

Colección Derechos Humanos, Género y ESI
en la escuela

Tecnologías digitales



Ministerio de Educación
Argentina

Presidente

Alberto Fernández

Vicepresidenta

Cristina Fernández de Kirchner

Jefe de Gabinete de Ministros

Juan Luis Manzur

Ministro de Educación

Jaime Perczyk

Unidad Gabinete de Asesores

Daniel Pico

Secretaria de Educación

Silvina Gvirtz

**Subsecretario de Educación
Social y Cultural**

Alejandro Garay

Colección
Derechos Humanos,
Género y ESI
en la escuela

Primera edición noviembre 2021

© 2021. Ministerio de Educación de la Nación Argentina.

Impreso en Argentina

Publicación de distribución gratuita

Prohibida su venta. Se permite la reproducción total o parcial de este libro con expresa mención a las fuentes y a los/as autores/as.

Ministerio de Educación de la Nación
Tecnologías digitales / 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Ministerio de Educación de la Nación, 2021.
Libro digital, PDF/A - (Derechos Humanos, Género y ESI en la escuela)

Archivo Digital: descarga y online
ISBN 978-950-00-1512-7

1. Formación Docente. 2. Derechos Humanos. I. Título.
CDD 371.334

Fecha de catalogación: 24/11/2021

Directora de Educación para los Derechos Humanos, Género y Educación Sexual Integral

María Celeste Adamoli

Coordinadora editorial

Violeta Rosemberg

Producción de este material

Magdalena Pardo

Ilustración

Javier Velasco

Diseño

Leandro Paleari

Edición

María Silva y Paloma Vidal Ruiz

Colaboradoras

Paula de Freitas Fernández, Daiana Gerschfeld, María Sol González, Fernanda Ontiveros, Evangelina Vidal, Lucía Zanone

Agradecemos la lectura, aportes y comentarios de

Andrea Sánchez

Índice

Escuela, democracia y ciudadanía

Jaime Perczyk, Ministro de Educación de la Nación 08

Colección Derechos Humanos, Género y ESI la escuela 10

1. Introducción

La ciudadanía digital como parte de la formación de ciudadanías 16

2. ¿De qué hablamos cuando hablamos de tecnologías digitales?

El imaginario tecnológico hegemónico 18

Hacia una mirada crítica sobre las tecnologías digitales 23

La cultura digital 25

3. Tecnologías digitales y derechos

La inclusión digital como derecho 32

Los derechos en el ámbito digital 40

El concepto de ciudadanía digital 41

Tecnologías digitales y derechos en las múltiples
dimensiones de la vida social. 44

 Tecnologías digitales y participación política y social 44

 Tecnologías digitales y cuidado de la integridad 56

 Tecnologías digitales y acceso a la comunicación,
 la información y el conocimiento 69

 Tecnologías digitales y ambiente 75

 Tecnologías digitales y género 78

 Tecnologías digitales y discapacidad 83

4. Vínculo con la tarea docente

El rol de la escuela y de las educadoras y los educadores **86**

Miradas que inspiran: la cultura *maker* **93**

5. Propuestas de actividades para integrar las

tecnologías digitales al aula 96

6. Recursero106

Referencias

Bibliografía..... **111**

Imágenes **114**

Acerca del lenguaje inclusivo

El uso del lenguaje inclusivo desde el Estado, el Ministerio de Educación y desde la escuela supone un camino de enseñanza y aprendizaje colectivo que implica deconstruir y desaprender un conjunto de paradigmas que sostienen nuestras formas de nombrar, conceptualizar e interpretar simbólica y discursivamente el mundo, para lograr avanzar en otras que aún se encuentran en construcción y que esperamos nos convoquen a repensar el rol que el discurso y las palabras tienen en el camino hacia la igualdad de género.

En este material decidimos emplear simultáneamente el género femenino y masculino, sin clausurar el debate actual en torno al tema. Más bien lo contrario, entendiendo que la lengua y los modos de nombrar se encuentran en constante movimiento y constituyen un valor estructurante lleno de contradicciones. La elección que hemos tomado aquí implica que no se podrá abarcar la totalidad y diversidad de las identidades que conforman a nuestra sociedad. Por esta razón creemos pertinente remarcar que no hay una intención política de excluir a aquellas personas que no se identifican con una lógica binaria.

Escuela, democracia y ciudadanía

Educar desde una perspectiva en y para los Derechos Humanos es un compromiso con nuestra democracia y expresa una decisión política vinculada con la construcción de nuevas ciudadanías. Lejos de visiones normativistas y homogeneizadoras, creemos que la escuela debe promover la inclusión social de todas y todos. Nuestra Ley de Educación Nacional N.º 26206 establece como uno de sus objetivos “generar en los/as alumnos/as reflexiones y sentimientos democráticos y de defensa del Estado de Derecho y la plena vigencia de los Derechos Humanos”. Es en ese marco que se produce este material.

En esta colección producida desde el Ministerio de Educación de la Nación, invitamos a las y los docentes a pensar y construir ciudadanía tomando como eje central la formación y la promoción de los Derechos Humanos con un enfoque de género. Lo hacemos en el marco de la Dirección de Educación para los Derechos Humanos, Género y ESI, que tiene el objetivo de impulsar la educación desde esta triple perspectiva. El propósito es aportar herramientas que permitan formar a las nuevas generaciones para una vida en común más justa, promoviendo más y mejor democracia y fortaleciendo los Derechos Humanos.

Próximamente celebraremos cuarenta años de democracia en la Argentina, luego de la herida social más profunda que atravesamos como sociedad. Creemos que la escuela es el mejor lugar en el que construimos y compartimos la responsabilidad de formar nuevas ciudadanías. Debe-

mos hacerlo asumiendo los logros y las deudas de la democracia para poder construirla con fortaleza. Los temas de Derechos Humanos son la columna vertebral de nuestra democracia y conforman una agenda en permanente actualización. La escuela debe acompañar la formación para el reconocimiento y la ampliación de derechos, profundizar los procesos de reflexión y aprendizaje en torno a nuestros pasados dolorosos con el objetivo de construir una sociedad cada día más libre y justa, educando desde una perspectiva de género y de ESI.

Nuestro objetivo es la construcción de una escuela inclusiva y de calidad que prepare a niñas, niños y adolescentes para el mundo contemporáneo, para la vida en democracia y para su desarrollo personal. Por eso, es necesario que construyamos una convivencia escolar fundamentada en el respeto a otras y otros, a las diferencias, a la construcción de identidades y futuros que promuevan la solidaridad, el respeto, la igualdad, la libertad, la posibilidad de acuerdos y la cooperación. Las y los invitamos a involucrarse en la construcción de una escuela cada día más democrática e inclusiva, porque esa es una tarea colectiva que podrá engrandecer nuestra Patria.

Jaime Perczyk, Ministro de Educación de la Nación

Colección Derechos Humanos, Género y ESI en la escuela

Viajaron al Sur. Ella, la mar, estaba más allá de los altos médanos, esperando. Cuando el niño y su padre alcanzaron por fin aquellas cumbres de arena, después de mucho caminar, la mar estalló ante sus ojos. Y fue tanta la inmensidad de la mar, y tanto su fulgor, que el niño quedó mudo de hermosura. Y cuando por fin consiguió hablar, temblando, tartamudeando, pidió a su padre: — ¡Ayúdame a mirar!
Eduardo Galeano, *El libro de los abrazos*.

Buena parte de la tarea docente consiste en “ayudar a mirar” y también es esa la función de los conceptos, de las perspectivas y del andamiaje normativo y teórico que sostiene la tarea educativa. Esta colección, impulsada por la Dirección de Educación para los Derechos Humanos, Género y Educación Sexual Integral (ESI) del Ministerio de Educación de la Nación, está destinada a recorrer algunos marcos conceptuales con la idea de acompañar la reflexión y el pensamiento de temas complejos que forman parte de la escuela hoy. Por eso, este material está concebido como un modo de “ayudar a mirar”, para construir y recrear la escuela desde una perspectiva de Derechos Humanos, junto a las nuevas generaciones, con el propósito de abrir nuevos diálogos y caminos que nos inviten a construir presentes y futuros más justos e igualitarios.

La construcción de nuevas ciudadanías democráticas

El Ministerio de Educación de la Nación, a través de la Dirección de Educación para los Derechos Humanos, Género y Educación Sexual Integral

(ESI) de la Subsecretaría de Educación Social y Cultural, Secretaría de Educación, desarrolla una política educativa que, en el marco de la Ley de Educación Nacional N.º 26206, tiene como objetivo principal promover una educación integral en la triple perspectiva de Derechos Humanos, Género y ESI. Acompaña así la construcción de nuevas ciudadanía democráticas que promuevan vínculos más diversos, plurales e igualitarios en las escuelas y en la sociedad en su conjunto.

Los Programas Nacionales que integran la Dirección son: Educación Sexual Integral, Educación y Memoria, Prevención y Cuidados en el Ámbito Educativo, y Convivencia Escolar. Esto responde a un modo de organización de la política educativa y se propone tender puentes con las escuelas para el abordaje de temas que trascienden sus fronteras, pero que, a su vez, son parte constitutiva de ellas. Se trata de asumir y acompañar el desafío de abordar nuevos problemas pedagógicos, propios del mundo contemporáneo, que tienen sus historias y recorridos particulares en las instituciones educativas, pero que actualmente han cobrado relevancia social y educativa por diferentes cuestiones. En primer lugar, porque no hace tantos años que han cambiado el paradigma normativo sobre el modo de concebir la niñez y la adolescencia y el sistema integral de protección de derechos. En segundo lugar, porque involucran temas de relevancia en la agenda pública que, muchas veces, no han sido saldados socialmente ni tienen una definición absoluta y taxativa, sino que están más bien abiertos, en construcción y acompañados por importantes preguntas y debates. En todos los casos, el foco está puesto en el cuidado propio y de las otras personas, fundamental para la vida en común y la convivencia en las escuelas.

El desafío de la construcción de nuevas ciudadanía democráticas en la actualidad toma distancia del objetivo que tuvo la conformación de los

sistemas educativos modernos. Esa construcción está desligada de la idea de homogeneizar ciudadanas y ciudadanos, y busca pensar lo común pero desde la celebración de la diferencia. Trabajamos para que todas las niñas, niños, jóvenes y adolescentes tengan una educación de calidad que contribuya a construir ciudadanías con capacidad crítica, responsable y con valores democráticos. Luego de la herida del terrorismo de Estado en nuestro país, la democracia argentina tiene deudas pendientes. Es allí, en el sistema político, que elegimos para el porvenir y para la vida en común que las y los invitamos a pensar y construir en las escuelas: ¿a qué nos referimos hoy en Argentina, en los países de América Latina y en otros lugares del mundo cuando hablamos de “educar para la ciudadanía”? Es decir, ¿en qué temas o conceptos estamos pensando?, ¿cómo se construye esa agenda de políticas públicas educativas que piensa y construye esas “nuevas ciudadanías”?, ¿por qué Derechos Humanos y democracia aparecen amarrados a la idea de formar ciudadanía hoy?, ¿qué otros conceptos ayudarían a pensarla y por qué deberíamos pensar en una nueva ciudadanía democrática hoy?

Una invitación a pensar y hacer escuela hoy

En este marco, y recuperando estas preguntas, presentamos y ponemos a disposición una colección para compartir entre docentes, como un modo de acercar un conjunto de lecturas posibles para pensar y hacer escuela hoy, y aportar en la formación de nuevas ciudadanías democráticas. Es una invitación a reflexionar sobre las instituciones educativas, considerando que la escuela es la puerta de entrada a otros derechos y que es siempre con otras y otros, desde una mirada que coloca al mundo contemporáneo como eje central, pero que también propone visitar el pasado y proyectar futuros más justos.

En la mayoría de los casos, los temas que aquí se proponen no fueron abordados en la formación inicial de las y los docentes y solo en algunos casos lo fueron en la formación continua. Sin embargo, constituyen parte de la normativa y de los contenidos obligatorios para enseñar en la escuela. Estos asuntos se renuevan a la luz del presente y abarcan contenidos de más de un área o disciplina. Son enfoques, perspectivas, temas transversales que, entendemos, pueden contribuir a la formación de una mirada de las y los docentes para habitar y hacer escuela de otros modos.

Esta colección, de libre acceso y descarga en su formato digital, es para el conjunto de docentes de nivel secundario e Institutos Superiores de Formación Docente. El desafío de todos y cada uno de estos materiales es abrir conceptos, ponerlos en común, acompañar la difícil tarea de enseñar atendiendo a las problemáticas del mundo contemporáneo y las personas que habitan las escuelas.

Confiamos en que cada docente armará su propio recorrido y rompecabezas, tomando las piezas que le sean útiles para sus planificaciones y los temas en los que quieran profundizar para su propia formación y tarea. Estos materiales no presentan saberes únicos ni acabados, sino andamiajes conceptuales y puntos de partida que podrán ampliarse y renovarse en las propias prácticas y experiencias. La transversalidad y la interdisciplina conllevan, además, el desafío de comprender que las temáticas desarrolladas en estos materiales no deben pensarse como núcleos temáticos cerrados y aislados. Por el contrario, pueden abordarse en el entramado de una multiplicidad de campos y disciplinas.

Esta colección, que se piensa como parte de saberes y prácticas en permanente construcción y debate, podrá ser considerada arbitraria e inacabada, porque propone temas diversos en el marco de una agenda amplia de derechos y de construcción de ciudadanía en las escuelas. Algunos materiales, como *Derechos Humanos* o *Género*, abordan temas más bien conceptuales. Otros, como *Leer imágenes* y *Literaturas*, están vinculados a lo que podríamos llamar “las formas de la enseñanza”, pero sostenidas en marcos teóricos que buscan promover derechos. Todos invitan a poner en el centro sus intereses y sus problemáticas, en particular, *Juventudes* y *Derechos de niñas, niños y adolescentes*. También son propuestas para debatir sobre la vida en común desde diferentes enfoques y perspectivas, como lo hacen especialmente *Cuidados*, *Pensar las diferencias*, *Identidades*, *Autoridades que habilitan*, *Interculturalidad*, *Ambiente* y *Tecnologías digitales*. Por último, los materiales *Educación Sexual Integral* y *Memorias* buscan recuperar recorridos conceptuales, pero también se vinculan a la praxis de pedagogías críticas, de memoria y cuidado. Todos se proponen como mojones en el recorrido propio de cada trayectoria docente que busque ampliar la mirada y construir con otras y con otros.

Esperamos que la colección que aquí presentamos pueda ser entendida como una puerta de entrada, como un insumo para “ayudar a mirar” y, sobre todo, “hacer escuela” hoy. Confiamos en que docentes y estudiantes se sientan convocados para construir nuevas ciudadanías democráticas basadas en sociedades más justas e igualitarias, como en muchos casos ya vienen haciendo al recuperar la centralidad y fortaleza de la escuela para así renovarla.

Tecnologías digitales

Introducción

// LA CIUDADANÍA DIGITAL COMO PARTE DE LA FORMACIÓN DE CIUDADANÍAS //

La Dirección de Derechos Humanos, Género y ESI busca construir un camino progresivo que lleve a una efectivización cada vez mayor de los derechos de las niñas y las adolescencias. En ese sentido, este material aborda la cuestión de las tecnologías digitales **desde un enfoque de derechos**.

Este material invita a **pensar las tecnologías digitales como un tema relevante en la agenda actual de derechos y formación de nuevas ciudadanías democráticas**. Más precisamente —y como parte de una política educativa integral— busca promover espacios de trabajo, reflexión y pensamiento en torno a la relación entre esta agenda y las prácticas educativas cotidianas. ¿Cuál es el lugar de las tecnologías en las escuelas —y en las sociedades— de hoy? ¿Qué oportunidades y riesgos ofrecen en términos de ejercicio de derechos? ¿Qué necesitan niñas, niños y adolescentes para desarrollar una ciudadanía digital plena y democrática? ¿Cómo imaginar una tecnología al servicio del bienestar colectivo? ¿De qué maneras críticas y creativas pueden integrarse las tecnologías a las propuestas pedagógicas?

Existe una gran cantidad de ideas previas, representaciones sociales y prácticas habituales que moldean lo que entendemos por tecnologías: qué creemos que son, qué expectativas tenemos en torno a ellas, cómo pensamos que funcionan, qué les exigimos que hagan —y qué no—. Habitualmente, estas representaciones omiten la pregunta por la relación entre las tecnologías y una agenda de derechos y formación de ciudadanías. En ese sentido, este material propone recuperar algunas miradas

que las presentan críticamente —lejos de toda idea de neutralidad— para pensar sus límites y sus potencialidades, que conviven de modos complejos.

En suma, la propuesta consiste en **pensar el lugar de las tecnologías digitales en las escuelas, fundamentalmente en términos de la construcción de ciudadanías digitales activas y democráticas**. En ese camino, las y los docentes desempeñan un rol estratégico: acompañan a niñas, niños y adolescentes para que puedan construir criterios que les permitan navegar el ciberespacio de forma cuidada, consciente y respetuosa; despliegan estrategias para visibilizar las potencialidades de las tecnologías en términos de ejercicio de derechos y contribuyen a que sus estudiantes aprendan a interpretar las lógicas que las subyacen.

Los sistemas educativos tienen la gran oportunidad de contribuir a que, en el marco de una cultura digital, niñas, niños y adolescentes puedan tomar decisiones con el máximo nivel de autonomía posible. Y esto resulta crucial para el futuro, pero también para la vida cotidiana y presente, para el aquí y ahora.

¿De qué hablamos cuando hablamos de tecnologías digitales?

// EL IMAGINARIO TECNOLÓGICO HEGEMÓNICO //

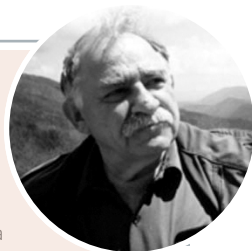
“Las tecnologías no son ni buenas ni malas, todo depende de cómo las usemos nosotros”. “Navegá ilimitadamente, elegí todo”. “Tecnología al servicio de la innovación”. “Ahora todo el mundo tiene celular”. “Con este celular podés hacer todo”.

Muchas y muchos escuchamos o decimos cotidianamente frases o eslóganes de este tipo. Desnaturalizar estas expresiones es un ejercicio complejo —siempre es complejo distanciarse del propio lenguaje—, pero permite analizar y describir **el imaginario tecnológico de nuestra época**, es decir, la mirada hegemónica en relación con qué se entiende por tecnologías digitales.

En términos generales, una de las principales características del imaginario tecnológico contemporáneo es que presenta a las tecnologías **desde una mirada instrumental**. Esto significa que solemos representarnos a las tecnologías digitales como meras herramientas, máquinas o mecanismos éticamente neutros, simplemente disponibles y al servicio de unos objetivos supuestamente definidos desde antes, tal como señaló **Murray Bookchin** (1999). Entre otros aspectos, lo que este imaginario niega o invisibiliza es el modo en que las propias tecnologías

moldean esos supuestos “objetivos”, y, aún más, el modo en que —particularmente en el caso de Internet— están transformando nuestras subjetividades, es decir, nuestros modos de ser y estar en el mundo, nuestras percepciones y conductas.

Murray Bookchin (Nueva York, 1921 - Burlington, 2006) fue un historiador, profesor universitario, sindicalista y filósofo político estadounidense. Fue fundador de la ecología social y se interesó por la planificación urbana dentro de la corriente anarquista y ecologista. Entre sus libros publicados se encuentran *Por una sociedad ecológica* (1976) y *La ecología de la libertad* (1982).



En el imaginario tecnológico contemporáneo, además, las tecnologías aparecen intrínsecamente unidas a **una idea de innovación o progreso indefinido**. La historia del desarrollo tecnológico es constantemente presentada como la historia de una evolución, de una infatigable y constante mejoría que no puede ni debe ser detenida, más allá de qué frutos esté generando (Jonas, 1997). Habitualmente, todo lo que ya existe en materia tecnológica es presentado como vetusto, de modo que la tecnología acaba por convertirse en un mero medio para multiplicarse a sí misma. Lo que esta idea de progreso indefinido oculta es que el desarrollo de tecnologías implica consecuencias deseadas pero también no deseadas, conocidas pero también desconocidas. Son ejemplos de ello el impacto ambiental del desarrollo tecnológico a gran escala —que se tratará más adelante— y los aún inciertos caminos de la inteligencia artificial.

En este imaginario hegemónico, además, las tecnologías digitales aparecen como **liberadas de todo horizonte de fines, de propósitos** (Galimberti, 2001). Lo que se les demanda es que innoven, que creen algo nuevo, que den todos los pasos posibles. Este imaginario no incluye una

exigencia a las tecnologías digitales para que produzcan sentido, resuelvan problemas, mejoren la vida democrática o colaboren con el bienestar colectivo. Esto no significa que las tecnologías digitales no tengan un gran potencial en ese sentido, sino que es poco habitual que, frente a ciertos desarrollos tecnológicos, la pregunta que surja sea si constituyen o no un avance en términos de la experiencia humana o del ejercicio de más y mejores derechos. Estas cuestiones solo toman algo de fuerza en casos más evidentes, como el del voto electrónico. Habitualmente, sin embargo, la preocupación por aquello que sería humanamente necesario o deseable es sustituida por el imperativo de dar curso a lo que el propio desarrollo tecnológico “pide” o “puede hacer”.

Otro aspecto importante del imaginario tecnológico hegemónico de nuestra época es el hecho de presentar a las tecnologías digitales como **provistas de una materialidad liviana, que no ocupa espacio, funciona casi mágicamente y no tiene dueños**. La metáfora de la nube —con la que solemos referirnos a Internet o a los servicios de almacenamiento en línea— es un ejemplo claro de esta representación

liviana, ligera de los entornos digitales. Sin embargo, como sostiene **Inés Bebea** (2015), la infraestructura que sostiene Internet

está formada por miles de kilómetros de cables subterráneos y submarinos, millones de antenas



Inés Bebea es educadora, ingeniera en telecomunicaciones y actriz de teatro social. Participó en distintas entidades, como la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y el programa de Naciones Unidas para abordar la brecha digital. Se ha desempeñado como docente e investigadora en varias instituciones, entre ellas, la Universidad Pontificia Comillas, la Universidad Juan Carlos Rey y la Universidad de Oslo.

colocadas en las azoteas de los edificios, cientos de edificios sin ventanas con hileras de armarios donde, en lugar de ropa, hay servidores. Estas toneladas de metales y plásticos existen en la tierra, no en las nubes. Están en nuestras ciudades. Y tienen dueño. Conocemos los nombres de algunos de ellos: Telefónica, Vodafone, Orange, ONO, y otros tantos intermediarios cuyos nombres no llegan a nuestros oídos. (21).

Por último —aunque son muchos otros los aspectos que podrían destacarse— resulta interesante observar cómo este imaginario presenta a las tecnologías digitales como **recursos que ya están, de forma indiscutida, al alcance de la mano de todas y todos**. Sin embargo, según informes del Banco Mundial, a finales de 2019 solo el 56,7% de la población mundial usaba Internet. Si para muchas personas el número resulta sorpresivamente bajo (teniendo en cuenta que prácticamente la mitad de la población aún no accede a conectarse), es porque el imaginario tecnológico contemporáneo —esa representación hegemónica sobre qué es la tecnología— presenta el acceso a las tecnologías digitales como un hecho consumado. Sin embargo, la pandemia por COVID-19 ha dejado al descubierto que la distribución del acceso a las tecnologías y a los saberes o habilidades necesarios para utilizarlas —es decir, la llamada *brecha digital*, concepto que se abordará más adelante— es una problemática sumamente vigente, y que aún está fuertemente atravesada por variables como el género, la clase social, la lengua, la discapacidad, el país de origen o la localidad (rural o urbana).

En el terreno local, según datos de este mismo organismo, hacia el año 2017 en Argentina un 74% de la población accedía a conectarse, mientras que en

el año 2000 solo se registraba un 7%. Según información publicada por el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INDEC), para el cuarto trimestre de 2020 se registraba un 90% de hogares con acceso a Internet de algún tipo (incluyendo celulares). Estas cifras expresan los importantes logros alcanzados en Argentina, en términos de conectividad, en las últimas décadas.

Sin embargo, en la Argentina existe todavía una gran deuda pendiente en términos de la calidad de esas conexiones y de la posibilidad de garantizarlas a través del tiempo. La pandemia por COVID-19 puso de manifiesto cómo muchas niñas, niños y adolescentes se vieron en la obligación de compartir dispositivos y conexiones sumamente deficientes, utilizando redes de celulares propios o de sus familias, lo que resultó sumamente insuficiente en relación con los usos necesarios (Chicos.net, 2020: bit.ly/2Zrxosj). Según un informe de Unicef, “prácticamente la mitad de las familias (47%) aún no cuentan con una computadora para que las niñas, niños y adolescentes puedan realizar actividades escolares. Asimismo, 1 de cada 5 hogares sigue sin acceder a conectividad domiciliaria” (uni.cf/3m9kWGf). En términos de la especialista en Tecnología Educativa **Mariana Maggio** (2021), la

pandemia dejó en evidencia que el acceso a dispositivos digitales y a conexión a Internet —al menos, con la calidad y frecuencia necesarias para desenvolverse en un contexto cada vez más atravesado por Internet— no está (en absoluto) resuelto.



Mariana Maggio es Doctora en Ciencias de la Educación. Se desempeña como docente e investigadora en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires. Entre sus libros publicados se encuentran *Tecnologías en las aulas* (2005) y *Enriquecer la enseñanza: Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad* (2012).

Así, mientras una parte de la población mundial intenta moderar el impacto de la conectividad constante en su vida (en otros términos: lucha por el “derecho a la desconexión”), otra sufre las consecuencias de quedarse afuera. **Y tanto ese “estar adentro” como ese “estar afuera” abren preguntas interesantes en torno a la relación entre tecnologías digitales y derechos.**

//HACIA UNA MIRADA CRÍTICA SOBRE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES//

Como ya mencionamos, uno de los grandes aspectos que el imaginario contemporáneo niega o invisibiliza es el modo en que las tecnologías digitales —sobre todo, Internet— contribuyen a transformar y modelar nuestras subjetividades: nuestros modos de ser, estar, percibir y actuar; es decir, las dimensiones sociales, políticas, económicas y culturales de las tecnologías. En ese sentido, al presentarlas como un simple conjunto de soluciones enteramente “al servicio” de las personas se **omite la pregunta, sumamente válida, acerca de aquello que las tecnologías hacen con nosotras y nosotros, acerca del modo en que se relacionan con el poder. Y esa omisión nos impide reflexionar y tomar decisiones, nos quita soberanía: desaprovechamos la oportunidad de ampliar derechos y aumentamos las posibilidades de su vulneración.**

¿Cómo pensar críticamente a las tecnologías digitales?

Este material —cuyo objetivo es ofrecer un marco de reflexión para la práctica docente— propone recuperar el enfoque de los (innumerables)

desarrollos teóricos que las presentan como mucho más que aparatos neutrales, desprovistos de toda intencionalidad.

Para reponer aquello que el imaginario tecnológico hegemónico ignora u oculta, es fundamental que asumamos a las tecnologías digitales como **“ambientes”, formas culturales, espacios en los que se juegan relaciones de poder**. Es imposible que las tecnologías digitales sean éticamente neutras, en tanto traen consigo un mundo de características que no se pueden dejar de habitar (Galimberti, 2001) y que están transformando decisivamente el presente y el futuro.

Basta con observar hasta qué punto Internet ha modificado nuestras formas de comunicación, acceso a la información, construcción de vínculos, trabajo, consumo y entretenimiento para notar que —como sostiene **Nicholas Burbules** (2006)— las tecnologías digitales no son solo recursos o herramientas, sino **entornos o espacios en los que se producen interacciones humanas**. Este enfoque implica pensarlas como mucho más que meros sistemas de transmisión de informaciones, para considerar que en ellas **suceden procesos: las personas** (y las organizaciones, comunidades,

empresas, corporaciones, gobiernos) **interactúan entre sí, intercambian, consumen y elaboran contenidos**.

En ese sentido, una tecnología no es solo la cosa, “sino la cosa y las pautas de uso con que se la aplica, la forma en que la gente piensa y



Nicholas Burbules es investigador en la Universidad de Illinois, Estados Unidos. Sus áreas de interés son la filosofía de la educación, la teoría crítica, la teoría política y la filosofía de la tecnología. Entre sus libros publicados se encuentran *El*

Diálogo en la Enseñanza: Teoría y Práctica (1999) y *Educación: Riesgos y Promesas de las Nuevas Tecnologías de la Información* (2001).

habla sobre ella, así como los problemas y expectativas cambiantes que genera". (Burbules, 2006: 23).

En suma, para desarrollar una mirada crítica sobre las tecnologías digitales —que permita pensar su vinculación con el ejercicio de derechos— **resulta fundamental construir representaciones que integren sus múltiples dimensiones**. Es decir, pensar las tecnologías digitales como:

- * dispositivos físicos, aplicaciones y entornos digitales;
- * ambientes socialmente habitados, que implican procesos, formas de ser y hacer, relaciones de poder, prácticas de control;
- * lenguajes que permiten representar, conocer y vincularse con el mundo;
- * espacios de construcción de subjetividades, vínculos, conocimiento y ciudadanía;
- * espacios de producción, circulación y consumo de contenidos digitales.

Las tecnologías digitales son mucho más que aparatos: son espacios que habitamos, que “nos habitan”, y que desempeñan un papel protagónico en nuestra época.

// LA CULTURA DIGITAL //

A la hora de aproximarse a la idea de cultura digital, un ejercicio interesante consiste en detenerse a pensar: ¿qué hice en Internet durante la última semana? Es posible que muchas personas hayan realizado más de una de las siguientes acciones, o incluso todas: buscar información sobre

un tema, trabajar, enseñar, aprender (tanto en términos formales como informales, por ejemplo, buscando tutoriales), comprar, vender, comunicarse con otras personas, crear o compartir textos multimediales, como *stickers*, *memes* o videos, buscar una dirección en un mapa, ver series o películas, opinar, organizar a una comunidad o grupo para realizar un proyecto, jugar, leer noticias. Hoy en día, el lugar de Internet va mucho más allá de aquella idea de “biblioteca gigantesca” que se solía tener hace pocas décadas.

En efecto, uno de los grandes hitos de la historia de la cultura digital es el surgimiento de la web 2.0. En la actualidad, cualquier usuario o usuaria de Internet que cuente con conectividad y ciertos saberes relativamente básicos puede crear y publicar videos, imágenes, sitios web, documentos, *blogs* o aulas virtuales. Esto no siempre fue así. Hasta la década del 2000, la web estaba en lo que se conoce como fase 1.0: solo quienes conocían lenguajes de programación podían producir contenidos; mientras que las usuarias y los usuarios comunes únicamente podían leer o mirar. Con la llegada de la web 2.0, las personas no especializadas pudieron interactuar más ampliamente en entornos digitales (algunas de las aplicaciones más

emblemáticas de esta etapa son Wikipedia, YouTube, Blogger y Twitter). Con el tiempo, cada vez más prácticas cotidianas fueron transformadas a partir del uso de Internet.

Así, tal como sostiene el novelista y ensayista italiano **Alessandro Baricco** (2019), en las



Alessandro Baricco (Turín, 1958) es un escritor y periodista italiano. La publicación de la novela *Seda* en 1996 le dio fama internacional. Baricco es Licenciado en Filosofía por la Universidad de Turín.

Además de narrativa y teatro, es autor de ensayos, entre ellos *The Game* (2018), sobre transformaciones tecnológicas. También ha participado de programas de televisión como presentador.

últimas décadas las tecnologías digitales han generado una verdadera **revolución mental**. Internet ha cobrado una presencia diaria en nuestras vidas, constituyéndose como un verdadero ámbito de sociabilidad que convive o se tensiona —de maneras más o menos problemáticas— con los entornos físicos. Lejos de constituirse como “lo otro que la realidad”, los entornos digitales han pasado a ser parte fundamental de nuestras prácticas cotidianas. **Lo virtual es real: esta presencia diaria es la base sobre la que se construye lo que conocemos como cultura digital.**

En contextos donde la conectividad es escasa o nula, la cultura digital también está presente. El hecho de que una familia no cuente con conectividad en su hogar, por ejemplo, no impide que las inscripciones a la escuela se sigan realizando *online* o que las tarjetas que utilizan para tomar transportes públicos generen información en línea. Por otra parte, el protagonismo de las formas de lo digital —de sus procedimientos, sus terminologías, sus estéticas— es tal que estas aparecen aun en esferas o productos culturales aparentemente ajenos a ella. A modo de ejemplo, basta ver cómo las portadas de los diarios impresos se han ido modificando en los últimos tiempos para asemejarse a la interfaz de un sitio web o cómo un paquete de galletitas puede incluir iconografía propia de las redes sociales.

La llamada cultura digital hace referencia al conjunto de saberes y prácticas surgidas y desarrolladas en torno al uso cotidiano, ubicuo y masivo de tecnologías digitales, y particularmente, de Internet. Como usuarias y usuarios contribuimos cotidianamente a constituir la y —a la vez— se nos presenta como un conjunto de lógicas que las tecnologías digitales traen consigo (así como las tecnologías digitales no son neutras, la cultura digital tampoco lo es).

¿Qué discursos predominan en la cultura digital?

La cultura digital implica también el predominio de cierto tipo de discursos. Se destacan los lenguajes visuales, audiovisuales y multimedia, que cobran protagonismo y constituyen una profunda transformación en la sensibilidad de la época. Predomina una invitación constante a la interacción y una circulación sumamente efímera de textos de todo tipo, en muchos casos de acceso gratuito o a bajo costo.

En suma, la idea de cultura digital implica que **Internet transforma casi todas las prácticas**. En ese sentido, la pandemia por COVID-19 es otro hito que está marcando un nuevo giro en la historia de la cultura digital. Muchas usuarias y usuarios en todo el mundo se han visto inesperadamente inmersas e inmersos en el mundo del teletrabajo, la educación mediada por entornos digitales, la profundización de la virtualidad como espacio de construcción de vínculos, y más. Y aún no tenemos certezas acerca de cuántas de estas prácticas han llegado para quedarse.

¿Qué es el ciberespacio?

En el marco de la cultura digital, **el concepto de ciberespacio refiere a Internet en tanto espacio de encuentro e interacción**. En efecto, esta idea incluye no solamente a la infraestructura material de Internet, “sino también el oceánico universo de informaciones que contiene, así como los seres humanos que navegan por él y lo alimentan” (Lèvy, 2007: 1). El ciberespacio es escenario de encuentros, interacciones y tensiones entre personas, empresas, organizaciones, gobiernos, Estados (entre otros actores).

Sin lugar a dudas, **el ciberespacio puede constituir un espacio de ampliación de derechos, pero también ser el territorio de nuevas vulneraciones o de viejas vulneraciones que se despliegan en más dimensiones de la realidad.** Las tecnologías digitales pueden contribuir a construir una cultura más colaborativa y accesible, simplificar tareas, ampliar posibilidades políticas, sociales, educativas, comunicativas y expresivas; pero, a la vez, habilitan nuevas técnicas de control social y abren el espacio para nuevas vulneraciones a la integridad.

En gran medida, **la relación más o menos armónica que se establezca, en cada caso, entre tecnologías digitales y derechos dependerá de las condiciones en las que se desarrollen las interacciones en el marco del ciberespacio.**

¿Cuáles son las oportunidades y los riesgos de la cultura digital?

Las caracterizaciones acerca de las tecnologías digitales, la cultura digital o el ciberespacio suelen oscilar entre dos polos opuestos que —únicamente a fines analíticos— podemos exagerar y describir del siguiente modo:

- * Una mirada totalmente optimista e instrumental, que sostiene que la cultura digital se caracteriza por una lógica 100% abierta, de participación y altruismo, de cocreación y expansión del conocimiento; que no es otra cosa que una puerta abierta a la democratización de la palabra, a la posibilidad de que todas y todos puedan crear y participar, a romper (para bien) los límites del espacio y del tiempo.

- * Una mirada totalmente catastrófica, según la cual la cultura digital no es más que el modelo cultural perfecto para las formas contemporáneas de control. Entre otros aspectos, porque exalta el valor del *confort* por sobre todas las cosas, porque celebra la ubicuidad como un valor positivo —abriendo las puertas a un control exhaustivo y en todos los puntos—, porque pone en marcha un mecanismo publicitario permanente o porque nos invita a autoentrenarnos diariamente en la multitarea, una capacidad altamente valorada en el mercado de trabajo actual.

Podemos rescatar aportes de ambas miradas. Sin embargo, es central comprender que, **por lo general, cada escenario atravesado por tecnologías digitales conjuga oportunidades y problemáticas: de ahí su complejidad**. Por ejemplo, podemos utilizar tecnologías para crear comunidades en torno a causas muy valiosas, pero esto no impide que —al mismo tiempo— estemos generando datos que podrán ser utilizados con fines comerciales. O, a la inversa: en muchos casos, las redes sociales son escenario de *ciberbullying*¹ y de incitación al odio y a la discriminación; pero también son espacios que nuclean a personas que comparten demandas o necesidades, y que las ayudan a romper el aislamiento.

El desafío consiste entonces en poder analizar de qué manera se está dando —o no— ese equilibrio, poder describir cómo funciona, desarrollar —y contribuir a que las y los estudiantes desarrollen— capacidades para analizar, interpretar y discernir qué estamos haciendo con la cultura

1- Se denomina *ciberbullying* a la modalidad virtual de *bullying* o maltrato entre pares.

digital y, a la vez, qué está haciendo ella con nosotras y nosotros.

Comprender las oportunidades que brinda y dimensionar los riesgos a los que nos expone para que —dentro de ciertos límites que se nos imponen— podamos ejercer una ciudadanía más plena y consciente, fortaleciendo el ejercicio de derechos.

Tecnologías digitales y derechos

// LA INCLUSIÓN DIGITAL COMO DERECHO //

Desde hace varias décadas se habla de la existencia de una **brecha digital, es decir, de una distribución desigual de las tecnologías digitales**. Este concepto se aborda usualmente desde dos aspectos: el acceso a dispositivos digitales y a la conexión a Internet, por un lado, y al desarrollo de las habilidades necesarias para su uso efectivo, crítico y creativo, por el otro. En la actualidad, ambas dimensiones de la brecha constituyen asignaturas pendientes en todos los países de nuestra región.

¿Hasta qué punto el acceso al equipamiento y a las competencias digitales para un uso crítico y creativo constituye realmente un derecho?

Para la investigadora argentina **Beatriz Busaniche**, pensar Internet como un Derecho Humano es poner una tecnología al mismo nivel que una serie de derechos extremadamente trascendentes en la historia de la humanidad, y a cuyo establecimiento se arribó después de duros consensos posteriores a la masacre de dos guerras mundiales. Sin embargo, Busaniche reconoce que definitivamente, hoy en día, Internet es un elemento central para el cumplimiento de los Derechos Humanos².

2- Para ampliar este tema, puede escucharse, "¿Internet es un derecho humano?". Episodio del podcast *8 preguntas. Dilemas e interrogantes de la ciencia contemporánea*, disponible en spoti.fi/3juN0Cg.

Efectivamente, como afirma Maggio (2021), en el marco de la cultura digital hace tiempo ya que asegurar este acceso es la única forma de garantizar la participación en la cultura y el acceso a los bienes culturales de nuestro tiempo. Pero por sobre todas las cosas, lo que queda al descubierto en la actualidad es que **las tecnologías digitales funcionan hoy como un puente necesario para la concreción de derechos fundamentales:** sobre todo durante y después de la pandemia, se necesita un dispositivo conectado —y conocer cómo usarlo— para poder educarse, trabajar, acceder a la salud, gestionar dinero, participar políticamente, jugar y comunicarse. En la actualidad, **la inclusión digital efectivamente es un derecho cuyo cumplimiento debe garantizarse, tanto en términos de acceso al equipamiento y a la conectividad como al desarrollo de las competencias y habilidades necesarias para su uso crítico.**

En esta línea, en el año 2016 —antes de la pandemia por COVID 19, pero a partir de argumentos similares— el Consejo de Derechos Humanos de las Naciones Unidas aprobó una resolución en la que **el acceso a Internet es considerado en sí mismo un derecho básico** de todos los seres humanos. A pesar de que esta resolución no tiene un carácter vinculante, el documento anima a los Estados a que lo garanticen, por lo que fue considerado un verdadero avance en el tema.

Así, **el acceso a Internet es un derecho básico porque, en el marco de una cultura digital, constituye un puente para el ejercicio de muchos otros derechos.** Las personas que no cuentan con conectividad —en su mayoría, mujeres, ancianos, personas con discapacidad o miembros de minorías étnicas o lingüísticas, grupos indígenas y residentes de zonas pobres o remotas— “siguen aislados de los beneficios de esta nueva era

y quedan aún más rezagados” (ONU, s. f.: bit.ly/3Ce6gLk). **La brecha digital tiende a profundizar las desigualdades preexistentes** (Chicas en Tecnología, bit.ly/3E9kEFq).

¿Cuáles fueron algunas de las medidas de los Estados de nuestra región para reducir la brecha digital?

Con el objetivo —entre otros— de reducir la brecha digital, y con niveles desiguales de éxito, los Estados de nuestra región han llevado adelante una serie de políticas públicas en torno a lo digital en la educación. En un artículo del Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación (IIPE) de UNESCO, publicado en el año 2020, se identifican dos ciclos claros en términos de planificación de políticas digitales en Latinoamérica:

- * **2005-2014** Este primer período estuvo caracterizado por “una enorme eclosión y expectativas en torno a las políticas digitales en educación” (bit.ly/3m8uMrK). Se impulsaron diversas iniciativas: “una computadora por alumno, aulas móviles, dotación de infraestructuras a las escuelas, y extensión y cobertura de la conectividad” (bit.ly/3m8uMrK). Se buscó generar y sostener una política pública de fuerte impacto social y educativo.
- * **2015-2019** Según la UNESCO, este período fue muy desigual en la región. “Algunas políticas pasaron de ser proyectos gubernamentales a políticas de Estado” (bit.ly/3m8uMrK), y lograron sostenerse a través de distintos gobiernos, pero en muchos países se desaceleraron e incluso estancaron. A esto se sumó una “cierta decadencia en el área TIC”, con “gran cantidad de equipos bloqueados, rotos,

en desuso y escuelas desconectadas de Internet” (bit.ly/3m8uMrK), incluso en ambientes urbanos en los que este punto se podría haber resuelto con relativa simplicidad. Según el artículo, en muchos casos esto ocurrió producto de la instalación de agendas neoliberales en los países de la región.

El documento plantea que la pandemia por COVID-19 ha roto con la inercia de los años anteriores. A los fines de dar respuesta a la emergencia educativa —y frente a la imposibilidad de abrir las aulas—, **las políticas digitales volvieron a instalarse en las agendas de los gobiernos de la región**. Apareció una nueva perspectiva: la de planificar políticas digitales para contextos de emergencia, y para modelos híbridos que combinen presencialidad y virtualidad.

¿Cuál es la política pública digital y de medios en la Argentina a nivel nacional?

Sin pretensión de agotar el tema, mencionaremos aquí algunos hitos para seguir indagando e invitar a la reflexión.

- * **Ley N.º 26522 de Servicios de Comunicación Audiovisual** (2009). Esta ley reemplazó a la que había sido impulsada por la última dictadura cívico-militar. Entre otros aspectos, buscó regular el reparto del espacio radioeléctrico entre actores públicos, privados y organizaciones sin fines de lucro, reducir la cantidad de licencias en poder de un solo dueño, limitar la presencia de capitales extranjeros en la propiedad de los medios y fomentar la producción de contenidos nacionales. Su implementación fue compleja y ocurrió en el marco

de numerosas controversias: para algunas de las voces opositoras, se trató ante todo de una campaña del gobierno de turno contra los intereses del grupo Clarín. En 2015, el nuevo Gobierno nacional eliminó el ente regulador creado por la ley (la Autoridad Federal de Servicios de Comunicación Audiovisual) y creó la Enacom, amplió nuevamente el límite de licencias por propietario y habilitó el llamado *cuádruple play*, que permitió que las compañías de telefonía ingresaran al negocio de la TV por cable.

El caso de esta ley invita a reflexionar acerca del rol de los medios de comunicación en nuestra sociedad. ¿Qué implica pensar a la comunicación como un derecho? ¿Y como una mercancía? ¿Cómo combinar y regular ambos aspectos? ¿Qué rol debería cumplir el Estado? ¿En qué aspectos debería intervenir? ¿Por qué es importante que, por ejemplo, una escuela pública pueda pedir una licencia para crear una radio FM? ¿Por qué es tan difícil regular lo que sucede en Internet?³

* **Conectar Igualdad (2010).** Creado a través del decreto 459/2010, este programa de inclusión digital de alcance federal nació inspirado en el enfoque de la iniciativa OLPC (*One Laptop per Child*, o “una computadora por niño”). El proyecto OLPC comenzó en el año 2005, en el Laboratorio de Medios del Instituto Tecnológico de Massachusetts (Media Lab del MIT), en Estados Unidos. OLPC impulsaba la entrega de una computadora portátil de bajo costo y reducido gasto de

3- El material *Niñez, juventud y medios*, elaborado por la Defensoría del Público en 2016 y disponible en bit.ly/3jx4kGO, aporta algunas reflexiones y actividades interesantes para el aula.

energía a cada niña y niño del sistema educativo. Los equipos estaban basados en el sistema operativo de uso libre Linux, contenían programas y aplicaciones de uso libre, permitían una conexión entre sí, y estaban pensados para utilizarse tanto en el aula como en el hogar. En esa línea, en el año 2007 Uruguay fue el primer país en el mundo en “comprometer e implementar un plan para distribuir computadoras personales a todos los estudiantes y docentes de su educación pública” (UNESCO, s. f.: bit.ly/2XGEFnf), a través del llamado Plan Ceibal.

En adhesión a este enfoque, Argentina lanzó el Programa Conectar Igualdad en 2010. Sus principales objetivos fueron la entrega de equipamiento tecnológico a estudiantes y docentes, la provisión de conectividad, el desarrollo de contenidos pedagógicos digitales y la formación docente para transformar paradigmas y modelos de enseñanza. Desde un enfoque de soberanía digital, el programa incluyó el desarrollo nacional de Huayra GNU / Linux, un sistema operativo de uso libre basado en Linux.

En 2016 —con el cambio de gestión a nivel nacional— el PNIDE (Plan Nacional de Inclusión Digital Educativa) fue discontinuado, y el Programa Conectar Igualdad pasó a la órbita de Educar SE. En 2019, este programa se reemplazó por Aprender Conectados, y —según un informe de la organización CIPPEC— el presupuesto del plan tuvo una baja del 82% entre los años 2015 y 2019.

Luego de este período, y con un nuevo cambio de gestión a nivel nacional, en 2020 el programa fue relanzado como Plan Federal Conectar Igualdad - Juana Manso, incorporando una plataforma de

recursos educativos abiertos y un sistema de aulas virtuales para docentes de todo el país, además de retomar la política de distribución de *netbooks* a estudiantes de Nivel Secundario de escuelas de gestión estatal.

- * **Navegación gratuita de sitios y portales en contexto de pandemia por COVID-19.** En 2020, el Ministerio de Educación de la Nación anunció que, en base a un acuerdo con las empresas telefónicas, la navegación desde celulares por sitios web de universidades, aulas virtuales y una serie de sitios educativos no consumiría datos. De este modo se buscó garantizar la gratuidad de una importante parte de la navegación necesaria para fines pedagógicos.



Participantes del Taller de Experiencias Audiovisuales del Colegio Secundario “José Hernández” de Corrientes, en el año 2014. Durante el taller, los estudiantes de primer año del colegio recibieron las netbooks del Plan Conectar Igualdad.

// LOS DERECHOS EN EL ÁMBITO DIGITAL //

Más allá del derecho a contar con conectividad y tecnología, y a aprender cómo usarla críticamente para poder acceder a derechos básicos, ¿qué sucede, en los entornos digitales, con los derechos que ya conocemos desde hace décadas?

Si —como sostiene Baricco (2019)— estamos inmersos en una verdadera “doble fuerza motriz” (física y virtual), es fundamental preguntarse **qué sucede en el ciberespacio con el ejercicio de los derechos que la humanidad estableció antes de la invención de Internet**. Al no estar el ciberespacio delimitado por un territorio físico ni ser transparente en términos de quiénes lo habitan, la regulación de estos derechos se vuelve más compleja y adquiere nuevas formas, pero es sin lugar a dudas necesaria para garantizar la continuidad de los consensos construidos en torno a qué condiciones necesitan las personas para desarrollar plenamente sus vidas.

En esta línea, —además de la resolución “Promoción, protección y disfrute de los derechos humanos en Internet” de la Organización de Naciones Unidas (ONU) anteriormente mencionada— cabe destacar la publicación —en el año 2021— de la Observación Nro. 25 de la Convención sobre los Derechos del Niño (2021), aprobada por las Naciones Unidas con el objetivo de orientar a los Estados sobre las medidas legislativas, normativas y de otra índole destinadas a proteger el ejercicio efectivo de todos los derechos de niñas y niños, también en el entorno digital. Esto incluye la regulación del sector empresarial y de las organizaciones sin fines de lucro que prestan servicios y ofrecen productos para entornos digitales. Como detalla el documento:

Los derechos de todos los niños deben respetarse, protegerse y hacerse efectivos en el entorno digital. Las innovaciones en las tecnologías digitales tienen consecuencias de carácter amplio e interdependiente para la vida de los niños y para sus derechos, incluso cuando los propios niños no tienen acceso a Internet. La posibilidad de acceder a las tecnologías digitales de forma provechosa puede ayudar a los niños a ejercer efectivamente toda la gama de sus derechos civiles, políticos, culturales, económicos y sociales. Sin embargo, si no se logra la inclusión digital, es probable que aumenten las desigualdades existentes y que surjan otras nuevas. (ONU, 2021: bit.ly/2ZobSEN).

El ciberespacio es un ambiente constitutivo de la realidad y, por ende, en él también deben regir los Derechos Humanos. Si entendemos a la cultura digital y al ciberespacio como territorio de tensión permanente entre riesgos de vulneración y oportunidades de ampliación de derechos, el concepto de ciudadanía digital permite reunir y organizar algunas ideas clave.

Para profundizar sobre estos temas puede consultarse el material *Derechos Humanos* de esta colección.



// EL CONCEPTO DE CIUDADANÍA DIGITAL //

Como sostuvimos, el ciberespacio es un concepto que excede la infraestructura material de Internet: en él, entre otras cosas, nos relacionamos, interactuamos, experimentamos relaciones de poder, convivimos, colaboramos y construimos identidad. Así —lejos de ser “lo otro de lo real”— el ciberespacio constituye una parte fundamental de nuestra realidad más cotidiana y concreta.

A partir de esas consideraciones, es claro que **el principio de ciudadanía —tal como lo entendíamos antes de que existiera Internet— debe ser repensado**. Si las tecnologías transforman (casi) todas nuestras prácticas cotidianas, si Internet constituye un ámbito de sociabilidad en sí mismo, si se ha vuelto indispensable para el ejercicio de derechos básicos, entonces la forma de pensar y construir ciudadanía no puede ser la misma.

Tradicionalmente, en el marco educativo, la idea de ciudadanía refería —en términos generales— a la problematización de los vínculos con otros y otras, tanto en términos interpersonales como sociales, y en relación con derechos y responsabilidades.

¿Cómo se amplía o modifica el concepto de ciudadanía en el marco de la cultura digital?

Sin lugar a dudas, la idea contemporánea de ciudadanía debe incluir algunas nuevas preguntas: ¿cómo convivir en el ciberespacio? ¿Qué normas “no escritas” rigen la convivencia en Internet? ¿Qué oportunidades y riesgos existen? ¿Sabemos cómo ejercer nuestros derechos en el ciberespacio? ¿Conocemos de qué nuevas formas pueden ser vulnerados? ¿Cómo proteger la identidad, privacidad e integridad de las personas en el ciberespacio? ¿Qué significa convivir responsablemente en el ciberespacio? ¿Qué estrategias podemos desplegar para un uso más respetuoso, seguro, ético y creativo de los entornos digitales? ¿Cómo usar las tecnologías para respetar (y hacer respetar) el Estado de Derecho?

En los entornos digitales, las personas también tenemos derechos y responsabilidades, y estamos expuestas a distintas formas de vulneración de esos derechos.

La ciudadanía digital refiere al desarrollo de capacidades para disfrutar del potencial de las tecnologías digitales y —a la vez— al desarrollo de estrategias para participar de manera más segura, crítica, activa y solidaria en el ciberespacio⁴. Ejercer una ciudadanía digital plena significa contar con ciertos saberes y llevar adelante ciertas prácticas para maximizar el ejercicio de derechos y reducir los riesgos de vulneración en el marco del ciberespacio.

Así, **el campo de la ciudadanía digital incluye el desarrollo de competencias o habilidades vinculadas a múltiples temáticas asociadas a la vida en el ciberespacio:** el resguardo de la privacidad, de la imagen, de los datos personales; el conocimiento en torno a qué hacen las empresas digitales con nuestros datos; la prevención de las violencias en Internet y de los consumos problemáticos asociados a la cultura digital; la comprensión de los sesgos que existen en las lógicas algorítmicas y la posibilidad de reflexionar acerca de sus consecuencias políticas; la convivencia saludable (por ejemplo, las estrategias para prevenir nuevas modalidades del *bullying*, como el *ciberbullying*); las formas de protección ante nuevos modos de acoso y abuso a menores de edad por Internet (*grooming*) y más.

4- Según UNESCO (2015), la ciudadanía digital es el “conjunto de competencias que faculta a los ciudadanos a acceder, recuperar, comprender, evaluar y utilizar, para crear, así como compartir, información y contenidos de los medios en todos los formatos, utilizando diversas herramientas, de manera crítica, ética y eficaz con el fin de participar y comprometerse en actividades personales, profesionales y sociales” (Unicef Argentina, 2020: 44).

// TECNOLOGÍAS DIGITALES Y DERECHOS EN LAS MÚLTIPLES DIMENSIONES DE LA VIDA SOCIAL //

Desde una mirada propia de la ciudadanía digital —y con el objetivo de contribuir a construir estrategias para participar, comunicarse y cuidar la integridad propia y de las demás personas en Internet—, este material ofrece en los próximos apartados un breve (y necesariamente incompleto) mapa de algunas de las principales dimensiones de la vida social en las que la cultura digital y las tecnologías digitales ponen en escena tanto riesgos como oportunidades en términos de ejercicio de derechos.

El objetivo final será, en todos los casos, **contribuir a generar nuevas preguntas sobre la relación entre tecnologías y derechos, con especial énfasis en el rol de las y los docentes a la hora de favorecer la construcción de una ciudadanía digital plena por parte de las y los estudiantes**. Todas las dimensiones que se abordan a continuación deben pensarse en forma articulada, y en ningún caso representan un abordaje exhaustivo de la temática.



Cristóbal Cobo (Santiago de Chile, 1976) es investigador y especialista en tecnologías educativas. Actualmente trabaja para el Banco Mundial como especialista en políticas de educación y tecnología. Es defensor de la publicación científica de acceso abierto. Entre sus obras publicadas se encuentran *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación* (2011) y *La innovación pendiente. Reflexiones (y Provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento* (2016).

// TECNOLOGÍAS DIGITALES Y PARTICIPACIÓN POLÍTICA Y SOCIAL //

En su libro *La innovación pendiente* (2016), **Cristóbal Cobo** sostiene que:

La ironía estaría en que las mismas tecnologías de información y comunicación (TICs) que permitieron a los individuos organizar manifestaciones contra el Estado (primavera árabe, indignados en España, “okupas” de Wall Street o la revolución de los pingüinos en Chile son algunos ejemplos de ello), también posibilitarían que los gobiernos espieran a sus ciudadanos. (15).

Como sugiere Cobo, en términos de participación política y social, las tecnologías digitales también revisten un doble carácter: potentes para el ejercicio y la ampliación de derechos y, a la vez, terreno riesgoso. Y esto no se limita a la relación de las personas con los gobiernos, sino de los países entre sí, de las personas entre sí, o de las personas o países con comunidades, empresas, corporaciones y organizaciones de todo tipo que circulan por el ciberespacio.

¿Qué es la “lógica algorítmica” que rige al ciberespacio y qué implicancias políticas tiene?

Los algoritmos son secuencias de instrucciones que permiten llevar a cabo tareas y que definen, por ejemplo, qué resultados obtenemos cuando hacemos una búsqueda en Google, qué personas nos aparecen en una aplicación de citas, qué recomendaciones nos ofrece una plataforma de series y películas, qué publicidades se nos muestran, la posibilidad de que una cámara reconozca nuestra cara y mucho más. En muchos casos, estos algoritmos están creados en base a un gran volumen de **datos** que la web recoge sobre nuestros comportamientos como usuarias y usuarios: qué publicamos, qué compramos, qué sitios visitamos, qué personas son nuestras amigas o seguidoras en redes,

etc. De este modo, los algoritmos pueden analizar tendencias y realizar predicciones, como veremos más adelante.

El imaginario tecnológico contemporáneo —que caracterizamos anteriormente— tiende a ocultar las lógicas algorítmicas que influyen en tantos aspectos de nuestras vidas, presentándolas como neutrales o indiscutiblemente objetivas. No solemos conocer con qué criterios están contruidos estos algoritmos, de qué manera nuestros datos personales han contribuido a construirlos, ni hasta qué punto esa construcción está atravesada por sesgos (errores sistemáticos o criterios injustos).

El problema de la lógica algorítmica en relación con el derecho a la participación social y política es, entre otros, que los algoritmos expresan prioridades, intereses, preferencias y prejuicios de quienes los desarrollan y de los sistemas culturales en los que surgen, están basados en datos cuya propiedad no está correctamente regulada y —aun así— las empresas y los gobiernos están mostrando un uso cada vez más acrítico y protagónico de los algoritmos a la hora de tomar decisiones (por ejemplo, para identificar perfiles potencialmente “criminales” o para seleccionar postulantes a un empleo). Para dar cuenta de la solidez de una política pública, por ejemplo, se suele argumentar —sin más— que está basada en datos, reduciendo cualquier otro tipo de conocimiento al terreno de las meras opiniones, o dejando de lado la pregunta por cómo han sido recabados esos datos o por aquellos datos que no son relevados, que quedan afuera.

Efectivamente, como sostiene un informe de la ONU, “el uso de algoritmos puede reproducir e incluso amplificar los sesgos humanos y sistémicos

cuando funcionan a partir de datos que no son suficientemente diversos” (bit.ly/3Ce6gLk). Un ejemplo de ello es cómo las búsquedas en Internet de nombres populares entre las personas negras tienen mayor probabilidad de arrojar resultados relacionados con los registros de arrestos que las búsquedas de nombres populares entre las personas blancas. Ejemplos como este pueden encontrarse en torno a otras variables, como la nacionalidad, el género o la discapacidad.

Tal como expresa Maggio (2021), es fundamental desocultar las lógicas algorítmicas y aprender a crear tecnología para la construcción de una ciudadanía digital más plena. **La tecnología basada en datos “tiene el potencial de empoderar a los individuos, mejorar el bienestar humano y promover los derechos universales” (ONU, s. f.: bit.ly/3Ce6gLk), promoviendo políticas democráticas, pero esto no ocurre automáticamente,** sino que —muy por el contrario— depende del “tipo de protección que se establezca” (ONU, s. f.: bit.ly/3Ce6gLk), del consenso democrático en torno a los objetivos para los cuales será utilizada y de los modos en los que se diseñe e implemente.

El papel de los datos y algoritmos en la vida política contemporánea se relaciona estrechamente también con la noción de **soberanía tecnológica y digital**. En términos tradicionales, la soberanía es un concepto que determina la posibilidad que tiene un pueblo para ejercer la máxima autoridad en un territorio determinado. Entonces gran parte de la cuestión radica en cómo pensar la soberanía en el difuso terreno del ciberespacio.⁵

5- Para saber más sobre este tema, se puede consultar el artículo de Educ.ar “¿Por qué es importante la soberanía tecnológica?”, disponible en bit.ly/2ZEauxP.

¿Hasta qué punto pueden los Estados tomar decisiones en torno a qué tecnologías crear, cómo o para qué usarlas y cómo limitarlas?

Sin pretensión de ahondar en el tema, podemos mencionar que una de las principales problemáticas de los países de la región en términos de soberanía tecnológica y digital radica en el hecho de que la abrumadora mayoría del equipamiento (*hardware*), de la provisión de conexión y de los servicios y contenidos digitales que sus poblaciones conocen y utilizan son ideados, desarrollados y comercializados por grandes corporaciones con recursos mucho más grandes que los de los propios Estados. **A cambio de la posibilidad de recabar y vender nuestros datos, estas grandes empresas nos ofrecen servicios de muy alta calidad a precios muy bajos o nulos**, dificultando —o, en ocasiones, anulando— la posibilidad de competencia o regulación por parte de actores del ámbito público. Algunos de los problemas que genera esto a nivel de la dinámica política y social son los siguientes.

- * **Una dependencia de las poblaciones (habitantes y gobiernos) con respecto a productos comerciales.** Por citar un ejemplo: muchas personas dependen de que sus cuentas de *e-mail* o mensajería instantánea sigan funcionando para continuar su vida laboral, e incluso muchos gobiernos necesitan que los servicios privados de base de datos en la “nube” no se caigan para poder llevar adelante sus políticas. ¿Qué pasaría si estas empresas decidieran desconectarnos de la red?
- * **Un gran poder de influencia de ciertas empresas sobre los intereses, ideas y representaciones de millones de usuarias y usuarios** que casi obligadamente consumen sus contenidos y les ofrecen sus datos a cambio.

- * Como consecuencia de esta dependencia, **un aumento del poder de las corporaciones para influir sobre los Estados.** Este *lobby* puede orientarse a exigir normativas que les permitan explotar cada vez más la obtención de datos, pero también a influir sobre aspectos políticos, partidarios, sociales o económicos que las empresas consideren beneficiosos.
- * **Una escasa participación democrática de las poblaciones en relación con qué tecnología crear, cómo y para qué.** En esta dinámica, la mayoría de la población queda relegada a un rol de consumo, mientras que la (crucial) tarea de idear y desarrollar tecnologías queda delegada a empresas cuyo objetivo central —por su propia naturaleza, más allá de sus estándares éticos— es el lucro.

CASO DE INTERÉS PARA SEGUIR INVESTIGANDO: FACEBOOK Y CAMBRIDGE ANALYTICA

En 2018, la empresa Facebook comenzó a ser investigada por haber compartido datos de millones de usuarias y usuarios con la consultora política Cambridge Analytica, encargada de múltiples campañas electorales alrededor del mundo. Se consideró que este hecho violó las propias políticas de Facebook. Para saber más acerca de este tema se puede consultar el artículo de la BBC “5 claves para entender el escándalo de Cambridge Analytica que hizo que Facebook perdiera US\$37.000 millones en un día”, disponible en [bbc.in/3nKYCSF](https://www.bbc.com/es/tecnologia/2018/04/180426_facebook_cambridge_analytica).

POLÍTICAS DE SOBERANÍA DIGITAL: HUAYRA GNU/ LINUX

Este sistema operativo libre fue desarrollado por técnicas y técnicos de Argentina en el marco del programa Conectar Igualdad, bajo las reglas del *software* libre y desde una política de promoción de la soberanía digital. Para saber más sobre este sistema operativo se puede entrar a huayra.educar.gob.ar.

ORGANISMOS PÚBLICOS DE PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES

En la Argentina, la Agencia de Acceso a la Información Pública —dependiente del Ministerio Público Fiscal— se ocupa de promover el cumplimiento del derecho al acceso a la información pública. Entre sus diversas políticas se encuentra la de protección de datos personales, que permite a ciudadanos y ciudadanas solicitar información acerca de qué empresas tienen sus datos personales, quiénes son sus titulares y en qué domicilio legal operan, cómo obtuvieron esa información, con qué objetivo, etc. También ofrece asesoramiento para pedidos de rectificación de esos datos o denuncias por su uso sin consentimiento.

¿Qué oportunidades presentan las tecnologías digitales en términos de participación social y política de las ciudadanas y los ciudadanos?

Esta pregunta podría abordarse en muchos niveles. En términos de la práctica docente, resulta relevante mencionar algunos fenómenos que interesan y convocan especialmente a las y los jóvenes.

Uno de ellos es el **ciberactivismo, que se sirve del ciberespacio y los medios digitales para actuar en favor de causas colectivas e influir sobre otras personas para llamar a la acción**: impulsar cambios en los hábitos cotidianos y en la agenda pública, nuevas soluciones a los problemas de la comunidad o transformaciones políticas, sociales, culturales o económicas⁶. Las y los ciberactivistas aprovechan las enormes posibilidades que ofrece el ciberespacio, a costos relativamente bajos en términos de comunicación, creación de comunidades y generación de fondos.

En el campo del ciberactivismo, **habitualmente se discute hasta qué punto la interacción por medios digitales puede contribuir al logro de cambios concretos que impacten en la vida cotidiana de las personas**. ¿El apoyo a causas a través de Internet puede cambiar el mundo o solo opera como catarsis? En las redes sociales, ¿predomina el poder movilizador o —por el contrario— una ética de la indignación efímera? ¿Hasta qué punto es cierto que “cualquiera” puede impulsar una causa en Internet? Pero también, si algo “suena fuerte” en Internet —aunque más no sea a través de *likes* y *posteos*— ¿hay más posibilidades de instalar la conversación sobre el tema, y de que las empresas o los gobiernos actúen? Si una gran cantidad de personas, por ejemplo, “etiqueta” en una publicación en redes a una funcionaria o un funcionario, una empresario o empresaria o una marca de gran poder, ¿puede lograr que modifique algún accionar? ¿Qué efectos se pueden conseguir en la agenda que plantean los medios masivos de comunicación tradicionales? La televisión, la radio y los diarios también se nutren de *trending topics*⁷, videos viralizados y noticias que

6- Para profundizar sobre este tema puede verse el video *¿Un like puede salvar el planeta? Ciberactivismo adolescente ante la crisis ambiental*. Webinar, disponible en bit.ly/3jKTkp4.

7- Palabras o frases que las usuarias y usuarios más repiten, en un momento concreto, en una determinada red social.

circulan por las redes sociales (en ocasiones, incluso, limitándose a una simple reproducción). Esto aumenta el poder de estos mensajes, que —de esta manera— muchas veces llegan a destinatarias y destinatarios que ni siquiera utilizan redes sociales.

Estas preguntas no tienen una respuesta única: deben ser pensadas para cada escenario. En términos generales, es posible pensar que el ciberactivismo logra sus objetivos cuando se complementa con movimientos que trabajan en el territorio presencial o cuando logra expresar o amplificar demandas que circulan en la sociedad más allá del ciberespacio.

EL CASO DE GRETA THUNBERG

Greta Thunberg es una activista ambiental nacida en Suecia en el año 2003. Su causa está centrada en el problema del cambio climático y en el llamado a la acción urgente por parte de gobiernos y empresas. El trabajo de Thunberg tomó renombre internacional a partir de la difusión viral de una imagen suya tomada en 2018. En la foto —que dio la vuelta al mundo— se podía ver a Greta, de 15 años, sosteniendo un cartel que decía: “Huelga escolar por el clima”. Greta había decidido no asistir a clases en señal de protesta para que Suecia redujera las emisiones de carbono, según lo establecido en el Acuerdo de París.



Sin pretensiones de agotar el tema del ciberactivismo, cabe realizar también una aclaración y es que **—en el ciberespacio— casi todas las “causas” encuentran —en mayor o menor medida— su espacio de amplificación y sus adeptas y adeptos, aun aquellas que podríamos considerar antidemocráticas o en contra del ejercicio de derechos.**

Como afirma Daniel Cassany (2005),

esta es la grandeza y la flaqueza de la red. (...) Nunca antes tuvimos tanto poder: obtener tanta repercusión, llegar tan lejos, influir en tantas personas, con tan poco esfuerzo. Es extraordinario. ¡Viva la libertad de expresión! ¡Viva la democracia! ¡Viva Internet! Pero... ¡jojo! Del mismo modo que accedemos a 800 millones de lectores, 800 millones de autores tienen el poder de dirigirse a nosotros, de hablarnos de sus cosas, de persuadirnos de su verdad. (...) Y este es el problema. ¿Distinguirá María entre una web médica sobre anorexia y otra de una pandilla de amigas?; ¿es consciente Juan de que está adoptando ideas racistas y discriminatorias?; ¿conseguirá Vanesa datos fiables sobre la ingestión de drogas? (...). Pero, si no somos capaces de hacerlo, ¿cómo vamos a poder usar libremente y con madurez Internet? (bit.ly/3BpCi5Y).

¿Qué son los bots y los trolls y cómo afectan la participación social en el ciberespacio?

Las opiniones políticas que circulan por el ciberespacio no siempre son expresadas por usuarias y usuarios con genuinas intenciones de debate, y aún más: no siempre son expresadas por seres humanos.

* **Los bots son programas que generan contenido en forma automática.** En muchos casos se utilizan para fines informativos y de forma explícita: es el caso de los *bots* programados por los gobiernos para chatear con ciudadanas y ciudadanos con el objetivo de despejar dudas sobre diversos temas. En esos casos —aunque el *bot* imita las formas de conversación con una persona— las usuarias y los usuarios saben que están conversando con un programa automatizado.

Sin embargo, en redes sociales existen *bots* que ocultan su carácter de programas automáticos y son programados para hacerse pasar por usuarias o usuarios reales. Al lograr un aumento automático y exponencial del número de publicaciones, etiquetas o *hashtags*⁸, estos *bots* permiten acrecentar notoriamente la visibilidad de ciertos temas, o de ciertas opiniones (negativas o positivas) sobre un tema o personalidad política. De allí su influencia. En el año 2014, la red social Twitter reconoció tener “más de 23 millones de cuentas falsas, que representaban aproximadamente el 8,5% de sus usuarios” (Faro digital, 2018: bit.ly/3Bm2RJd), muchas de las cuales eran *bots*. En el plano político, es importante mencionar que en numerosos procesos electorales de la región ha habido controversias en torno al uso de *bots* —en ocasiones financiados con fondos públicos— para influir en la circulación de temas y opiniones en redes sociales.⁹

8- Palabras o cadenas de palabras clave, cliqueables, que se publican en redes sociales. Están siempre precedidas por un numeral (#) y permiten generar *trending topics*.

9- Para conocer algunos ejemplos puede escucharse el podcast bit.ly/3ByfyAX del sitio web Chequeado.

No es sencillo identificar si una cuenta en una red social es en realidad un *bot*, pero en términos generales se sugiere observar si tienen o no seguidoras y seguidores, si muestran demasiado volumen de publicación en un período demasiado corto, si repiten siempre las mismas ideas o *hashtags*, si tienen o no información biográfica y si su foto de perfil no es simplemente una imagen obtenida desde un buscador de Internet.

- * **A diferencia de los *bots*, los *trolls* no son cuentas automatizadas, sino personas de carne y hueso que publican “mensajes provocadores, irrelevantes o fuera de tema en una comunidad digital”** (Faro Digital, 2018: bit.ly/3Bm2RJd). Su intención es molestar, agredir, desviar el foco de una conversación o difundir ideas controversiales, discriminatorias o incluso antidemocráticas, muchas veces en forma rentada.

Para mitigar su efecto, lo que debe primar en un uso responsable de las redes es “no alimentar al *troll*”. Compartir o responder las publicaciones de un *troll* no hace más que aumentar su éxito. De hecho, en todo el mundo se observa que las publicaciones con contenido violento que suscitan emociones fuertes tienden a difundirse más rápidamente, y por ende a generar más clics y más ganancias: esta dinámica favorece a las personas interesadas en difundir este tipo de ideas, o a las empresas que crean contenido o que venden nuestros datos, pero empobrece el debate público y contribuye a la construcción de una forma binaria de pensar y de discutir que también es parte de nuestra “sensibilidad de época”.

- * **Es importante tener en cuenta que las redes sociales permiten denunciar y bloquear a usuarias y usuarios en función de los contenidos violentos de sus mensajes, o bien por tratarse de cuentas falsas o que usurpan la identidad de alguien.**

// TECNOLOGÍAS DIGITALES Y CUIDADO DE LA INTEGRIDAD //

En el marco de la cultura digital, los modos de cuidado de la integridad propia y de las otras personas también se ven enteramente transformados. **Las tecnologías digitales —particularmente, las redes sociales— atraviesan muchas de las formas actuales de interactuar con otras y otros**, abriendo un gran número de posibilidades y, a la vez, habilitando nuevos espacios para diversas formas de exposición, violencia o acoso.

¿Qué es la identidad digital?

En primer lugar, es importante comprender que, **en el marco del ciberespacio, las personas construimos día a día una identidad digital. Esta refiere al modo en que nos mostramos en la web, pero también a cómo otros y otras nos miran y construyen sentidos sobre quiénes somos: cómo se supone que es nuestra vida, cómo somos físicamente, qué pensamos sobre ciertas personas o acontecimientos, qué nos gusta hacer en nuestro tiempo libre.** Esta identidad está “hecha” a partir de lo que publicamos y compartimos (textos, imágenes, *likes*, contenidos de todo tipo) y de lo que otros y otras publican o comparten con nosotros. No siempre coincide con la que construimos en entornos

presenciales y, en términos generales, resulta muy cambiante (en este punto, la identidad digital no debe confundirse con la huella digital, concepto que se desarrollará más adelante).

En los últimos tiempos ha circulado una gran cantidad de *memes*, esos “objetos culturales complejos y virales” (Carrión, 2020: 11) que observan con humor el modo en que esa construcción de identidad se adapta visiblemente según los diversos entornos digitales.



En gran medida, el negocio de los datos al que aludimos anteriormente (es decir, la dinámica por la cual las empresas del mercado digital ofrecen productos gratuitos o a muy bajo costo a cambio de recoger información sobre nosotros) **se alimenta de las emociones y afectos que generamos en relación con nuestra identidad digital.** Según Belén Roca (2018),

La cultura que se ha creado en torno a las redes sociales nos incita a producir y distribuir cada vez más contenido sobre nosotros mismos. Pero no solo eso, queremos que ese contenido sea visto, consumido y valorado por otros. Las métricas se han vuelto razón y excusa para sentirnos bien o mal. (...) Quizás valdría la pena compartir menos en línea, y así mitigar la angustia y recobrar un poco el control. (bit.ly/3bkteF2).

En efecto, **el cuidado de la integridad depende hoy —en gran medida— de los abordajes críticos que podamos hacer en relación con, por un lado, el modo en que estas dinámicas nos afectan emocionalmente y, por el otro, con cómo participamos de dinámicas que afectan a las y los demás.**

La cuestión de la construcción de la identidad digital invita a reflexionar también en torno a las **formas emergentes de comunicación, y de comunicadoras y comunicadores**. Por ejemplo, ¿cómo afecta la cultura de las y los *influencers* a nuestras formas de construcción de identidad digital? ¿Qué implica a nivel del cuidado de la integridad?

Los y las *influencers* son aquellas personas que trabajan generando y monetizando sus propios contenidos (videos, publicaciones o historias) a través de redes sociales, y que se han convertido en referentes de la cultura popular contemporánea¹⁰. Habitualmente se abocan a una temática específica —cuidado personal, cocina, videojuegos, música, etc.— y transmiten conocimientos mediante un lenguaje accesible y cotidiano, intentando construir una relación cercana y directa con las

10- Para profundizar sobre este tema puede consultarse *Escenarios combinados para enseñar y aprender*, producido por Educ.ar (2021) y disponible en bit.ly/3vV10PC.

y los usuarios. Incluso las y los *influencers* con más seguidores y seguidores parecen vivir vidas “mundanas” y estar al alcance de la mano: podemos seguirlos y “vincularnos” con ellas y ellos a través de Instagram, Twitter, YouTube.



Paula Sibilia (Buenos Aires, 1967) es investigadora y docente. Estudió las licenciaturas en Antropología y Comunicación en la Universidad de Buenos Aires. En Brasil obtuvo los títulos de Magíster en Comunicación y Doctora en Salud Colectiva. Su área de interés es la cultura contemporánea, en particular, la relación entre arte, subjetividades y tecnología. Entre otras obras, publicó *¿Redes o paredes? La escuela en tiempos de dispersión* (2012).

La cultura de *influencers* representa una nueva expresión de lo que el filósofo Guy Debord (1995) llamó tempranamente *sociedad del espectáculo*. Como explica la investigadora **Paula Sibilia**, la idea de espectáculo en términos de Debord no refiere a *show*, sino a “una relación social entre personas mediada por imágenes” (bit.ly/2ZoW7gt). **Cada vez más nos vinculamos a través de imágenes que vuelven público lo que solíamos llamar intimidad.** Para Sibilia, conexión, visibilidad y *performar* para otras personas (es decir, ofrecerles una versión *photoshopeada* de nosotras y nosotros) son algunos de los vectores clave de la vida contemporánea.

El problema de este modo de vinculación —promovida por los y las influencers— es que tiende a exaltar una idea de juventud y “perfección” (tanto física como “moral”) inalcanzables, que deja afuera a una enorme mayoría. Asimismo, promueve una cultura poco cuidadosa de publicación de información e imágenes íntimas, haciéndolo pasar por una práctica ligera, casi incuestionable, sin mayores consecuencias. Por otra parte, promueve la necesidad permanente de aprobación y admiración, contribuyendo a orientar nuestras conductas al único fin de lograr

aceptación, y generando grandes presiones para no “perder el control” de ese espectáculo. En niñas, niños y adolescentes, esto puede tener repercusiones más delicadas.

De todos modos, pensar el fenómeno de las y los *influencers* implica reconocer también una serie de saberes que ellos y ellas ponen en juego a la hora de generar estos contenidos: habilidades técnicas, de organización de la información y de los contenidos, de posproducción y de difusión (Educ.ar, 2021: bit.ly/3vV10PC). Esto abre la puerta a pensar que, desde un marco pedagógico, docentes y estudiantes pueden servirse de estos recursos, de estas formas de hacer, para impulsar modos distintos de construir conocimiento. **Desde un enfoque crítico y una mirada pedagógica, es posible recuperar las características de estos objetos culturales que convocan a muchas y muchos jóvenes para pensar otras formas de presentar información, trabajar conceptos y evaluar procesos de aprendizaje** (Educ.ar, 2021: bit.ly/3vV10PC).

UN CASO INTERESANTE: IBAI LLANOS, YOUTUBER DE E-SPORTS (DEPORTES ELECTRÓNICOS)

Ibai Llanos es un *influencer* de origen español que comenzó su recorrido comentando y retransmitiendo partidas de League of Legends, un popular videojuego de estrategia que se juega en línea y se caracteriza por un ritmo acelerado y frenético.

Actualmente es una figura notable dentro de Twitch, una plataforma de *streaming* (transmisión en vivo) especializada en la retransmisión comentada de partidas de videojuegos (aunque también se utiliza con otros fines). En su canal suele contar con la presencia de figuras internacionales del deporte, como el propio Lionel Messi. En una nota del diario estadounidense *The Washington Post*, disponible en wapo.st/3nIRKFJ, se analizan algunas posibles claves de su gran éxito en redes sociales.

Para reflexionar: en términos del derecho a la comunicación, ¿qué oportunidades ofrece la lógica de las y los *influencers* a las y los jóvenes? ¿Qué nuevas problemáticas genera? ¿Y en términos de la construcción de identidad digital y del cuidado de la integridad? ¿Qué oportunidades y riesgos abre?

¿Qué es la huella digital?

La huella digital refiere al rastro que dejamos en nuestro paso por el ciberespacio. Mientras que el concepto de identidad digital hace foco en las “narrativas sobre el yo” que circulan y se construyen en el ciberespacio, **la huella digital remite a las marcas que deja en Internet todo lo que publicamos y lo que otras personas publican sobre nosotras y nosotros, además de todos los datos que los sitios generan a partir de nuestra navegación y nuestro comportamiento en la web.**

Como ya mencionamos, cada vez que publicamos una foto en una red social o compramos un producto por Internet; cada vez que miramos un sitio o buscamos información sobre un tema; cada vez que “etiquetamos” o

somos “etiquetados”; cada vez que bajamos una *app* o leemos un artículo, estamos generando datos. Las *cookies* son archivos que registran los recorridos que hacemos por la web: qué sitios visitamos, desde qué ubicación y dispositivo, cuánto tiempo les dedicamos, qué clics hacemos, qué interacciones tenemos. Esto significa que nuestra huella digital crece día a día, tanto en sus aspectos visibles (es decir, aquello que otras personas podrían encontrar tan solo tipeando nuestro nombre en un buscador) como en términos de informaciones menos accesibles (datos sobre nuestras preferencias, intereses, emociones, afectos, afinidades, amistades y comportamientos).

En términos generales, la información de nuestra huella digital se utiliza con fines comerciales.

Muchas veces nos sorprendemos cuando recibimos publicidades sobre productos que, sentimos, nos interesan, pero que no habíamos buscado antes en Internet. Este tipo de “recomendaciones” surgen porque los datos se comercializan: las empresas del mercado digital conocen nuestros intereses y generan bases de datos que se venden a otras empresas. De allí que muchos de los servicios de la web sean “gratuitos”: como mencionamos anteriormente, su principal ganancia consiste en obtener una constante alimentación de esas bases de datos. Cuanto más conectados y conectados estamos, más información generamos y la información resulta sumamente valiosa en términos comerciales.

Es importante mencionar también que, en algunos casos, los datos de usuarios y usuarios se utilizan con fines políticos.

Un ejemplo de ello es el uso de información obtenida a través de redes sociales para el diseño de campañas electorales (incluyendo el uso ilegal de datos, como se planteó anteriormente en el caso Facebook y Cambridge Analytica).

Otro ejemplo puede ser el de personas cuyos perfiles en redes sociales son investigados con el fin de perseguirlas políticamente, o de incluirlas o excluirlas en determinadas iniciativas públicas.

Las técnicas de gestión y análisis de grandes volúmenes de datos se conocen como *big data*. Su objetivo es generar valor a partir de toda la información que circula en Internet, para fines generalmente comerciales, pero también políticos, culturales y científicos.

¿Por qué es importante que niñas, niños y adolescentes tengan conciencia acerca de cómo se construyen la identidad digital y la huella digital?

A la hora de abordar las relaciones entre tecnologías, ciberespacio y cuidado de la integridad, es fundamental que niñas, niños y adolescentes comprendan que los modos de construir identidad y huella digital (y de contribuir a la construcción de las identidades y huellas digitales de otras personas) tienen consecuencias, entre otros aspectos, porque **lo que se publica en Internet nunca puede eliminarse en un 100%**. Todo lo que está visible en Internet puede ser difundido, con o sin intención de causar daño, con posibles implicancias a nivel de la exposición, la reputación o la intimidad.

Las confusas fronteras entre lo público, lo privado y lo íntimo requieren de una práctica constante de reflexión que pueda ofrecer resistencia a las formas inmediatas propias de la cultura digital. Es fundamental que niñas, niños y adolescentes puedan aprender a detenerse antes de publicar, y pensar: ¿qué consecuencias puede traer el hecho de hacer esta publicación? ¿Puede dañarme a mí o a otras personas, ahora

o en el futuro? ¿Qué cuenta sobre mí esta publicación? ¿Hasta qué punto puedo saber o controlar quiénes van a acceder a este contenido? ¿Estoy dispuesta o dispuesto a la posibilidad de que circule públicamente, como si fuera un cartel en la calle? ¿Tengo permiso de estas personas para compartir información sobre ellas o imágenes que las involucran? **Cuidarnos y cuidar a otros y otras en entornos digitales es parte de un ejercicio responsable de la ciudadanía digital, nos vuelve menos vulnerables y protege nuestra integridad.**

Las siguientes son algunas recomendaciones y estrategias generales para cuidar la integridad en entornos digitales:

- * **En redes sociales:** utilizar una configuración privada, no aceptar como amigos o seguidores a personas desconocidas, revisar publicaciones y borrar las que no sean pertinentes, quitar etiquetas, no compartir información íntima de ningún tipo.
- * **En navegadores, aplicaciones, sitios web y buscadores:** utilizar navegadores que no almacenen datos (como Tor Browser), bloquear las *cookies*, utilizar pestañas de incógnito, desactivar la geolocalización cuando no sea necesaria, solicitar que se elimine la información de ciertos sitios. La plataforma Quiero mis datos es un espacio que ofrece una guía paso a paso para generar ese tipo de solicitudes.
- * **Como adultas y adultos, evitar el *sharenting*, es decir, la actitud de padres y madres de compartir fotos e información sobre sus hijas e hijos en las redes en forma permanente**, lo que atenta contra la formación que se busca ofrecer a niñas y niños, expone su privacidad y su

imagen a usos no deseados que pueden dañar su reputación y “ocasiona conflictos por no consultar ni respetar (en ocasiones) sus deseos” (Chicos.net, s. f.: bit.ly/3CAWWRS).

- * **Reflexionar sobre la cantidad y calidad del tiempo frente a pantallas, para aprender a autorregularse.** Pensar junto con niñas, niños y adolescentes: ¿somos conscientes de los usos que hacemos de Internet? ¿Estamos destinando el tiempo suficiente a actividades no mediadas por lo digital que hacen a nuestro bienestar y el de las otras personas? ¿Podemos parar cuando lo necesitamos, o sentimos que la pantalla “nos domina”? Y más allá de la cantidad de tiempo que le dedicamos: ¿hacemos usos significativos, activos y variados, o hacemos siempre lo mismo? ¿Cómo nos sentimos después de usar el celular? La atención es limitada, ¿se la ofrecemos a otros estímulos y personas que no sean los dispositivos digitales?

¿Qué es el *grooming*?

El *grooming* **refiere al acoso de una persona adulta hacia una niña, niño o adolescente, a través de medios digitales, con el fin de obtener algún tipo de resultado sexual. Es un delito penado por la ley¹¹** y hoy en día constituye una de las amenazas más importantes al derecho a la integridad personal de niñas, niños y adolescentes en el ciberespacio.

Tal como se plantea en el documento *Desafíos para la construcción de una ciudadanía digital: el rol de la comunidad educativa en la prevención del*

11- En Argentina, artículo 131 de la Ley N.º 26904 del Código Penal.

grooming (bit.ly/2ZvhKM8), elaborado por el Ministerio de Educación de la Nación, el análisis de los casos de *grooming* permite observar la recurrencia de cierta sucesión de acciones. A las siguientes se las denomina etapas o fases del *grooming*.

- * **En primer lugar, la persona adulta que acosa a la niña, niño o adolescente suele crearse un perfil o varios perfiles falsos para mostrarse como un par de aquel o aquella que será su víctima.**

Comienza, generalmente, por pedir amistad o seguirla o seguirlo en alguna red social o juego *online*, y establece contacto para iniciar un vínculo de confianza con la víctima.

Es importante aclarar que esto no siempre se da así. En ocasiones, detrás de esos perfiles falsos se oculta alguien que no es desconocido, como un miembro de la familia o amigo cercano. Otras veces, el perfil del acosador no es falso: la niña, niño o adolescente conoce personalmente a alguien que usa Internet para acosarla o acosarlo.

El fortalecimiento de este vínculo inicial suele darse a través del tiempo, pero este elemento varía según los casos. En ocasiones, la persona adulta que acosa logra su objetivo con unas pocas conversaciones, mientras que en otros casos esto demanda meses.

A la hora de lograr su confianza, un importante recurso con el que cuenta la persona adulta que acosa es la información que la víctima vuelca en la web: sus gustos, ideas y preferencias. De esta manera se produce una falsa sensación de familiaridad.

*** Una vez que esta persona adulta logra algún tipo de confianza, suele suceder que pida fotos o vídeos de índole sexual.** Si obtiene el material, puede ocurrir que desaparezca o que sume más pedidos, incluso hasta lograr un encuentro personal (bajo amenaza de que, si el niño, la niña o adolescente no lo hace, puede hacer público el material enviado). Muchas veces, en este punto, la identidad de quien acosa queda al descubierto, permitiéndole ejercer el poder a través de su condición de persona adulta y por la vergüenza que genera en la niña, niño o adolescente el hecho de haberse expuesto ante alguien mayor que puede llegar a hacer públicas sus imágenes o contenidos.

Otra manera de obtener el material es por medio de la fuerza: en ocasiones, el acosador se apodera de las fotos y vídeos eróticos o sexuales de la víctima a través del *hackeo* de sus cuentas, sin que la niña o niño sepa cómo lo consiguió. Una vez en su poder, amenaza con mostrarlo si no se le entrega más contenido o si no se accede a un encuentro personal.

Para prevenir el *grooming*, docentes y familias pueden contribuir construyendo y aportando herramientas, y —fundamentalmente— ofreciendo un acompañamiento confiable y libre de juicios a niñas, niños y adolescentes. Prohibir el uso de entornos digitales resulta un remedio poco útil, en tanto —más que contribuir a la construcción progresiva de autonomía— posterga la posibilidad de adquirir herramientas de protección.

El rol de las personas adultas —y en especial de las educadoras y los educadores— consiste en acompañar, dando a conocer los derechos y riesgos de niños, niñas y adolescentes en Internet, y generando

espacios para la construcción de herramientas que les permitan aprender a navegar en forma segura y responsable¹².

Pueden profundizar sobre estos temas en el material *Derechos de niñas, niños y adolescentes*.



Frente a un caso de *grooming*, se recomienda que chicos y chicas no cedan a las amenazas, corten la comunicación con quien las o los agrede, conserven todos los intercambios que hayan mantenido, y soliciten ayuda a una persona adulta de confianza que pueda acompañarlas o acompañarlos a realizar la denuncia.

La línea 102 (Línea de los Chicos y de las Chicas), que depende de la SENAF (Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia), ofrece un servicio telefónico gratuito y confidencial de escucha, contención y orientación dirigido directamente a niñas, niños y adolescentes en situaciones de vulneración de sus derechos.

12- Para profundizar sobre este tema, puede verse el documental *Grooming*, producido por Canal Encuentro y disponible en bit.ly/3nJoqyA.

// TECNOLOGÍAS DIGITALES Y ACCESO A LA COMUNICACIÓN, LA INFORMACIÓN Y EL CONOCIMIENTO //

El ciberespacio ofrece maravillosas oportunidades para democratizar la palabra y el acceso al conocimiento: un ejemplo muy claro de ello es el modo en que se utiliza Internet para entrar en contacto con bienes culturales y personas que, de otro modo, serían inaccesibles. Sin embargo, a la vez, **la cultura digital trae consigo nuevas problemáticas en torno al acceso a la información y el conocimiento**. Siguiendo a Cristóbal Cobo (2016) y sin pretensiones de agotar estos temas, podemos mencionar algunas de ellas:

Sobreinformación y permanente renovabilidad

El ciberespacio pone a disposición grandes volúmenes de información que pierden vigencia rápidamente y que tienen que ser elaborados para devenir conocimiento propiamente dicho. En palabras de Cobo, “aquí la palabra clave es *curate* o el anglicismo *curación*. La curación es el proceso de organizar, evaluar, seleccionar, conservar, utilizar y reutilizar materiales digitales” (2016: 32). Así, “saber regular, ajustar y personalizar la *dieta cognitiva*” (2016: 33) juega un papel fundamental en la construcción de ciudadanía de esta época. El acceso a mayor volumen de contenidos no garantiza, por sí mismo, el ejercicio del derecho a la información ni a la comunicación.

Nuevas formas de desinformación

Se trata de prácticas de creación y difusión de información falsa o engañosa a través de medios de comunicación. Puede ser información con datos fácticos tergiversados, descontextualizados o directamente inventados que se difunden rápidamente por medios digitales (redes

sociales, *mail*, WhatsApp) y que no siempre tienen la forma de una noticia periodística con título, bajada y volanta.

Las intenciones de quienes producen o comparten desinformación son variadas. Puede haber intereses políticos o económicos, pero también tan solo ignorancia. En algunas oportunidades, las personas compartimos este tipo de informaciones sin siquiera conocer su carácter falso. Las consecuencias de estas prácticas son difíciles de medir, pero pueden afectar la vida democrática, la salud, la economía y la confianza (Re-verso, s. f.: bit.ly/3GrN2o6). Uno de los mayores problemas es que las desinformaciones se expanden rápido y “suelen tener mayor llegada que los chequeos que luego demuestran su falsedad” (Re-verso, s. f.: bit.ly/3pODb5P).

La categoría de desinformación se aplica solamente a aquellos casos en que un contenido factual, chequeable, ha sido tergiversado o descontextualizado, o directamente inventado. Es importante recordar que

un contenido puede ser chequeado (y por ende, catalogado como desinformación) solo “cuando se refiere a algo factual: si algo pasó o no. Por ejemplo, si existe tal descubrimiento científico, si el gobierno hizo tal anuncio, si las leyes establecen eso que se afirma o si una persona fue o no condenada por determinado delito” (Re-verso, s. f.: bit.ly/3pODb5P). También, con más esfuerzo, se pueden chequear cuestiones como “si una persona dijo o no algo” (Re-verso, s. f.: bit.ly/3pODb5P).

¿Qué son las *fake news* y los *deepfakes*?

Las *fake news* (noticias falsas) refieren a desinformaciones que circulan por medios digitales en formato de noticia periodística. El uso de este término está algo discutido, en tanto —a raíz de su popularización— muchas personas o grupos de personas lo han utilizado con el único objetivo de deslegitimar las opiniones contrarias a las propias. Esto no quita la existencia de verdaderas *fake news*: durante la pandemia por COVID-19, por ejemplo, la circulación de noticias falsas en relación con temas sanitarios fue altísima. En el sitio de la Fundación Huésped (bit.ly/2ZzP2u7) pueden encontrarse aclaraciones a algunas de las principales.

El término *deepfakes* refiere al uso fraudulento de una técnica de inteligencia artificial que permite crear videos, audios o imágenes muy realistas de todo tipo de personas, incluso de personas reales, con el fin de difundir información falsa. Algunos ejemplos de ellos son “videos falsos realizados con alguna aplicación de inteligencia artificial que permite poner la cara de famosos en situaciones pornográficas (...)” o “Lyrebird”, para crear audios falsos con voces de personas públicas” (Re-verso, bit.ly/3pODb5P).

La desinformación no es un fenómeno nuevo ni exclusivamente ligado a lo digital, pero adquiere otras formas en el marco del uso masivo de redes sociales y de la manera en la que nos informamos.

Para desarrollarse como ciudadanas y ciudadanos en el marco de la cultura digital, niñas, niños y adolescentes necesitan aprender a producir e interpretar críticamente textos escritos, pero también videos, posteos, memes, interfaces interactivas, mensajes virales y más.

Para consultar cómo evaluar si un contenido sospechoso (video, texto, imagen) es desinformación, se sugiere consultar la guía elaborada por Re-verso, disponible en bit.ly/3p0Db5P.

¿Qué sucede con los derechos de autor en el ciberespacio?

Otra cuestión relevante a tener en cuenta en términos de acceso a la información en la cultura digital es el de las **licencias de uso**. Estas definen cómo puede utilizarse la información que se publica en el ciberespacio: si está protegida por derechos de autor o no, si se puede compartir solo con fines educativos o también comerciales y si se puede modificar, entre otros aspectos. Y esto aplica a todo tipo de contenidos, no solo textos: también imágenes, videos, código, *software*, sistemas operativos o cualquier otro contenido digital publicado.

Cuando un contenido digital está protegido por derechos de autor (*copyright*), solo quien lo ha desarrollado (persona o empresa) puede distribuirlo y modificarlo. En el libro *Alfabetización Digital Crítica* (2015), Inés Bebea menciona el caso de la industria del *software*:

tras el proceso de creación del *software*, la empresa que tiene la autoría registra el producto con una licencia. Microsoft y Apple registran los sistemas operativos como software propietario con licencia de *copyright*, lo que implica que solo ellos conocen el código que los conforma y que no pagar por su uso o distribuirlo a otras personas es una forma de piratería, y por tanto motivo de multa o cárcel. Las empresas que utilizan Linux registran los sistemas operativos

como *software* libre con licencia de *copyleft* o GPL, de manera que cualquiera puede ver, modificar y distribuir el *software*. (21).

¿Qué es el *software* libre y por qué constituye una oportunidad para ampliar el derecho al acceso a la información y el conocimiento?

Se considera *software* libre a aquel programa de computación que ofrece el código fuente a sus usuarias y usuarios, y que les otorga estas cuatro libertades: usar, estudiar, distribuir y mejorar. Esto no impide que ese *software* libre tenga fines comerciales.

Algunas de las ventajas del *software* libre son que disminuye los problemas de compatibilidad con los diversos sistemas operativos; genera comunidades de colaboradores que mejoran los programas, se ofrecen soporte técnico entre sí y aumentan la seguridad. A esto se suma generalmente (aunque no de forma excluyente) que es gratuito¹³.

En términos de derechos, el *software* libre:

- * combate la dependencia tecnológica, en tanto libera a usuarias y usuarios de someterse a decisiones de actualización impuestas por fabricantes o desarrolladores;
- * es accesible a un mayor número de personas, ya que permite ser copiado sin necesidad de adquirir nuevas licencias;

13- Para profundizar sobre este tema, se puede consultar el material de Educ.ar. *¿Qué es el software libre?*, disponible en bit.ly/3vX9jW4.

- * promueve un consumo más crítico, en tanto habilita el acceso al código fuente y visibiliza la lógica con la que fue construido.

De todos modos —para completar el debate— es interesante recuperar también algunas controversias. La cultura de la gratuidad en Internet (impulsada también por el movimiento del *software* libre) ha generado nuevas problemáticas en algunos sectores que ven obstaculizadas sus fuentes de trabajo. Un ejemplo de ello puede ser el de la música o la literatura independientes, que enfrentan nuevos problemas a la hora de comercializar sus producciones.

¿Cómo encontrar contenidos en Internet que podamos reutilizar sin infringir las normativas y cómo regular el uso que se hace de nuestros propios contenidos digitales?

Una herramienta útil en ese sentido es la que ofrece Creative Commons, una organización sin fines de lucro que regula el intercambio y la utilización de contenidos con derechos de autor. Las diversas licencias Creative Commons brindan un abanico de opciones que permiten flexibilizar el tradicional “todos los derechos reservados”, ofreciendo una diversidad de combinaciones, como otorgar permiso para modificar, pero solo si no es con fines comerciales. Tanto personas como instituciones pueden utilizar estas licencias para proteger sus propios contenidos. Por otra parte, el sitio de Creative Commons (creativecommons.org) ofrece buscadores específicos para encontrar contenidos aptos para ser compartidos y reutilizados en un marco legal.

Yendo un paso más allá, la cuestión de las licencias de uso en el ciberespacio incluye la pregunta por los posibles usos de los contenidos que usuarias y usuarios de todo el mundo comparten en sus redes sociales. Por ejemplo: **¿hasta qué punto somos dueños de las fotos que subimos a las redes sociales? ¿Conocemos las licencias de uso que cada una de estas redes plantea en sus términos y condiciones? ¿Qué derechos tenemos o cedemos? ¿Qué implicancias puede tener esto a nivel de nuestra identidad digital? ¿Y de nuestra huella digital?**

En la mayoría de los casos, estos términos —que pocas veces leemos— determinan que las usuarias y los usuarios somos dueñas y dueños de nuestros contenidos, pero que autorizamos a esa red para que pueda usarlos o incluso cederlos a otros sin pagar por ello. Un caso emblemático para analizar este punto es el del artista estadounidense Sean Fader, quien subió una foto artística a su cuenta en la red social *Instagram*. Tiempo después, la imagen fue vendida por una galería de arte que no compartió sus ganancias con él.

// TECNOLOGÍAS DIGITALES Y AMBIENTE //

Como usuarias y usuarios, no solemos preguntarnos por aquello que ocurre antes o después de que una computadora, un teléfono celular o una *tablet* llegan a nuestras manos. Sin embargo, el ciclo de vida de las tecnologías digitales en tanto dispositivos materiales tiene varias etapas: la extracción de materias primas, la fabricación de piezas, el marketing y la venta, el uso y la basura electrónica (Bebea, 2015). Cada una de estas etapas implica una determinada relación con el ambiente. A modo de ejemplo, en este material mencionaremos solamente lo referido a la última instancia.

Según el libro *Alfabetización Digital Crítica*, de Inés Bebea (2015),

cada año se generan más de 50 millones de toneladas de basura electrónica. En muchas ciudades, existen puntos de reciclaje de basura electrónica. (...) La correspondiente empresa especializada en reciclaje someterá los ordenadores a diversos procesos de separación de piezas para recuperar los elementos que pueden ser reutilizados en otras máquinas, prestando especial atención a recuperar los metales preciosos (oro, plata y platino) y otros metales raros para venderlos más adelante. [Sin embargo] muchos ordenadores usados son enviados a otros lugares, a veces en forma de donación, y entonces este proceso lo llevan a cabo personas que buscan ganarse la vida en China, Ghana, Colombia y otros países donde existen grandes vertederos de basura. (21).

El libro ofrece impactantes imágenes que muestran a niñas y niños recorriendo estos inmensos vertederos en busca de materiales valiosos, exponiéndose —a la vez— a materiales de suma peligrosidad para la salud humana, como el cadmio o el plomo.

Para comprender el porqué de semejante volumen anual de desechos electrónicos y digitales, no alcanza con contemplar la durabilidad física de los dispositivos u observar la ubicuidad de las tecnologías en el marco de la cultura digital. El concepto de **obsolescencia programada hace referencia al fenómeno por el cual las empresas que comercializan dispositivos electrónicos y digitales limitan adrede el tiempo de vida de sus productos**, para que dejen de funcionar en un período no demasiado corto (de modo de no infringir la legislación que obliga a un mínimo), pero menor

al que podrían ofrecer. En la misma línea, las empresas también suelen lanzar al mercado productos que, por sí mismos, dejan obsoletos a los anteriores. En el mercado de los celulares, por ejemplo, este fenómeno es muy notorio. La permanente actualización de *apps* nos obliga, muchas veces, a desechar teléfonos inteligentes que aún funcionan, pero que no pueden soportar los requerimientos de esos nuevos desarrollos. Por último, el marketing también contribuye a esta problemática alentando a que usuarias y usuarios deseen un recambio permanente, más allá de la necesidad.

La relación entre tecnologías digitales y derechos es siempre compleja. En ese sentido, así como la producción tecnológica y el uso permanente de dispositivos puede constituir un problema ambiental a escala global —amenazando el derecho de las personas a vivir en ambientes que aseguren su bienestar físico—, **es innegable que las tecnologías también permiten idear y diseñar formas más sostenibles de realizar procesos.**

El Acuerdo de París, por ejemplo —suscripto en 2015 por los países miembro de la ONU, como compromiso frente al problema del cambio climático¹⁴— reconoce la fundamental importancia de las tecnologías para la reducción del gasto energético y para la generación de datos de calidad, contruidos con criterios sólidos, que acompañen el diseño de políticas públicas. A esto se suma el potencial del ciberactivismo en torno a temas ambientales.

14- En 2017, el presidente de Estados Unidos, Donald Trump, anunció la retirada de su país del Acuerdo de París. Luego, bajo la presidencia de Joe Biden, EE.UU. se reincorporó al acuerdo y oficializó su regreso en 2021.

// TECNOLOGÍAS DIGITALES Y GÉNERO //

La relación entre derechos, tecnologías y género implica una variedad de problemáticas sumamente amplia y vigente, de allí que parte de la agenda de los movimientos feministas de la actualidad gire en torno a estas cuestiones.

En términos generales, **se puede pensar a la cultura digital —y, particularmente, al ciberespacio— como un escenario en el que las violencias históricamente ejercidas contra mujeres y diversidades se transforman y extienden: las relaciones de poder, los mecanismos extorsivos o de manipulación, la discriminación o exclusión también son parte de los entornos digitales. A su vez, aparecen formas más específicas.** Por ejemplo, nuevas modalidades de acoso como la recepción o difusión de imágenes íntimas sin consentimiento, el control de las prácticas digitales o el robo de identidad con el objetivo de dañar la reputación y la huella digital.

Además de estas problemáticas más asociadas a lo vincular, la cultura digital implica otras prácticas que pueden vulnerar los derechos de las mujeres y diversidades. A modo de ejemplo, señalamos tan solo algunas.

* **Sesgos de género en la recopilación e interpretación de datos.**

Como se mencionó anteriormente, los sesgos son errores sistemáticos o criterios injustos (en ocasiones, patriarcales) en la construcción de formas de recabar datos y en el modo en que son seleccionados e interpretados. Frente a algún caso específico de uso de

datos, una primera pregunta que podría hacerse es ¿Las mujeres y diversidades están representadas en esos datos? ¿Cómo? ¿Por qué? ¿Para qué? ¿Con qué consecuencias?

En términos generales se puede afirmar que, en este punto, hay una gran deuda pendiente. Un ejemplo interesante es el modo en que la falta de datos sobre el cuerpo femenino lleva al diseño de productos (o políticas públicas) que aumentan su vulnerabilidad. Por ejemplo, cuando los *testing* de nuevos modelos de autos se realizan únicamente con cuerpos masculinos, o cuando la industria de la salud desarrolla fármacos sin incluir mujeres en sus ensayos clínicos. Esta omisión surge, al menos en parte, por la falta de mujeres y diversidades en el mercado de trabajo tecnológico, lo que configura un “círculo vicioso” que debe ser transformado urgentemente.

*** Estereotipos de género en contenidos digitales.** Las expectativas en torno a cómo deberían actuar mujeres y varones para ser socialmente aceptados también se ponen en juego en los contenidos digitales. Las redes sociales y la puesta en marcha de un mecanismo de producción de imágenes extremadamente hegemónicas del cuerpo, o los videojuegos que asocian lo masculino con la violencia y la crueldad son algunos ejemplos.

*** Barreras de género en el acceso a formación vinculada con tecnologías y carreras universitarias específicas.** Según un informe de la organización Chicas en Tecnología, realizado en la Argentina, “entre el 2010 y el 2016 solo había un 33% de mujeres en carreras que tienen que ver con la ciencia, la tecnología, la ingeniería, la

matemática; y en carreras como programación ese porcentaje se reduce a un 16%" (bit.ly/3E9kEFq).

A pesar de que las mujeres formaron parte desde siempre de la industria informática y de que el campo de las tecnologías digitales poco tiene que ver con la fuerza física —característica históricamente atribuida a masculinidades para diferenciarlas de mujeres y diversidades— “la mayoría de las mujeres que se forma en CTIM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Matemáticas) enfrenta barreras en cuanto a sus elecciones. Estas se basan en estereotipos familiares y sociales, y se presentan antes de elegir una carrera y durante su realización” (Chicas en Tecnología, bit.ly/3E9kEFq).

Estas barreras aparecen muchas veces desde el ámbito escolar, en ocasiones a partir de frases limitantes que parecen ingenuas, pero no lo son: “a las chicas solo les importa estar lindas en la *selfies*”, o “los videojuegos son más para varones” (Chicas en Tecnología, bit.ly/3E9kEFq). Esto moldea la forma en la que chicos y chicas se autoperciben, y definen para qué se sienten mejores o qué campos de conocimiento entienden como más útiles, atrapantes o importantes.

- * **Barreras de género en el acceso al mercado laboral vinculado a tecnologías y contenido digital.** En el ámbito laboral, las mujeres experimentan dificultades para su ingreso y también para su ascenso. “Ambos tipos de segregación se producen por la escasa presencia femenina en las ramas de actividad vinculadas a CTIM y por los estereotipos de género que enfrentan tanto al intentar acceder, mantener y promoverse en una posición laboral como a la hora

de obtener puestos de responsabilidad y de tomar decisiones que tengan una mayor incidencia en el ámbito científico y tecnológico” (Chicas en Tecnología, bit.ly/3E9kEFq). Al no incluir la participación de mujeres, es más probable que la creación de tecnologías omita sus demandas, intereses y necesidades.

Sin embargo, cabe mencionar que el ciberespacio también ofrece algunas oportunidades a los movimientos feministas y a las reivindicaciones por los derechos de niñas, mujeres y diversidades. **Las tecnologías digitales ofrecen herramientas para la organización, el acompañamiento, la socialización de información y el activismo.** El ciberfeminismo es un posible ejemplo de ello, así como el movimiento Ni una menos.

Pueden profundizar sobre estos temas en el material *Género*.



Flickr.



La consigna #NiUnaMenos dio lugar a un movimiento feminista que comenzó en nuestro país en 2015 y que luego se expandió por América Latina. Uno de los factores que ayudó al crecimiento del colectivo fue la viralización de ese hashtag en redes sociales.

// TECNOLOGÍAS DIGITALES Y DISCAPACIDAD //

La cuestión del acceso a las tecnologías digitales no se agota en el hecho de contar con una computadora, un celular o una conexión a Internet. Es necesario, además, que las personas puedan utilizarlos, tanto en términos de habilidades y competencias digitales —como desarrollamos antes— como en relación con la posibilidad concreta, material, de poder interactuar con ellos.

El concepto de **accesibilidad digital**, tal como lo define la norma ISO/TC 16027, implica que los productos y servicios electrónicos puedan ser utilizados por los usuarios de forma efectiva, eficiente y satisfactoria en un contexto de uso determinado. En ese sentido, la idea de accesibilidad no refiere exclusivamente al ámbito de la discapacidad, pero —en el marco de la cultura digital— se hace muy tangible en la experiencia cotidiana de las personas con discapacidad. ¿Hasta qué punto pueden las personas con discapacidad utilizar satisfactoriamente las tecnologías digitales tal como se comercializan masivamente, para así estar incluidas digitalmente y —además— ejercer otros derechos básicos para los que se requiere la conexión? Y a su vez: ¿pueden las tecnologías digitales contribuir a que esas personas superen alguna de las otras barreras que, cotidianamente, les son impuestas por un contexto que no considera su discapacidad en el diseño de los tiempos, los espacios y las experiencias cotidianas? O, aún más: ¿pueden las tecnologías contribuir al tratamiento de su discapacidad?

¿Pueden las tecnologías ampliar los derechos de las personas con discapacidad?

En muchas oportunidades, las tecnologías digitales operan como grandes aliadas. Por un lado, porque —en algunos casos— ya se están utilizando para diagnosticar enfermedades y prolongar la esperanza de vida, como en el caso de ciertas inteligencias artificiales (ONU, s. f.: bit.ly/3Ce6gLk). Pero también —más comúnmente— porque se utilizan para aumentar la autonomía o hacer viable una mayor participación, acceso a la información, al entretenimiento, al trabajo y a la educación (por nombrar solo algunas dimensiones de la vida social) de las personas con discapacidad. Esto sucede, por ejemplo, cuando una persona con baja visión logra acceder a la lectura de un formulario legal o de la bibliografía de una carrera universitaria a partir de un *software* que, en forma automática, los traduce a voz, una posibilidad técnica que hasta hace pocas décadas no existía.

En este punto resulta útil distinguir entre **tecnologías de ayuda** y **tecnologías adaptativas**. Las tecnologías de ayuda son aquellas que han sido especialmente diseñadas para aumentar las capacidades de las personas que por algún motivo así lo requieran, por ejemplo, la audiodescripción que, desde hace un tiempo, ofrecen los cajeros automáticos. La tecnología adaptativa, por otra parte, refiere a aquellos programas, aplicaciones o dispositivos que permiten superar las barreras a las que se enfrenta una persona con discapacidad a la hora de interactuar con computadoras de cualquier tipo. Por ejemplo, los *software* magnificadores de pantalla, que permiten ampliar el tamaño de las tipografías y modificar colores para un mayor contraste, o los pulsadores, que permiten emular el clic del *mouse* a partir de un solo botón de mayor tamaño, haciéndolo accesible para personas con discapacidades motoras.

¿De qué manera las tecnologías pueden dejar afuera a las personas con discapacidad?

Sin embargo, tal como mencionamos antes, las tecnologías digitales también se presentan como terreno de vulneración de derechos de las personas con discapacidad. **La perspectiva de accesibilidad no predomina en el desarrollo tecnológico ni en la generación de contenidos digitales**, por lo que las personas con discapacidad se ven continuamente arrojadas fuera de una gran parte de lo que sucede en la cultura digital. Por ejemplo, cuando una persona con baja visión se ve impedida de desarrollarse en su profesión por el solo hecho de tener que utilizar un determinado *software* específico que no ha sido diseñado desde una perspectiva de accesibilidad y que no ofrece sustitutos en el mercado. O cuando una niña o niño con discapacidad resulta excluida o excluido de un gran porcentaje de las actividades recreativas propias de su generación.

RECOMENDACIONES PARA LA ELABORACIÓN DE MATERIALES DIGITALES ACCESIBLES

- Escribir con frases cortas y sencillas.
- Utilizar tipografías claras (evitar las de estilo “manuscrito”).
- Ofrecer opciones para acceder a la información a través de diferentes sentidos: audiodescripciones de las imágenes, subtítulo de los audios, interpretación en Lengua de Señas Argentina (LSA), etc.
- Organizar la información de manera clara, jerarquizándola visualmente.

Para información sobre tratamiento respetuoso de las personas con discapacidad en los medios audiovisuales, se recomienda la lectura de la guía elaborada por la Defensoría del Público de la Argentina, disponible en bit.ly/3jVRzpd.

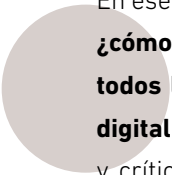
Vínculo con la tarea docente

// EL ROL DE LA ESCUELA Y DE LAS EDUCADORAS Y LOS EDUCADORES //

A lo largo de este material se analizó por qué las tecnologías digitales y el ciberespacio no son instrumentos éticamente neutros, sino espacios socialmente habitados, lenguajes y formas culturales que traen consigo modos de ser y hacer y que presentan relaciones dinámicas con el ejercicio de derechos. En ese sentido, **la pregunta por los buenos o malos usos, también en el terreno pedagógico, resulta siempre insuficiente, en tanto todo uso de tecnologías suele combinar consecuencias deseadas e indeseadas en términos de derechos.**

Aun así, es claro que —por su carácter protagónico en la vida contemporánea— la inclusión digital constituye en sí misma un derecho, y que **la integración de tecnologías a las prácticas de enseñanza y los procesos de aprendizaje significa una gran oportunidad pedagógica, a la vez que una necesidad.** Como afirma Maggio (2021), la pandemia dejó al descubierto algo que —supuestamente— ya sabíamos, pero que aún no sabemos practicar:

la reinención de la educación en un sentido acorde a su tiempo requiere que toda la comunidad educativa esté conectada, porque la trama de construcción del conocimiento hace tiempo dejó de tener lugar exclusivamente en el ámbito físico de la realidad. Mantener nuestras propuestas solo en ese plano es educar para una realidad que ya no existe. (44).



En ese sentido, en el campo educativo se abren múltiples preguntas: **¿cómo generar oportunidades para que las y los estudiantes de todos los niveles educativos puedan desarrollar una ciudadanía digital plena?** ¿Cómo favorecer usos más creativos, transformadores y críticos de las tecnologías, poniéndolas al servicio del bienestar general? ¿Cómo impulsar a niñas, niños y adolescentes a pensarse, también, como creadoras y creadores de tecnologías? ¿Cómo ayudarlas y ayudarlos a recuperar la pregunta por el sentido, el por qué y el para qué?

En el marco de la cultura digital, es fundamental que las escuelas promuevan espacios de construcción de criterios y estrategias para el desarrollo de una ciudadanía digital más activa, democrática y consciente, que permita aprovechar las potencialidades de las tecnologías para el ejercicio de derechos y a la vez interpretar las lógicas que las subyacen, para tomar decisiones con el máximo nivel de autonomía posible.

En ese sentido, la ciudadanía digital —y, en términos más generales, la educación digital— requiere de un **abordaje transversal a todas las áreas**, que permita poner en diálogo estas temáticas con todos los campos de conocimiento. ¿Cómo pensar las problemáticas asociadas a la identidad digital sin integrar el enfoque de la educación sexual integral, o la mirada de la formación ética y ciudadana? ¿Qué pueden aportar las matemáticas para interpretar el fenómeno de la difusión de desinformación en entornos digitales? ¿Qué puede decir la historia acerca de las causas y consecuencias de la circulación de discursos de odio que hoy reaparecen en Internet? Los ejemplos son innumerables. Y a la vez: ¿qué beneficios podría traer una dinámica que combine presencialidad

y virtualidad “a demanda” en las clases de una determinada disciplina? ¿Qué oportunidades de las tecnologías digitales podemos aprovechar para enriquecer la enseñanza de las áreas? **La transversalidad permite poner en juego este doble movimiento: enriquecer y potenciar con tecnologías las propuestas de enseñanza de cada área o disciplina, por un lado, y —a la vez— construir nuevas preguntas sobre las tecnologías y la cultura digital a partir de las prácticas y saberes disciplinares.**

En esa misma línea, es interesante mencionar también que **el potencial de las tecnologías digitales en la escuela se despliega mucho más fuertemente cuando se las integra con el objetivo de promover el desarrollo de habilidades, capacidades, prácticas, y no únicamente para el abordaje de contenidos curriculares.** No se trata únicamente de usar la tecnología para transmitir contenidos e información de “otras formas”, sino —fundamentalmente— para formar niñas, niños y adolescentes autónomas y autónomos que puedan pensar y actuar críticamente, plantear y resolver problemas, colaborar, expresarse, comunicarse, participar. Estudiantes que puedan desempeñar un rol activo: que entiendan las lógicas de la tecnología, puedan explorarla cada vez que aparecen nuevos desarrollos, elegir cómo usarla (o no) e incluso crearla.

Es fundamental tener en cuenta que **las habilidades solo se desarrollan si existen oportunidades para ponerlas en juego.** En este punto también podrían mencionarse múltiples ejemplos: ¿qué habilidades necesitan poner en juego niñas, niños y adolescentes para poder crear un corto audiovisual o para programar un videojuego? ¿Cómo se juegan la autonomía, la tolerancia al error, la necesidad de consenso y de

resolución de problemas en este tipo de propuestas? ¿Qué necesitarán consensuar, crear en conjunto, discutir y argumentar para diseñar una campaña de difusión que realmente circule en su comunidad a través de un sitio web? ¿Cómo podemos aprovechar la infinita cantidad de información que provee la web para enseñar a pensar las formas actuales de comunicación? ¿Qué registros del proceso pueden realizar a partir de las posibilidades de las tecnologías digitales? ¿Cómo podríamos usar Internet para socializar una producción o un proyecto?

La disponibilidad de tecnologías y de conexión en la escuela no asegura, por sí misma, la concreción de prácticas pedagógicas enriquecidas.

Se trata de un primer —y fundamental— paso, que debe ser impulsado y garantizado por los Estados. Sin embargo, son los equipos docentes quienes pueden **interpelar el lugar de las tecnologías desde una mirada pedagógica. ¿Cómo vamos a usarlas para propiciar otras formas de enseñar?** ¿Qué estrategias vamos a desplegar para evitar que las tecnologías “decoran” las prácticas de enseñanza, dejando intacta su esencia? ¿Qué cambios han generado —y están generando— en las formas de aprender de nuestros estudiantes? ¿Qué reformulaciones necesitamos hacer a partir de esa realidad? La integración significativa de las tecnologías digitales no sucede en forma automática: es un acto intencionado que implica a docentes de todas las áreas.

En suma, **para favorecer el desarrollo de una ciudadanía digital plena, la integración de tecnologías en la escuela implica mucho más que usar Internet o proponer a las y los estudiantes que exploren una aplicación.** Las tecnologías permiten enriquecer la enseñanza del currículum, repensar los espacios y los tiempos, crear dinámicas de trabajo

diversas e incorporar múltiples lenguajes. Pero es necesario que esta integración de recursos digitales se dé en el marco de los propósitos de la enseñanza, con un foco orientado al desarrollo de determinadas habilidades, y pensando en cada caso qué usos resultan significativos y cuáles no. Asimismo, es necesario generar espacios para hablar y reflexionar sobre las tecnologías y la cultura digital, sobre los usos que hacemos de ellas, y sobre lo que las tecnologías están haciendo con nosotras y nosotros.

La inclusión de las tecnologías desde una mirada pedagógica constituye a las escuelas como espacios de mediación en la relación de niñas, niños y adolescentes con las tecnologías. En ese sentido, es fundamental **incorporar a las aulas (o a los entornos digitales de aprendizaje) una imagen de las tecnologías que recupere lo que el imaginario tecnológico hegemónico tiende a ocultar.** En un marco pedagógico, las tecnologías pueden generar inmensas oportunidades para producir, investigar y crear, pero —a la vez— es necesario generar espacios para que las y los estudiantes aprendan sobre tecnologías: hablen acerca de cómo las usan (o no), qué les cambiarían, cómo creen que funcionan y qué criterios aplican para tomar sus decisiones en entornos digitales. En suma, se trata de ampliar nuestro vínculo con las tecnologías —como consumidoras y consumidores y como productoras y productores de contenidos— y poder reflexionar sobre cómo influyen en nuestras vidas cotidianas y en nuestras relaciones sociales.

¿Cómo orientar el trabajo docente para llevar estos principios a la práctica?

A continuación se proponen algunas reflexiones en torno a este punto:

- * **Promover la construcción e implementación de una “dieta cognitiva” para el uso de tecnologías digitales.** Retomando a Cobo (2016), esto refiere a saber regular, ajustar y personalizar cuándo, cuánto, cómo y para qué interactuamos con información y personas en el ciberespacio.
- * **Evitar y cuestionar los estereotipos de género** que desalientan a niñas, adolescentes y jóvenes a interesarse por saberes o prácticas vinculadas con el uso de tecnologías. Generar espacios para reflexionar sobre la construcción de la identidad digital y de los vínculos en el ciberespacio, promoviendo propuestas que articulen con la educación sexual integral (ESI).
- * **Contemplar la accesibilidad como criterio** a la hora de crear o seleccionar materiales didácticos digitales.
- * También retomando a Cobo (2016), **promover propuestas con integración de tecnologías digitales que contemplen los siguientes aspectos centrales.**
 - **Un propósito bien definido** y conocido por todas y todos.
 - **Un objetivo creador** que evite prácticas centradas en replicar y se centre en elaborar, interpretar e inventar.

- **Una perspectiva ética y social** que busque usar las tecnologías digitales para crear y fortalecer comunidades con sentido, “activar” causas relevantes.
- **Una mirada experimental** que invite a todas y todos a explorar y equivocarse, incluyendo a quienes no muestran “facilidad” en el uso de tecnologías.
- **El desarrollo de estrategias para lidiar con las lógicas algorítmicas de la web.** Por ejemplo, promoviendo la utilización de motores de búsqueda que no registren información sobre el usuario, enseñando a consultar fuentes diversas y a preguntarse por las formas de circulación de contenidos digitales.

Así como la cultura digital ha transformado notablemente lo que sucede en las escuelas, las escuelas tienen la oportunidad de colaborar en el desarrollo de ciudadanas y ciudadanos digitales con capacidad crítica y creativa, que puedan aprender con y sobre tecnologías, y desarrollar las capacidades necesarias para interpretar y transformar la cultura digital que les vino ya “dada”.

En la actualidad, poder hacerse preguntas (y ensayar respuestas) en relación con el papel de las tecnologías en la vida cotidiana resulta fundamental para el ejercicio de derechos. La vigilancia digital, el voto electrónico, los consumos problemáticos en Internet, las nuevas formas de teletrabajo y el uso de inteligencia artificial para la vida política son tan solo algunos ejemplos de las controversias y problemáticas que ya están atravesando nuestro tiempo, y que niñas, niños y adolescentes de hoy deberán enfrentar y contribuir a resolver.

// MIRADAS QUE INSPIRAN: LA CULTURA MAKER //

El libro *Inventar para aprender. Guía práctica para instalar la cultura maker en el aula* de Sylvia Libow Martínez y Gary Stager (2019) señala al matemático, científico y educador sudafricano Seymour Papert (también impulsor del modelo OLPC, “una computadora por niño”) como uno de los precursores de la cultura *maker*. Papert fue discípulo de Jean Piaget, investigador del MIT y creador del lenguaje de programación *Logo*, especialmente diseñado para acercar a niñas y niños al mundo de la programación.

Según este mismo libro, el movimiento *maker* tomó impulso en el campo educativo en la década de 1970, como parte de un cuestionamiento general a la educación tradicional y al uso poco imaginativo de las tecnologías en contexto educativo. **La propuesta central de este movimiento es “aprender haciendo”, creando, armando, desarmando y construyendo, y usando la tecnología —desde una perspectiva lúdica, placentera y social— como medio para resolver problemas o desarrollar proyectos apasionantes.**

En efecto, como plantea el libro, “los niños siempre han hecho cosas: casitas de árbol, patinetas, autos sin motor, casas de muñecas, fuertes e iglús. Han aprendido socialmente gracias al juego colaborativo y la construcción al hacer presentaciones, experimentar con roles y practicar trucos de magia. La principal diferencia de nuestros días es la computación” (58) y las puertas que abre para potenciar ese impulso hacedor. La filosofía del DIY (*Do It Yourself* o “házlo tú mismo”) es una de las principales fuentes del movimiento *maker*, que inspira el

espíritu de ganar autonomía con respecto a productos comerciales y lanzarse a construir y crear en forma independiente.

Así, el enfoque *maker* propone **evitar los usos cosméticos de la tecnología —es decir, esas formas de incluir tecnología que dejan intactas las prácticas de enseñanza— para generar experiencias de aprendizaje en las que niñas, niños y adolescentes deban recurrir a las tecnologías para materializar sus ideas o constatar sus hipótesis.**

En ese sentido, **desde un enfoque *maker*, lo que cambia es el vínculo con el aprendizaje.** Ya no se trata de acopiar información, sino de aprender a partir de la exploración: utilizar (y cuestionar) lo que se comprende para diseñar, construir, generar productos tangibles que puedan contribuir a resolver problemas reales que les interesen concretamente. De este modo, las y los estudiantes toman el mando, experimentan, prueban y se equivocan, recurren a saberes de diversas áreas y a materiales analógicos y digitales para poder lograr sus objetivos, mientras el docente asume un rol centrado no tanto en la transmisión de conocimientos, sino más bien en la generación de situaciones y en la realización de intervenciones que movilicen a sus estudiantes, como preguntas y propuestas. **En suma, estudiantes y docentes co-diseñan la propuesta pedagógica.**

En los proyectos *maker* (“aprender haciendo”), la robótica y la electrónica se fusionan con los oficios tradicionales para construir aprendizajes colaborativamente y desarrollar tecnología que se comparte públicamente.

Los espacios *maker* son espacios de trabajo específicamente preparados para el desarrollo de proyectos *maker*. A la manera de un taller, en

general cuentan con equipamiento digital y también analógico: ofrecen la tecnología necesaria para llevar adelante los proyectos y a la vez favorecen el intercambio entre personas que llevan adelante distintos proyectos desde miradas propias de distintas disciplinas. De todos modos, las escuelas no requieren de un espacio específico para experimentar el enfoque *maker*. El aula puede convertirse en un lugar de indagación y desarrollo de proyectos poderosos, ideados desde el inicio con las y los estudiantes.

Propuestas de actividades para integrar las tecnologías digitales al aula

Esta sección está dedicada a compartir algunas propuestas para promover la construcción de una ciudadanía digital plena por parte de los y las estudiantes, desde una perspectiva de Derechos Humanos. A continuación, encontrarán tres grupos de actividades, cada uno de ellos focalizado en una temática digital en particular, para pensar el uso de las tecnologías digitales.

Las actividades están diseñadas para brindar algunas entradas posibles para el trabajo a partir de distintos recursos didácticos. Acercamos una serie de propuestas amplias, con la idea de que faciliten múltiples entradas para problematizar los recursos, para que sean ustedes quienes decidan con cuáles de ellos trabajar en sus aulas, teniendo en cuenta las características e intereses de los grupos de estudiantes y escuelas en las que trabajan.

Las propuestas están pensadas para las y los estudiantes, a quienes, en todos los casos, se buscó darles voz, propiciar un diálogo y construir un debate. Esperamos que les resulten interesantes y puedan imprimirles sus propias improntas.

01 ¡Te descubrí, algoritmo!

*** Analicen y comparen búsquedas en Internet. Sigán estos pasos.**

1. Desde distintos dispositivos, realicen algunas búsquedas en buscadores y registren los resultados. Luego van a compararlos con los que obtengan sus compañeras y compañeros. Algunas pautas:
 - Intenten utilizar computadoras y también dispositivos móviles (celulares, tablets). Les permitirá notar algunas diferencias.
 - Pónganse de acuerdo con respecto a qué navegador y buscador utilizarán, y qué palabras clave buscarán: deben ser las mismas. Algunas opciones podrían ser *ambiente*, *tecnología*, *vacaciones*, *viajes*. También pueden buscar algunos nombres propios de actores de la política o la cultura.
2. Mientras realizan sus búsquedas, completen individualmente esta tabla:

Palabra que busqué	Dispositivo que usé (celular, tablet, PC, netbook)	Anuncios patrocinados que vi (en orden de aparición)	Sitios no patrocinados que vi (en orden de aparición)	Imágenes que aparecen (en orden de aparición)	Noticias que aparecen (en orden de aparición)
▼	▼	▼	▼	▼	▼

3. Compartan los resultados de su investigación y conversen a partir de estas preguntas.

- ¿Se obtienen los mismos resultados desde todos los dispositivos?
- ¿En todos los casos los resultados aparecen en el mismo orden?
- Si buscan específicamente imágenes, ¿cuáles aparecen? ¿Coinciden con las que les aparece al resto de la clase? ¿Cómo representan a la temática que buscaron?
- ¿Todas y todos ven los mismos anuncios patrocinados?
- Si buscan específicamente noticias, ¿qué medios les aparecen en primer lugar? ¿Cómo representan la temática sobre la que buscaron?

4. Realicen una puesta en común para generar hipótesis acerca de las posibles relaciones entre la diversidad de resultados obtenidos y las características de cada dispositivo y de cada usuaria o usuario. Traten de establecer relaciones entre los resultados que cada persona encontró y

- el dispositivo desde el que hizo la búsqueda (móvil o de escritorio),
- otras búsquedas que habitualmente realiza,
- sus perfiles en redes,
- sus intereses,
- los posibles filtros que pueda haber en las redes de conexión a Internet utilizadas.

5. ¡Es hora de programar sus propios algoritmos! Utilicen un entorno gráfico de programación, como Scratch (scratch.mit.edu), para dar sus

primeros pasos en la creación de secuencias de instrucciones. Pueden programar una pequeña animación, una trivia de preguntas y respuestas o un pequeño juego interactivo. Cada bloque representa una instrucción para que la computadora interprete y ejecute.

02 Huella digital

*** Analicen una publicación de sus redes. Para hacerlo, sigan estos pasos.**

1. Abran su cuenta en alguna red social que usen frecuentemente. Si no usan, trabajen con una compañera o un compañero que sí lo haga, o pidan permiso a una persona adulta para ver alguna publicación de su cuenta. Ubiquen la última publicación realizada.
2. Analicen la publicación y rodeen la respuesta que más se adapte a cada una de las siguientes preguntas:

¿Quiénes pueden ver esta publicación?	Solo mis amigos / seguidores.	Mis amigos / seguidores y sus amigos / seguidores.	Solo algunas personas que seleccioné.	Cualquier persona que entre a mi perfil.	No estoy muy seguro/a.
¿Hay alguna información sobre el lugar en el que estoy? (Por ejemplo: ubicación activada, foto de lugar, mención al lugar)	No hay forma de saber dónde estoy.	Hay alguna información sobre el lugar donde estoy.	Hay información detallada sobre el lugar en el que estoy.		
¿Hay etiquetas o menciones a otras personas? (Por ejemplo: nombre de las personas, su imagen en foto)	No hay ningún tipo de mención o información sobre ninguna otra persona.	Hay solo una etiqueta o solo una imagen de personas.	Hay etiqueta con nombre y también foto de otra/s persona/s.		
¿Contiene información dudosa o desinformación?	No, solo contiene información confiable.	No sé, contiene información dudosa que podría llegar a ser desinformación.	Sí, contiene desinformación que compartí deliberadamente.		

3. Analicen sus respuestas y respondan las siguientes preguntas.

Esta última publicación que hice:

- ¿Expuso información personal sobre otras personas? (su imagen, su nombre, el lugar en que viven, sus gustos personales, etc.).
- ¿Las o los mostró de algún modo que pueda afectar su identidad digital y su integridad? (Ridiculizándolas o ridiculizándolos, mostrando su intimidad, con quiénes se encuentran habitualmente, qué actividades hacen, etc.).

- ¿Puede dañar a una persona que no aparece mencionada ni etiquetada? (Una persona que pueda sentirse discriminada o disminuida en algún nivel por ver este contenido).
 - ¿Me puede exponer a mí en algún nivel?
 - ¿Cómo me muestra esta publicación? ¿Qué comunica sobre mí?
 - ¿Era apropiada para mi edad y la edad de mis amigos o seguidores?
- 4.** A partir de estas reflexiones, definan si la publicación realizada fue cuidadosa de su identidad digital y de su huella digital, y la de otras personas.
- 5.** Si detectaron algunos hábitos riesgosos, comprométanse a cambiar por lo menos uno de ellos a partir de ahora. Realicen un listado personal, enunciando sus ideas de una manera sencilla y fácil de recordar, por ejemplo:
- No voy a publicar imágenes de otras personas sin preguntar antes.
 - Solo voy a aceptar personas conocidas en mis redes sociales.
 - No voy a publicar contenido que incite a la discriminación o que pueda hacer sentir mal a otras personas.
 - No voy a compartir información dudosa que pueda ser desinformación.
 - No voy a activar la ubicación cuando realice publicaciones en redes sociales.
 - Voy a configurar mi perfil en redes como privado.
 - No voy a compartir publicaciones que sean ofensivas para otras personas.

- No voy a subir imágenes más que puedan afectarme en el futuro.
 - ¡Otro que se les ocurra!
6. Pueden socializar sus listas en un mural digital, por ejemplo, en Padlet (es.padlet.com) o Jamboard (jamboard.google.com), o bien en un afiche formato papel.

03 Ciberactivismo y campañas digitales

1. Investiguen el trabajo de las y los activistas de Fridays for Future Argentina, jóvenes de nuestro país que siguen los pasos de la activista Greta Thunberg (Suecia, 2003). Averigüen qué causas defienden, qué propuestas impulsan y cómo usan los medios digitales para su trabajo. Pueden consultar los siguientes recursos u otros.
- Discurso de Greta Thunberg ante los líderes mundiales en la Cumbre Climática 2019 de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) disponible en youtu.be/vu52uZSuPIM.
 - Cuenta de Fridays for Future Argentina en Twitter y en Instagram (twitter.com/FFFArgentina y www.instagram.com/fridays-forfuture.arg/).
 - Correo electrónico (pueden escribir para solicitar información): FridaysForFuture.argentina@gmail.com.

2. Entre todas y todos, identifiquen y elijan una problemática local que las y los preocupe. Puede ser algo relacionado a lo ambiental, al género, a la discapacidad, a la participación política o lo que consideren. Para analizarla a fondo, pueden guiarse con estas preguntas:

¿Cuál es el tema principal de la causa que queremos defender o impulsar?	
¿A quiénes podría beneficiar esta causa? ¿Por qué?	
¿A quiénes podría perjudicar? ¿Por qué?	
¿Es una causa justa en términos de derechos?	
¿A quiénes necesitamos persuadir?	
¿Qué llamados a la acción queremos promover o qué mensajes queremos difundir?	
¿A través de qué medios digitales conviene realizar la campaña para llegar a quienes queremos llegar?	

3. Con la guía del docente, realicen una lluvia de ideas para idear su campaña: qué va a incluir, en qué se va a centrar, cómo se va a llamar, a quiénes va a estar destinada, cuánto va a durar, cómo va a ser el proceso previo, durante y posterior a la campaña. Para visualizar y combinar sus ideas, pueden usar un mural digital, como Padlet (es.padlet.com) o Jamboard (jamboard.google.com), o un afiche de papel.
4. A partir de los consensos que hayan alcanzado, diseñen su campaña digital de difusión, teniendo en cuenta los siguientes aspectos.
 - **Qué medios digitales van a utilizar, según cuál resulte más viable y pertinente.** Recuerden que existen muchas herramientas gratuitas. Algunas posibilidades son:
 - a. Crear un blog en Blogger o Wordpress, o un sitio web en Wix (www.blogger.com, wordpress.com, es.wix.com).
 - b. Si son mayores de 13 años, crear cuentas en redes sociales: Facebook, Instagram o Tik Tok; por ejemplo, según dónde crean que pueden encontrar al público al que quieran dirigirse.
 - **Qué roles va a cumplir cada participante.** Puede haber algunas personas dedicadas a investigación, otras a contenidos, a diseño gráfico o edición de videos, otras a la creación y gestión de los espacios en la web (blogs, sitio web, redes sociales, etc.), otras a diseñar acciones presenciales que complementen las digitales.

- **Cómo van a evaluar los resultados de la campaña.** Pueden diseñar instrumentos que les permitan evaluar si algo cambió o no a partir de la campaña. Un ejemplo de ello pueden ser encuestas a personas del público al cual se hayan dirigido.
5. Explore recursos digitales que puedan ser útiles a la hora de crear contenido digital para su campaña. Algunas recomendaciones: InShot (inshot.com) para editar video, Canva (www.canva.com) para crear piezas gráficas (*flyers* digitales, folletos, piezas para redes), Genially (genial.ly/es) para diseñar contenido multimedia interactivo (como presentaciones o infografías), Audacity (audacity.es) para grabar y editar sonido, Calaméo (es.calameo.com) para crear publicaciones electrónicas interactivas y convertir documentos en folletos, revistas o catálogos digitales.

Recursero

En este apartado les compartimos una serie de sitios de interés de distinto tipo, tiempos y procedencia que pueden resultar útiles para trabajar en clase. A muchos de ellos hemos aludido a lo largo del texto.

Educ.ar

Portal educativo del Ministerio de Educación de la Nación. Incluye contenidos relacionados con las diversas áreas del conocimiento.

(www.educ.ar)

Plan Federal Juana Manso

Sitio del Plan federal del Ministerio de Educación de la Nación, cuyo objetivo es promover, acompañar y brindar los medios para el uso pedagógico de tecnologías en el sistema educativo argentino.

(juanamanso.edu.ar)

Chicos.net

Organización civil sin fines de lucro que trabaja desde 1998 diseñando e implementando proyectos para mejorar la calidad de vida y promover el cumplimiento de los derechos de niñas, niños y adolescentes. Desde 2005 impulsan el uso seguro, responsable y significativo de las tecnologías, propiciando el ejercicio de derechos en el ciberespacio.

(www.chicos.net)



Historias para armar

Sitio dirigido a niñas, niños, docentes y familias que busquen motivar la creación de historias con medios digitales como estrategia para el desarrollo de habilidades y de un uso activo de las tecnologías. Incluye una colección de proyectos con mirada *maker*. Desarrollado por Chicos.net.

(www.historiasparaarmar.org)



Faro Digital

Organización orientada a la investigación, formación y comunicación en temas vinculados al uso reflexivo y crítico de tecnologías digitales. En este enlace se pueden encontrar las guías que han publicado en relación a *grooming*, educación mediática y desinformación, difusión de imágenes íntimas sin permiso, ciudadanía digital y más.

(farodigital.org)



Argentina Cibersegura

Organización sin fines de lucro que trabaja para crear un espacio digital seguro a través de actividades de concientización y educación.

(www.argentinacibersegura.org)



Chicas en Tecnología

Organización sin fines de lucro orientada a reducir la brecha de género en tecnología en la región. Forman y acompañan a niñas y mujeres para que puedan desarrollarse como líderes en tecnología.

(chicasentecnologia.org)

Derechos Digitales

Organización independiente de alcance latinoamericano, fundada en 2005, cuyo objetivo es el desarrollo, la defensa y la promoción de los derechos humanos en el entorno digital.

(www.derechosdigitales.org)

Chequeado

Medio digital sin fines de lucro que se dedica a la verificación del discurso público, la lucha contra la desinformación, la promoción del acceso a la información y la apertura de datos.

(chequeado.com)

Program.ar

La Fundación Sadosky, mediante su iniciativa Program.ar, ofrece recursos en diferentes formatos para docentes y estudiantes de todos los niveles educativos.

(program.ar)

Quiero mis datos

Aplicación web que permite acceder a la información y datos personales que las empresas tienen sobre nosotras y nosotros. El sitio ofrece una guía paso a paso para generar una carta que permita ejercer nuestros derechos como titulares de datos personales, acorde a la legislación vigente.

(quieromisdatos.adc.org.ar)

Verdadero/Falso

Juego desarrollado por el medio de comunicación Red/Acción. Se trata de una trivía de preguntas y respuestas para desarrollar estrategias que permitan distinguir una noticia confiable de una *fake news*.

(www.redaccion.com.ar/verdaderofalso)

Sé genial en Internet

Videojuego desarrollado por Google para saber más sobre navegación segura en Internet.

(bit.ly/3Emxhgs)

Digiaventuras

Serie educativa, desarrollada por el Ministerio de Educación de la Nación, con temas relacionados a los usos críticos y creativos de las tecnologías y de Internet.

(bit.ly/3mn5Pcn)

This X does not exist

En inglés. Colección de sitios que utilizan inteligencia artificial (I. A.) para crear imágenes hiperrealistas de personas, gatos o departamentos que en verdad no existen. También crea sitios web de empresas inexistentes. Se trata de un recurso muy potente para conocer el poder de la I. A. y reflexionar sobre el funcionamiento de los algoritmos.

(thisxdoesnotexist.com)

Scratch

Entorno gráfico de programación, diseñado especialmente para que niñas y niños den sus primeros pasos en el mundo de la programación. Permite crear animaciones, videojuegos, interfaces interactivas y más. Gratuito, disponible en línea y fuera de línea.

(scratch.mit.edu)

Blogger, Wix, Wordpress

Aplicaciones gratuitas para la creación de blogs o sitios web. No requieren conocimientos avanzados.

(www.blogger.com)

(es.wix.com)

(wordpress.com)

Canva

Editor gratuito de imágenes. Permite hacer diseños de calidad sin necesidad de contar con saberes específicos.

(www.canva.com)

OpenShot

Editor de video de uso gratuito para usar en la computadora.

(www.openshot.org)

InShot

Editor de video para dispositivos móviles.

(inshot.com)

Bibliografía

- 111 -

- Cobo, C.** (2016) *La Innovación Pendiente. Reflexiones (y Provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento*. Colección Fundación Ceibal/ Debate: Montevideo. Recuperado de https://digital.fundacionceibal.edu.uy/jspui/bitstream/123456789/159/1/La_innovacion_pendiente.pdf.
- Debord, G.** (1995) [1.^a ed. fr. 1967]. *La Sociedad del espectáculo*. Buenos Aires: Biblioteca de la Mirada.
- Educ.ar.** (2021). *Escenarios combinados para enseñar y aprender: escuelas, hogares y pantallas*. Recuperado de <https://www.educ.ar/recursos/155488/escenarios-complejos-para-ensenar-y-aprender-escuelas-hogare/download>.
- Faro digital.** (2 de febrero de 2018). Trolls, bots y violencia digital. Recuperado de <https://farodigital.org/2018/02/02/trolls-bots-y-violencia-digital/>.
- Fernández Dobal, R.** (s. f.). Paula Sibilia: «Vivimos en la visibilidad y la conexión». Facultad de Ciencias de la Educación. UNER. Recuperado de <https://www.fcedu.uner.edu.ar/?p=36148>.
- Galimberti, U.** (2001). Psiché y Techné. *Revista Artefacto. Pensamientos sobre la técnica* 4 (37-46).
- Jonas, H.** (1997). *Técnica, ética y medicina. Sobre la práctica del principio de la responsabilidad*. Barcelona: Paidós.
- Lèvy, P.** (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. México: An-thropos.
- Libow Martínez, S. y Stager, G.** (2019). *Inventar para aprender. Guía práctica para instalar la cultura maker en el aula*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Maggio, M.** (2020). *Educación en pandemia*. Buenos Aires: Paidós.
- Roca, B.** (2018). *Tenemos que hablar. Internet está jugando con tus sentimientos*. Derechos Digitales América Latina. Recuperado de <https://www.derechosdigitales.org/wp-content/uploads/tenemos-que-hablar.pdf>.

Ministerio de Educación de la Nación. (2021). *Desafíos para la construcción de una ciudadanía digital: el rol de la comunidad educativa en la prevención del grooming*. Recuperado de <https://www.educ.ar/recursos/157283/prevencion-del-grooming>.

ONU. (s. f.). *Influencia de las tecnologías digitales*. Recuperado de <https://www.un.org/es/un75/impact-digital-technologies>.

-----, (2021). *Observación general núm. 25 (2021) relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital*. Recuperado de <https://docstore.ohchr.org/SelfServices/FilesHandler.ashx?enc=6QkG1d/PPRiCAqhKb7yhsqIkirKQZLK2M58RF/5F0vEG%2BcAAx-34gC78FwvnmZXGF06kx0VqQk6dNAzTPSRNx0myCaUSrDC/0d3UDP-TV4y05%2B9GME0qMZvh9UPKTXc012>.

Re-verso. (s. f.) *No creas en todo lo que dicen*. Recuperado de <https://drive.google.com/file/d/1qbct0L4RCQh6nAk1Ak2KW5g7J0W0XQTo/view>.

-----, (s. f.). *Recursos*. Recuperado de <https://reversoar.com/recursos/>

UNESCO. (s. f.). *El caso del Plan Ceibal de Uruguay*. Recuperado de <https://www.buenosaires.iiep.unesco.org/es/publicaciones/el-caso-del-plan-ceibal-de-uruguay>.

-----, (2020). *El planeamiento de políticas TIC para contextos de emergencia*. Recuperado de <https://www.buenosaires.iiep.unesco.org/es/portal/articulo-el-planeamiento-de-politicas-tic-para-contextos-de-emergencia>.

Unicef Argentina. (2021). *Impacto de la pandemia en la educación de niñas, niños y adolescentes - Cuarta ronda, junio 2021*. Recuperado de <https://www.unicef.org/argentina/media/11626/file/Impacto%20de%20la%20pandemia%20en%20la%20educaci%C3%B3n%20de%20ni%C3%B1as,%20ni%C3%B1os%20y%20adolescentes.pdf>.

-----, (2020). *Guía de sensibilización sobre convivencia digital*. <https://www.unicef.org/argentina/media/9481/file/Gu%C3%A- Da%20sobre%20Convivencia%20Digital-2020.pdf>.

Imágenes

- #NiUnaMenos. [Fotografía], por Colectivo La Luz, 2015, Flickr (<https://www.flickr.com/photos/colectivolaluz/17957364073/>).
- Baricco al Lucca Comics and Games 2010 per la promozione del fumetto tratto dal suo romanzo Senza sangue. [Fotografía], por Niccolò Caranti, 2010, Wikipedia (https://it.wikipedia.org/wiki/Alessandro_Baricco#/media/File:Alessandro_Baricco.jpg).
- Cristóbal Cobo at the Reunion Nacional de Grupos Colegiados CCM Grupo 6 at Tec de Monterrey, Mexico City Campus. [Fotografía], por Thelmadatter, 2014, Wikipedia (https://es.wikipedia.org/wiki/Crist%C3%B3bal_Cobo#/media/Archivo:ReunionNacionalCCM05.JPG).
- El “Taller de Experiencias Audiovisuales” tuvo lugar en el Colegio Secundario “José Hernández” del Barrio Laguna Brava en la capital de Corrientes. La coordinación fue de la integrante del Equipo Técnico Territorial, profesora Sofía Penzo, dictado el Docente TIC del colegio profesor Alejandro Fuhr y contó con la participación de estudiantes de primer año, que recibieron las netbooks durante esta última etapa de distribución complementaria. [Fotografía], por ConectarCorrientes, 2014, Wikipedia (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Taller_de_Experiencias_Audiovisuales_-_Conectar_Igualdad_-_Corrientes_03.jpg#/media/File:Taller_de_Experiencias_Audiovisuales_-_Conectar_Igualdad_-_Corrientes_03.jpg).
- Murray Bookchin with mountains. [Fotografía], por Luisa Michel, 2013, Wikipedia (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Murray_Bookchin_mountains.jpg#/media/File:Murray_Bookchin_mountains.jpg).
- Nicholas Burbules visiting Argentina to give a conference. 17, September, 2018. [Fotografía], por Soledad Amarilla / Secretaría de Cultura de la Nación Argentina, 2018, Wikipedia (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nicholas_Burbles.jpg#/media/File:Nicholas_Burbles.jpg).

-
-
-
-
-
- Paula Sibilía en la conferencia abierta brindada en la Facultad de Ciencias de la Educación - Abril de 2019. [Fotografía], por Paulakindsvater, 2019, Wikipedia (https://es.wikipedia.org/wiki/Maria_Paula_Sibilía#/media/Archivo:Paula_Sibilía.jpg).

Otros títulos de esta colección:

Ambiente

Autoridades que habilitan

Cuidados

Derechos de niñas, niños y adolescentes

Derechos Humanos

Educación Sexual Integral

Género

Identidades

Interculturalidad

Juventudes

Leer imágenes

Literaturas

Memorias

Pensar las diferencias

La Colección Derechos Humanos, Género y ESI en la escuela es un material educativo producido por el Ministerio de Educación de la Nación, a través de la Dirección de Educación para los Derechos Humanos, Género y ESI. Su objetivo es acompañar a docentes y estudiantes en la construcción de nuevas ciudadanía democráticas basadas en sociedades más justas e igualitarias. Cada uno de los materiales que la componen presenta conceptos, normativas, interrogantes y recursos que invitan a la reflexión y a la transmisión de temas complejos que forman parte de los desafíos de la escuela hoy en un marco de promoción de derechos.

¿Cuál es el lugar de las tecnologías en las escuelas de hoy? ¿Cómo imaginar una tecnología al servicio del bienestar colectivo? ¿Qué necesitan niñas, niños y adolescentes para desarrollar una ciudadanía digital plena y democrática? ¿Cómo abordar la cuestión de las tecnologías digitales desde un enfoque de derechos?

Considerando el rol estratégico que desempeñan las y los docentes en el acompañamiento de niñas, niños y adolescentes al construir criterios que les permitan navegar el ciberespacio de forma cuidada, consciente y respetuosa, este material intenta aportar a la reflexión sobre las tecnologías digitales como un tema relevante en la agenda actual de derechos y formación de nuevas ciudadanía democráticas.

En el marco de una cultura digital, los sistemas educativos tienen la gran oportunidad de contribuir a que niñas, niños y adolescentes puedan tomar decisiones con el máximo nivel de autonomía posible. Y esto resulta crucial para el futuro, pero también para la vida cotidiana y presente, para el aquí y ahora.

bit.ly/3Et29vP

