC	Digital citizenship AND student AND secondary OR middle school. Refinación (Since 2014), Journal articles).	41
WoS	Todos los campos (digital citizenship) AND (student) AND (secondary). Afinado por años de publicación 2014-2023. Tipo de document: artículo. Área de investigación: Educational research.	223
Ebscohost	Digital citizenship AND student AND secondary OR middle school. Limitadores: 2014-2023, Industria: Elementary and secondary school.	64

Fuente: Elaboración propia

De acuerdo con los criterios de búsqueda, se obtuvo en total 328 artículos, de los cuáles, la mayoría pertenece a WoS, seguida de EBSCOHOST y finalmente a ERIC, cabe señalar, que algunos artículos se duplicaron tanto en EBSCO como en ERIC, por lo que se eliminaron de esta última para tener artículos únicos por cada base de datos.

Una vez que se identificó el número total de artículos, se emplearon pautas para ir refinando las búsquedas a partir de su relevancia, indicando que solo se seleccionara artículos de investigación



empíricos, de revistas indexadas en bases de datos, preferentemente que se encontraran en índices de calidad como WoS o Scopus; en relación a la ventana temporal de búsqueda, se delimitó que los artículos sean de los años 2014-2023, así mismo se indicó que sean en inglés o español, y también que sean estudios centrados en el nivel de secundaria, además que la población únicamente se considere a los alumnos y finalmente, que sean investigaciones centradas en la competencia de Ciudadanía Digital. Estos criterios se presentan en la Tabla 2 para una mejor comprensión.

Tabla 2. Criterios de inclusión y exclusión de la revisión sistemática

Inclusión	Exclusión
Artículos entre 2014 y 2023.	Artículos antes del 2013.
Artículos en inglés o español.	Otro idioma diferente.
Estudios en nivel secundaria.	Estudios centrados en otro nivel educativo
Artículos empíricos en revistas indexadas, con énfasis en que se encuentren en WoS o Scopus.	Artículos cuyas revistas carezcan de rigor académico o que no estén en índices de citas.
Estudios centrados en el alumnado.	Estudios centrados en profesores o instituciones.
Estudios centrados en la competencia “ciudadanía digital”.	Estudios centrados en otras competencias digitales.

Fuente: Elaboración propia.

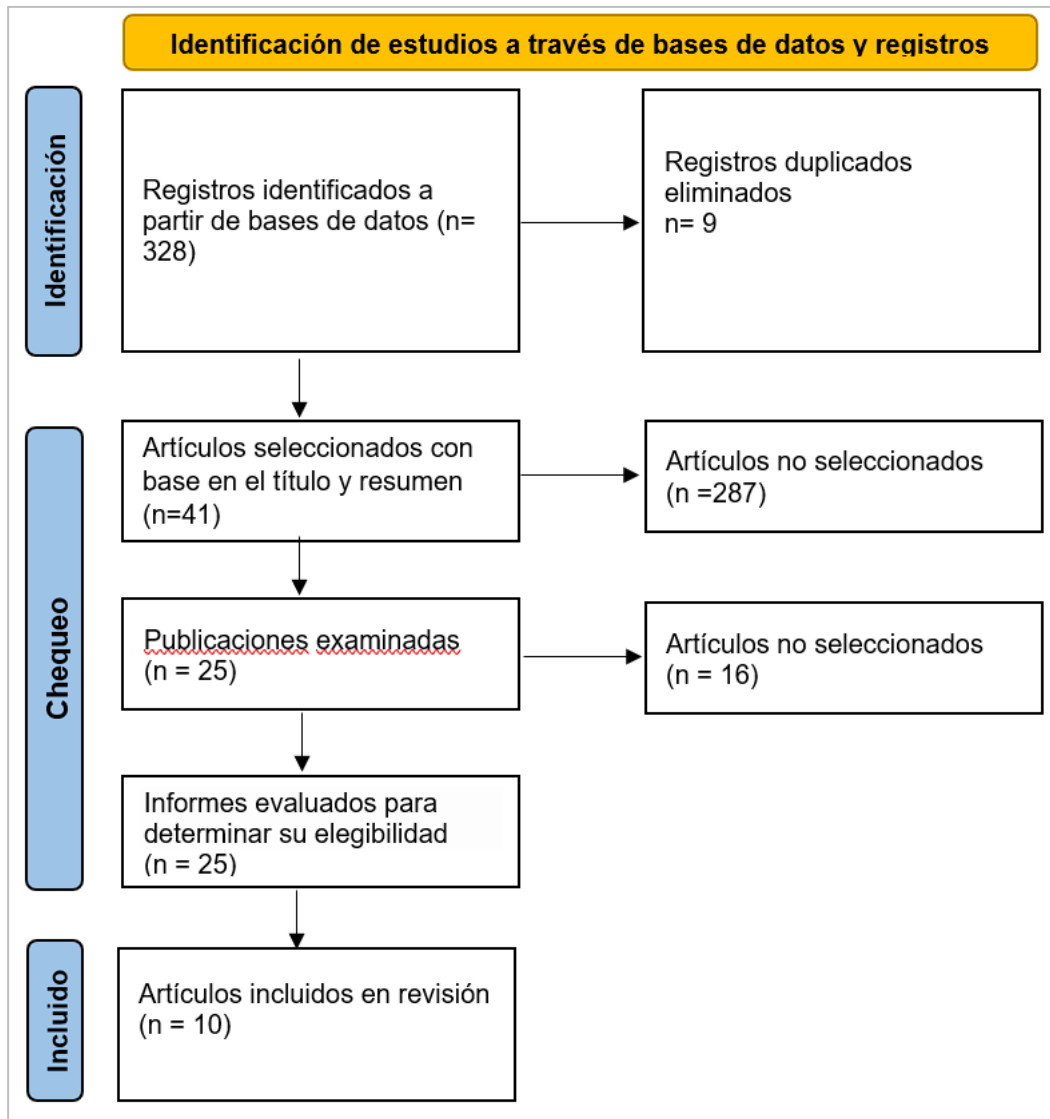
Para el proceso de selección de los artículos que realizó una las diferentes bases de datos que ya estaban definidas, posteriormente se extrajeron los de datos que permitió analizar a profundidad cada artículo, como: autor o autores, el título, la lista de palabras clave, el resumen, la ubicación geográfica a la que pertenece la revista, año de publicación y factores de calidad de la revista tales como el factor de impacto, si se encontraba en alguno de los cuartiles de índices como el de WoS, Scimagojr u otro ranking.

En la revisión sistemática realizada, se prestó especial interés en que los artículos aportaran información relevante al estado del conocimiento, a las tendencias emergentes en relación al tema de la CD, que se identificara posibles brechas de conocimiento y áreas que requieran mayor investigación para futuros estudios.

Todo este proceso se documentó y se presenta en el diagrama de flujo de la metodología PRISMA, como se aprecia en la Figura 1.



Figura 1. Selección de artículos con base en la metodología PRISMA



Fuente: Modificado de PRISMA (Page et al., 2021)

La extracción y análisis de datos fue realizado de en cada uno de los artículos mediante la Matriz de Información para el Análisis de Revistas (MIAR) y en Web of Science, además se empleó el software Zotero (<https://www.zotero.org/>) que sirvió para capturar la información de cada uno de los artículos con el fin de tener una base de datos, también se empleó el software VOS Viewer (<https://www.vosviewer.com/>) para graficar dicha base de datos, específicamente las palabras clave utilizadas en los artículos.

Con el corpus final fue de diez artículos seleccionados, el primer análisis que se realizó consistió en identificar el número de investigaciones por año, autores, nombre de la revista, así como los elementos de calidad tales como el cuartil y el número de citas. Se obtuvo que las publicaciones tuvieron un incremento en el periodo de 2019- 2020, como resultado seguramente del confinamiento por COVID-

19. La distribución por año de los artículos empleados para esta investigación se puede visualizar en la Tabla 3.

Tabla 3. Información general de los artículos seleccionados

Año	n	Autores	Revista	Q	BD	CT
2018	1	Gleason y von Guillern	ET&S	Q1	ERIC	60
2019	2	Çebi y Bahçekapılı.	Ted Eğitim Ve Bilim	Q4	EBSCO	50
		Korucu y Totan	PER	Q3	ERIC	4
2020	5	Aldosari, et. al	Journal of Education and Learning	Q4	ERIC	11
		Baterna, et. al	IJTE	-	EBSCO	7
		Erdogan y Tonga	IJETS@R	Q3	WOS	49
		Martin, et. al	Computers in the Schools	Q1	EBSCO	73
		Tapingkae, et. al	Computers & Education			
2021	1	Bickham, et. al	JMIR Mental Health	Q1	WOS	4
2022	1	Fuentes y Belando	Foro de Educación	Q4	WOS	4

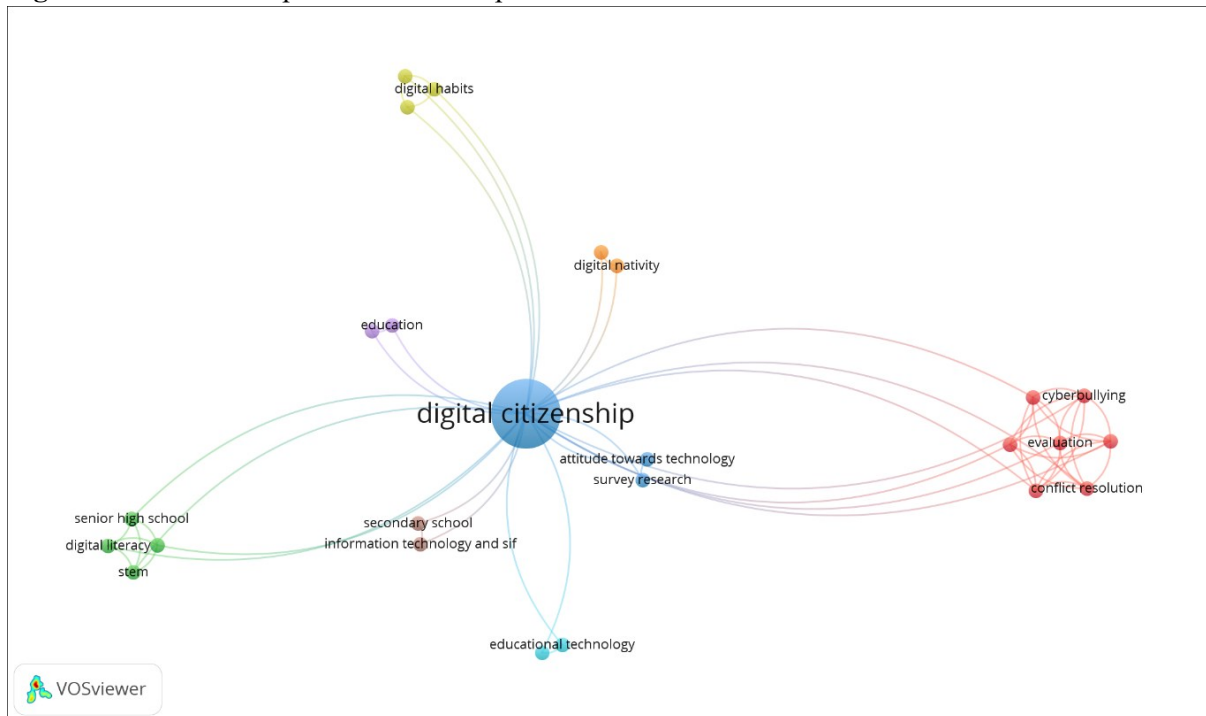
Notas: n=número, Q= cuartil al que está ubicada la revista según WoS, BD= Base de datos, CT= número de citas obtenidas de WoS. Fuente: Elaboración propia

Cabe destacar que nueve artículos se encuentran en alguno de los cuartiles de categoría JCR de Web of Science, lo que es un indicador importante de calidad, además que tres de estos se encuentran en el cuartil 1 (Q1), lo que es considerado como índice de calidad y factor de impacto muy elevado, lo que sugiere que estas publicaciones son las más destacadas en el ámbito de la CD.

En relación con las palabras clave, se encontraron en total 25, agrupadas en ocho clusters o grupos, siendo “digital citizenship” la palabra clave que se encuentra en la mayoría de los artículos seleccionados, y que esta se relaciona con todas las demás. En la figura 2 se puede apreciar cómo están distribuidos los clusters y la relación que existe en las palabras clave de los artículos que fueron seleccionados para la investigación.



Figura 2. Relación de palabras-clave empleadas en los artículos



Fuente: Elaboración propia.

Por otra parte, en relación con los países de donde provienen los artículos, se muestran que Turquía y Estados Unidos son los que tienen la mayor cantidad publicaciones, con tres cada uno; le sigue Tailandia, España, Filipinas y Arabia Saudita con uno. Cabe señalar que nueve artículos están en el idioma inglés y solo uno en el idioma español.

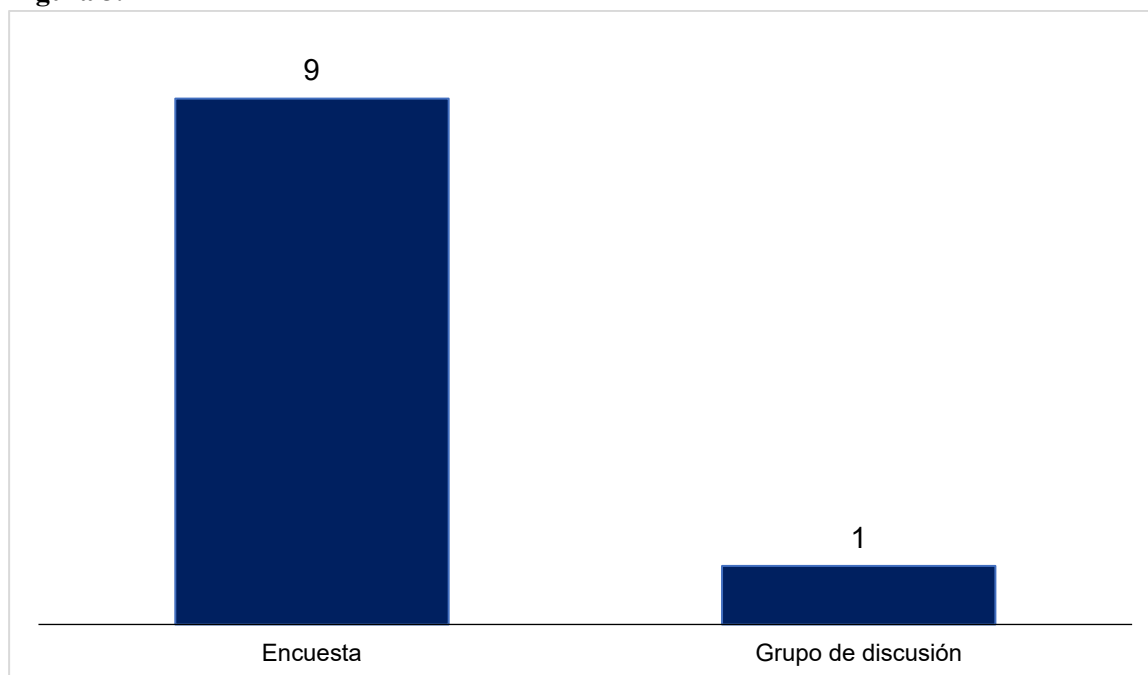
Referente a las metodologías utilizadas en los estudios, la mayoría el de los artículos, el 80% reportó usar la metodología cuantitativa, mientras que el 20% restante emplean metodologías cualitativas y mixta. La distribución de metodologías empleadas en los artículos analizados se presenta en la Tabla 4.

Tabla 4. Metodologías empleadas en los estudios analizados

Metodología	Número de artículos
Cuantitativa.	8
Cualitativa	1
Mixta	1

En la revisión de las técnicas para la recolección de datos que emplearon en los artículos de investigación, se encontró que la mayoría empleó la encuesta, y en un estudio cualitativo se reportó usar la técnica de grupo de discusión, como se puede apreciar en la Figura 3.

Figura 3. Técnicas usadas en la recolección de datos



Fuente: Elaboración propia.

Finalmente se presentan de manera general los principales hallazgos en los resultados de los artículos analizados. Donde se destacan las diferencias de género en cuanto a la competencia en ciudadanía digital, se reportó una diferencia significativa en cuanto a hombres y mujeres y la relación con el nivel de ciudadanía digital.

También se encontró que los medios digitales contribuyen al desarrollo de la ciudadanía digital, pero los jóvenes son especialmente vulnerables en el mundo virtual si carecen de conciencia crítica sobre este tema. Se observó que los jóvenes presentan una falta de comprensión en cuanto a las prácticas de ciudadanía digital, considerando que los estudios reportaron que están alfabetizados digitalmente.

En ese sentido, se encontró que la alfabetización digital mejora la competencia en ciudadanía digital. Sin embargo, los estudiantes muestran un bajo dominio en temas relacionados con la seguridad, privacidad y propiedad intelectual en el entorno digital. Además, la actitud de los jóvenes es un factor predictivo en la adquisición de competencia en ciudadanía digital. Es importante destacar que se identificó que el uso de juegos puede contribuir a crear conciencia en las y los estudiantes sobre la ciudadanía digital.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Con el corpus final fue de diez artículos seleccionados, el primer análisis que se realizó consistió en identificar el número de investigaciones por año, autores, nombre de la revista, así como los elementos de calidad tales como el cuartil y el número de citas. Se obtuvo que las publicaciones tuvieron un incremento en el periodo de 2019- 2020, como resultado seguramente del confinamiento por COVID-19. La distribución por año de los artículos empleados para esta investigación se puede visualizar en la Tabla 5.

Tabla 5. Información general de los artículos seleccionados

Año	n	Autores	Revista	Q	BD	CT
2018	1	Gleason y von Guillern	ET&S	Q1	ERIC	60
2019	2	Çebi y Bahçekapılı.	Ted Eğitim Ve Bilim	Q4	EBSCO	50
		Korucu y Totan	PER	Q3	ERIC	4
		Aldosari, et. al	Journal of Education and Learning	Q4	ERIC	11
		Baterna, et. al	IJTE	Q2	WOS	4
2020	5	Erdogan y Tonga	IJETS@R	-	EBSCO	7
		Martin, et. al	Computers in the Schools	Q3	WOS	49
		Tapingkae, et. al	Computers & Education	Q1	EBSCO	73
2021	1	Bickham, et. al	JMIR Mental Health	Q1	WOS	4
2022	1	Fuentes y Belando	Foro de Educación	Q4	WOS	4

Notas: n=número, Q= cuartil al que está ubicada la revista según WoS, BD= Base de datos, CT= número de citas obtenidas de WoS. Fuente: Elaboración propia

CONCLUSIONES

La pregunta que orientó esta revisión sistemática fue saber qué estudios se han realizado, y las principales tendencias referente al tema de la competencia ciudadanía digital en el nivel secundaria. El análisis de los 10 artículos indica que se encontró que son pocos los estudios centrados en el estudio de la temática ciudadanía digital, y son menos los estudios reportados propiamente en cuanto a la competencia ciudadanía digital (Barbudo et al, 2021).

Del corpus de estudios analizados, se identificó que se centraron en medir conocimientos, creencias, actitudes, comportamientos, prácticas de ciudadanía digital, alfabetización digital, percepciones de los estudiantes sobre sus prácticas de ciudadanía digital, habilidades y valores. Del mismo modo, se



encontró que son los jóvenes los más expuestos a los riesgos potenciales que se presentan en internet (Ymer et al., 2020; Gleason et al., 2018). Esto fue congruente con los elementos reportado en los estudios analizados sobre CD, porque son principalmente los alumnos del nivel secundaria los que están más expuestos si no tienen conciencia sobre la ciudadanía digital.

Otro de los principales hallazgos fue que en los estudios reportados la mayoría se llevaron a cabo en el año 2020, posiblemente debido al crecimiento importante del uso de la tecnología en ese período debido al confinamiento causado por el COVID-19. Sucedió algo similar en la región de publicación, donde los artículos de investigación se centraron en Turquía, cabe destacar que en el listado de países es notable la falta de investigaciones en otros países, especialmente en América Latina, donde no se encontró ningún estudio al respecto relacionado con este tema, destacando la necesidad de abordar esta brecha de conocimiento y laguna de información que prevalece referente a la temática.

Otro aspecto relevante que vale la pena mencionar es el predominio de la metodología cuantitativa en la mayoría de los estudios como se pudo notar en los resultados analizados, solamente se encontró un estudio con metodología cualitativa, lo que sugiere la necesidad de explorar otros enfoques y considerar otras metodologías que permitan obtener una visión más completa del fenómeno estudiado.

Finalmente, es necesario tener en cuenta a la población rural, ya que los estudios se enfocaron principalmente en zonas urbanas. Sin embargo, los jóvenes en áreas rurales también están expuestos al mal uso de la tecnología si no poseen una conciencia crítica sobre la ciudadanía digital. Por lo tanto, es esencial incluir a esta población en las investigaciones y considerar sus necesidades y desafíos específicos en este ámbito, porque una mayor tendencia a aspectos de vulnerabilidad en el ámbito tecnológico se da en jóvenes maya-hablantes (Domínguez-Castillo et al., 2019).

Esta revisión sistemática revela varias tendencias y hallazgos importantes. Se observó una escasez de estudios centrados específicamente en la competencia de ciudadanía digital, lo que resalta la necesidad de investigaciones más exhaustivas en este campo. Los estudios analizados se enfocaron principalmente en medir conocimientos, creencias, actitudes, comportamientos, prácticas y habilidades relacionadas con la ciudadanía digital. Además, se encontró que los jóvenes, especialmente aquellos en el nivel secundaria, están expuestos a riesgos potenciales en línea si no tienen una conciencia adecuada sobre la ciudadanía digital.



Un hallazgo significativo fue la falta de investigaciones en otros países, especialmente en América Latina, donde no se encontraron estudios relacionados con el tema. Esto subraya la necesidad de abordar esta brecha de conocimiento y fomentar la investigación en la región. Además, todos los artículos encontrados estaban en inglés, planteando interrogantes sobre la participación de autores latinoamericanos en el desarrollo de conocimientos en este campo.

En términos metodológicos, la mayoría de los estudios se basaron en enfoques cuantitativos, lo que indica la necesidad de explorar otras metodologías y perspectivas como el diseño cualitativo que permita obtener una comprensión más completa del fenómeno estudiado. Por último, se destaca la importancia de considerar a la población rural en las investigaciones, ya que la mayoría de los estudios se enfocaron en zonas urbanas.

Se encontró diferencias significativas entre hombres y mujeres en relación con el nivel de ciudadanía digital, lo que sugiere que existe una disparidad en cómo ambos sexos abordan y participan en el mundo digital. Además, se identificó que la actitud de los jóvenes hacia la ciudadanía digital es un factor predictivo en su adquisición de competencia en este campo. Esto subraya la importancia de cultivar actitudes positivas y responsables hacia el uso de la tecnología entre los estudiantes.

Los jóvenes en áreas rurales enfrentan una serie de desafíos en el ámbito de la ciudadanía digital, la tecnología ha llegado a los rincones más remotos, y los jóvenes que residen en estas zonas no están exentos, por lo que es esencial abordar sus necesidades y desafíos específicos en este ámbito, especialmente considerando la mayor vulnerabilidad en el ámbito tecnológico que se da en jóvenes maya-hablantes. Aunque se demostró que existe en general buenos niveles de alfabetización digital, aún presentan una falta de comprensión en las prácticas de ciudadanía digital.

Finalmente, a partir de los resultados encontrados en esta revisión sistemática recomienda la necesidad de ampliar y profundizar la investigación sobre la competencia en ciudadanía digital en el nivel secundaria, considerando diferentes regiones, idiomas y enfoques metodológicos, y prestando atención a las necesidades de la población rural y los grupos culturalmente diversos, ya que fueron nulas las investigaciones encontradas en esas zonas. La alfabetización digital juega un papel clave en la mejora de la competencia en ciudadanía digital, independientemente del lugar, sexo, condición social en el que se encuentre el alumnado de educación básica.



Esta investigación forma parte del proyecto “Alfabetización Digital en las y los Estudiantes de Nivel Secundaria en el Estado de Yucatán” clave A1-S-9847 financiado por el Consejo Nacional de Humanidades, Ciencia y Tecnología (CONAHCYT) de México.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Akwugo E. & Callum M. (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>
- Aldosari, F., Aldaihan, M., & Alhassan, R. (2020). Availability of ISTE Digital Citizenship Standards Among Middle and High School Students and Its Relation to Internet Self-Efficacy. *Journal of Education and Learning*, 9(5), 59. <https://doi.org/10.5539/jel.v9n5p59>
- Barassi, V. (2019). Datafied Citizens in the Age of Coerced Digital Participation. *Sociological Research Online*, 24(3), 414–429. <https://doi.org/10.1177/1360780419857734>
- Baterna, H., Mina, T., & Rogayan, D. (2020). Digital Literacy of STEM Senior High School Students: Basis for Enhancement Program. *International Journal of Technology in Education*, 3(2), 105. <https://doi.org/10.46328/ijte.v3i2.28>
- Bickham, D., Moukalled, S., Inyart, H., & Zlokower, R. (2021). Evaluating a Middle-School Digital Citizenship Curriculum (Screenshots): Quasi-Experimental Study. *JMIR Mental Health*, 8(9), e26197. <https://doi.org/10.2196/26197>
- Blaj-Ward, L. & Winter, K. (2019) Engaging students as digital citizens. *Higher Education Research & Development*, 38:5, 879-892, <https://doi.org/10.1080/07294360.2019.1607829>
- Çebi, A., & Bahçekapılı Özdemir, T. (2019). The Role of Digital Nativity and Digital Citizenship in Predicting High School Students’ Online Information Searching Strategies. *Ted Eğitim Ve Bilim*, 44(200), <https://doi.org/10.15390/EB.2019.8379>
- Domínguez Castillo, J., Cisneros Cohernour, E., & Quiñonez Pech, S. (2019). Vulnerabilidad ante el uso del Internet de niños y jóvenes de comunidades mayahablantes del sureste de México. *RIDE Revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 10(19). <https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.531>
- Erdogan, E. & Tonga, D. (2020) Middle school students and digital citizenship: is technology important for digital citizens in Turkey?. *International Journal of Education Technology and Scientific*



- Researches, 5(11), 194-227. <https://doi.org/10.35826/ijetsar.41>
- Febro-Naga, J., & Tinam-isan, M. (2022). Exploring cyber violence against women and girls in the Philippines through Mining Online News. *Comunicar*, 70, 125-138. <https://doi.org/10.3916/C70-2022-10>
- Fuentes, J., & Belando-Montoro, M. (2022). Redes sociales y otros canales digitales como medios de participación cívica: Un estudio cualitativo de la juventud madrileña. *Foro de Educación*, 20(1), 39-63. <https://doi.org/10.14516/fde.926>
- Gleason, B., & von Gillern, S. (2018). Digital Citizenship with Social Media: Participatory Practices of Teaching and Learning in Secondary Education. *Educational Technology & Society*, 21 (1), 200–212. [https://doi.org/10.30191/ETS.201801_21\(1\).0018](https://doi.org/10.30191/ETS.201801_21(1).0018)
- INEGI (2021) Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática. Módulo sobre ciberacoso (MOCIBA) 2021. <https://www.inegi.org.mx/programas/mociba/2021/>
- Korucu, A., & Totan, H. (2019). Researching into a Course of Information Technologies and Software in The Context of Digital Citizenship through Student Opinions. *Participatory Educational Research*, 6(1), 84-97. <https://doi.org/10.17275/per.19.7.6.1>
- Lovegrove, C., Geraghty, R., Yang, B., Brain, E., Howles, S., Turney, B. and Somani, B. (2022), Natural history of small asymptomatic kidney and residual stones over a long-term follow-up: systematic review over 25 years. *BJU Int*, 129: 442-456. <https://doi.org/10.1111/bju.15522>
- Makori, A. & Agufana, P. (2020) Cyber Bullying among Learners in Higher Educational Institutions in Sub-Saharan Africa: Examining Challenges and Possible Mitigations. *Higher Education Studies*. 10(2) p. 53-65, <https://doi.org/10.5539/hes.v10n2p53>
- Martin, F., Hunt, B., Wang, C., & Brooks, E. (2020). Middle School Student Perception of Technology Use and Digital Citizenship Practices. *Computers in the Schools*, 37(3), 196-215. <https://doi.org/10.1080/07380569.2020.1795500>
- Mindrila, D. (2020) Patterns of Cyberbullying Victimization in US Adolescents: A Latent Class Analysis. *Georgia Educational Researcher*, 17(2), <https://doi.org/10.20429/ger.2020.170201>
- Mossberger, K., Tolbert, C. J., & McNeal, R. S. (2007). *Digital citizenship: the internet, society, and participation*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/7428.001.0001>



- Mohamed, R., Ghazali, M., & Samsudin, M. (2020). A Systematic Review on Mathematical Language Learning Using PRISMA in Scopus Database. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 16(8), em1868. <https://doi.org/10.29333/ejmste/8300>
- Orosco Fabián, J. R., Pomasunco Huaytalla, R. (2020). Adolescentes frente a los riesgos en el uso de las TIC. *Revista electrónica de investigación educativa*, 22(20).
<https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e17.2298>
- Pacheco Amigo, B., Lozano Gutiérrez, J. Luis., & González Ríos, N. (2018). Diagnóstico de utilización de Redes sociales: factor de riesgo para el adolescente. *RIDE. Revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 8(16), 53-72. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.334>
- Page, M., Moher, D., Bossuyt, P., Boutron, I., Hoffmann, T., Mulrow, C., Shamseer, L., Tetzlaff, J., Akl, E., Brennan, S., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J., Hróbjartsson, A., Lalu, M., Li, T., Loder, E., MayoWilson, E., McDonald, S. y McKenzie, J. E. (2021). PRISMA 2020 explanation and elaboration: Updated guidance and exemplars for reporting systematic reviews. *The BMJ*, 372:n160. <https://doi.org/10.1136/bmj.n160>
- 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>
- Prieto, J. (2021). Sistematic Review about Evaluation of Gamification in Seven Educational Disciplines. *Teoría De La Educación. Revista Interuniversitaria*, 34(1), 189–214.
<https://doi.org/10.14201/teri.27153>
- Ribble, M., Bailey, G., & Ross, T. (2004). Digital citizenship: Addressing appropriate technology behavior. *Learning & Leading with technology*, 32(1), 6. <https://eric.ed.gov/?id=EJ695788>
- Reyna, M., del Toro, A., Vincent, N., Amado, F., Salazar, M., González, A., & Ávila, J. (2021). Revisión sistemática: el más alto nivel de evidencia. *Orthotips AMOT*, 17(4), 217-221.
<https://doi.org/10.35366/102220>
- International Society for Technology in Education. (2023). ISTE standards: students.
<https://www.iste.org/standards/iste-standards-for-students>
- Tapingkae, P., Panjaburee, P., Hwang, G.-J., & Srisawasdi, N. (2020). Effects of a formative



assessment-based contextual gaming approach on students' digital citizenship behaviours, learning motivations, and perceptions. *Computers & Education*, 103998.

<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103998>

UNESCO. (2020). Ciudadanía digital: currículum para la formación docente.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378120?posInSet=1&queryId=c8777565-0546-4026-8be7-58ed6dccc792>

Ymer, G. y Kaya, M. (2020). Literature Review on Digital Citizenship in Turkey. *International Education Studies*, 13(8). <https://doi.org/10.5539/ies.v13n8p6>

White, G., Zink, A., Codecá, L., & Clarke, S. (2021). A digital twin smart city for citizen feedback. *Cities*, 110, 103064. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2020.103064>.

