

***XVIII Encuentro internacional Virtual Educa Colombia 2017***

***[Bogotá, Corferias, 13-16 de junio]***

**Foro Educadores para la era digital.**

**Cómo promover los derechos de NNYA en la sociedad conectada.  
El caso de Chicos.net. Buenas prácticas en educación para la cultura digital.**

**Autor:** Mariela Reiman, Directora Asociación Civil Chicos.net  
Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina  
Email: marielareiman@chicos.net

**Coautores:** Marcela Czarny

**ÍNDICE**

**1 Resumen.**

**2 Introducción. Educar en la Cultura Digital. El caso de Chicos.net.**

**3. Contextualización.**

3a. Conectividad y niñez en América Latina.

3b. ¿Cómo se actualizan los Derechos de la infancia en la sociedad digital?

3c. Hábitos y percepciones de niñas, niños y adolescentes en entornos digita-

les.

**4. La educación en la Cultura Digital.**

**4a. Ciudadanía Digital.**

4a1. Derechos y deberes de los actores sociales.

4a2. Buenas prácticas en Ciudadanía Digital. Amigos conectados // Semana de la Ciudadanía y Alfabetización Digital // Manifiesto de jóvenes // Todo a 1 clic.

4b. **Alfabetización digital:** De consumidores a creadores de conocimiento.

4b1. Buenas prácticas en Alfabetización Digital. Lugar de Inventos.

**5. ¿Hacia dónde vamos? Conclusiones, reflexiones y preguntas finales.**

**6. Bibliografía.**

## 1. Resumen.

La creciente participación tecnológica de las nuevas generaciones trae grandes desafíos para la educación actual. Ante ello, desde Chicos.net, impulsamos un enfoque integral del uso de las TIC, en donde, por un lado, proponemos la consolidación de la Ciudadanía Digital entendida como la promoción de los derechos y responsabilidades de todos los actores sociales relacionados en los entornos digitales. Por otro lado, promovemos la Alfabetización Digital mediante la apropiación de los dispositivos y la adquisición de las herramientas necesarias para el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la producción de contenidos y la expresión. El trabajo de estos dos pilares garantiza el logro de nuestra misión: **empoderar a niños, niñas y jóvenes para la vida en una sociedad cada día más conectada y mediada por la tecnología**. Nos proponemos brindarles las herramientas necesarias para que sean ciudadanos digitales integrales, usuarios responsables, críticos y creativos de las TIC, y se posicionen como **"prosumidores"**: expresándose y participando activamente en la vida cultural, económica e intelectual de la sociedad actual y futura.

Fortalecemos la calidad de la infancia en entornos digitales. En esta presentación, se describirán las prácticas de inclusión tecnológica desde edades tempranas desarrolladas por Chicos.net para garantizar la protección, educación, participación y expresión de NNyA.

**Nuestro "caso de éxito" es haber llegado a integrar todos los aspectos que tienen que ver con la vida de los niños, niñas y adolescentes en la sociedad mediada por la cultura digital, sin desconocer las habilidades para la apropiación de los dispositivos, incluyendo un pensamiento crítico, creativo, autónomo y responsable del entorno digital.**

**Palabras clave:** derechos de la infancia, ecosistema digital, maker space, filosofía maker, entornos digitales de aprendizaje, TIC, brechas digitales, alfabetización digital, ciudadanía digital, STEAM, prosumidores.

## 2. Educar en la Cultura Digital. El caso de Chicos.net

¿Cómo se piensa la educación en el ecosistema digital actual? ¿Quiénes son y qué consumen los niños y las niñas de la sociedad conectada? ¿Cómo aprenden en tiempos de ubicuidad y móviles? ¿Qué experiencias y qué habilidades necesitan para desarrollarse como sujetos plenos con capacidad de transformar su entorno y desempeñarse en un mundo en permanente cambio? ¿De qué manera empoderamos la infancia y promovemos los derechos de NNyA en la sociedad digital?

**Chicos.net** es un ejemplo de **buenas prácticas en educación para la cultura digital**, que implica acompañar la formación de usuarios críticos que usen la tecnología responsablemente y se conviertan en "prosumidores": hacedores de tecnología, capaces de apropiarse de los medios digitales para expresarse, participar y resolver problemas de su comunidad.

El siguiente cuadro representa nuestro entendimiento de la **EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA DIGITAL**: un enfoque integral que considera que para garantizar el pleno desarrollo en la sociedad conectada, es necesario incluir líneas de protección, prevención, participación y acercamiento a saberes y habilidades tecnológicas.



### Desde la Seguridad en Internet al concepto de Cultura Digital Integral

Nuestra trayectoria como ONG – creada en 1998 con la misión de mejorar la calidad de vida de niños, niñas y adolescentes – acompañó la incorporación y evolución de la tecnología en el país y en la región.

Durante los primeros años de actividad, el foco de nuestras acciones estuvo centrado en el acceso a la tecnología – ya que sólo una pequeña parte de la sociedad gozaba de este privilegio – y su acercamiento a sectores menos favorecidos y aislados; como así también al desarrollo de contenidos digitales de calidad.

A medida que Internet se masificó, comenzaron a filtrarse en la red las violencias y problemáticas de nuestra sociedad. Chicos.net, con el apoyo de Save the Children, lanzó su Programa Líder en la región denominado “Internet Segura”. En ese primer momento nuestro foco estaba centrado en los “cuidados” que debían tener los niños y niñas en relación a los peligros de la Red. Pero pronto nos dimos cuenta que ese concepto era limitado, ya que, en primer lugar, no veía a los jóvenes usuarios como responsables de sus acciones, y no entendía que el bienestar infantil tenía también que ver con los derechos y obligaciones de los otros actores sociales. Siguiendo este camino es que llegamos al concepto de **Uso Responsable de la Tecnología** en el marco de la **Ciudadanía Digital**.

Por eso, en la actualidad, además de trabajar directamente con niños y jóvenes, realizamos programas en donde involucramos a los garantes de derechos de los NNAJ: familia, la escuela y las instituciones de educación no formal, el Estado, la Sociedad Civil.

La **participación** de niños, niñas y adolescentes es clave en el diseño de nuestras iniciativas: para lograr cambios verdaderos, debemos trabajar junto a ellos.

Otro aspecto que expandió nuestros logros en la Región fue la creación de la Red NATIC, apadrinada por Save The Children. Esta Red de Organizaciones Latinoamericanas por el Derecho de los Niños, Niñas y Adolescentes al Uso Seguro y Responsable de las TIC ([www.rednatic.org](http://www.rednatic.org)) está formada por 12 organizaciones en 8 países de América Latina. A nivel internacional, hemos representado a nuestro país y a la región en espacios de incidencia global por los derechos de los niños, niñas y adolescentes, entre ellos el Día General de Debate sobre Niñez y TIC organizado por el Comité de los Derechos del Niño en Ginebra (2014) y el Encuentro de Niñ@Sur-Mercosur en Montevideo (2016). La Red NATIC tiene un vínculo de apoyo mutuo con la Representante Especial sobre Violencia contra los Niños de la ONU, Marta Santos Pais.

Por último, y entendiendo que las evidencias son lo que deben fundamentar todo programa, hemos impulsado investigaciones, destinadas a conocer las principales tendencias y demandas globales acerca de las temáticas que abordamos.

**Chicos.net en números:**



## Objetivos

- Concientizar acerca de los derechos y deberes en entornos digitales
- Fortalecer las competencias y reducir la brecha digital de acceso y uso de las TIC para favorecer la igualdad de oportunidades y la inclusión.
- Educar para una convivencia respetuosa de la diversidad en el mundo online.
- Promover el uso responsable y seguro de la tecnología.
- Acercarse a la tecnología a través de proyectos estimulantes para comprender cómo funciona y pensar nuevos usos, y aplicaciones.
- Acercar a niños, niñas y jóvenes a la filosofía maker y a las áreas STEAM para el aprendizaje, considerando las características propias de los nuevos consumos culturales.
- Proponer las plataformas digitales como medios para crear, expresarse, producir y compartir información.

### 3a. Contexto: Conectividad y niñez en América Latina.

Sin lugar a dudas, Internet es la tecnología que más rápidamente ha crecido en la historia de la humanidad, con impactos significativos a nivel global. Una investigación reciente de Global Kids Online<sup>1</sup>(2016) reveló que existe un aumento constante en el acceso a Internet en la región.

#### Entre los hallazgos recientemente lanzados podemos destacar los siguientes:

- El teléfono móvil es el dispositivo más utilizado por los adolescentes para navegar por Internet (89%), por ser considerado el más práctico y accesible.

<sup>1</sup>Ravalli, María José y Paoloni, Paola Carolina (2016) Chicos conectados. investigación sobre percepciones y hábitos de niños, niñas y n internet y redes sociales. Global Kids Online Argentina. UNICEF.

- El 51% de los entrevistados dijo usar Internet todo el tiempo, el 20% lo hizo más de una vez por día y el 16% más de una vez por hora. Solo el 12% lo hace una vez al día o menos. En los grupos focales, se distinguió entre “estar conectado”, que es permanente, de “ponerse a hacer algo en Internet”, para lo que hay momentos y lugares específicos.
- En Argentina hay más de 13 millones de niños, niñas y adolescentes de los cuales, 6 de cada 10 se comunican usando celular y 8 de cada 10 usan Internet.
- Las redes sociales constituyen un canal de comunicación y expresión. Facebook es la más extendida: el 95% de los encuestados abrió al menos un perfil. En segundo y tercer lugar los encuestados mencionaron Twitter e Instagram y como principal vía de comunicación, WhatsApp. Las redes sociales no sólo se utilizan para contactarse con amigos: el 51% de adolescentes se informa en Facebook y Twitter.
- 8 de cada 10 entrevistados vivió al menos una situación perturbadora como la exposición a imágenes obscenas/pornográficas (37%), de violencia (24%) bullying o maltrato (20%) y discriminación por distintos motivos (13%). En tanto, 1 de cada 3 entrevistados recibió mensajes desagradables e hirientes por Internet en los últimos 12 meses.

El estudio finaliza con una serie de recomendaciones que promueven una política de Ciudadanía Digital integral e intersectorial, entre ellas:

- Promover una política nacional de Alfabetización Digital y mediática que favorezca el desarrollo de competencias digitales de los NNyA.
- Tener especialmente en cuenta a aquellos que están en mayor situación de vulnerabilidad, como los niños indígenas, migrantes, en situación de pobreza, que viven en la ruralidad o con algún tipo de discapacidad.
- Dotar de información a las familias, a través de iniciativas de concientización, en lo que refiere a la convivencia digital, la resolución de conflictos emergentes, uso de Internet y redes sociales.

### 3a1. Las brechas digitales.

Las brechas digitales en América Latina agravan las desigualdades en el acceso a la información y el conocimiento, la socialización con pares y la visibilidad y manejo de herramientas básicas para desempeñarse en la sociedad contemporánea. En el año 2015 se realizó un informe<sup>2</sup> con el fin de recabar datos concretos acerca de la situación de niñas, niños y adolescentes, y sus vínculos con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). **Los resultados demostraron que la disponibilidad de conexión de las**

<sup>2</sup>Informe regional en el marco de Tecnología para un Mundo Mejor. Niñas, niños y adolescentes y sus vínculos con las Tecnologías de la Información y la Comunicación en países de América Latina.

**personas a Internet en América Latina y el Caribe, es sumamente dispar entre los países y al interior de los mismos.** En promedio, la población conectada en la región llegaba cerca del 40 por ciento -unas 231 millones de personas-, pero en el sur del continente existe un mayor porcentaje de población conectada que en Centroamérica y el Caribe, según datos relevados por la Asociación para el Progreso de las Comunicaciones (APC, 2017 p7).

Las Fuentes de desigualdades al interior de la brecha digital, como revela SITEAL<sup>3</sup> pueden darse en *el acceso a las TIC, en el uso de las TIC* y en relación a *las expectativas de uso* (SITEAL, 2014 p.33).

#### **En síntesis las brechas urgentes a saldar:**

**1. La brecha de acceso territorial.** En las zonas rurales se encuentran en franca desventaja, por la menor cobertura de servicios y la falta de recursos económicos para pagar los servicios de Internet de banda ancha, así como de capacidades para el uso de TIC.

**2. Brecha en competencias digitales.** El acceso a dispositivos y conectividad no es suficiente para provocar una apropiación significativa de las TIC ni para mejorar los aprendizajes. El problema es que, si bien la brecha en el acceso puede reducirse en relativamente corto plazo, la brecha en el desarrollo de competencias digitales está profundamente relacionada con desigualdades estructurales. El consenso radica en que la escuela y las instituciones educativas y culturales del Estado tienen un rol clave en la promoción de las competencias digitales y nivelación de las diferencias sociales lo que profundizaremos más adelante.

**3. Brecha cultural por el origen de los contenidos.** Los contenidos multimediales son portadores de representaciones sociales, moldean las formas de percibir, pensar e imaginar nuestro mundo y producen sentidos. Con escasa producción local, la mayor parte de los contenidos a la que acceden chicas y chicos latinoamericanos no contemplan las particularidades regionales ni nacionales. Esta situación tiene consecuencias directas en la construcción de la identidad cultural de las nuevas generaciones latinoamericanas.

**4. Brecha de género.** A nivel mundial, más hombres que mujeres están conectados a Internet; el 41 por ciento de todos los hombres en comparación con el 37 por ciento de todas las mujeres del mundo. En América Latina la cantidad de mujeres y varones que acceden a Internet y las TIC es relativamente similar, pero la brecha de género se mantiene en las variables de uso. Otro de los aspectos alarmantes es la escasa cantidad de mujeres en carreras relacionadas con las ciencias duras y la tecnología.

**5. Brecha digital intergeneracional.** La diferencia entre generaciones en el conocimiento requerido para incorporar las TIC en su cotidianidad, se traduce en un déficit al momento de responder a los desafíos que plantean los niños y de aprovechar las oportunidades que ofrece el entorno. Esta es la coyuntura que demanda una reconfiguración de las estrategias de acompañamiento, para educar y aprender, y redefinir algunos roles en relaciones más descentralizadas y horizontales.

---

<sup>3</sup> Sistema de Información de tendencias educativas en América Latina (<http://www.siteal.iipe-oei.org>)

**Reducir las brechas permite sinergias virtuosas de inclusión social y cultural, que impactan de manera positiva en el desarrollo de capacidades y en la generación de oportunidades para la vida** (CEPAL Unicef, 2014).

### **3b. Derechos de la infancia en la era digital**

*“La Convención sobre los Derechos del Niño es un desafío y compromiso, puesto que implica valorarlos como ciudadanos sujetos de derecho, con voz, decisión y capacidades, una visión donde se invita a incorporar sus expectativas y necesidades, dándoles la posibilidad de ejercer participación y decisión, desarrollando progresivamente sus derechos económicos, sociales y culturales” (Pavez, 2014, p26).*

Sin duda las TIC se volvieron centrales en muchos de los derechos consagrados en la Convención. Pero a la vez, algunos derechos cobran nuevas dimensiones en relación al uso de la tecnología, y al mismo tiempo, otros son amenazados y vulnerados mediante las TIC. En este sentido existen dos dimensiones a tener en cuenta; por un lado, la tecnología como oportunidad para la inclusión y para acercar el conocimiento. Y por otro, puede generar mayor exclusión, ampliar la brecha para el aprendizaje, y/o acercar riesgos. **Las TIC y los entornos digitales, así como pueden ser escenarios para la agresión hacia niñas y niños, también son recursos determinantes para la prevención y detección de la violencia.**

Chicos.net, alineado con este fundamento, da una visión donde se privilegia el acceso y el desarrollo de capacidades digitales y estrategias de auto cuidado que convierte a niños y niñas en usuarios empoderados. Se trata de alinearse con la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) y considerarlos como sujetos de derecho a los que se les debe una protección integral en lo económico, social y cultural, guiándolos para que hagan uso de las oportunidades y ventajas de ser parte del mundo digital globalizado.

#### **3b1. Hábitos y percepciones de los NNAJ en entornos digitales.**

Los usos y costumbres de niñas, niños y adolescentes en relación con las TIC están dando lugar a un paradigma cultural con nuevas lógicas para la interacción social, el entretenimiento, el manejo de la información y el vínculo con las personas adultas. Es una generación que se encuentra conectada en todo momento y lugar, a través de dispositivos cada vez más móviles y personalizados. Pero **¿Qué y cómo consumen los niños y las niñas de la sociedad conectada?** Un estudio regional que llevamos a cabo en el año 2015<sup>4</sup>, describe las nuevas interacciones de los niños en entornos digitales y la evolución

---

<sup>4</sup>Asociación Civil Chicos.net 2015 “Impacto de la Tecnología en niñas y niños de América Latina Nuevos desafíos para la crianza”. Disponible en <http://www.chicos.net>.

de los padres y las madres en el acompañamiento y la crianza.

Estos son algunos resultados de la investigación mencionada:

- La principal preocupación de los niños es la posibilidad de sufrir acoso de sus pares (cyberbullying) en los tres países: (Arg.: 55%, Bra.: 42% y Méx.: 65%).
- El contactarse con amigos (Arg.: 66%, Bra.: 85% y Méx.: 69%) y el juego a través de las redes (Arg.: 62%; Bra.: 64% y Méx.: 55%) son los motivos principales de conexión.
- La conexión de los niños es diaria en más del 67% de los casos. Lidera Brasil, donde el número crece hasta llegar al 77%.
- Una proporción considerable de niños señala que no tiene una pauta fija relativa a los tiempos de conexión y que “depende del día”.
- Los ambientes comunes a la familia son los más utilizados para la conexión, aunque el uso del dormitorio como espacio más privado aumenta con la edad.
- El juego online es la actividad por excelencia, actividad destacada para los tres países (Arg.: 82%, Bra.: 76% y Méx.: 70%) y más fuerte entre niños pequeños y varones.

#### 4. La educación en la Cultura Digital.

Los resultados obtenidos en nuestros estudios y la reflexión desprendida de los mismos, nos llevan a afirmar que **las clásicas concepciones vinculadas a lo público y lo privado, lo real y lo virtual, los lazos sociales y la amistad, tendrán que ser revisadas a la luz de las nuevas modalidades** de vínculo que se establecen entre las personas, mediadas por las TIC. Se trata de que a partir de una amplia mirada de la realidad del uso que niñas, niños y adolescentes le dan a estas tecnologías, podemos empezar a conocer qué puede significar educar para la vida en las redes digitales y los mundos virtuales. Uno de los datos relevantes es que mediadas por la computadora (y el celular) las relaciones se presentan muchas veces como anónimas, con interpelación de desconocidos y en contextos en que es muy frecuente la ausencia de adultos referentes (padres, docentes). Asimismo podemos observar en estas “nuevas modalidades de interacción”, están produciendo importantes cambios en la percepción del carácter de lo público y lo privado, y no se dimensionan los riegos y los peligros, por lo que no se toman las medidas necesarias.

**Establecer una conexión entre la “educación para la vida real” y la “educación para la vida digital”, y hacerlo en las familias, en las escuelas, en el espacio público y en los medios.**

Reconociendo y respetando el derecho de los niños, niñas y jóvenes a expresarse libremente y reconociendo el enorme potencial que en este camino nos ofrecen las nuevas tecnologías, no debemos descuidar, como padres y educadores, algunas cuestiones básicas que hacen a la concientización de los niños y jóvenes, respecto del uso responsable y seguro de las TIC.

#### 4ª. Ciudadanía Digital.

La Ciudadanía Digital abarca la construcción de pautas de convivencia y de comporta-

miento en el mundo digital, así como la responsabilidad y el compromiso de los actores sociales que interactúan en él. De la mano de la interacción y el usufructo de los dispositivos del mundo online, cada actor social (empresa, personas adultas, gobierno, niños, niñas y adolescentes, escuelas, organizaciones de la sociedad civil, etc.) adquiere derechos, responsabilidades y obligaciones

La creación de las condiciones necesarias por parte de las entidades garantes del cumplimiento de los derechos de niñas, niños y adolescentes; así como el desarrollo de competencias digitales y la construcción de pautas en conjunto entre adultos y menores de edad, debe incluir la participación activa de NNyA en su propia protección y la de sus pares frente a la violencia y otros riesgos presentes en ese entorno.

Cabe preguntarse **¿cómo se incluye el nuevo paradigma de la protección integral de los derechos del niño en esta coyuntura y en relación a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)?** En este marco, proponemos un entendimiento amplio del concepto de Ciudadanía Digital, en donde todos los actores sociales, es decir, el Estado, el sector privado, los medios de comunicación, la escuela y la familia asuman sus responsabilidades y obligaciones para lograr, junto a los niños, niñas y adolescentes, el ejercicio pleno de sus derechos, entendiendo al mundo “on” y el mundo “off” partes de un mismo todo, con una dinámica permanente entre el afuera y el adentro.

#### **4a1. Derechos y deberes de los actores sociales en la Ciudadanía Digital.**

**La FAMILIA.** Mientras los chicos “habitan” las tecnologías, los adultos las “utilizan”. Esta es la diferencia básica que existe y la base de los diferentes modos de interactuar con el mundo *on line*. Y, entonces, podemos deducir que los riesgos que perciben niños por un lado, adultos por otro, son diferentes. Nosotros tendemos a idealizar al mundo sin tecnología, el de nuestra propia infancia. Se mira la realidad desde un paradigma de valores y preconcepciones que no siempre están ligados a lo que viven los niños y niñas. Para ayudarlos a revertir este proceso, es necesario revalorizar el rol del adulto ya que, con saber tecnológico o sin él, son ellos quienes tienen la experiencia de vida necesaria para acompañar el crecimiento de sus hijos.

**La ESCUELA.** En nuestra región, la mayoría de los gobiernos han encarado planes de inclusión digital en las escuelas. Pero educar a niños y jóvenes de hoy no implica manejar los dispositivos como ellos, pero sí cambiar radicalmente el paradigma educativo, entendiendo que ellos y ellas han modificado la percepción del tiempo, la geografía, el acceso a fuentes de información y los modos de relacionarse con los otros. Así también se deben contemplar las nuevas competencias que deben desarrollar los alumnos y alumnas para el mundo actual: ser usuarios críticos, con la capacidad de análisis y de aprovechamiento de los diferentes dispositivos y tecnologías. En este punto estamos seguros que la inclusión de una Alfabetización Digital y alfabetización en medios dentro de los contenidos curriculares generará en los niños una mayor apropiación de los dispositivos que utilizan cotidianamente. Por eso, es necesario un acompañamiento de los Estados que vaya más

allá de la entrega de dispositivos y que esto sea parte de una política integral de educación.

**EI ESTADO.** Sin duda, la mayor deuda de los estados latinoamericanos es allanar las desigualdades de acceso a Internet, pero el mayor compromiso debe orientarse a que todos los niños, niñas y adolescentes logren un capital cultural que les permita aprovechar los recursos disponibles. Se deben unificar acciones para poder dar respuesta a los casos de vulneración de derechos en entornos tecnológicos.

Los Estados son los responsables de GARANTIZAR el diálogo y convenios de cooperación y discusión entre las empresas, la sociedad civil, los niños, niñas y adolescentes.

**EI SECTOR PRIVADO.** Promovemos la concepción de “empresas amigas de los niños”, es decir, que además de cumplir con la ley, puedan ser proactivas en desarrollar dispositivos para alcanzar un uso inteligente; capacitar a los adultos a cargo; disponer de recursos para proteger todo tipo de violencia contra los niños, niñas y adolescentes.

**La SOCIEDAD CIVIL.** Juegan un papel activo en la incidencia de políticas públicas y programas de prevención, protección y educación.

Resumiendo, pensar el mundo on line como una parte de nuestra realidad y no como “otra” realidad, insistir en políticas integrales y no espasmódicas, desarrollar programas basados en evidencias; reconocer las deudas que tenemos con las poblaciones más vulnerables; estimular al sector privado a compartir el desafío, y promover una participación infantil y juvenil real y no acomodada a los intereses de los adultos, son algunas de las ideas que se intenta exponer en esta reflexión.

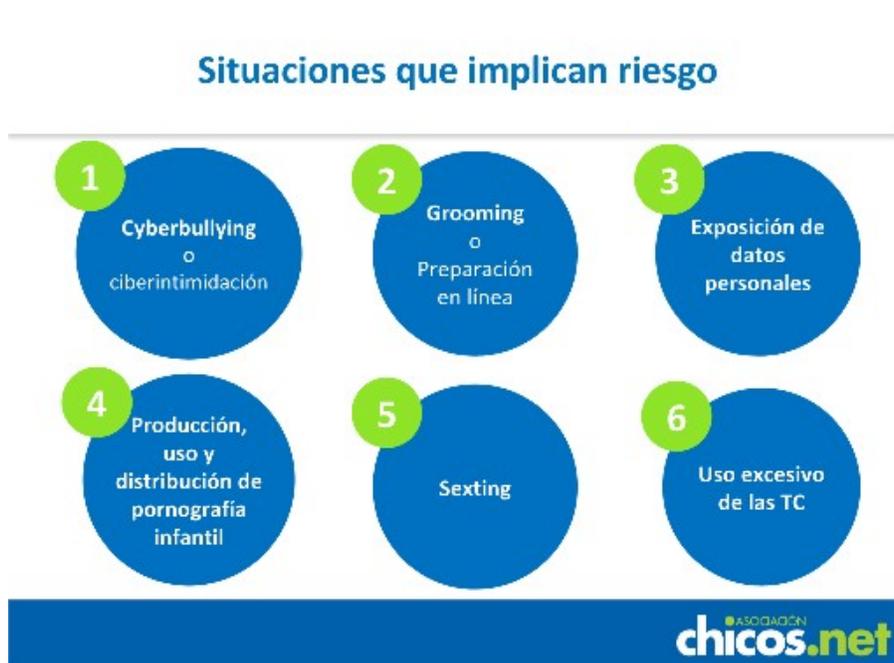
### **4<sup>3</sup> Buenas prácticas en Ciudadanía Digital. Amigos conectados// Semana de la Ciudadanía y la Alfabetización Digital // Manifiesto de jóvenes // Todo a 1 clic.**

A continuación compartiremos algunos ejemplos de algunas de las buenas prácticas en el marco de la Ciudadanía Digital .

Si bien estos programas tienen como destinatarios finales a los niños y adolescentes, buscan impactar en todos los actores sociales involucrados con la educación y crianza para lograr una mayor efectividad en los resultados. De esta manera, las familias, los gobiernos, las escuelas, los voluntarios y empleados de empresas privadas y los mismos niños y jóvenes, son interpelados por las diferentes actividades y líneas de acción de cada proyecto.

Los contenidos que se abordan estimulan e invitan a reflexionar acerca del uso de las TIC, los riesgos, certezas y preguntas acerca de la vida online. Y al mismo tiempo promueven la búsqueda colectiva de soluciones y pautas de cuidado y auto cuidado.

El siguiente gráfico presenta alguna de las principales problemáticas que se discuten en cada uno de los proyectos.



### **Iniciativas de Chicos.net que contribuyeron al desarrollo y ejercicio de la Ciudadanía Digital.**

**Amigos Conectados:** proyecto regional que se propone acompañar a los estudiantes en el uso seguro y responsable de la tecnología y a sacar máximo provecho de los medios digitales. Se trata de una acción integral que busca impactar y multiplicarse con fuerza en la comunidad educativa. Comprende una serie de recursos lúdicos y multimediales (juegos, historias, simulaciones, videos, recursos) para involucrar a chicos y grandes, en la reflexión y difusión de estos contenidos:

- **Capacitación docente**, encuentros regionales de intercambio y formación dirigidos a directivos y docentes (en Argentina, Brasil, Chile, Perú, Colombia y México). Se trata de capacitación docente a través de múltiples estrategias presenciales, a distancia, en servicio y formación de formadores para permitir la llegada a más regiones, aún aquellas aisladas de grandes centros urbanos en Latinoamérica. Hasta la fecha, mas de 10.000 docentes han sido capacitados gracias a esta iniciativa.
- **Kit de materiales didácticos impresos para las escuelas:** contenidos y herramientas para alumnos y para docentes.
- **Sitio web.** Portal que ofrece una extensión digital e interactiva del programa, acercan-

do contenidos de calidad y juegos educativos a escuelas y hogares de la región.



URL:

[amigosconectados.disneylatino.com](http://amigosconectados.disneylatino.com)

- **Investigaciones** que permiten una permanente actualización acerca de los hábitos de NNyA, tendencias y la retroalimentación y mejoras en el mismo programa, además de recomendaciones para familias y sistemas educativos. <http://www.tecnologiasi.org/chicosytecnologia.pdf>

**Otro de los proyectos importantes en términos de Ciudadanía y Alfabetización Digital es “Todo a 1 Clic”**, un programa de concientización y participación para adolescentes de 12 a 18 años de América Latina. Busca sensibilizarlos sobre sus derechos y deberes en entornos virtuales, para que puedan ejercerlos, defenderlos plenamente y comprometerse como ciudadanos digitales responsables. Además, promueve su creatividad y participación en la implementación de soluciones a problemas que afectan a sus comunidades, usando tecnologías como apps o redes sociales. La iniciativa es implementada por RedNATIC, con la coordinación de Chicos.net, y las acciones han sido posibles con el apoyo de Google y Save the Children. Se desarrolló, por ejemplo, el concurso “Crea una campaña para prevenir el Ciberbullying”, donde participaron más de 600 adolescentes de distintos países de Latinoamérica enviando más de 150 pósters y videos para la colaboración hacia una Ciudadanía Digital más responsable y positiva. VER MAS: <http://todoa1clic.com/>



También, en el marco de *Todo a 1 clic*, se llevó adelante el **Manifiesto de Adolescentes Latinoamericanos 2014 y 2015**, llegando a conclusiones relevantes a los fines de la educación en la cultura digital, y transformadas en recomendaciones por los adolescentes a los distintos actores sociales que se detallan a continuación. VER MAS: <http://bit.ly/211ml2c>



Otro proyecto importante como ejemplo se trata de la **Semana de la Ciudadanía y la Alfabetización Digital “Tecnología para un mundo mejor”** donde se concentran actividades educativas, participativas y de incidencia que contribuyan a visibilizar el tema y apoyar la presencia de la niñez en la Agenda Digital de nuestro país, con proyección regional. Este evento [www.chicos.net/encuentro/](http://www.chicos.net/encuentro/) ya lleva dos ediciones y se ha posicionado como encuentro de referencia en la temática de Cultura Digital. Su particularidad es la de reunir a todos los sectores sociales y movilizar a entidades gubernamentales, ONGs y empresas a sumarse a las acciones. El evento permite instalar el tema en agenda mediática y de incidencia.

Más de 1500 chicos participan en cada edición en actividades inspiradoras y didácticas para usar la tecnología, como juegos grupales, recorridos interactivos, talleres y laboratorios digitales. También se capacitan más de 500 docentes y se ofrecen conferencias para directivos de escuelas públicas y privadas, charlas para familias y paneles de debate con especialistas.

Dentro de este marco, impulsamos el año pasado, la campaña **#CenaSinPantallas** para promover el uso equilibrado de los dispositivos y el diálogo familiar a la hora de la comida para dar lugar a la conversación cara a cara. <http://www.chicos.net/cenasinpantallas/> La campaña transmite el mensaje de que la tecnología – bien utilizada - ayuda a mejorar la vida de las personas. Sin embargo, el buen uso también implica saber alejarse de ella para realizar otra clase de actividades. Es por eso que promueve apagar el celular durante la cena, donde se comparte un momento con la familia o amigos, para dar espacio a la intimidad y al diálogo. Con el hashtag #CenaSinPantallas se pudo llegar a miles de familias, así como sumar adhesiones de restaurantes de la Ciudad de Buenos Aires que acompañaron el compromiso de fomentar encuentros libres de dispositivos dentro de sus locales, utilizando el sticker oficial y difundiéndolo entre sus comensales.



Te proponemos dejarlos de lado durante la cena para compartir un momento en familia o con amigos.

*Seamos ciudadanos digitales responsables* y sepamos cuándo es mejor usar la tecnología y cuándo es mejor dejarla a un lado (aunque sea por un ratito).

2642

↓ Click acá ↓

YO ME SUMO AL DESAFÍO

...y lo comparto



El **Proyecto Nuestro Lugar**, por su parte, combina el humor, el juego y los componentes de educación no formal para que las familias se acerquen a las temáticas y dialoguen sobre los distintos aspectos de prevención y cuidados. Una feria al aire libre propone actividades conjuntas para todos los miembros de la familia. Esta feria se complementa con recursos, capacitación docente y talleres para estudiantes. <http://www.nuestrolugar.com.ar> (Ver registro y testimonios de la feria itinerante: [http://www.nuestrolugar.com.ar/gira\\_nuestrolugar.php](http://www.nuestrolugar.com.ar/gira_nuestrolugar.php))



#### 4b. Alfabetización Digital. De consumidores a creadores de conocimiento.

*Lo que tenemos que aprender a hacer, lo aprendemos haciendo. Aristóteles.*

La Alfabetización Digital es la adquisición de conocimientos y habilidades para el uso productivo y significativo de las TIC, con el fin de incentivar la creatividad y el aprendizaje en entornos virtuales.

La educación, en este marco, implica promover las competencias necesarias en los NNA que les permitan generar una cultura de uso y apropiación de las herramientas digitales. Esta línea de trabajo tiene como objetivo que niños, niñas y adolescentes identifiquen, uti-

licen e integren en sus vidas cotidianas, los recursos de la Cultura Tecnológica, para innovar en la aplicación de sus conocimientos previos o en la creación de nuevos conocimientos o productos, en función de su crecimiento personal y progreso social. Este uso se demuestra en su capacidad crítica, creativa y constructiva para utilizar estas herramientas como puente para generar mayores competencias (cognitivas, emocionales, sociales y laborales).

El Programa de Alfabetización Digital busca garantizar que los niños comprendan y se apropien de la tecnología que utilizan cada vez más. Una frase representativa de este concepto es la de “**programar para no ser programado**<sup>5</sup>” colocarse un paso delante de la tecnología y no ser un usuario pasivo. También, **programar para aprender**, ya que a través de la tecnología pueden adquirirse múltiples habilidades para todos los momentos de la vida; un pensamiento más sistemático, de solución de problemas, el pensamiento abstracto y matemático y último punto importante **ver en la tecnología un insumo por excelencia para la expresión**, una herramienta para la participación de chicos y chicas. Por ende, cuanto más puedan apropiarse de distintos formatos tecnológicos mas ampliamos esas posibilidades de expresión mediante la tecnología.

**La escuela actual debe preparar a las personas para este nuevo mundo.** En un lugar de confianza donde los estudiantes puedan experimentar, crecer e idear. Por su parte, los estudiantes deben posicionarse en el centro de su propio aprendizaje mediante la experimentación, la creación, y la equivocación obteniendo resultados que mejoren su proceso de aprendizaje. En función de esto último, **la filosofía maker** resulta adecuada para el ámbito educativo, al basarse en la teoría constructivista, que hace que los alumnos construyan su propio conocimiento y creen su propia experiencia interna. La filosofía maker también es una nueva cultura de invención e innovación. El énfasis del movimiento es aprender a través de la experiencia personal pero al mismo tiempo promueve el trabajo en equipo, la obtención y producción de conocimiento en comunidad y la anulación del individualismo en pro del “Hazlo con otros”. El exponente del constructivismo, Seymour Papert, creía que el desarrollo cognitivo y el pensamiento científico de los niños crecieron a través de etapas de estructuras de conocimiento autoconstruidas y que necesitan activamente trabajar a través de actividades exploratorias que les permitan descubrir y construir su propio mundo”. También creía que los *proyectos constructoristas* son como algunos de los mejores videojuegos: tienen un poder que puede convertirse en "parte de la vida de niños pequeños como jugar con juguetes y muñecas u otros kits de construcción". En su investigación sobre computadoras, juegos y otros instrumentos y métodos de instrucción, se desprende la idea de que “los niños deben ser capacitados para hacerse cargo de su propio pensamiento y proceso de aprendizaje, en lugar de ser obligados a convertirse en receptor pasivo para la instrucción” (...).

**¿Por qué estimular a los chicos a usar la tecnología creativamente?** El ritmo vertigi-

---

<sup>5</sup> Rushkoff Douglas (2010) Program or Be Programmed: Ten Commands for a Digital Age .

noso del impacto de la tecnología y el creciente protagonismo de la vida online en nuestra sociedad dan cuenta de la necesidad de acompañar los nuevos paradigmas con reflexiones, pautas y nuevas habilidades, construyendo una educación digital integral sólida y de calidad. En efecto, la Alfabetización Digital es esencial para constituirnos como “prosumidores”, es decir, consumidores críticos a la vez que productores de contenidos en formato digital para que puedan utilizar las tecnologías de modo significativo, expresando ideas, creando proyectos y compartiendo sus producciones a través de ellas.

#### 4b Buenas prácticas. Filosofía maker en Chicos.net

La Alfabetización Digital es un derecho de niños, niñas y adolescentes en un creciente ecosistema digital, es decir, en el ambiente creado a partir de los dispositivos de información y comunicación, los comportamientos de los individuos, consumos e interacciones. **Implica promover los saberes y las habilidades para usar la tecnología responsablemente y creativamente: entenderla, modificarla, crearla.** Estos saberes son los que ayudarán a sacar el máximo provecho, participar, expresarse y tomar parte activa en la vida social, cultural, económica e intelectual de la sociedad actual y futura.

**Lugar de Inventos** es una iniciativa de Chicos.net y el Centro Cultural de la Ciencia - primer maker space en un espacio público de Argentina- para promover la experimentación con tecnologías digitales y tradicionales donde se combinan la ciencia, la tecnología y el arte. Invitamos y recibimos a niños y niñas de todos los sectores sociales, y la propuesta didáctica es organizada con un enfoque de género promoviendo la participación de niñas y jóvenes.

**Las experiencias en Lugar de Inventos son la base del pensamiento científico, la creatividad y la innovación.** Esta pedagogía innovadora promueve en las participantes el aprendizaje activo y el acercamiento a la ciencia y a las habilidades del siglo 21, necesarias para desempeñarse sana e integralmente en el mundo actual.

**En los últimos 5 meses más de 1000 chicos han participado en las propuestas de Lugar de Inventos, de los cuales 53% son niñas, proporción que promovemos especialmente para acercar a las chicas a las áreas STEAM desde edades tempranas.**

#### ¿Qué hacemos en Lugar de Inventos? [www.lugardeinventos.org](http://www.lugardeinventos.org)

Los chicos y chicas que asisten desarrollan proyectos utilizando robótica, programación, producción audiovisual, circuitos eléctricos, modelado e impresión 3d, producción sonora,

electrónica, desarrollo de apps, makeymakey, E-textil y otras tecnologías guiados por un equipo de expertos. A través de estos proyectos, los chicos y chicas se hacen preguntas, exploran y aprenden acerca de los dispositivos que utilizan cotidianamente y se constituyen ellos también como creadores DE y CON tecnología.



Lugar de Inventos, además, se organiza para ser itinerante y ofrecer sus actividades en espacios y formatos variados para poblaciones de sectores vulnerables y aislados. Por ejemplo:

- **Aprender y jugar en entornos digitales:** Los docentes del Centro Lúdico del programa de Juegotecas barriales de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, se capacitan en técnicas de programación y tecnología. Este proyecto se realiza con apoyo del Programa de Fortalecimiento a la Sociedad Civil, Desarrollo Humano y Hábitat, GCBA.
- **Che Pibe Comunicados:** espacio tecnológico de experimentación y aprendizaje en la Casa del Joven de la Fundación Che Pibe en Villa Fiorito.
- **Crear, Programar y Jugar con Scratch Jr.** Organizamos un día de familias que permita a los adultos descubrir nuevas maneras de acompañar a sus hijos en su interacción con la tecnología a través de herramientas y propuestas de calidad. En este caso se utiliza el software desarrollado por el MIT - Instituto Tecnológico de Massachusetts - de introducción a la programación mientras inventan relatos, juegos, crean personajes, música y animaciones.

## 5 ¿Hacia dónde vamos? Conclusiones, testimonios y preguntas finales.

Latinoamérica es, sin dudas, una de las regiones con mayor desigualdad social del mundo. Por un lado, la conexión a Internet es cada vez más económica y diversa, los niños acceden a celulares desde edades tempranas y existen sendos planes gubernamentales de acceso al mundo digital.

Este escenario es altamente dinámico y cambiante y nos exige educar y acompañar a la infancia y adolescencia teniendo en cuenta los siguientes principios:

- El enfoque de Ciudadanía Digital es el camino apropiado para generar verdadero impacto y conciencia respecto de los riesgos y peligros vinculados con el uso de la tecnología.
- La participación juvenil permitirá que los jóvenes se apropien de las problemáticas y soluciones para convivir en la sociedad digital. Ellos son quienes deben constituirse como protagonistas de los mejores usos de las TIC y promoverlos entre sus pares.
- La adquisición de herramientas y saberes relacionados con la tecnología fomenta la creatividad, innovación y el pensamiento crítico. Todas estas son habilidades indispensables para la sociedad en que vivimos y más aún en la que deberán desempeñarse las nuevas generaciones.
- Para los niños y jóvenes no existe la diferenciación entre on line y offline.
- Si los medios digitales son parte integral de nuestra vida cotidiana, la Alfabetización Digital es esencial para garantizar el desempeño sano e integral de los ciudadanos. Es indispensable que tengan los conocimientos y habilidades para interactuar con la tecnología de manera más compleja que la de un usuario pasivo.

Cabe preguntarse: ¿Cómo puede la escuela dar mejores respuestas a los permanentes y vertiginosos cambios en los hábitos y consumos culturales de los NNyA? ¿Cómo acompaña la masificación de los dispositivos y los convierte en recursos para la educación? ¿Cómo se distribuye un sólido plan de capacitación a los docentes de la región? ¿Cómo se fortalece el rol parental en un contexto de niños y jóvenes usuarios naturales de los dispositivos tecnológicos? ¿Cómo convertir a la tecnología en la gran oportunidad para la inclusión social y evitar que – por el contrario – sea un agente de profundización de las brechas y la exclusión?

Todas estas preguntas son las que guían la permanente evolución de nuestros programas y proyectos que crecen, se modifican, se mejoran, se revisan para dar respuesta constante a la calidad de la infancia en la región. Son preguntas que no tienen respuestas absolutas por lo que permanecen abiertas y en progreso y adecuación ininterrumpida.

## Bibliografía consultada

- CEPAL, UNICEF (2014). Revista desafíos: Boletín de la infancia y adolescencia sobre el avance de los objetivos de Desarrollo de Milenio. Número 18.
- CEPAL (2013) Economía digital para el cambio estructural y la igualdad (LC/L.3602), Santiago de Chile.
- Chicos.net, RedNATIC (2015) Informe regional: Niñas, niños y adolescentes y sus vínculos con las Tecnologías de la Información y la Comunicación en países de América Latina.
- Asociación Civil Chicos.net (2015) Impacto de la Tecnología en niñas y niños de América Latina Nuevos desafíos para la crianza”. Disponible en <http://www.chicos.net>.
- Borchardt, Mara y Roggi, Inés (2017) Ciencias de la computación en los sistemas educativos de América Latina. Cuaderno Siteal <http://www.siteal.iipe-oei.org>. IPE – UNESCO (OEI) [www.oei.es](http://www.oei.es).
- Dergarabedian, Agustina (2017) El futuro de la tecnología educativa en América Latina | Portinos. <https://portinos.com/author/adergarabedian>
- Paola Paolini María José Ravalli 2016 Chicxs conectados. Investigación sobre percepciones y hábitos de niños, niñas y adolescentes en internet y redes sociales. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), Argentina.
- Pavez, M. I. (2014), "Derechos de la infancia en la era de Internet: América Latina y las nuevas tecnologías", serie Políticas sociales N° 210 (LC/L.3894), Santiago de Chile, septiembre. Publicación de las Naciones Unidas.
- Ravalli, María José y Paoloni, Paola Carolina (2016) Global Kids Online Argentina. Chicxs conectados investigación sobre percepciones y hábitos de niños, niñas y n internet y redes sociales, UNICEF.
- Rushkoff Douglas (2010) Program or Be Programmed: Ten Commands for a Digital Age Publication. OR books.
- Third, Amanda (2014) 'Children's Rights in the Digital Age: A Download from Children Around the World', Young and Well Cooperative Research Centre, Melbourne.