

A 30 años de la Convención de los derechos del niño, niña y adolescentes y de la creación de la World Wide Web, **Chicos.net** trabaja para empoderarlos y empoderarlas en una sociedad conectada. La ubicuidad de la tecnología, los teléfonos inteligentes y otros dispositivos hacen posible que ellos y ellas se conecten e interactúen con el mundo digital desde una edad muy temprana. Los avances en inteligencia artificial, automatización, robótica, Internet y big data nos hacen preguntarnos, ¿cómo influyen los medios digitales en la infancia y la adolescencia? ¿Qué nuevas demandas presenta la era digital relacionadas con el bienestar de la niñez y el cumplimiento de sus derechos? A lo largo de las dos décadas de vida de Chicos.net, hemos desarrollado programas en relación al empoderamiento de las habilidades necesarias para una mejor comprensión del mundo tecnológico, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la producción de contenido, la creatividad y participación.

Te compartimos nuestro aprendizaje, de dónde venimos y hacia dónde vamos.

Convivencia digital

Internet es hoy un entorno de convivencia en el que se ponen en juego interacciones y conflictos al igual que en otros ámbitos de encuentro presencial. Allí se generan intercambios comerciales, culturales, sociales, políticos y educativos. Un espacio que no

está libre de problemas y dificultades. Las personas adultas debemos acompañar a los niños y niñas en sus aprendizajes para socializarse y aprovechar su paso por las esferas digitales, minimizando su exposición a los riesgos. Acompañar durante la infancia y adolescencia

implica pensar el mundo digital como una sociedad, en donde todos los actores sociales tienen sus derechos y deberes. Así como, cuando eramos niños/as, nos enseñaron conductas para manejarnos en la calle: “no hablar con desconocidos, no exponer la privacidad, no andar solos/as por lugares inseguros”; las personas de esta era debemos transmitir esos **mismos criterios de cuidado y protección en los entornos digitales**.

Algunas de las situaciones problemáticas que aparecen en el mundo online son:

- ▶ *la exposición a pornografía*, a edades inadecuadas, en donde no se comprende o no se sabe procesar esa información.
- ▶ *el ciberbullying* o ciberacoso entre pares, las agresiones y la discriminación a través de los medios digitales que afecta tanto a muchos/as niños/as.

Estas temáticas no nacieron en el mundo digital. Tienen su origen, su correlato en el mundo analógico. Por eso hay que analizarlas desde el prisma que incluya: la Educación Sexual Integral (ESI), la convivencia y los derechos de la infancia y adolescencia. Así como implementar los programas y legislación necesarios para la promoción y protección de los derechos, también en los entornos digitales.

▶ *el sexting*, la viralización y utilización de imágenes íntimas y de contenido sexual para extorsionar o dañar la imagen de alguien.

▶ *las noticias falsas* que llevan a la desinformación.

Y los delitos que afectan a la niñez:

▶ *el grooming, la intimidación y el acoso* por parte de adultos, generalmente encubiertos por identidades falsas, que en ocasiones puede llegar al abuso sexual en un encuentro físico.

▶ *el abuso sexual de niños, niñas y adolescentes* para producir pornografía que se trafica en las redes, y cuyas víctimas sufren nuevamente el abuso cada vez que ese material se consume en Internet.

2.

Más que nativos digitales

La idea de “nativos digitales” nos quedó chica. El concepto que proliferó en los 90’ y consideraba a todos los nacidos en un mundo interconectado como nativos digitales no es representativa de lo que hoy sucede. El término tiende a homogeneizar a todos los niños, niñas y adolescentes asumiendo que por ser de una misma generación poseen las mismas destrezas y habilidades, cuando en realidad existen amplias diferencias en el acceso, el uso y el aprovechamiento

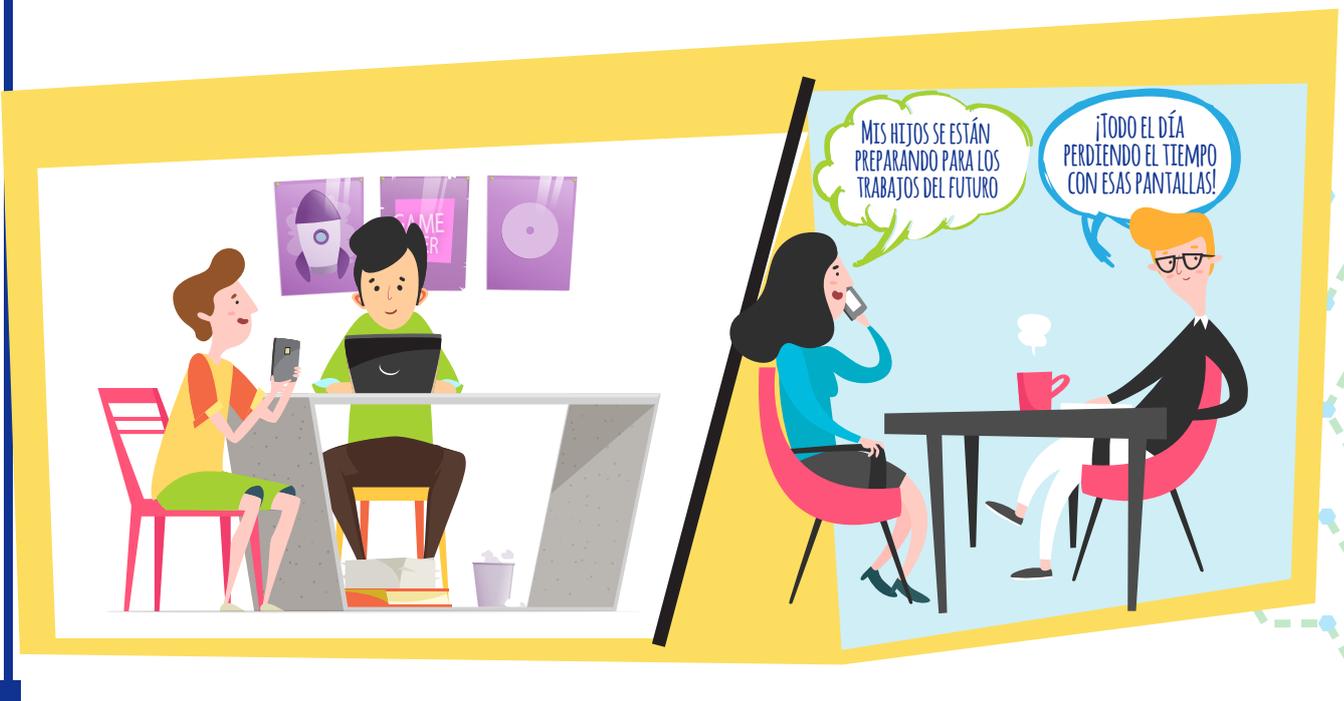
de los medios digitales. **Se trata de una generación que se asume como tecnológica, pero eso no la hace más experta. Mayor uso de Internet no se traduce linealmente en manejo más efectivo y significativo.** Es necesario aprender habilidades de uso y aprovechamiento deliberadamente y especialmente, la “cocina” de lo que sucede en el mundo digital que nos seduce permanentemente con novedades.

3.

En la balanza

Las tecnologías producen percepciones ambivalentes. El uso de los medios digitales produce temores y esperanzas. En las familias y las escuelas aparece un discurso ligado a algunos fantasmas como el aislamiento, el sedentarismo, la adicción, la vagancia, los caprichos consumistas, los abusos. Pero a la vez, se deposita en las tecnologías la esperanza de “preparar a las hijas e hijos para el futuro”. Los y las

adolescentes también experimentan contradicciones en su relación con los medios digitales: la ambivalencia entre “conexión” y “desconexión”, el mismo dispositivo que “me distrae” y a la vez me permite “mantenerme comunicado”. A veces las interacciones mediadas por tecnologías, más desinhibidas, son un factor de exposición y riesgo, y en otros casos de mayor expresividad y creación.



4.

Habilidades claves

Podemos y debemos aprovechar la tecnología para promover habilidades claves: Creatividad, trabajo colaborativo, pensamiento crítico, comunicación y alfabetización digital. Los chicos y chicas crean, transmiten ideas, gestionan su propia identidad y sus intereses. Se informan, buscan y aprenden. Producen,

diseñan, editan y programan. La mayoría de estas habilidades y estrategias transmediales se aprenden de manera informal, compartiendo tareas entre pares, observando tutoriales en Internet, probando y experimentando en soledad. Sin embargo, allí radica el mayor desafío, las oportunidades de acceder a estos conoci-

mientos y destrezas no son las mismas para todas las personas. Incluso a igualdad de condiciones, la posibilidad de hacer un uso creativo y apropiarse de los medios digitales en lugar de ser un consumidor/a pasivo/a, depende de factores sociales, culturales, emocionales. Por ello, en este terreno el rol adulto puede colaborar mucho:

- ▶ Mostrando usos críticos y creativos de las redes. Cuando compartimos nuestra opinión de una nota en un diario, o de un servicio, produciendo un nuevo contenido.



- ▶ Explorando plataformas de contenido generadas por los y las usuarias.
- ▶ Alentando a los/las niños/as y adolescentes a utilizar las herramientas tecnológicas para producir piezas artísticas, imágenes, videos, audios.
- ▶ Conocer lo que hacen los y las adolescentes para incluirlo y potenciarlo en ámbitos formales e institucionales como la escuela o los centros comunitarios.



1. Las competencias Transmedia (transmedia skills) son habilidades relacionadas con la producción, el intercambio y el consumo de medios interactivos digitales. Las mismas, se clasifican y surgen de la investigación Transalfabetismos (MINECO – 2015/17) que coordina Carlos Scolari.

5.

Identidad on line

- ▶ La huella digital se complejiza: está la **permanencia de lo que publicamos o publican sobre nosotros**. En este punto es importante ser conscientes y trabajar con los niños y las niñas acerca de la perdurabilidad de los datos, “lo que hoy me gusta y me define quizás no me

represente en el futuro”. El *sharenting*, la actitud de padres y madres de compartir fotos e información sobre sus hijos/as en las redes atenta contra esta formación a la vez que ocasiona conflictos por no consultar ni respetar (en ocasiones) el deseo de los chicos y chicas.

- ▶ Por otra parte, es importante **conocer cómo funciona el registro de nuestros datos** y ser conscientes de qué información estamos entregando a las apps, los formularios, las redes sociales.
- ▶ A un nivel más profundo, **la construcción de la identidad de los/las jóvenes,**

está atravesada por las relaciones mediadas por tecnologías. La permanente exposición, la posibilidad de realizar una curaduría de la propia imagen, de acceder a información permanente sobre las personas (a qué hora se conectó, su ubicación, si recibió o no el mensaje, etc.), condicionan la percepción y estructuración de sí mismos y sus relaciones.

6.

Ser **hacedores**

Las tecnologías pueden colaborar en la creación de culturas *maker* en diferentes ámbitos. La cultura *maker*, el movimiento que propone **aprender haciendo**, gana terreno con **el cruce entre medios digitales con lo artesanal y analógico**. Hacer muñecos y construcciones con sensores, programar robots, crear diseños propios para fabricar objetos 3D y

editar podcasts o videos, son algunas de las propuestas que los ámbitos educativos (formales y no formales) ofrecen hoy a fin de formar ciudadanos capaces de hacer un uso activo de las tecnologías, conocedores de las posibilidades que brindan para resolver problemas, gestionar ideas, compartir proyectos y participar en la sociedad.

7.

Rosa y celeste

Las TIC también pueden analizarse desde una perspectiva de género. Los medios digitales son hoy espacios de socialización importantes para niñas y niños. En sus usos, costumbres y consumos se construyen y reproducen los estereotipos y roles de género. La jerarquización social de lo masculino por sobre lo femenino y lo diverso también se ve reflejada en las experiencias digitales, que tienen cada vez mayor incidencia en nuestra vida cotidiana. En los videojuegos, por ejemplo, **para ellos, se mantiene el protagonismo de super-**

héroes y otros personajes fuertes, dominantes, valientes y bien violentos. Para ellas, se refuerzan los modelos perjudiciales de **la moda de la delgadez extrema** y poco saludable, también se reafirman los roles femeninos tradicionales vinculados a estar siempre dispuestas para los cuidados domésticos y entregarse a los ideales dañinos del **"amor romántico"**. Los estereotipos de género se utilizan como si fueran universales, pero las **personas somos diversas**, algunas responden a estos modelos, otras no.

8.

Agite en red

Las tecnologías también pueden devenir **contraculturales**. La participación y resolución horizontal que permiten los medios digitales hace que puedan usarse para disminuir las inequidades y construir una sociedad más justa. Cuando los y las jóvenes utilizan las redes no sólo para comunicarse entre sí, sino también para empoderarse, defender causas sociales y derechos vulnerados, generan mensajes y manifestaciones potentes que pueden incidir en la realidad. El llamado "activismo digital" se popularizó en los últimos años y remite a la organización de jóvenes a través de las redes sociales para

luchar o visibilizar por una causa en común. Esta modalidad va ganando terreno (y credibilidad) a medida que los y las jóvenes demuestran su poder de convocar masivamente por las redes. **La intervención de las redes genera una aceleración del tiempo, una "facilidad" para convocar a personas interesadas en luchar por una causa común.** Pero si bien las apps y la comunicación digital pueden ayudar muchísimo para que se escuchen las propuestas, nada reemplaza la presencia de los cuerpos cuando pisan, hablan, cantan y se movilizan de forma colectiva.

9.

Las brechas

Las brechas son más de las que creíamos. Primero pensamos que con el acceso masivo a los dispositivos la brecha tecnológica quedaría saldada. Rápidamente comprobamos que no era así. Se puede tener el hardware disponible, se puede tener incluso conectividad gratuita, pero **es necesario saldar las brechas de uso**, es decir, lo que puede lograrse al usar los medios digitales. Y esto tiene que ver con el capital cultural,

social y educativo disponible. Para achicar esta brecha es necesario contar con políticas públicas para apoyar a la niñez más vulnerada y vulnerable.

Brechas de acceso, brechas de uso, brechas de género y generacionales, brechas culturales. **El desafío: formar ciudadanos críticos y proactivos, capaces de aprovechar las tecnologías para mejorar su calidad de vida.**



Qué entregamos a cambio de qué. Cada vez somos más conscientes de la información que generamos y ofrecemos cuando realizamos actividades en Internet. Esa gran cantidad de información es utilizada por un puñado de empresas u organismos con fines que no siempre son abiertos y legales. Esto

requiere que comencemos a pensar de manera más discreta (es decir, eligiendo que hacer público y qué no), que podamos poner en valor nuestros datos, que podamos aceptar o refutar los términos y condiciones que las páginas nos ofrecen (uso de cookies, registro de datos y movimientos).

Las tecnologías son una oportunidad para pensarnos como sociedad, pensar nuestros vínculos, nuestros anhelos y miedos. Porque más allá de las pantallas, los botones, los “likes”, o el “visto”, lo que importa es nuestro rol como personas adultas acompañando, reflexionando, pensando. Apostando por mejorar la vida de los niños, niñas y adolescentes. Garantizando que tengan y construyan sus propias herramientas para hacer de este mundo, UN MUNDO MEJOR.

Investigaciones propias y consultadas:

- ▶ Chicos.net y Trendsity “La tecnología en niñas y niños de 7 a 13 años. Percepciones, hábitos y preferencias”. Abril 2019
- ▶ Common Sense Media “Social Media, Social Life: Teens Reveal Their Experiences” (2018) Edades 13 a 17 años.
- ▶ Global Kids Online “Chic@s conectados. Investigación sobre percepciones y hábitos de niños, niñas y adolescentes en internet y redes sociales”. 2016, Argentina. Edades: 13 a 18 años
- ▶ Global Kids Online “Niños, niñas y adolescentes conectados: Informe Kids Online Uruguay” (2017) Edades: 9 y 12 años; 13 y 15 años; 16 y 17 años.
- ▶ Chicos.net “Infancia, Ciencia y Tecnología: un análisis de género desde el entorno familiar, educativo y cultural” Edades 6 a 10 años. 2018
- ▶ Sonia Livingstone “The Class: Living and Learning in the Digital Age”. 2017
- ▶ Carlos Scolari “Transmedia Literacy. Exploiting transmedia skills and informal learning strategies to improve formal education”. Investigación en la que participan ocho países (España como coordinador junto a Australia, Colombia, Finlandia, Italia, Portugal, Reino Unido y Uruguay) Edades 12-18 años”. 2015-2018
- ▶ Cristóbal Cobo “Acepto las condiciones”. 2019



www.chicos.net



[chicosnet](https://www.facebook.com/chicosnet)



[chicos_net](https://twitter.com/chicos_net)



[chicos_net](https://www.instagram.com/chicos_net)