

# **Avances y oportunidades en la incorporación de TIC para el desarrollo de la ciudadanía juvenil: Revisión de la propuesta del Instituto Federal Electoral para jóvenes**

**Por Mario Alberto Benavides Lara**

Área temática: 7. Medidas para la inclusión digital, la cohesión social y el desarrollo sustentable.

Alfabetización digital y mecanismos formativos digitales para sectores en riesgo de exclusión geográfica o social. – Estudios de caso

## **Resumen**

En los últimos tres años el Instituto Federal Electoral ha venido trabajando en materia de educación cívica proyectos de intervención educativa de manera directa con población en condiciones de marginación social y limitación en el ejercicio de sus derechos en ámbitos de formación no formales. Con el propósito de ampliar los perfiles que el IFE pretende cubrir con esta acción, se diseñó una versión del MEPD<sup>1</sup> para el trabajo con jóvenes llamado Conectando Ciudadanía el cual tienen el objetivo de generar procesos de formación ciudadana que partan del reconocimiento de las características y necesidades de la juventud que les permitan identificar la importancia y forma de ejercer sus derechos y contribuir al ejercicio de derechos de otros grupos de población para el ejercicio de su ciudadanía integral.

## **Propósito**

El presente trabajo busca ofrecer una reflexión en torno a cuáles son los puntos positivos que permiten trabajar con jóvenes temas de ciudadanía desde la propuesta de este proyecto así como identificar las oportunidades, que desde mi posición de autor del proyecto, son necesarias atender para lograr una inclusión efectiva y propositiva de las tecnologías de comunicación, información e intercambio a los fines de construcción de ciudadanía en especial en lo que se refiere a la inclusión de redes

---

<sup>1</sup> El Modelo de Educación para la Participación Democrática es una propuesta de intervención pedagógica cuyo propósito general es *“Favorecer el desarrollo de competencias cívicas que promueven la formación de ciudadanos y ciudadanas capaces de participar democráticamente en los asuntos públicos (IFE, 2008)”*

sociales virtuales como realidades emergentes que están redefiniendo la participación ciudadana juvenil.

### **Conectando Ciudadanía: Un proyecto de formación ciudadana para la juventud**

El proyecto Conectando Ciudadanía se concibió como un proceso de formación no formal pero cercano a la escuela, lo cual le da la flexibilidad al proyecto de insertarse como servicio social, prácticas profesionales o bien como proyecto dentro de una asignatura de las disciplinas sociales tanto en los planes de estudio a nivel superior como medio superior. Sobre este punto es pertinente mencionar que existen dos versiones del proyecto Conectando Ciudadanía para ambos niveles educativos, si bien la versión para educación media superior es una versión más sintética de la versión para educación superior es necesario concebirlas como dos procesos que se proponen distintos.

El proyecto Conectando Ciudadanía tiene como propósitos coadyuvar a la formación de la conciencia crítica y la acción autónoma, para esto el proyecto propone desarrollar dos competencias cívicas que tiene que ver con: Reconocer la ciudadanía como identidad política individual y colectiva y ejercer la ciudadanía en el ámbito de lo público. (MEPD IFE, 2009)

Para lograr el desarrollo de estas competencias el Proyecto Conectando Ciudadanía ha definido dos procesos formativos llamados educación para la participación y educación en la participación. El objetivo de estos dos procesos se relaciona con el desarrollo de las siguientes capacidades:

- Dialogar respetando la dignidad del otro.
- Orientar las propias decisiones mediante la reflexión ética con base el marco de la dignidad humana que son el marco de los derechos humanos
- Analizar problemas públicos y proponer soluciones que involucran la responsabilidad del Estado y la participación ciudadana.

El proyecto parte de reconocer un enfoque de juventud en el que las oportunidades en el ejercicio de los derechos de la juventud se ven limitadas, de esta forma se pone de manifiesto que las y los jóvenes construyen su identidad política y ciudadana de manera diferenciada a los adultos y que en esta relación de adultos- jóvenes existe una situación de inequidad de los primeros hacia los segundo que radica

principalmente en reconocer que el ejercicio del poder de parte del grupo de población que lo ejerce impone condiciones que no siempre reconocen las características, necesidades y formas de pensar del grupo etario que no ejerce el poder.

De esto el proyecto parte de identificar el reto de modificar las preconcepciones que se tienen hacia la juventud a favor de reconocerlos como personas sujetos de derechos, con capacidad de decisión y acción, como personas que no “serán” sino que están “siendo” y que tienen gustos e intereses y la necesidad de reconocerse diferentes a la visión del mundo de los adultos empoderados (Conectando Ciudadanía IFE, 2010)

Creo que es necesario, a fin de que se formen una opinión lo más informada del proyecto, que exponga la propuesta didáctica del Taller Conectando Ciudadanía la cual se estructura en una serie de cinco momentos, los cuales son:

1. Recuperar la experiencia.
2. Dialogar con la experiencia de otros.
3. Analizar nuestra experiencia.
4. Aplicar lo aprendido, y
5. Evaluar el módulo.

Estos momentos de manera breve implican que en cada sesión se impulse un proceso reflexivo que les permite primero reconocer las situaciones que van construyendo desde su experiencia ciudadana, para después reflexionar sobre algunos de los problemas públicos que les preocupan y que otros jóvenes como ellas y ellos viven, ciertas prácticas políticas y formas de participación que han vivido así como las expectativas que tienen respecto a la sociedad y su papel en la comunidad.

Es esta secuencia la que queremos suponer nos permite ir integrando en la construcción de las identidades juveniles los elementos de cultura democrática que creemos son necesarios fomentar en nuestras sociedades que hoy más que nunca requieren que las y los ciudadanos nos involucremos para solucionar de manera conjunta los problemas que como humanidad requieren de nuestra participación activa.

Para finalizar esta parte de la caracterización me gustaría exponerles de qué forma el Proyecto en este momento está integrando el uso de TIC. Un elemento que es necesario destacar es la identificación que como autor realicé de los códigos de comunicación y el uso de experiencias positivas de jóvenes que muestran su

capacidad de agencia, la capacidad de agencia refiere al proceso de desarrollo ciudadano en el cual la persona reconoce su capacidad de transformar su sociedad.

Para desarrollar estas dos orientaciones el diseño del proyecto se enfocó en hacer el rastreo de experiencias documentadas y testimonios que cumplieran con estas características, de suyo que la búsqueda resultó un tanto complicada al principio sin embargo y con esto llego a la cuestión de uso de tecnologías me di cuenta que como diseñador del proyecto me estaba enfocando en buscar recursos en fuentes tradicionales de información sin tomar en cuenta la vastedad de materiales didácticos que se encuentran en el ciber espacio y en específico de manera potencial en youtube. El uso de youtube ha significado poder encontrar experiencias documentadas de otros jóvenes que ha permitido lograr los objetivos didácticos del proyecto, evidentemente el perfil de youtube no es de manera declarada un repositorio deliberado de recursos para la enseñanza sin embargo su potencial a los ojos de las personas que nos dedicamos a la educación es amplia y no suficientemente explotada.

Además del uso de materiales ¿qué otro tipo de uso de tecnologías emplea el proyecto? El proyecto propone que las y los jóvenes participantes puedan generar una bitácora electrónica de su experiencia en el taller, es decir que de manera conjunta creen y administren un blog, para esto dentro del desarrollo de cada actividad se sugieren momentos precisos para la recuperación de sus experiencias, para hacer esto se indica que se puede utilizar la función de cámara de video de su celular para que en un segundo momento se suba al espacio que se tiene. Estas indicaciones además de estar dentro del propio manual se encuentran también en una guía de uso de blog que se incluye como complemento didáctico del proyecto.

En este punto quisiera plantear una serie de preguntas que a manera de hipótesis sirvan para orientar el resto de mi exposición y llegar con esto a plantear ideas para un debate en torno a los temas de ciudadanía juvenil y uso de tecnologías.

Lo que pretendo es ir planteando las preguntas que desde mi visión son claves para replantear tanto este proyecto como aquellas iniciativas que tengan puntos en común, esto para darle pertinencia al trabajo que como educadores y educadoras hemos asumido para formar ciudadanos jóvenes autónomos y capaces de incidir en el mundo.

## **Las identidades juveniles de los nativos digitales**

¿Cómo la tecnología redefine la visión de la juventud?, antes de entrar a lo que nos propone esta pregunta quisiera hacer un revisión de qué entendemos por juventud, en el pensamiento que el ser joven es un fenómeno social que no se extiende a muchos años y que ha venido cambiando.

En este sentido y retomando la revisión socio - histórica que Ana Miranda y Analía Otero investigadoras del Programa de Juventud de FLACSO Argentina realizan en su artículo “El carácter fetichista de la juventud”(2010) es oportuno señalar que la construcción de la juventud ha pasado por distintas etapas y enfoques que se han ido modificando desde que esta categoría se hizo presente a finales del siglo XIX, recordemos que la revolución industrial trajo consigo una prórroga hacia los hombres que pertenecían a clases acomodadas que dio pie a considerarlos como jóvenes, es decir personas que pasan por una serie de cambios bio psíquicos y sociales que los coloca en una situación en la que aún la sociedad no les exige que asuman sus responsabilidades sociales como adultos. Esta prórroga fue extendiéndose durante el siglo XX debido en parte a los siguientes factores: I) Aumento de la población con un rango de edad que les colocaba en situación de considerarse jóvenes, II) Expansión de la escuela, tanto a nivel de cobertura como a la obligatoriedad que fue adquiriendo, III) Aumento de las clases medias que podían ofrecer esta prórroga a su población joven, IV) Nuevo rol de la mujer y por último al papel de los medios de comunicación como canales de difusión de una cultura propia de la juventud.

Es importante señalar que así como la juventud se fue complejizando añadiéndoselo nuevos atributos para describirla, la función de la juventud dentro de la sociedad pasó de ser un mero espacio de prerrogativas que los adultos concedían a aquellas personas que podían económicamente permitírselo a una cuestión que tienen que ver con la recreación de una cultura juvenil que construye sus propios códigos, tienen sus propias problemáticas e impulsa su propia acción política. En este contexto la tecnología pasa a ser una dimensión sustantiva de las realidades juveniles y que es algo que Mark Prensky vino a caracterizar como nativos digitales.

La importancia del concepto que Prensky(2005) nos ofrece para entender la forma en cómo la brecha generacional y la tecnología inciden en la configuración no sólo de la sociedad sino de manera intensa y decisiva en las estructuras cognitivas de la juventud deviene en lo que Prensky señalan como una nueva realidad donde las

tecnologías de la comunicación e información toman un papel tan relevante para la generación joven que ninguna generación de manera anterior había experimentado, él dice *“Los estudiantes de hoy - a través de la universidad - representan las primeras generaciones formadas con esta nueva tecnología. Han pasado sus vidas enteras rodeadas por el uso de computadoras, juegos de video, música digital, videos, teléfonos celulares y otros juguetes y herramientas de la edad digital. Los graduandos universitarios de hoy han pasado menos de 5.000 horas de sus vidas leyendo, otras 10.000 horas jugando a los videojuegos (no menciono las 20.000 horas que ven la TV). Los juegos de computadora, el email, el Internet, la telefonía celular y la mensajería inmediata son partes integrales de sus vidas”*.

En esta línea Prensky prosigue con su argumento y atisba de manera muy clara y directa cuál cree es el impacto de esta exposición de la juventud al uso y disfrute de la tecnología que contrario a los pensadores de la educación más conservadores que ven la cuestión de la tecnología como una amenaza al proceso educativo, él observa un cambio profundo en la estructura cognitiva y procesamiento de la información de los jóvenes en especial de los estudiantes, la premisa es que el volumen de la exposición y uso que las y los jóvenes hacen actualmente de la tecnología al punto de incorporarla a su cotidianidad modifica la forma en como organiza su pensamiento y acción la juventud, en este punto hago una acotación muy conocida a esta caracterización de Prensky que tienen que ver con el contexto en el que se desarrollan estos jóvenes, es decir, Prensky apela a un tipo muy definido de joven que son jóvenes estudiantes en el que la tecnología está en su vida diaria aunque aún están por definirse sus fronteras ya que cada vez es más usual ver cómo jóvenes en condiciones socio económicas menos favorables también hacen uso de las tecnologías al igual que jóvenes que se encuentran en comunidades rurales o en transición.

Ahora, ¿cuál es la importancia de esta idea para el trabajo que con el proyecto buscamos impulsar?, un criterio que ha guiado la construcción de la propuesta didáctica y pedagógica de este proyecto parte de la problematización del concepto de joven que como ya se mencionó tiene que ver con la inclusión de un enfoque de juventud, el enfoque de juventud además de permitirnos entender de una manera más completa a la juventud como construcción socio histórica y política de un grupo social que se ve articulado por un criterio etario, también nos ha permitido cuando menos empezar a entender de manera menos reducida a la juventud en su individualidad, así el proyecto parte de reconocer la cuestión de la identidad como el elemento fundante,

el unitas multiplex que refiere constantemente Edgar Morin desde el cual se puede construir ciudadanía o más bien conectar esta identidad psíquica con su correlato social que nos lleva a lo público a lo ciudadano. De este modo la identidad es entendida desde el proyecto como *“las relaciones que las y los jóvenes establecen con las distintas personas que conviven (familia, pares, autoridad) en los distintos ámbitos de acción cotidiana (escuela, casa, vida social y más recientemente en la virtualidad) dichas relaciones los definen, es decir los hacen ser quien son, de este modo tenemos que la identidad juvenil realmente se compone de muchas identidades que guardan como unidad una coherencia e integridad en este sentido la identidad de los jóvenes se manifiesta de distintas manera en sus diferentes ámbitos de acción incluidos los asuntos públicos”* (Conectando Ciudadanía IFE 2010).

Lo anterior implica que la cuestión de la identidad política se descubra como una tensión entre la relación de la heteronomía y la autonomía que además se complejiza con las distintas dimensiones de la juventud que conviven en un contexto cultural dado.

Es entonces en este asunto, el de la identidad donde la aportación de Prensky toma sentido para nosotros, a pesar de las críticas que conocemos se le han hecho a la noción de nativos digitales, dadas las características de las y los jóvenes con los que se pretende trabajar podemos pensar que nosotros estamos buscando trabajar con nativos digitales, es decir, con jóvenes que tienen una cercanía realmente importante con las tecnologías que ergo define la forma en cómo inciden y se relacionan en el espacio público, en cómo participan.

La virtualidad entonces se convierte en un espacio donde la identidad política de las y los jóvenes toma lugar y que por lo tanto es imprescindible considerar, la virtualidad es un espacio público de encuentro que redundando en el mundo físico de otro modo no podríamos entender fenómenos contemporáneos de la juventud como son, por citar un ejemplo que la prensa internacional ha tenido en primera plana, las movilizaciones en contra de los regímenes autoritarios en la zona del Magreb protagonizadas en mayor medida por jóvenes.

¿Qué es entonces lo que tenemos delante? A propósito de los nativos digitales Alejandro Piscitelli (2005) llama la atención ante la cuestión de la brecha digital e intergeneracional que se presenta, él menciona que nos encontramos ante el reto de pensar procesos formativos para jóvenes que han vivido de manera intensa la

digitalización de nuestra cultura y de manera más intensa aún de su cultura, es decir, lo que nos encontramos al menos así lo veo yo y está de alguna manera plasmada en el proyecto es la idea de que por un lado está la cultura de los adultos más identificada con el concepto de inmigrante digital, mientras que por el otro lado está la cultura de la juventud la de los nativos, cuál es la acción educativa que debería tener lugar en esta relación sino es el diálogo, el entendimiento intercultural. Piscitelli menciona que el reconocimiento de la cultura de los jóvenes no se reduce a los adornos cosa en lo que estamos de acuerdo sino que se requieren instrumentos educativos que nos coloquen en posición de salvar estas brechas.

En este marco la búsqueda de materiales didácticos pertinentes para este proyecto ha pasado por reconocer las fuentes que nos develan las realidades juveniles, distintas formas de estar y ser joven que las hemos encontrada gracias a la capacidad de ubicuidad del youtube. Quisiera abundar en el reto que supone buscar materiales valiosos en los millones de videos que tiene como acervo activo esta red social, esto ante el riesgo de infoxicación, como lo llama Alfons Cornella (2000) y que tiene que ver con una especie de angustia de aprehensión que se materializó en mi en el reto de escoger los materiales que fueran propios para cada sesión aún y cuando esto conllevaba retos como lo es el lenguaje.

Sobre este punto quiero dar un ejemplo, si uno busca en youtube la palabra clave Venus Hotentote seguramente saldrán varios videos de muy buena calidad que narren la historia de Saartije Baartman una mujer sudafricana que fue exhibida como rareza de circo en Francia e Inglaterra durante el siglo XIX, el material es muy bueno para trabajar la cuestión de la dignidad lamentablemente los videos producidos se encuentran en inglés. ¿Qué tuvimos que hacer? generar nuestro propio video en español basándonos en algunos video que se encuentran disponibles en inglés. Como vemos el uso de youtube no sólo radica en disponer de los recursos que se encuentran en éste sino también sirve para conocer nuevas historias y realidades que permitan generar materiales propios que de manera posterior se pueden compartir por esta misma vía.

Es evidente el riesgo de infoxicación aún y cuando el uso de estos materiales esté delimitado por un proyecto educativo, entonces cómo lo evitamos sin duda la respuesta más lógica es siendo fieles a los objetivos y orientaciones del proyecto las cuales marcan una línea de búsqueda que a nosotros nos quedó muy clara, queríamos videos de problemáticas juveniles y experiencias exitosas de participación



democrática de jóvenes. Ahora además de este criterio para nosotros es muy delicado la cuestión de derechos de ahí que preferimos utilizar videos que aunque más modestos en producción no tuvieran esta limitante de uso aún así todos los videos utilizados tienen el crédito correspondiente de sus autores y la calidad suficiente para detonar el proceso formativo.

Sobre las ventajas que hemos encontrado en el uso de youtube como repositorio de materiales, yo las resumiría en cuatro puntos los cuales son:

1. Rapidez en la búsqueda de materiales para el uso dentro de proyectos educativos que requieren un ajuste didáctico mínimo para su uso.
2. Uso de medios visuales que generan un mayor interés y disponen a un trabajo más activo dentro del grupo en tanto que las y los jóvenes están más habituados al lenguaje audiovisual que al escrito.
3. Encontrar experiencias actuales y reales que permiten conocer la capacidad de la participación juvenil y los retos que como cultura comparten a escala local y global.
4. Finalmente se logra una incorporación natural de estos materiales al proceso de diseño de proyectos educativos como a nivel de instrumentación, lo que logra que el grupo se inserte en procesos formativos no convencionales o limitados en recursos como los que de manera tradicional desarrolla la educación cívica con jóvenes.

Por último quiero volver a llamar la atención sobre el encuentro con los distintos mundos juveniles que se nos abren al entrar al universo de youtube, es importante manejarlo en estos términos ante las tentaciones de usar este servicio como un gran repositorio de recursos infinitos y obviar que más allá de hacer un uso o no de los materiales que aquí se presentan podemos a unos videos de distancia hacer una caracterización realista de la forma en cómo hablan, se relacionan y son nuestros nativos digitales.

### **Construir redes para el ejercicio de la ciudadanía juvenil**

Una vez que hemos reconocido lo fundamental que resulta pensar la visión de la juventud con la dimensión tecnológica cabe preguntarnos ¿cómo la incorporación de la tecnología transforma la manera en que las y los jóvenes ejercen su ciudadanía?. Primero quisiera exponer la forma en cómo desde el proyecto en su estado actual se propone el ejercicio de la ciudadanía para en un segundo punto realizar una propuesta

que integre el ejercicio de la ciudadanía con las realidades que las TIC están generando específicamente en lo que concierne al ejercicio de la ciudadanía por medio de la concepción de participación en red.

El Proyecto Conectando Ciudadanía propone generar un par de procesos formativos llamados educación para la participación y educación en la participación. El primer proceso lo conforma el Taller de Conectando Ciudadanía el cual tiene como objetivo que las y los jóvenes adquieran herramientas para reconocer y ejercer sus derechos civiles, políticos y sociales. Una vez que el grupo pasó por este primer proceso se integran al segundo proceso que consiste en la adaptación e instrumentación del Taller de Semillas de Ciudadanía<sup>2</sup>; El objetivo de este segundo proceso es que las y los jóvenes impulsen la participación democrática de otros jóvenes y adultos en el mejoramiento de sus condiciones de vida y en el desarrollo de su comunidad.

El supuesto con base en el cual se justifican estos procesos es que para que los participantes en el taller reconozcan la importancia y el valor social de la participación es necesario primero que conozcan otras realidades, por medio de la instrumentación del taller en el que participan como facilitadores para que desde esa posición refuercen los aprendizajes construido e identifiquen la importancia del ejercicio de la ciudadanía para la mejora de las condiciones de vida de las personas.

En estos términos el tipo de enseñanza - aprendizaje que se propone en este proceso no puede ser más que reflexivo, dialógico y relacional de ahí la necesidad de estimular el diálogo mediante experiencias reales para que en el grupo se detone el intercambio de su experiencia, la contrastación de la misma y la generación de cauces de acción donde las y los jóvenes se den cuenta de la importancia de asumir un rol activo para sí mismos. Es pues donde emerge la necesidad de plantear a la red como la extensión que se inicia en estos procesos y que de ser exitosa la instrumentación del proyecto la exige como un cauce natural en donde puede desbordarse lo inicia en el proceso formativo.

En el marco de la sociedad red la posibilidad de comunicarnos a pesar de las distancia y el momento redefine nuestra identidad y por lo tanto la forma en como participamos. A la cuestión del tipo de sujeto que se busca formar retomo la caracterización que nos

---

<sup>2</sup> El Manual de Semillas de Ciudadanía es una adaptación del MEPD dirigida a comunidades rurales en situación de exclusión social. Durante 2010 el Taller de Semillas de Ciudadanía se instrumentó de manera conjunta con CONAFE.

ofrece Jorge Benedicto (2002) del Instituto de la Juventud español y que creo resume muy bien el tipo de perfil que se buscaría formar:

*“...el ciudadano reflexivo, que decide ser activo en el espacio público, aunque lo hace de una manera diferente al prototipo tradicional de ciudadano comprometido ideológicamente que encontraba en la esfera de la política institucional su ámbito preferente de expresión. El ciudadano reflexivo no participa de manera constante y uniforme, sino que lo hace en función de los temas, de los “issues” concretos que en cada momento se estén tratando” (Benedicto, 2002)*

Sobre esta caracterización se puede contrastar con lo que señala Castells (1997) sobre la naturaleza de los movimientos sociales contemporáneos los cuales indica que tienen rasgos de ser fragmentados, localistas, orientados a un único tema y efímeros. A pesar de que dichos rasgos pueden interpretarse como negativos desde una óptica tradicional sobre la participación que pretende que esta sea permanente, es interesante contrastar como los “nuevos” movimientos sociales que se gestan por medio de la web 2.0 determinan y parten del tipo de identidad o identidades que las y los jóvenes construyen dentro y fuera de la red. Al respecto es muy interesante el concepto que nos ofrece Castells respecto de la identidad:

*“Identidad como principio organizativo, proceso mediante el cual un actor social se reconocer a sí mismo y construye el significado en virtud de un atributo o conjunto de atributos culturales determinados, con la exclusión de un referencia más amplia a otros estructuras sociales” (M. Castells, 1997)”*

La identidad entonces es el punto de partida que en un dado dándose va determinando las concepciones y práctica en este caso de la juventud y que cuando la articulamos a la red nos permite entender la manera en cómo nos comportamos, vinculamos y construimos nuestra participación en aquellos jóvenes que tienen un acercamiento cotidiano con las TIC y que como señala Gros (2000) invisibilizan en su práctica la tecnología.

En este mismo sentido Berners Lee, Lévy y O’Reilly en el libro Planeta Web 2.0 (2007) proponen una serie de conceptos que se sugieren retomar en el proyecto ya que a pesar de que están sugeridas no son suficientemente claras. Estos conceptos son la intercreatividad, inteligencia colectiva y una arquitectura de participación sobre todo en lo que concierne a la capacidad de empoderamiento o agencia.

Manuel Castells menciona que “En un mundo de flujos globales (...) la búsqueda de la identidad, colectiva o individual, sea atribuida o construida, se convierte en la fuente fundamental de significado social” cabría preguntarnos de qué manera la vinculación como red teniendo como base el uso de tecnologías de la información y comunicación favorece la formación y participación de la identidad ciudadana. En este sentido las oportunidades que nos ofrece el trabajo en red, de acuerdo a Gené Gordo i Aubarell (2010) tienen que ver con articular los espacios educativos otorgando coherencia entre las distintas iniciativas así como reforzando y estimulando la convivencia social allende el espacio con lo cual se logra construir espacios de innovación susceptibles de verse replicados a partir del camino que marca la red.

*“La red permite mayor eficiencia en los procesos de innovación... la innovación que puede producirse en un centro educativo que interactúe en red, se expandirá con un ritmo exponencial y recorrerá el camino marcado por la red” (Aubarell, 2010)*

Es la red la gran plaza pública que la juventud puede aprovechar para encontrarse, dialogar y organizarse. La oportunidad es obvia, el proyecto Conectando Ciudadanía propone la reflexión y el diálogo como los medios que permiten que los jóvenes vinculen su identidad juvenil con su identidad ciudadana, cómo entonces hacer que esta identidad se desarrolle si no es teniendo contacto con el exterior, la alteridad de manera organizada pero no protocolar, la respuesta nos la dan Jorge Benedicto y María Luz Morán en el libro Aprendiendo a ser ciudadanos (2003), en este libro los autores menciona que la naturaleza de la red y las tecnologías de la comunicación está en la posibilidad que nos da de hablar a múltiples niveles lo cual convierte a la red en un espacio político entendido es decir una esfera compleja de lo público que hereda las capacidades de participación y comunicación que las personas como seres sociales tenemos y hemos ejercido en diferentes momento de nuestra historia.

Como hemos visto el trabajo en redes con jóvenes obedece a retos que aún no hemos podido resolver, pero que representan oportunidades que desde distintos ámbitos de la acción educativa y en especial de la formación ciudadana tenemos que ensayar para darles respuesta y que representa en el corto plazo pensar nuestro papel como educadores, como instituciones y agentes educativos que necesitamos establecer nuevos procesos educativos desde la realidad digital.

## **Formarnos para las redes y la ciudadanía digital**

¿Qué tipo de necesidades tenemos que atender para promover la formación de la ciudadanía de los nativos digitales?, sin duda la respuesta a esta pregunta amerita otra ponencia completa sin embargo en esta ocasión me he querido concentrar en dos aspectos de manera breve que en mi experiencia con este proyecto es importante tomar en cuenta e impulsar.

El primero aspecto tiene que ver sobre cómo articular la realidad digital de la juventud con una propuesta didáctica que no la desgaste encerrándola en una propuesta que de suyo sea pensada desde una lógica más tradicional; el segundo aspecto se relaciona con cuáles deberían de ser las disposiciones para que una institución que persiga los fines de integración de tecnologías en procesos formativos debe cumplir para generar condiciones que hagan posible la realización de esta clase de proyectos.

Respecto al aspecto didáctico retomo las ideas de Begoña Gros (2004) cuando nos habla de la necesidad de que la incorporación de tecnologías sea efectiva e innovadora en la escuela y que aproveche la formación en el uso de tecnologías que las y los estudiantes tienen en su cotidianidad fuera de la escuela, Gros advierte sobre la tentación de que los proyectos que implican uso de tecnología se definan como una actividad de la clase de informática, así la sugerencia que observo es aprovechar la alfabetización digital que los alumnos traen y que se construya en el tiempo de clase un espacio de reflexión / acción en el que el uso de las redes tecnológicas sean pretexto para construir un espacio de colaboración primero al interior del grupo que tienda a integrarse a un contexto más amplio de redes sociales o como lo dice la propia Begoña Gros “Sólo puede educarse en la red para formar parte de la red, sólo puede integrarse la tecnología si cambiamos las metodologías de aprendizaje y, por supuesto, se revisan muchos de los contenidos del currículo”.

En torno al segundo aspecto de las disposiciones lo abordo desde la cuestión organizativa menciono la cuestión organizativa porque creo que este es el punto más débil cuando hablamos de desarrollo de proyectos que integren tecnologías, mucho más cuando la institución que impulsa esta clase de proyectos no es reconocida por su trabajo educativo explícito. Subrayo este punto es claro que diferencia de agencias educativas como son las universidades u otras instituciones educativas que se han metido en discusiones y construcción de propuestas en torno a la gestión de TIC existen instituciones que ni siquiera lo han advertido como un tema de agenda.

¿Por qué la gestión de las TIC es un tema tan delicado para las instituciones?, Chris Dede (2000) menciona que la cuestión de la incorporación de tecnologías en proyectos educativos amplios requiere impulsar reformas sistémicas de la institución que promueve estos proyectos, dicha reforma tiene que pasar por la cuestión de los presupuestos y la gestión de cambio que es algo que se relaciona con la velocidad con la que las tecnologías se van modificando, aquí entonces cabría preguntarnos si estamos preparados para el cambio y la velocidad con la que este acontece.

Así la tecnología más allá de un asuntos de adquirirla e instrumentarla apela a la capacidad de las personas que toman decisiones y que están en posición de impulsar proyectos que las incorporen, esta capacidad se relacionaría de acuerdo al Proyecto IIS – INTEGRA del Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación (2006) con el pensar de qué forma desde la institución se está atendiendo el proceso de evaluación y autoevaluación; las dificultades que pudieran producirse en la implementación de las decisiones; el analizar y distribuir los recursos disponibles y necesarios teniendo en cuenta su funcionalidad; promover las innovaciones favoreciendo su implementación, sistematización e institucionalización y considerar lo planificado como un guión que dirige la acción.

El plantear esta posibilidad significa para nosotros por un lado tener acceso de manera sencilla a los procesos formativos que de manera simultánea se estén llevando a cabo, poder documentar experiencias positivas y buenas prácticas en la instrumentación del taller y complementar las sistematizaciones y evaluaciones a las que sometemos de manera continua nuestros proyectos.

Finalmente sobre la oportunidad que nos ofrece la instrumentación de proyecto de este tipo creo que es necesario seguir avanzando en la incorporación de tecnología, actualmente como vimos la cuestión de la incorporación no es una alternativa sino una obligación más cuando en el grupo de población que buscamos atender la tecnología es sustantiva al formar parte de quienes son, la discusión entonces es no cuándo vamos a integrar tecnología sino cómo podemos impulsar procesos de construcción de ciudadanía basados en el uso y las capacidades que la sociedad red nos exige asumir con instituciones que tienen prácticas que están dando sus primeros pasos en los mundos de la virtualidad. La contribución pues consiste en cómo generar procesos de formación de ciudadanía pertinentes que les permita a la juventud ejercer sus derechos y hacerse de un espacio visible en el que participen de la construcción de nuestra sociedad.

## **Fuentes de consulta:**

Benedicto Jorge Morán María Luz, *Aprendiendo a ser ciudadanos. Experiencias sociales y construcción de la ciudadanía entre los jóvenes*. Instituto de la Juventud, Madrid 2003

Benedicto Jorge Morán María Luz, *La construcción de una ciudadanía activa entre los jóvenes*, Instituto de la Juventud, Madrid 2002

Castells Manuel, *La era de la información* Tomo I, Economía, Sociedad y Cultura, México 1997

Cobo Cristobal Pardo Hugo, *Planeta web 2.0 Inteligencia colectiva o medios fast food*, Universitat de Vic / FLACSO México, Barcelona / México 2007

Cornella Alfons, *Cómo sobrevivir a la infoxicación*, Transcripción de la conferencia del acto de entrega de títulos de los programas de Formación de Posgrado del año académico 1999-2000

Dede Chris (comp.), *Aprendiendo con tecnología*, Paidós, Buenos Aires 2000

Miranda Ana Otero Analía, *El carácter fetichista de la juventud* artículo Programa de Juventud / FLACSO, Argentina 2010

Gordó i Aubarell Gené, *Centros educativos: ¿islas o nodos? Los centros como organizaciones – red* Ed. Grao Colección Acción directiva, Barcelona 2010

Gros Begoña, *De cómo la tecnología no logra integrarse en la escuela a menos que.... cambie la escuela*, Jornadas Espiral, Barcelona 2004

Gros Salvat, *El ordenador invisible*, Gedisa, Barcelona 2000

Instituto Federal Electoral, *Conectando Ciudadanía. Manual para jóvenes*, MIMEO, México 2010

Instituto Federal Electoral, *Modelo de Educación para la Participación Democrática*, México 2008

Integra, *Herramientas para la gestión de proyectos educativos con TIC*, IPE-UNESCO, Argentina 2006

Piscitelli Alejandro, *La migración digital un concepto bastante ambicioso*, artículo 15 de agosto de 2005, blog Nuevos alfabetismos, Argentina

Prensky Marc, *Nativos e inmigrantes digitales*, Traducción libre del documento de Marc Prensky [1]. On the Horizon (NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001).