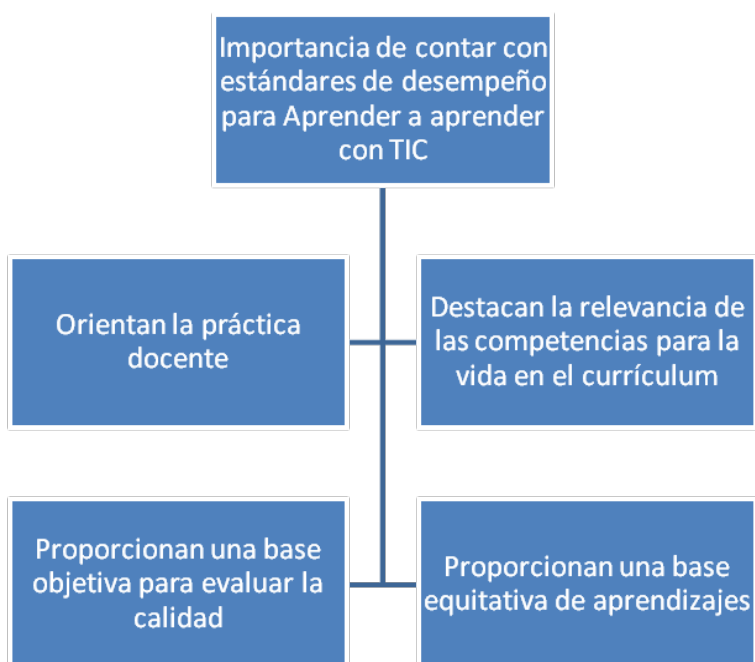


4. ¿QUÉ SON LOS ESTÁNDARES Y POR QUÉ SON IMPORTANTES?

Entendemos por estándares, los niveles normativos establecidos para mediciones específicas de desempeño. Es importante establecerlos por cuatro razones.



En primer lugar, porque orientan las prácticas docentes al señalar con precisión los desempeños esperados en momentos específicos del trayecto educativo. En segundo lugar, porque permiten que las competencias para la vida, que se articulan transversalmente al currículum, adquieran un lugar relevante en la planeación educativa. Sin metas precisas, es probable que el trabajo con estas competencias se vea opacado por otras tareas curriculares. En tercer lugar, porque ofrecen una base objetiva para estructurar la evaluación diagnóstica, formativa y sumativa. En cuarto lugar, y quizá el más importante, los estándares fijan una base de equidad al proveer al sistema educativo de las mismas metas, procurando que los estudiantes alcancen los mismos aprendizajes mínimos, al margen de cualquier consideración.

A nivel internacional existe una reflexión sobre cuál es el dominio que la educación básica, media y superior, debe asegurar a los alumnos. En esta discusión han emergido algunas propuestas que vale la pena citar.

En un estudio realizado en 2003, un panel de expertos conformado a solicitud de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), definió la competencia en las tecnologías de la comunicación e información como:

“el interés, actitud y habilidad de los individuos de utilizar apropiadamente la tecnología digital y las herramientas de las comunicaciones para acceder, manejar, integrar y evaluar información, construir nuevo conocimiento y comunicarlo a otros, con el fin de participar efectivamente en la sociedad.”¹⁵

El panel de expertos identificó seis procesos críticos de la competencia TIC, asumiendo que ésta no se limita al dominio de habilidades técnicas particulares, sino que se trata de asuntos de manejo de información, construcción de conocimiento y comunicación. Por tanto, los procesos referidos expresan la integración de conocimiento y habilidades técnicas con el dominio cognitivo y su aplicación en el ámbito de las disciplinas.

PROCESO	DEFINICIÓN
Acceder	Saber cómo recoger y recordar información
Manejar	Organizar la información en diversos esquemas de clasificación
Integrar	Interpretar, resumir, comparar y contrastar información utilizando formas de representación.
Evaluar	Hacer juicios acerca de la calidad, relevancia, utilidad o eficiencia de la información
Construir	Generar nueva información y conocimiento al adaptar, aplicar, diseñar, inventar, representar información.
Comunicar	Transmitir información y conocimiento a otros individuos o grupos

¹⁵ Lennon, M., Kirsch, I., Von Davier, M, Wagner, M. y Yamamoto, K. (2003) *Feasibility Study for the PISA ICT Literacy Assessment*, ACER, ETS, NIER.

Por otro lado, la Asociación Internacional para la Tecnología en la Educación (ISTE, por sus siglas en inglés) propone una clasificación de seis categorías o estándares¹⁶.

1. CREATIVIDAD E INNOVACIÓN	2. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN	3. INVESTIGACIÓN Y MANEJO DE INFORMACIÓN
Los estudiantes demuestran pensamiento creativo, construyen conocimiento y desarrollan productos y procesos innovadores utilizando las TIC.	Los estudiantes utilizan medios y entornos digitales para comunicarse y trabajar de forma colaborativa, incluso a distancia, para apoyar el aprendizaje individual y contribuir al aprendizaje de otros.	Los estudiantes aplican herramientas digitales para obtener, evaluar y usar información.
4. PENSAMIENTO CRÍTICO, SOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y TOMA DE DECISIONES	5. CIUDADANÍA DIGITAL	6. FUNCIONAMIENTO Y CONCEPTOS DE LAS TIC
Los estudiantes usan habilidades de pensamiento crítico para planificar y conducir investigaciones, administrar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones informadas usando herramientas y recursos digitales apropiados.	Los estudiantes comprenden los asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con las TIC y practican conductas legales y éticas.	Los estudiantes demuestran tener una comprensión adecuada de los conceptos, sistemas y funcionamiento de las TIC.

Como se puede ver, en este planteamiento de seis categorías, se incluyen tres referidas a la adquisición y aplicación de la información, uno para el manejo

¹⁶ Estándares nacionales (EEUU) de tecnologías de información y comunicación (TIC) para docentes (2008) (NETS-T) por su sigla en inglés. Traducido y publicado en línea por EDUTEKA. Consultado en agosto de 2009 en: <http://www.eduteka.org/estandaresmaes.php3>

propriadamente informático y uno sobre los aspectos éticos del uso de las tecnologías.

En cualquier caso, el reto de incorporar las TIC a la educación es precisamente el de convertirlas en herramientas que permitan a los estudiantes localizar, interpretar y utilizar significativamente la información disponible. Como señala Pozo

“Aunque, aparentemente, la información es fácilmente accesible en nuestra sociedad –de hecho, ni siquiera tienes que buscarla, te busca ella a ti, basta con levantar la visa por la calle y ver un cartel publicitario, o con apretar el mágico botón de un mando a distancia, sin necesidad apenas de un procedimiento o ni estrategia-, lo cierto es que sin procedimientos eficaces de selección, interpretación o análisis de esa información, será muy difícil convertir ese aluvión informativo en verdadero conocimiento.”¹⁷

Como se puede ver, lo que en otros contextos se ha dado en denominar “competencias TIC”, en el marco de la reforma integral de la educación básica, se refiere a la integración de los recursos digitales con las competencias de aprendizaje permanente y manejo de información o, lo que es lo mismo: aprender a aprender con TIC.

¹⁷ Pozo y Postigo (200) *Los procedimientos como contenidos escolares*, Edebé, Barcelona, p. 23.

5. ¿QUÉ ESTÁNDARES PROMOVER?

Se propone establecer seis estándares que se desprenden de los planteamientos conceptuales a los que se ha aludido en la primera y segunda parte de este documento. En primer lugar, se han considerado los tres dominios del aprendizaje: cognitivo, metacognitivo y socioafectivo. En el dominio cognitivo se han incluido no sólo las actividades de manejo de información, sino el dominio de las herramientas y la capacidad de comunicar y participar en redes de conocimiento. En el dominio metacognitivo se integra el aspecto de la autoregulación; y el dominio socioafectivo se refiere a aspectos actitudinales en dos sentidos: por un lado, elementos motivacionales para utilizar la tecnología de forma constructiva y, por otro, la necesaria responsabilidad en su manejo.

Los planteamientos de ISTE y OCDE se encuentran incorporados, aunque reformulados en categorías que más directamente se relacionan con la tarea de aprender a aprender, y con las dimensiones del aprendizaje. Los estándares se desagregan en competencias. Se propone también un conjunto de indicadores para primaria y secundaria.

Los estándares y las competencias aplican para primaria y secundaria (independientemente del nivel), pero son incluyentes de distintos niveles de desempeño, diferenciados por el grado que los alumnos cursan. Por ejemplo, como prueba de que el alumno es competente para aplicar sus conocimientos en la creación de un producto original, un alumno de primer ciclo puede representar su interpretación de una narración mediante un dibujo elaborado con la herramienta *Paint*; un estudiante tercer ciclo podría diseñar un cartel publicitario; y un alumno de secundaria podría crear un portafolio de proyectos. Los alumnos que van más allá, por características personales, de sus maestros o nivel educativo, pueden crear incluso un artefacto robotizado.

Como dijimos en la presentación de este documento, los indicadores que aquí se proponen no son limitativos; deben ser interpretados como la base formativa que todos los alumnos deben alcanzar, independientemente de la escuela y nivel educativo que cursen.

Se han propuesto distintos tipos de indicadores. Algunos son evidencias de un cierto manejo o conocimiento de las herramientas; otros suponen establecer juicios y toma de decisiones por parte de los alumnos en relación a los datos, las herramientas o el proceso personal de aprendizaje. Por lo mismo, algunos indicadores son reflejo de trabajo en el aula digital y otros se prestan para ser adquiridos en el aula regular.

Algunos indicadores del ámbito metacognitivo no requieren necesariamente del uso de tecnología, pero su inclusión es fundamental en dos sentidos. En primer lugar, diversas investigaciones han corroborado que el uso de organizadores y recursos gráficos contribuye significativamente a mejorar tanto el aprendizaje como la autoregulación. En segundo lugar, al utilizar los medios digitales para que los alumnos planifiquen, monitoreen y evalúen el aprendizaje, se incide en la representación de las TIC que los alumnos tienen. El mensaje de la escuela es contundente al identificar la computadora y los medios digitales como instrumentos psicológicos.

Se observará que algunos indicadores podrían ser ubicados en más de un estándar o competencia, lo cual tiene que ver con la dificultad de aislar el efecto de algunos procedimientos en categorías estancas. En estos casos, la decisión de incluirlos en uno u otro estándar ha sido más o menos arbitraria, aunque se ha procurado acentuar un significado específico al indicador al colocarlo en cierta categoría. Lo más importante de los indicadores es que se ha procurado poner el énfasis no tanto en el manejo mecánico de la herramienta sino en su significación como recurso de aprendizaje y metaprendizaje.

DOMINIO COGNITIVO				DOMINIO METACOGNITIVO	DOMINIO SOCIO-AFECTIVO
1	2	3	4	5	6
Los estudiantes buscan, integran y organizan información	Los estudiantes profundizan y reformulan los esquemas de información adquiridos	Los estudiantes comunican información y conocimiento a otros individuos o grupo	Los estudiantes realizan operaciones básicas en el manejo de la computadora e internet	Los estudiantes regulan sus necesidades y procesamiento de información	Los estudiantes se responsabilizan del uso de la información, conocimiento y tecnología
COMPETENCIAS QUE SE DERIVAN DE LOS ESTÁNDARES					
Acceden y saben cómo recordar información	Interpretan, resumen, comparan y contrastan información utilizando diversas formas de representación	Comunican información y conocimiento a otros individuos o grupos	Aplican herramientas básicas de hardware, software e internet a tareas en diferentes contextos: académico, personal y social	Identifican sus necesidades de información; planifican y monitorean su consecución oportuna y eficaz	Valoran la importancia de la información y el conocimiento en una sociedad democrática
Organizan la información en diversos esquemas de clasificación	<p>Evalúan la claridad, veracidad, precisión, relevancia y utilidad de la información</p> <p>Construyen nueva información y conocimiento al adaptar, aplicar, diseñar, crear y representar información</p>	Participan activamente en redes y espacios colectivos para allegarse y generar información y conocimiento		Se esfuerzan por perfeccionar sus habilidades para buscar y procesar información	Practican una conducta ética en relación a la información, al conocimiento y al uso de la tecnología

APRENDER A APRENDER CON TIC INDICADORES

Estándar 1. Los estudiantes buscan, integran y organizan información

COMPETENCIAS	3° de primaria	6° de primaria	3° de secundaria
1.1. Acceden y saben cómo recordar información	<ol style="list-style-type: none"> 1. Localizan información en diccionarios y enciclopedias electrónicas 2. Localizan información en sitios de internet que les son indicados 3. Localizan información en archivos de audio y video 4. Toman notas durante su búsqueda de información y utilizan esquemas para recordarla 5. Toman nota de la dirección electrónica de donde procede la información que recaban 	<ol style="list-style-type: none"> 50. Localizan información utilizando palabras clave 51. Agregan una dirección de Internet a los marcadores 52. Navegan dentro de un sitio sin perderse 53. Utilizan distintos materiales de referencia: enciclopedias, diccionarios, mapas, atlas, etc. 	<ol style="list-style-type: none"> 93. Utilizan lógica booleana para sus búsquedas 94. Plantean preguntas iniciales y secundarias para investigar 95. Plantean preguntas para niveles distintos de profundidad 96. Organizan sus favoritos en categorías 97. Localizan información en archivos y fuentes oficiales 98. Compilan bibliografía
1.2. Organizan la información en diversos esquemas de clasificación	<ol style="list-style-type: none"> 6. Organizan sus hallazgos de información, auxiliándose de dibujos y textos cortos 7. Escriben textos cortos con lo que saben de un tema 8. Relacionan la información según lo que pasó antes y después 	<ol style="list-style-type: none"> 54. Construyen una pequeña base de datos: agregan y eliminan registros Ordenan los datos de forma automática 55. Organizan información procedente de diferentes fuentes: discos compactos, Internet y libros 56. Crean carpetas por categoría de datos y clasifican sus archivos en ellas 	<ol style="list-style-type: none"> 99. Localizan información en una base de datos 100. Ordenan información en una base de datos por criterios personalizados, numéricos o alfabéticos

Estándar 2. Los estudiantes profundizan y reformulan los esquemas de información adquiridos

COMPETENCIAS	3° de primaria	6° de primaria	3° de secundaria
<p>2.1. Interpretan, resumen, comparan y contrastan información utilizando diversas formas de representación</p>	<p>9. Comparan y clasifican la información a partir de criterios concretos (color, tamaño, aspectos no visibles)</p> <p>10. Comparan problemas que se les plantean con otros que se les hayan presentado</p> <p>11. Escriben textos cortos para explicar lo que saben de un tema de investigación</p> <p>12. Utilizan recursos multimedia para relacionar, comparar, y contrastar</p> <p>13. Utilizan esquemas para mostrar relaciones de causa-efecto</p> <p>14. Organizan la información en orden cronológico</p> <p>15. Responden preguntas de investigación con la información que encuentran</p>	<p>57. Escriben con sus propias palabras un problema de información o investigación</p> <p>58. Escriben los resultados de una investigación, estableciendo conclusiones</p> <p>59. Utilizan organizadores gráficos diversos (listas, procesos, ciclos, jerarquías, relaciones)</p> <p>60. Elaboran mapas conceptuales sencillos</p> <p>61. Exploran, reconocen y organizan los datos de un problema</p> <p>62. Elaboran preguntas sobre las posibles causas de un problema</p> <p>63. Proponen diferentes estrategias y establecen los pasos para resolver un problema</p>	<p>101. Crean categorías de clasificación y ordenan información en ellas</p> <p>102. Identifican patrones o conexiones en piezas de información</p> <p>103. Formulan generalizaciones a partir de patrones y conexiones</p> <p>104. Describen verbalmente una gráfica, tabla de datos y fórmulas matemáticas; y representan información en gráficas, tablas de datos y fórmulas matemáticas</p> <p>105. Aplican fórmulas y realizan cálculos en una hoja de cálculo</p> <p>106. Utilizan recursos multimedia y simulaciones para observar procesos, formular y contrastar hipótesis</p>

Estándar 2. Los estudiantes profundizan y reformulan los esquemas de información adquiridos

COMPETENCIAS	3° de primaria	6° de primaria	3° de secundaria
<p>2.2. Evalúan la claridad, veracidad, precisión, relevancia y utilidad de la información</p>	<p>16. Distinguen información según su utilidad para realizar una tarea</p>	<p>64. Comparan y clasifican información y fuentes de información a partir de criterios que les son requeridos: claridad, utilidad, etc. 65. Comparan dos o más documentos localizados y explican las diferencias que encuentran 66. Encuentran ejemplos de información no confiable 67. Explican con sus propias palabras por qué una fuente es confiable</p>	<p>107. Distinguen fuentes de información primarias y secundarias 108. Distinguen distintos tipos de documentos y fuentes: factual, de opinión, científica, etc. 109. Distinguen las finalidades de un discurso: persuadir, argumentar, probar una hipótesis, entre otras 110. Identifican errores en la presentación de información</p>

Estándar 2. Los estudiantes profundizan y reformulan los esquemas de información adquiridos

COMPETENCIAS	3° de primaria	6° de primaria	3° de secundaria
<p>2.3. Construyen nueva información y conocimiento al adaptar, aplicar, diseñar, crear y representar información</p>	<p>17. Dibujan y modelan sus ideas, inventos, conclusiones y propuestas</p>	<p>68. Escriben textos cortos para expresar sus conclusiones en una investigación 69. Diseñan carteles o anuncios para expresar un mensaje 70. Diseñan una encuesta para recabar información 71. Crean una gráfica con título y etiquetas para representar información de su interés</p>	<p>111. Aplican conceptos, principios, teorías y generalizaciones a nuevas situaciones 112. Argumentan distintas perspectivas de un mismo fenómeno 113. Identifican alternativas para resolver un problema, criterios para evaluar las alternativas y toman decisiones en función de ello 114. Resuelven problemas en los que la solución no es evidente 115. Fundamentan sus planteamientos con gráficos, tablas de datos e imágenes 116. Crean una gráfica adecuada en software de oficina, distinguen los usos entre gráficos de barras, barras apiladas y de sectores 117. Diseñan boletines 118. Crean un portafolio de proyectos 119. Formulan predicciones y recomendaciones</p>

Estándar 3. Los estudiantes comunican información y conocimiento a otros individuos o grupos

COMPETENCIAS	3° de primaria	6° de primaria	3° de secundaria
<p>3.1. Comunican información y conocimiento a otros individuos o grupos</p>	<p>18. Escriben un guión sobre lo que van a exponer 19. Localizan mapas e ilustraciones para representar sus ideas 20. Comparan sus soluciones de comunicación con las de sus compañeros a partir de criterios objetivos que les son requeridos</p>	<p>72. Realizan presentaciones de sus trabajos y adecuan el contenido a diversos formatos: texto, presentación, multimedia</p>	<p>120. Publican sus trabajos por algún medio: blog, página web, <i>slideshare</i>, etc. 121. Utilizan herramientas de diseño del software de oficina para dar mejor presentación a sus trabajos 122. Utilizan estrategias de comunicación insertando a sus trabajos imágenes, formas, gráficos, etc.</p>
<p>3.2. Participan activamente en redes y espacios colectivos para allegarse y generar información y conocimiento</p>	<p>21. Participan en equipos para realizar sus tareas 22. Evalúan las participación de cada integrante de los equipos en los que participan</p>	<p>73. Comparten sus trabajos a través del correo electrónico 74. Participan en foros coordinados por su profesor</p>	<p>123. Crean y reformulan glosarios con sus compañeros 124. Participan en blogs 125. Participan en wikis 126. Participan en foros públicos 127. Elaboran documentos con sus compañeros con la herramienta Control de cambios del procesador de textos 128. Comentan los trabajos de sus compañeros utilizando la función Comentarios del procesador de textos</p>

Estándar 4. Los estudiantes realizan operaciones básicas en el manejo de la computadora e Internet

COMPETENCIAS	3° de primaria	6° de primaria	3° de secundaria
<p>4.1 Aplican herramientas básicas de hardware, software e Internet a tareas en diferentes contextos: académico, personal y social</p>	<p>23. Identifican y explican la función de los principales íconos de diversos programas</p> <p>24. Reconocen términos como barra de herramientas y menú</p> <p>25. Distinguen el uso diferenciado de software básico: texto, dibujo y multimedia</p> <p>26. Reconocen términos de uso en aplicaciones multimedia (diapositivas, íconos de avanzar, retroceder, pausa)</p> <p>27. Salvan e imprimen documentos</p> <p>28. Utilizan funciones del procesador de textos (abrir un documento, salvar, editar, imprimir)</p> <p>29. Utilizan funciones de software de dibujo (brocha, pincel, líneas, polígonos, texto)</p> <p>30. Localizan con un navegador una dirección de internet y acceden a una página a través de una liga</p> <p>31. Navegan dentro de un sitio y saben volver al inicio.</p>	<p>75. Distinguen entre salvar y salvar como</p> <p>76. Distinguen las extensiones del software de oficina</p> <p>77. Utilizan las funciones básicas de software de presentación (título principal, título de las diapositivas, uso de gráficos, edición de texto, agregar diapositivas)</p> <p>78. Utilizan funciones de una hoja de cálculo (abrir un documento, introducir datos, salvar)</p> <p>79. Navegan entre múltiples aplicaciones</p> <p>80. Copian y pegan entre aplicaciones</p>	<p>129. Distinguen extensiones de software multimedia (imágenes, videos, sonido, flash)</p> <p>130. Utilizan distintos formatos para guardar sus documentos</p> <p>131. Identifican información del autor</p> <p>132. Utilizan función de corrección de redacción y ortografía y reconocen sus limitaciones</p> <p>133. Editan imágenes con software de oficina</p> <p>134. Colocan portada, encabezados y otras herramientas de presentación</p> <p>135. Crean ligas entre múltiples aplicaciones</p> <p>136. Utilizan función de ayuda en el software de oficina</p>

Estándar 5. Los estudiantes regulan sus necesidades y procesamiento de información

COMPETENCIAS	3° de primaria	6° de primaria	3° de secundaria
<p>5.1 Identifican sus necesidades de información; planifican y monitorean su consecución oportuna y eficaz</p>	<p>32. Identifican lo que no saben de un tema</p> <p>33. Planifican el trabajo jerarquizando los pasos a seguir en la realización de una tarea</p> <p>34. Aplican estrategias de interrogación para identificar sus necesidades de información: ¿qué sé?, ¿qué quiero saber?, ¿qué necesito investigar?</p> <p>35. Responden a interrogantes sobre en qué consiste la tarea y cómo se va a realizar</p> <p>36. Se aseguran de que comprendieron los pasos de una tarea</p> <p>37. Reconstituyen los pasos que siguieron para realizar una tarea</p>	<p>81. Proponen los pasos a seguir para la realización de una tarea</p> <p>82. Preparan preguntas para realizar una búsqueda en internet mediante el uso de preguntas guía: ¿qué?, ¿cómo?, ¿dónde?, ¿cuándo?, ¿desde cuándo? ¿por qué?, ¿para qué?, ¿quién?</p>	<p>137. Describen con claridad las metas de sus proyectos académicos y los pasos que seguirán</p> <p>138. Establecen y aplican criterios de monitoreo y autoevaluación de sus trabajos</p>

Estándar 5. Los estudiantes regulan sus necesidades y procesamiento de información

COMPETENCIAS	3º de primaria	6º de primaria	3º de secundaria
<p>5.2 Se esfuerzan por perfeccionar sus habilidades para buscar y procesar información</p>	<p>38. Crean y utilizan una agenda de trabajo para planificar sus tareas 39. Realizan con interés sus tareas y terminan los trabajos que comienzan 40. Cumplen con sus tareas</p>	<p>83. Redactan metas de aprendizaje 84. Crean listas de verificación con criterios para comparar sus procedimientos con los de sus compañeros 85. Crean listas de verificación con criterios para revisar que sus trabajos estén completos 86. Evalúan su propio trabajo con base en criterios establecidos en una rúbrica 87. Utilizan la función de cortar y pegar para corregir sus propios documentos</p>	<p>139. Identifican sus errores con ayuda del docente y los corrigen en nuevas situaciones 140. Seleccionan la mejor herramienta para presentar sus resultados y justifican su elección 141. Utilizan la función control de cambios para elaborar nuevas versiones de sus documentos y explican los cambios realizados</p>

Estándar 6. Los estudiantes se responsabilizan del uso de la información conocimiento y tecnología

COMPETENCIAS	3° de primaria	6° de primaria	3° de secundaria
6.1. Valoran la importancia de la información y el conocimiento en una sociedad democrática	<p>41. Discuten las posibilidades de estudiar y aprender mediante el uso de la tecnología</p> <p>42. Discuten las ventajas y desventajas del uso de la tecnología</p>	<p>88. Identifican los usos de las tecnologías de la información y comunicación en diversos campos de la vida</p> <p>89. Discuten el concepto de equidad en función del acceso desigual a la tecnología</p>	<p>142. Discuten conceptos como ciudadanía y alfabetización digital</p> <p>143. Discuten la disponibilidad y distribución de la tecnología entre países y en el interior del país</p>
6.2. Practican una conducta ética en relación a la información, al conocimiento y al uso de la tecnología	<p>43. Utilizan una postura adecuada al trabajar en la computadora</p> <p>44. Comprenden y siguen las reglas establecidas en el aula de medios</p> <p>45. Reconocen la importancia de respetar la privacidad</p> <p>46. Discuten los riesgos en el uso de la tecnología y reconocen la necesidad de la supervisión</p> <p>47. Notifican al docente cuando en sus equipos aparece información inapropiada</p> <p>48. Reconocen las ventanas emergentes “pop-up” y evitan abrirlas</p> <p>49. Discuten la importancia de respetar las creaciones de otros y evitar la copia y el plagio</p>	<p>90. Documentan sus fuentes de información, citando URL, autor y organización</p> <p>91. Explican lo que es copyright y dan ejemplos de su utilidad</p> <p>92. Distinguen entre software libre y comercial, y discuten el concepto de licencia para su uso en uno y otro caso</p>	<p>144. Discuten y dan ejemplos de temas de seguridad y autoría: privacidad, delito cibernético, piratería, etc.,</p> <p>145. Se aseguran de que el material que descargan de internet no tiene derechos de autor u otras limitaciones</p> <p>146. Respetan los derechos de autor</p> <p>147. Respetan la privacidad de otras personas</p> <p>148. Cuestionan el uso de internet y otros medios para atacar, calumniar y denostar a las personas</p>