



Universidad de Chile
Instituto de la Comunicación e Imagen
Escuela de Periodismo

CIUDADANÍA DIGITAL DE NIÑOS, NIÑAS Y JÓVENES
Oportunidades y desafíos de las tecnologías digitales para los niños, niñas y
jóvenes en América Latina

**CATALINA ROCIO FUENTES YÁÑEZ Y CONSTANZA PILAR SOTO
CARRIZO**

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE PERIODISTA
Categoría: Digital

Profesor/a guía: Lionel Brossi Garavaglia

Santiago de Chile
Enero 2018

AGRADECIMIENTOS

Después de un largo proceso de trabajo que duró casi dos años, es momento de agradecer a todas las personas que estuvieron junto a nosotras durante este desafío. En primer lugar a nuestras familias, que desde el primer día que ingresamos a la universidad nos han entregado su apoyo incondicional y han sido parte de todas las etapas de nuestro proceso universitario. A los profesores Lionel Brossi, Andrea Valdivia y Patricia Peña por el trabajo que se realizó en conjunto durante los últimos dos años, por acompañarnos y aconsejarnos, y, sobre todo, por permitirnos ser parte de un proyecto que va más allá de esta memoria de título, sino también de una experiencia enriquecedora en la que tuvimos la oportunidad de participar en talleres, laboratorios y el mismo Simposio Conectados al Sur Chile 2016. Por lo mismo, también queremos agradecer a todos esos niños, niñas y jóvenes que nos dejaron aprender de ellos, que fueron participantes activos de nuestro trabajo y que fueron fundamentales para la creación de nuestro reportaje digital multimedia. En especial agradecer a los jóvenes del Centro Educacional Municipal Horacio Aravena Andaur de San Joaquín, quienes durante tres meses participaron de nuestros laboratorios y tuvieron toda la disposición para aprender junto a nosotras. Por último agradecer a nuestros amigos, sin ellos no habría sido lo mismo esta experiencia.

ÍNDICE

1. Introducción
2. Planificación
3. Contenidos
4. Arquitectura de la Información
5. Herramientas y aplicaciones
6. Conclusiones y consideraciones finales
7. Listado de entrevistas y fuentes personales
8. Bibliografía
9. Enlace a reportaje
10. Anexos

1. INTRODUCCIÓN

Las tecnologías digitales como internet han generado que millones de personas en el planeta estén conectadas a las pantallas de los diversos aparatos que lo permiten. Entre ellos, los niños, niñas y adolescentes utilizan frecuentemente las tecnologías digitales impulsando su expansión, creando pautas de convivencia y de socialización en espacios virtuales donde no existen normas establecidas o mayormente divulgadas.

Muchos de los comportamientos y hábitos se están trasladando de la 'vida real' o del 'espacio físico' al mundo virtual, lo que teóricos de principios del siglo XXI y finales del siglo XX llamaban mediatización de las prácticas sociales, y que hoy podemos actualizar al contexto digital.

“Las sociedades postindustriales son sociedades en vías de mediatización, es decir, sociedades en que las prácticas sociales (modalidades de funcionamiento institucional, mecanismos de toma de decisión, hábitos de consumo, conductas más o menos ritualizadas, etc.) se transforman por el hecho de que hay medios” (Verón, 2001: p.41).

La sociedad ha comenzado a cambiar, y el concepto de "ciudadanía", que antes solo se pensaba en espacios offline también está comenzando a ser analizado en línea. Siguiendo a Fonseca & Bujanda (2011), “Las tecnologías digitales difícilmente pueden ser dissociadas de la manera en que se está experimentando la ciudadanía en la sociedades contemporáneas” (p. 245).

Así, el concepto de ciudadanía está evolucionando de la mano de las nuevas generaciones que han nacido rodeadas por las tecnologías digitales. Estos niños, niñas y jóvenes son comúnmente llamados nativos digitales; pero no sólo se les denomina de esa forma porque nacieron en una época determinada, sino que porque tienen acceso a las tecnologías digitales, y han desarrollado las habilidades necesarias para utilizarlas (Palfrey & Gasser, 2008).

En América Latina es complejo estimar quiénes son efectivamente nativos digitales, debido a las desigualdades estructurales existentes en el acceso a la educación, niveles socioeconómicos, ubicación geográfica, entre otras. Muchos jóvenes que podrían ser considerados nativos digitales no tienen acceso a internet debido a que viven en sectores rurales sin conexión, o no cuentan con los recursos económicos para acceder, mientras que otros que sí tienen acceso no poseen las aptitudes para utilizar las tecnologías.

En este sentido, en América Latina la discusión se está enfocando en asegurar tanto acceso a las tecnologías digitales, como también en alfabetizar a la población en el uso, entendiendo que tecnologías como internet son una herramienta poderosa para el desarrollo. Siguiendo a Mark Warschauer (2004), además de acceder a las tecnologías es importante adaptarse a ellas, crear conocimiento y utilizarla para realizar prácticas sociales significativas.

Así, y como una forma de enfrentar los grandes desafíos que involucra el uso de la tecnología, aparece el concepto de ciudadanía digital. Esta noción se ha teorizado ampliamente en el último tiempo, autores como Ribble (2011), indican que la ciudadanía digital tiene que ver con las normas de comportamiento apropiadas y las responsabilidades que conllevan el uso de las tecnologías. Jones & Mitchell (2015) basándose en investigaciones de autores como, Flanagan&Gallay, (1995); Kahne&Sporte, (2008); Sherrod et al., (2002); y Zaff et al., (2008), señalan que la ciudadanía digital también se entiende como una oportunidad “para que los jóvenes puedan ejercer habilidades sociales positivas y comprometerse con su comunidad de manera que puedan tener resultados positivos para el compromiso cívico offline” (p. 2065). La discusión también se abre a temas de seguridad, privacidad, y creatividad en línea, a los que hacen referencia autores como Young (2014).

En algunos gobiernos de la región, se está trabajando temas ligados a la ciudadanía digital, donde el foco está puesto fuertemente en el acceso, debido a las desigualdades existentes, como también en educación, que ha sido fundamental para la implementación de programas ligados a la alfabetización digital. También cada vez más se están viendo iniciativas que buscan resguardar la seguridad en línea, como también proyectos que pretenden incluir a sectores de la población usualmente marginados de procesos ligados a lo digital.

El proyecto Youth& Media del centro Berkman Klein Center for Internet and Society¹ de la Universidad de Harvard, desde una visión integradora y a partir de un mapeo realizado a organizaciones sin fines de lucro, gobiernos y academia, logró identificar 16 elementos constitutivos de lo que llamamos ciudadanía digital. Entre ellos se encuentran; saber conectar y acceder a internet; el compromiso cívico y político utilizando herramientas digitales y no digitales idealmente para promover la calidad de vida de la comunidad; la habilidad de producir contenido; saber navegar la actividad económica en espacios digitales; el conocimiento y las herramientas para utilizar las tecnologías digitales para explorar elementos de la propia identidad; entender los derechos y marcos legales que involucran el uso de herramientas digitales y aplicarlos; habilidades para evitar riesgos y proteger el bienestar físico y mental; capacidad para proteger la información personal y tener un comportamiento en línea respetuoso, ético y empático.

Mientras que también se consideraron competencias ligadas a la alfabetización de datos, (usar internet y otras herramientas para encontrar, interactuar, evaluar, crear y reutilizar datos) contextual, (interpretar, comprender, ser consciente y participar de factores contextuales culturales, sociales, entre otros) informacional, (encontrar, interactuar, evaluar, crear y reutilizar información) y mediática (compromiso crítico con los medios de comunicación). Finalmente incluyen el tener comprensión de los sistemas de inteligencia artificial más comunes, funcionamiento de algoritmos, y cuestiones éticas que involucran a estas tecnologías.

Tomando en cuenta lo anterior, podría decirse que las tecnologías miradas desde el ámbito de la ciudadanía digital, presentan tanto desafíos como oportunidades para los niños, niñas y jóvenes.

En cuanto a los desafíos, si bien existe un uso masivo de las TIC, no hay una discusión suficientemente amplia en relación al papel que juegan los derechos de la infancia en la era digital. En su mayoría, no son conscientes de que como ciudadanos en línea tienen deberes y derechos que deben empezar a cuestionar. Lo anterior promueve un uso ineficiente e incluso peligroso del internet, al estar expuestos a un sinnúmero de contenidos libres rotando en la red. En este sentido, la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN), aprobada en 1989, no es del todo coherente con los grandes avances que se han visto socialmente en el área tecnológica (Pavez, 2014).

Por otra parte, existe una necesidad de mayor inclusión y de romper brechas de desigualdad en línea. Autores como Mossberger et al., (2008), indican que ser un ciudadano digital dice relación con el requisito de utilizar internet regularmente y de forma efectiva, pero aún existen personas que no pueden acceder a este servicio.

En la actualidad existen diversos tipos de brechas digitales:

“La primera tiene que ver con el acceso básico a estas tecnologías y la infraestructura relacionada con ella, como la electricidad; la segunda implica obtener las aptitudes necesarias para usar las tecnologías una vez que se hacen accesibles; y la tercera surge de nuestra limitada comprensión de cómo los jóvenes navegan en el mundo de la Internet” (Palfrey&Gasser, 2008: p.14).

En cuanto a las aptitudes necesarias para utilizar las tecnologías, aún falta crear conciencia sobre la importancia de la “alfabetización digital”, que según Martin (2006) es definida como:

"La conciencia, la actitud y la capacidad de los individuos para utilizar adecuadamente las herramientas e instalaciones digitales para identificar, acceder, administrar, integrar, evaluar, analizar y sintetizar los recursos digitales, la construcción de nuevos conocimientos, crear expresiones mediáticas, y comunicarse con los demás, en el contexto de situaciones específicas de la vida, con el fin de permitir una acción social constructiva; y reflexionar sobre este proceso" (p. 19).

Otro de los desafíos es que los Estados garanticen que se cumpla con los requisitos mínimos para que los jóvenes sean ciudadanos digitales informados, conscientes de lo que internet tiene para ofrecer y, al mismo tiempo, cuidadosos con las acciones que realizan en la web. En este sentido, resulta llamativo conocer el estado de las políticas públicas a nivel latinoamericano, con especial énfasis en los distintos planes y agendas que los gobiernos han venido desarrollando.

Mientras que aún falta un largo camino por recorrer si se quiere comprender cómo los niños, niñas y jóvenes están utilizando las tecnologías, cuándo, dónde, mediante qué dispositivos, con qué fines y propósitos, ya que las investigaciones son incipientes y no tienen un carácter regional. Esto dificulta avanzar en crear espacios en línea provechosos, seguros, libres de discriminación, de discursos de odio, y que permitan desarrollar sus potencialidades a través del autoaprendizaje y la colaboración y diálogo con sus pares, familiares y comunidades a las que pertenecen.

En relación a las oportunidades; existe una necesidad de evidenciar que las plataformas digitales pueden ser aprovechadas por los NNJ de tal forma que exista democratización al momento de acceder a la información y empoderamiento de NNJ en la red. Para que puedan hacer un uso seguro, responsable y participativo ejerciendo sus derechos. En este punto hay iniciativas exitosas a nivel latinoamericano en las que se está trabajando, y también proyectos que les permiten a los niños, niñas y jóvenes ser escuchados y empoderarse dentro de los ambientes digitales. Es así como para este proyecto tomando como base los insumos y reflexiones del simposio Conectados al Sur: Chile, se realizó un mapeo sobre el estado de las oportunidades y desafíos que existen para poder utilizar y acceder a estas tecnologías de forma favorable.

Por qué realizar un reportaje digital

El evento Conectados al Sur: Chile cubrió bajo la mirada de distintos actores de la sociedad temáticas de interés público en un contexto en el que las tecnologías digitales están formando parte de la cotidianidad de las personas. Temas como el ciberbullying, los discursos de odio en línea, la desigualdad en el acceso a internet, la participación online, privacidad de datos, entre otros, forman frecuentemente parte de las noticias que circulan en los medios de comunicación.

Según lo anterior se consideró pertinente acercarse a la ciudadanía las discusiones y reflexiones extraídas del simposio, como una forma de proporcionar información actualizada sobre el uso y la apropiación de internet y las tecnologías por parte de los niños, niñas y jóvenes.

Al tener acceso a todos los contenidos que se trataron en el simposio, y a una gran cantidad de fuentes entre ellas, académicos, profesionales, representantes de ONG, jóvenes, activistas, funcionarios gubernamentales, entre otras. Se consideró que el formato de reportaje digital sería apropiado para realizar un mapeo a nivel Latinoamericano de las temáticas que se incluyeron en el simposio.

Por otra parte, la posibilidad que entrega internet de documentar y de incluir grandes cantidades de recursos, documentos, imágenes, videos, links a otros sitios, fue una motivación para la creación de un reportaje digital, ya que a partir del desarrollo del Simposio se extrajo mucha información, nuevas iniciativas, proyectos, investigaciones en el área, que de esta forma tienen la posibilidad de quedar documentadas y ser consultadas tanto por los asistentes al simposio como por cualquier persona interesada.

Así, gracias a la flexibilidad de internet el lector tiene la posibilidad de descubrir nuevos contenidos a partir de la información que se le está presentando y de poder seguir una línea de lectura según sus intereses. Para López (2003):

“Los reportajes en Internet no sólo pueden aunar los recursos provenientes de distintos soportes, sino que además pueden estructurarse en multitud de apartados, adecuadamente jerarquizados en un texto fuente a partir del cual surgen diversas informaciones complementarias que idealmente se extenderían hasta el infinito” (p. 455).

Se consideró además que en la actualidad el lector espera que exista la posibilidad de interactuar con los contenidos más que tan solo permitir leer o visualizar ciertos archivos, y que pueda incluir en su experiencia contenidos múltiples de forma simultánea como imágenes, videos, gráficos y enlaces a otros contenidos relacionados (Camus, 2009), lo que hizo aún más llamativa la idea de realizar un reportaje digital que pudiera incluir los formatos antes mencionados para así crear una experiencia de lectura llamativa y que le permitiera a los lectores poder recrear el Simposio, como también obtener nuevos datos e información útil.

2. PLANIFICACIÓN

El siguiente informe está organizado en tres partes y presenta una síntesis del proceso desarrollado en torno a la construcción de un reportaje digital multimedia que busca presentar un diagnóstico global sobre las promesas, oportunidades, desafíos y limitaciones que niños, niñas y jóvenes de América Latina encuentran al interactuar con las tecnologías digitales.

A continuación se detalla la Carta Gantt de planificación, el objetivo y propósito del reportaje, y los perfiles de potenciales usuarios tomando en cuenta el contexto y situación que los lleva a interesarse por el sitio. Además, se describe el proceso de evaluación de las distintas plataformas existentes que se tomaron como alternativas para realizar el reportaje multimedia, y por último, una comparación entre sitios similares, comúnmente llamada “benchmarking”.

Carta Gantt

Carta Gantt: Ciudadanía digital de niños, niñas y jóvenes

Septiembre 2016- Octubre 2017

Planificación: Memoria de título

Fecha límite: 3 de noviembre de 2017

¿Hecho?	Proyecto 1	Realizado durante
✓	Redacción artículo académico	Septiembre-Octubre 2016
✓	Entrevistas	Noviembre-Diciembre 2016
✓	Recopilación de información bibliográfica y estadística	Enero de 2017
✓	Redacción Informe	Marzo-Abril 2017
✓	Redacción reportaje	Mayo-Junio 2017
✓	Montaje audiovisual	Julio-Agosto 2017
✓	Montaje reportaje en Wordpress	Septiembre de 2017
✓	Publicación reportaje	Octubre de 2017
✓	Entrega informe	Octubre de 2017

Objetivo y propósito del reportaje multimedia

El objetivo del reportaje es presentar un diagnóstico sobre las oportunidades y desafíos existentes en internet para los niños, niñas y jóvenes, en base a las discusiones y reflexiones extraídas del simposio Conectados al Sur: Chile.

Entender cuál es el estado de investigación en relación a la infancia, juventud y tecnología, en una región heterogénea y desigual, cuáles son las limitaciones que existen actualmente para poder acceder y aprovechar los beneficios de las tecnologías digitales, y cuáles son los proyectos, historias e iniciativas exitosas que se presentan como oportunidades para los niños, niñas y jóvenes.

Se busca poner especial atención en la creación de políticas públicas como una forma en la que se puede materializar el trabajo que se está gestando a nivel latinoamericano en cuanto al uso de internet por parte de los NNJ.

Finalmente con este reportaje se espera poder contribuir de forma positiva en la discusión sobre los desafíos y oportunidades que presentan las tecnologías digitales para los NNJ, brindar información y contenidos relevantes, así como también poner a disposición herramientas de interés para académicos, políticos, diseñadores de políticas públicas, privados, fundaciones, organizaciones de la sociedad civil, y ciudadanos en general.

Perfiles de usuario

Para el desarrollo del reportaje multimedia se generaron una serie de perfiles de usuario, lo que consiste básicamente en “definir arquetipos que representen a los usuarios potenciales describiendo su perfil demográfico y psicográfico, a fin de entender quiénes son, cuáles serán sus requerimientos y sus metas” (Camus, p. 64).

Principalmente las preguntas que se buscaron responder en esta etapa fueron las siguientes:

- ¿Por qué el usuario visitará mi reportaje?
- ¿Cuáles son sus objetivos?
- ¿Qué expectativas tiene?
- ¿Qué espera encontrar en el reportaje?

Es así como se estableció una lista de posibles interesados en visitar el reportaje, considerando que este estaría situado dentro de la plataforma de Conectados al Sur, frecuentada por usuarios que usualmente son integrantes de la red de Conectados, personas de la academia, con un perfil multisectorial.

- a) Académicos
- b) Estudiantes
- c) Funcionarios de gobierno
- d) Funcionarios de ONG
- e) Funcionarios de empresas privadas
- f) Filántropos
- g) Activistas
- h) Padres, tutores, apoderados

Luego se definieron perfiles prioritarios y se construyeron tres arquetipos, uno de académicos, otro de funcionarios del gobierno y el tercero de funcionarios de ONG`s.

A) Perfil 1: académico (a)

Nombre: Andrea Valdivia

Cargo: Académica del Instituto de la Comunicación e Imagen

Tecnologías: PC, Smartphone con Internet

“Estoy interesada en conocer cuál es la relación de los jóvenes con los medios digitales”.

A.1) Contexto

La profesora Andrea Valdivia participó en el simposio Conectados al Sur, es antropóloga social y doctora en educación. Está constantemente ligada al ámbito de las prácticas mediáticas y le interesa especialmente el trabajo con niños, niñas y jóvenes. Ha publicado en áreas como alfabetización, producción mediática, prácticas pedagógicas, entre otros. Al ser académica Andrea prestará especial atención dentro de la plataforma en puntos como la redacción, la calidad investigativa de los contenidos, la calidad de fuentes, entre otros.

A.2) Escenarios

- (1) Andrea entra en el sitio web para informarse de las iniciativas que existen actualmente en América Latina y el Caribe que promuevan el empoderamiento de jóvenes en internet.
- (2) Andrea está interesada en conocer qué tienen que decir expertos latinoamericanos sobre los usos de internet por parte de los niños, niñas y adolescentes.
- (3) Andrea está realizando una investigación y quiere leer sobre cuáles son las principales barreras que existen actualmente para que los jóvenes accedan a internet.

B) Perfil 2: funcionario(a) del Gobierno

Nombre: Marcelo Vera Zanic

Cargo: Director Centro de Educación y Tecnología, Enlaces.

Tecnologías: Dueño de un smartphone con internet y computador portátil.

“Aprovechemos las tecnologías para implementar educación de calidad en Chile”

B.1) Contexto

Marcelo es ingeniero civil industrial con mención en computación de la Pontificia Universidad Católica de Chile y magíster en gerencia y políticas públicas de la Universidad Adolfo Ibáñez. Se ha desempeñado como asesor en temas de tecnología dentro del sector público y privado.

B.2) Escenarios

(1) Marcelo está interesado en conocer iniciativas digitales exitosas en Latinoamérica relacionadas con la educación y las TIC para evaluar si pueden ser replicadas en Chile.

(2) Marcelo quiere conocer la opinión de las autoridades del gobierno sobre el estado actual en el que están las políticas públicas sobre TIC en Chile.

C) Perfil 3: funcionario de ONG

Nombre: Julio César Dantas

Cargo: Presidente del directorio de Todo Mejora

Tecnologías digitales: Smartphone con internet, computador portátil.

“Las tecnologías pueden acortar brechas e incluir a comunidades vulnerables para disminuir la desigualdad”

C.1) Contexto

Julio César Dantas es presidente de una ONG que busca prevenir el suicidio de jóvenes LGBT por medio de una app desde la que se brinda asistencia profesional. Julio está seguro que la tecnología puede salvar vidas si se utiliza de la forma correcta.

Participó del simposio Conectados al Sur: Chile y está muy interesado en temas ligados a la inclusión de jóvenes LGBT en entornos digitales, con acabar con los discursos de odio y la discriminación en línea.

C.2) Escenarios

(1) Julio desea acceder al reportaje para poder profundizar en las temática de la inclusión digital de comunidades que usualmente están marginadas

(2) Julio quiere conocer otras iniciativas e historias que favorezcan la inclusión de comunidades vulnerables en procesos digitales.

D) Periodistas y comunicadores en general

Nombre: Carolina Aguilera

Cargo: Periodista, asesora en Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) para la Inclusión Social en el Servicio Nacional de la Discapacidad.

Tecnologías digitales: Smartphone con internet, computador portátil.

D.1) Contexto

Carolina es periodista con magister en comunicación digital, le interesan las temáticas ligadas a la tecnología e infancia. Es editora del blog “Ayudatec”, donde realiza publicaciones sobre temáticas relacionadas a la accesibilidad y tecnologías para la discapacidad. Carolina es una

persona que puede acceder al reportaje ya que en este se incluyen temáticas de su interés, además fue invitada al simposio Conectados al Sur 2017 por lo que está pendiente de las publicaciones de la red de conectados.

D.2) Escenarios

- (1) Carolina accede al reportaje para conocer nuevas actualizaciones de información relacionadas con tecnologías y discapacidad, y obtener recursos que pudieran serle de utilidad para los contenidos de su blog.
- (2) Carolina accede al reportaje para compartirlo en su blog y generar mayor difusión, destacando la importancia de que en el periodismo se hagan cargo de temáticas ligadas a la inclusión digital.

Análisis final:

En general se espera que los usuarios que visiten el reportaje hayan participado, conozcan sobre el simposio Conectados al Sur o trabajen en temas relacionados con infancia y tecnologías, y por ende estén interesados en los temas que el reportaje propone. Siendo entonces uno de los objetivos principales del usuario profundizar en los diversos temas que se plantearon durante el Simposio. En consecuencia, la información que se presente debe ser útil para ellos en cuanto a documentar de forma precisa lo que aconteció en el evento, poniendo énfasis en nombrar investigaciones, iniciativas, proyectos, personas que trabajen en temas de infancia y tecnología, entre otros. Esto también debido a que son usuarios a los que les interesa generar colaboraciones y conocer sobre el trabajo que se está realizando en otros países.

Como propuesta de continuidad en este ámbito también se espera poder profundizar en perfiles de usuario ligados a educadores, padres, madres y apoderados en general. Ya que si bien el reportaje cuenta con variados recursos de interés, podrían a futuro generarse áreas temáticas como, “consejos para padres”, “tips para disfrutar de internet de forma segura”, “Educando en el aula sobre ciudadanía digital”, entre otros que podrían resultar de interés para estos segmentos de población.

Evaluación de plataformas tecnológicas

En la actualidad existe un sin fin de plataformas tecnológicas en las que se pueden desarrollar proyectos web con contenidos digitales. Ya no es necesario ser expertos en programación para tener un sitio web y las nuevas plataformas entregan un servicio fácil de usar y atractivo visualmente.

Durante el proceso de trabajo se han evaluado diversas plataformas web cuyas características están acordes con las necesidades que posee nuestro proyecto de reportaje multimedia.

- Wordpress.com: Es una de las plataformas más usadas para la creación de blogs o sitios web en el mundo, con más de 60 millones de cuentas. Cuenta con una versión gratuita básica que permite la utilización de diseños y plantillas diferentes, hasta 3 gigabytes de almacenamiento y Funcionalidades Esenciales de Jetpack que permiten compartir contenidos en redes sociales y tener posicionamiento SEO en los buscadores.

En este caso se evaluó específicamente la plataforma de wordpress de Conectadosalsur.org, al presentarse como una opción para incorporar el reportaje. En temas de diseño la plantilla no ofrece gran flexibilidad y no permite insertar iframes, por lo que los elementos interactivos serían problemáticos de realizar. En cuanto a las ventajas, al ser una plataforma de la red de Conectados, se contaría con el respaldo de instituciones como la Universidad de Harvard, y con la posibilidad de tener una mayor difusión y alcance.

- Wix: Destaca entre sus competidores por la gran cantidad de opciones que brinda al usuario para personalizar su sitio web y por tener más de 80 millones de cuentas en el mundo. Su versión gratuita permite la utilización de códigos HTML o CSS para incluir contenido realizado en otras plataformas, y las plantillas y diseños pueden ser modificados de manera sencilla.

En cuanto a lo anterior, la mayor desventaja de Wix es que en su versión gratuita la publicidad ocupa un importante espacio dentro de cada sitio, lo que visualmente es molesto para los visitantes. Por el contrario, la flexibilidad para poder modificar los temas prácticamente de la manera que se quiera es su principal punto a favor.

- Adobe Spark Page: Una de las opciones que brinda la aplicación Adobe Spark es la creación de pages o páginas, en las que mediante el formato “longform” se cuentan historias en las que lo visual es lo primordial. La tipografía, los temas y las imágenes, en conjunto con el interfaz, son altamente llamativas y atractivas como publicaciones digitales. Otra característica importante, es que la propia ‘page’ puede ser incrustada en otro sitio web o blog, lo que permite que pueda ser compartido en otras plataformas. Por último, toda la aplicación Adobe Spark cuenta con features con las que se pueden crear contenido multimedia que se puede incluir en la page.

La mayor desventaja es la imposibilidad de usar códigos CSS o HTML, por lo que no se pueden insertar contenidos interactivos desde otras plataformas. En términos de nuestro proyecto, esta es la principal razón por la que no podríamos utilizar Adobe Spark Page. Las ventajas que posee están ligadas a lo visual, con un interfaz moderno que juega con imágenes, videos y transformaciones del texto con opciones de zoom, fade, movimientos, entre otros, dependiendo de la decisión de cada usuario.

- Atavist: Similar a Spark Page, es una plataforma web que permite contar historias multimediales utilizando videos, sonidos, slideshows, gráficos, audio, galerías de imágenes, entre otras opciones. También cuenta con la opción de ser insertado en otros sitios web,

modificar los temas, diseños, menú y opciones de navegaciones. La opción gratuita cuenta con sutil publicidad, herramientas de diseño y la opción de incluir cualquier formato.

Las ventajas que posee Atavist para el proyecto es el uso de código HTML o CSS, un usuario gratuito con poco contenido publicitario y con opción de formato longform o slideshow.

Elección de la plataforma

Tras analizar las ventajas y desventajas de cada plataforma evaluada durante el proceso de creación del reportaje, realizando pruebas en varias de ellas, finalmente se decidió utilizar Wordpress, al ser considerada como la más pertinente para la realización del reportaje. Principalmente se eligió esta plataforma pensando en utilizar un espacio al interior del sitio web ConectadosalSur.org, ya que entrega la posibilidad de tener un mayor alcance al pertenecer a la red de Conectados al Sur, ligada a UNICEF y a la Universidad de Harvard.

Benchmarking

En este proceso se analizó de forma comparativa una serie de reportajes multimedia. El objetivo fue poder encontrar características particulares en cada plataforma para tener una fuente de ideas al momento de la organización de los contenidos en el sitio.

Criterios a analizar:

En este caso siguiendo el objetivo de la plataforma, se consideraron relevantes los siguientes criterios de evaluación:

- Extensión
- Tono de lenguaje
- Formatos multimedia
- Estructura del contenido

Mientras que para poder elaborar una lista de reportajes multimedia con características similares fue importante tener en cuenta que este reportaje nace a partir de una necesidad de mostrar o evidenciar un tipo de información que dice relación con una problemática que afecta a distintas esferas de la sociedad (políticos, sociedad civil, privados, entre otros).

Listado de reportajes multimedia publicados por medios de comunicación o centros de investigación:

1. El nuevo éxodo latino/ El Mercurio de Antofagasta

Tema: radiografía sobre la ruta de migrantes latinoamericanos a Chile

Enlace:<https://www.connectas.org/exodo>(consultado en septiembre de 2016)

Caracteres: 14.000 en el sitio principal.

La historia se divide a través de cinco grandes secciones que guían el relato, cada una compuesta por un video que resume a través de entrevistas el tema de la sección, al mismo tiempo en cada sección se puede leer un artículo que ahonda en la temática del video, estos artículos son muy visuales, tienen fotografías e infografías. Una de las secciones denominada “rostros” es especialmente llamativa, ya que el usuario puede seleccionar entre seis protagonistas del reportaje y conocer sus problemáticas.

2. One block/ New York Magazine

Tema: Deja en evidencia La historia y las transformaciones de uno de los barrios de Brooklyn a través de las voces de sus habitantes.

Enlace:<http://nymag.com/oneblock/> (consultado septiembre de 2016)

Caracteres: Cuenta con 40 artículos sobre los protagonistas cada uno de 3.000 caracteres aproximadamente.

Es un relato que permite la interacción del usuario, para que pueda conocer la historia del barrio como si estuviera presente en el lugar. La portada está compuesta por un video que posiciona al usuario dentro del barrio y luego, a través de imágenes interactivas es posible conocer la historia de las personas que viven en la zona.

3. 25 años sin muro/ 20 minutos

Tema: Recorrido por la historia del muro de Berlín

Enlace:<https://microsite.20minutos.es/caida-del-muro-de-berlin/#section-7>(consultado septiembre de 2016)

Caracteres: Aproximadamente 7.500 en el sitio principal, pero cada sección te entrega la opción de continuar leyendo el texto completo.

Lo más llamativo de este reportaje es la unión entre el orden cronológico y visual del relato. Las imágenes son grandes y llamativas, también tiene documentos como portadas de diarios antiguos, videos e imágenes históricas e interactivas.

4. The Next America / Pew Research Center

Enlace:<http://www.pewresearch.org/next-america/#Two-Dramas-in-Slow-Motion>(consultado septiembre de 2016)

Tema: Reportaje sobre el cambio demográfico que viven en América por los efectos de los altos niveles de migración.

Caracteres: 12 mil aprox.

El tono de lenguaje genera interacción con el usuario y lo hace participar del texto utilizando preguntas. En general utiliza lenguaje amigable, con un tono que busca principalmente generar conciencia de la problemática. Al mismo tiempo, los títulos son llamativos y cuentan una historia. Utiliza gráficos e imágenes interactivas para complementar el relato de forma inteligente, con alusiones a situaciones cotidianas, personajes de televisión, escenas de películas, entre otros. El menú se mantiene fijo durante todo el relato por lo que no es necesario subir cuando se quiere cambiar de contenido. Es un menú de navegación sencillo, pero engloba los tópicos principales que se presentarán. La portada es llamativa y permite interacción para compartir el reportaje en redes sociales.

Termina enumerando algunos desafíos principales y luego trata cada uno de estos en apartados pequeños. Es interesante ya que los títulos de los desafíos se escriben como un llamado a la acción: “SupportforRetirement y “Savingthe Safety Net”.

Por otra parte, se revisaron algunos medios de comunicación que están publicando continuamente historias digitales interactivas:

- California Sunday
- TheAtlantic
- NY Times Magazine
- The New Yorker
- The Marshall Project
- ProPublica
- Aljazeera

En general todos los reportajes tienen fotografías, videos y algún tipo de interacción con redes sociales. Los caracteres de los artículos o reportajes varían entre los 12 mil y 25 mil.

Considerando el análisis anterior, las siguientes características se tomarán en cuenta para la creación de contenidos y el diseño de la plataforma:

- Presencia de fotografías, videos, gráficos, y otros elementos interactivos.
- Evidenciar los desafíos existentes en relación a la problemática.
- Posibilidades para que el usuario pueda interactuar con el reportaje, creando botones con algún tipo de acción que pueda ser realizada por el usuario y elementos interactivos.
- Incorporar recursos de interés.
- Lenguaje cercano, amigable, que genere interacción con el usuario.
- Portada llamativa desde la que se pueda ingresar a las secciones del reportaje
- Desde los 12.000 caracteres

3. CONTENIDOS

Los contenidos incluidos en el reportaje se basan principalmente en las discusiones y paneles que se llevaron a cabo durante el simposio Conectados al Sur 2016, al ser una instancia relevante a nivel regional y que abarcó temas de interés público, contingentes e importantes de difundir en un contexto marcado por el uso frecuente de las tecnologías.

Los puntos a tratar en el reportaje se ordenaron siguiendo la Agenda de Conectados al Sur bajo sus tres ejes principales: 1) Conocimiento base sobre niñez, juventud y tecnologías digitales en la región 2) Aplicaciones de experiencias que den cuenta de las limitaciones y oportunidades de las tecnologías digitales 3) Creando interfaces entre distintos actores para la creación de políticas públicas, e identificando desafíos y oportunidades pendientes en la región. De todas formas, el contenido del reportaje se adaptó a la contingencia y la actualidad de las temáticas tratadas.

Además de una página de inicio que sirve como introducción al reportaje, se crearon seis secciones principales que son la base del relato.

En el siguiente cuadro se podrá ver cómo se organizaron las secciones, las temáticas a tratar en cada uno y los distintos tipos de contenidos que incluyen.

Esquema de Contenidos

	Temas a tratar	Contenidos
Portada	Creación del reportaje en el contexto del evento Conectados al Sur. Introducción de los contenidos que se podrán encontrar. Presentación de las secciones del reportaje.	Imágenes que direccionan a las distintas secciones del reportaje.
¿Qué conocemos de juventud e infancia en América Latina?	Radiografía de la situación en América Latina sobre juventud, infancia y tecnología.	Tres videos explicativos con 1 minuto de duración. Gráficos e imágenes

<p>Principales Barreras y limitaciones del entorno digital</p>	<p>Relato sobre las limitaciones que existen actualmente para poder acceder y aprovechar los beneficios de internet.</p> <p>Puntos claves:</p> <p>Derechos en línea: ¿existe actualización de los derechos de los niños al contexto digital actual?</p> <p>Comunidades marginadas: ¿qué comunidades están comúnmente marginadas de estos procesos?</p> <p>Brecha digital: ¿cuál es la brecha de acceso que existe en Latinoamérica?</p> <p>Alfabetización digital: ¿estamos aprovechando las tecnologías de forma efectiva?</p>	<p>Tres vídeos del simposio. Gráfico interactivo. Imágenes. Audios de entrevistas. Dos videos de entrevistas.</p>
<p>Historias e iniciativas digitales</p>	<p>Relato sobre iniciativas que involucran acciones exitosas y positivas para traspasar las limitantes que se nombran en la sección anterior, esto incluye el desarrollo de sitios web, trabajo con niños, niñas o adolescentes en comunidades, desarrollo de aplicaciones, campañas, documentales, entre otros.</p>	<p>Tres vídeos del simposio. Mapa interactivo. Botón “comparte iniciativas.”</p>

<p>Alcanzar la política pública</p>	<p>En esta sección se describe el estado de las políticas públicas en Latinoamérica ligadas al ámbito digital y al mismo tiempo, el proceso para poder generar políticas que sean integrales para la región.</p> <p>Puntos claves:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Integración regional, agendas digitales y programas y políticas ligadas a la infancia y tecnología. • Políticas Públicas el caso de Chile 	<p>Línea del tiempo interactiva. Video simposio. Cuadro de agendas digitales. Imágenes. Audio entrevista.</p>
<p>Desafíos y retos pendientes</p>	<p>Se describirán a través de las voces de los entrevistados en el simposio Conectados al Sur los desafíos que quedan pendientes a nivel regional en relación a los temas tratados anteriormente.</p>	<p>Ocho vídeos del simposio.</p>
<p>Recursos de interés</p>	<p>Una serie de recursos que forman parte del trabajo, colaboraciones, proyectos e iniciativas, que han realizado algunos de los asistentes al simposio Conectados al Sur en relación a las tecnologías digitales e infancia.</p>	<p>Links a recursos de interés.</p>

Posicionamiento SEO

Debido a que el contenido también fue pensado desde la mirada del usuario, utilizando los perfiles de potenciales usuarios como referencia, se hizo más sencillo adaptar los contenidos para que tuvieran un mejor posicionamiento en los buscadores, así se generaron una serie de palabras clave tomando en consideración las necesidades de los potenciales usuarios. Según San Agustín, E. (2014) “Las búsquedas expresan preocupaciones, intereses, curiosidades,

necesidades de tu público de manera que el estudio de esas diferentes consultas te ofrece pistas valiosas para entender mejor cómo ayudarle, y así, qué contenidos poner a su alcance".

Siguiendo a San Agustín, E. (2014) se realizó una lista de palabras organizadas por categorías:

Preocupaciones: Grooming, Cyberbullying, Brecha.

Intereses: Digital, Ciudadanía, Jóvenes, Tecnología, Latinoamérica, Conectados al Sur.

Curiosidades: Iniciativas, Digitales.

Necesidades: Alfabetización, Recursos, Políticas Públicas.

Para este proceso fue muy útil la herramienta “Planificador de palabras clave de Google Adwords” con la que observamos las combinaciones de palabras que más utilizan los usuarios cuando están buscando temas relacionados con infancia y tecnología.

Luego de tener las potenciales palabras a utilizar, para cada sección del reportaje se definieron grupos de palabras, tomando en consideración el propósito de cada sección.

Además se tomó en cuenta que para mejorar el posicionamiento es importante que las palabras claves aparezcan en los títulos de página y lo más cerca posible del inicio del título (San Agustín, E., 2014).

Finalmente, y como una propuesta para mejorar la continuidad del reportaje, se espera poder crear una estrategia de difusión, ya que para mejorar el posicionamiento es relevante que el reportaje sea enlazado por otros portales o redes sociales. Para ello, se propone crear una lista de potenciales usuarios que estén interesados en compartir el reportaje, como las asistentes del simposio Conectados al Sur, esto permitirá que el buscador de Google considere que el contenido es de calidad y pertinente con lo que el usuario está buscando

4. ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

Estructura de Contenidos

Cuando se decidió que el reportaje se incluiría dentro del sitio web de la red Conectados al Sur (<http://www.conectadosalsur.org/>), se situó dentro de la plataforma entendiendo que los contenidos del reportaje se basaron y estaban ligados directamente al evento Conectados al Sur Chile 2016. En consecuencia, se ubicó dentro de la sección “Eventos” del sitio, específicamente en la página “CaS Chile 2016”, como se puede apreciar en la siguiente imagen.



Basándonos en los objetivos de la arquitectura de la información (IA), una técnica que se encarga de se trata de “estructurar, organizar y etiquetar los elementos que conforman los entornos informacionales para facilitar de esta manera la localización (y el acceso) a la información contenida en los mismos y mejorar así su utilidad y aprovechamiento por parte de sus usuarios” (Pérez-Montoro, 2010: p.334), la ubicación del reportaje sería coherente con la estructura del sitio y las personas interesadas en conocer más sobre el simposio y las temáticas ligadas a éste podrían acceder fácilmente al reportaje.

Dentro de la página Reportaje CaS Chile 2016 es posible acceder a las siete secciones del reportaje. Mientras que dentro de cada sección, en la barra lateral izquierda, se creó un menú de contenidos para hacer más simple la navegación.

Wireframes

-Página principal del reportaje:



-Formato secciones del reportaje:

¿Qué conocemos de juventud e infancia en América Latina?

Menú

[Reportaje Conectados al Sur: Chile](#)

[¿Qué conocemos de juventud e infancia en América Latina?](#)

[Principales Barreras y limitaciones del entorno digital](#)

[Historias e iniciativas digitales](#)

[Alcanzar la política pública](#)

[Desafíos y retos pendientes](#)

[Recursos de Interés](#)

Lorem ipsum dolor sit amet, maiores ornare ac fermentum, imperdiet ut vivamus a, nam lectus at nunc. Quam euismod sem, semper ut potenti pellentesque quisque. In eget sapien sed, sit dui vestibulum ultricies, placerat morbi amet vel, nullam in in lorem vel. In molestie elit dui dictum, praesent nascetur pulvinar sed, in dolor pede in aliquam, risus nec error quis pharetra. Eros metus quam augue suspendisse, metus rutrum risus erat in. In ultrices quo ut lectus, etiam



Lorem ipsum dolor sit amet, maiores ornare ac fermentum, imperdiet ut vivamus a, nam lectus at nunc. Quam euismod sem, semper ut potenti pellentesque quisque. In eget sapien sed, sit dui vestibulum ultricies, placerat morbi amet vel, nullam in in lorem vel. In molestie elit dui dictum, praesent nascetur pulvinar sed, in dolor pede in aliquam, risus nec error

5. HERRAMIENTAS Y APLICACIONES

En el internet existen variadas aplicaciones para crear y publicar contenidos interactivos, ya sea infografías, mapas con geolocalización, videos o gifs, entre otros formatos disponibles. Como parte del reportaje se utilizaron las aplicaciones:

Piktochart: Es una de las aplicaciones para realizar infografía más utilizada en la actualidad, debido a la facilidad con la que se pueden crear los contenidos a partir de diseños predeterminados, pero con cientos de fuentes, colores e iconos diferentes, además de la opción de incluir imágenes, videos, gráficos y mapas.

Vimeo: Plataforma para publicar videos muy similar a Youtube, pero que se caracteriza por no tener anuncios y porque se mantienen la alta calidad de las imágenes. Vimeo es usado por más de 45 millones de personas en el mundo, la versión gratuita sólo acepta hasta 500 mb semanalmente, y también cuenta con la opción de personalizar el reproductor.

Aplicaciones de KnightLab: Es una comunidad de la universidad NorthwesternUniversity dedicada al desarrollo de aplicaciones periodísticas. Entregan cuatro herramientas para contar historias en distintos formatos. StoryMap JS y Timeline JS permiten la realización de mapas y líneas de tiempo de manera llamativa e interactiva.

Datawrapper: Es una herramienta gratuita para crear tablas, gráficos y mapas simples a partir de información contenida en plantillas Excel o con los datos de manera manual. Tiene la opción de ser insertada en otras plataformas y ser interactiva.

Infogram: Se trata de una muy popular aplicación para generar infografías, tablas, gráficos y mapas con llamativas y coloridas presentaciones. Cuenta con cientos de diseños y plantillas que pueden ser compartidas en distintas plataformas de forma gratuita.

Soundcloud: Es una red social y plataforma utilizada por miles de artistas para publicar sus contenidos musicales. Permite compartir audios, opciones de descargas, generar comentarios y crear listas de reproducción de manera gratuita. Además, tiene la posibilidad de ser insertada en diversas plataformas.

6. CONCLUSIONES Y CONSIDERACIONES FINALES

Tomar en cuenta procesos como los que se incluyen en el presente informe resultó esencial al momento de realizar un reportaje digital.

La organización previa y discusión en torno a los elementos que componen un proyecto web implicó un gran aporte para poder, no solo para mantener un línea coherente con los objetivos, sino que también para evaluar satisfactoriamente todas las posibilidades que ofrece internet y seleccionar las más apropiadas. Con la construcción del Wireframe, y proponiendo un orden para la estructura de los contenidos, se hizo más simple la tarea de posicionar la información de forma clara y precisa.

Al mismo tiempo, el tener una mirada desde los usuarios, y del contexto digital actual en el que nos encontramos fue sumamente útil para reflexionar sobre la finalidad del proyecto y sus posibles aplicaciones en el mundo actual. En este caso tanto el benchmarking como la evaluación de las plataformas tecnológicas y de aplicaciones, sirvieron para poder hacer una radiografía del tipo de reportajes digitales que se están publicando actualmente, y de las herramientas que son utilizadas por los periodistas.

Las herramientas digitales sin duda son un aporte para lograr que el lector se adentre en las historias, a través de la interacción con imágenes, videos, gráficos, mapas interactivos, encuestas, entre otros. Como también, para avanzar en el desarrollo de un periodismo con contenido accesible y de relevancia, que incluya a la audiencia como parte de la historia, teniendo la posibilidad de interactuar directamente con los contenidos.

Gracias a todos los procesos realizados, reforzamos y comprendimos el rol del periodista en la difusión de publicaciones en internet, en un momento en que es sumamente necesario ser críticos del trabajo que los periodistas digitales están realizando, teniendo en cuenta que muchas veces se comunica solamente con el objetivo de obtener mayores visitas a los sitios web, publicando contenidos que no consideran aspectos de calidad y/o éticos al momento de ser difundidos.

Efectivamente al ser Internet una tecnología de comunicación permite alcanzar a una gran cantidad de personas, por ende si se utilizan las herramientas adecuadas se convierte en una vía relevante para sensibilizar, informar y generar condiciones de protección que contribuyan al logro de respuestas concretas a problemáticas identificadas.

En este caso, consideramos relevante comunicar y dar a conocer a la ciudadanía por medio del reportaje digital, un tema que influye en todas las personas que utilizan las tecnologías digitales y que es vital para disminuir la desigualdad en América Latina. Entendiendo que existe una necesidad de entregar mayores espacios de reflexión que sean un aporte para crear espacios

digitales menos discriminadores, seguros, inclusivos y beneficiosos para los niños, niñas y adolescentes, y que permitan un entendimiento de lo que implica ser un ciudadano digital. En este sentido consideramos que los medios de comunicación son una herramienta poderosa al momento de difundir buenas prácticas y difundir que existen formas de utilizar la tecnología para el desarrollo social.

Finalmente resultó esencial, como parte de la continuidad de este proyecto, incluir el reportaje en la plataforma web de Conectados al Sur para que toda la red interesada pudiera tener acceso, cumpliendo así con uno de los objetivos principales del reportaje, de ser un aporte para la comunidad de personas interesadas en temáticas de uso de las tecnologías por parte de niños, niñas y jóvenes, especialmente dentro del círculo de académicos, representantes de la sociedad civil, del gobierno, entre otros.

En este sentido se propone como un proyecto futuro que entregue mayor continuidad al reportaje, la creación de una estrategia comunicacional utilizando las redes sociales que potencie la interacción y participación de la comunidad de Conectados al Sur. Con esta estrategia se buscaría fomentar la visualización y constante actualización del reportaje de manera que se sigan agregando contenidos recurrentemente. A través de redes sociales, se invitará a los seguidores de la red de conectados a participar del proyecto mediante artículos, columnas de opinión breves, actualización o entrega de nuevos datos y comentarios que tengan que ver con los temas tratados en el simposio. Para poder recibir esos aportes se implementará un formulario al interior del reportaje. Además se invitará, mediante una campaña comunicacional en redes sociales, a participar de la comunidad DVINE CAS, un espacio que reúne diversos proyectos que se enfocan en infancia y juventud alrededor del mundo.

En la actualidad las redes sociales son la puerta de acceso a los sitios web, por lo que es fundamental contar con una estrategia de difusión y participación a través de ellas. De acuerdo a la consultora We Are Social, Uruguay y Chile son los países que más usan las redes sociales en Latinoamérica, con una penetración de 72 y 71 por ciento respectivamente. En tanto, según la Encuesta Nacional Bicentenario Universidad Católica – GfK Adimark, un 23 por ciento de los chilenos asegura que son su principal fuente de información, sólo por debajo de la Televisión. En términos de nuestro proyecto, Conectados al Sur tiene una cuenta de Twitter (@conectadosalsur) que supera los 1.300 seguidores y que se mantiene actualizada regularmente con información y contenidos relacionadas a la red CaS. Además, por motivos del reportaje digital multimedia, se crearon cuentas de Vimeo y SoundCloud para difundir contenidos audiovisuales y sonoros. En este sentido, el uso de las diversas redes disponibles serán claves tanto para el acceso al sitio de Conectados al sur, y por lo tanto al reportaje, como también potenciar la participación dentro del proyecto.

7. LISTADO DE ENTREVISTAS Y FUENTES PERSONALES

1. Giorgio Jackson, diputado Revolución Democrática.
2. Rodrigo Ramírez, subsecretario de Telecomunicaciones, Gobierno de Chile.
3. Andres Lombana, Berkman Center for Internet & Society at Harvard University.
4. Kate Pawelczyk, Social & Civic Media, UNICEF.
5. María José Ravali, UNICEF Argentina
6. Daniela Tejada Coordinadora de Participación Adolescente, UNICEF.
7. Rayén Condeza, magíster en Ciencias de la Educación de la Universidad Católica de Chile.
8. Ronald Cabré, Jefe del Programa de Apoyo a Víctimas de la Subsecretaría de Prevención del Delito del Ministerio del Interior del Gobierno de Chile.
9. Sara Oviedo, Vicepresidenta del Comité de los Derechos del Niño de las Naciones Unidas.
10. Jeannette Paillán, presidenta y cofundadora de la Coordinadora Latinoamericana de Cine y Comunicación de los Pueblos Indígenas (CLACPI).
11. Germán Franco Díez, Universidad Javeriana de Colombia.
12. Mariel García, UNICEF.
13. Julio César Dantas, fundador de Todo Mejora.
14. Mario Castillo, jefe de la Unidad de Innovación y Nuevas Tecnologías de CEPAL.
15. Salvador Millaleo, abogado de la Universidad de Chile.
16. Urs Gasser, Universidad de Harvard.
17. Eduardo Rojas, Fundación Redes de Bolivia.
18. Elizabeth Rivera, Global Voices.
19. Armando Guio, GECTI, Colombia.
20. Sarah Stevenson, The Global Partnership to End Violence Against Children.

8. BIBLIOGRAFÍA

- CAMUS, J. C. (2009). Tienes 5 segundos. Santiago, Chile.
- FLANAGAN, C., & GALLAY, L. (1995). Refraining the Meaning of “Political” in Research with Adolescents. *Perspectives on Political Science*, 24, 34-41.
- FONSECA, C., & BUJANDA, M. E. (2011). Promoting Children’s Capacities for Active and Deliberative Citizenship with Digital Technologies: The CADE Project in Costa Rica. *ANNALS*, 633, 243-262.
- JONES, L., & MITCHELL, K. (2015). “*Defining and measuring youth digital citizenship*”. Sage.
- KAHNE, J., & SPORTE, S. (2008). Developing citizens: the impact of civic learning opportunities on students’ commitment to civic participation. *American Educational Research Journal*, 45, 738-766.
- LÓPEZ, G. (2003). *Géneros interpretativos: el reportaje y la crónica*. En DÍAZ Noci.
- MARTIN, A. (2006). *Literacies for the digital age*. *Digital Literacies for Learning*, 3-25.
- MOSSBERGER, K., TOLBERT, C., & MCNEAL, R. (2008). *Digital Citizenship*. Cambridge: MA: The Mit Press.
- PALFREY, J., & GASSER, U. (2008). *Born digital: Understanding the first generation of digital natives*. New York: Basic Books.
- PAVEZ, M. (2014). Los derechos de la infancia en la era de internet. América Latina y las Nuevas Tecnologías.
- PÉREZ-MONTORO, M. (2010). *Arquitectura de la información en entornos web*. El profesional de la información, julio-agosto, v. 19, n. 4, pp. 333-337.
- RIBBLE, M., & BAILEY, G. (2011). *Digital Citizenship in Schools*. Washington, DC: International Society for Technology Education (ISTE).
- SAN AGUSTÍN, E. (2014). *Contenido eres tú*.
- SHERROD, L., FLANAGAN, C., & YOUNISS, J. (2002). Dimensions of citizenship and opportunities for youth development: the what, why, when, where, and who of citizenship development. *Applied Developmental Science*, 264-272.
- VERÓN, E. (2001). *Interfaces sobre la democracia audiovisual evolucionada*. Bogotá.
- WARSCHAUER, M. (2004). *Technology and social inclusion: Rethinking the digital divide*. MIT press.
- YOUNG, D. (2014). *A 21st-Century model for teaching digital citizenship*. Educational Horizons.
- ZAFF, J., MALANCHUK, O., & ECCLES, J. (2008). Predicting positive citizenship from adolescence to young adulthood: the effects of a civic context. *Applied Developmental Science*, 38-53.

Listado de sitios web consultados para este informe

- <http://youthandmedia.org/publications/>
- <http://www.chicos.net/>
- <http://rednatic.org/>
- <http://www.conectadosalsur.org/>

9. ENLACE A REPORTAJE

<http://www.conectadosal-sur.org/reportaje-conectados-al-sur/>

10. ANEXOS

Índice de anexos

1. Artículo “Acercándonos a una construcción del ciudadano digital desde las voces de los niños, niñas y jóvenes” de Catalina Fuentes y Constanza Soto.

Aclaración

El presente anexo fue elaborado como parte de esta memoria de título para ahondar en la discusión sobre la inclusión de las voces y opiniones de los niños, niñas y jóvenes en relación a los temas de ciudadanía digital. Se consideró pertinente que el trabajo realizado en los talleres previos de ciudadanía digital del simposio Conectados al Sur: Chile, con niños, niñas y adolescentes, fueran analizados un enfoque académico, que permitiera mayor flexibilidad en cuanto a la extensión y el análisis de los contenidos.

Acercándonos a una construcción del ciudadano digital desde las voces de los niños, niñas y jóvenes

Approaching a construction of the digital citizen from the voices of children and youth

Catalina Fuentes Yáñez, estudiante de periodismo de la Universidad de Chile.
Catalina.fuentes@ug.uchile.cl

Constanza Soto Carrizo, estudiante de periodismo de la Universidad de Chile.
Constanza.soto@ug.uchile.cl

Resumen:

A pesar de que los niños, niñas y jóvenes son considerados, en la mayoría de los casos, nativos digitales, en Chile sus voces y opiniones no son usualmente escuchadas y tomadas en cuenta en la construcción de políticas públicas respecto a temáticas relacionadas con la ciudadanía digital. En este artículo se analizará una de las instancias en las que se promovió implementar la metodología de escucha de los Laboratorios de Ciudadanía Digital implementados por CECREA y el Instituto de la Comunicación e Imagen, dentro del marco del simposio Conectados al Sur 2016, en el que diversos sectores de la sociedad discutieron sobre ciudadanía digital de niños, niñas y jóvenes.

Palabras claves:

Ciudadanía Digital - Niños, niñas y jóvenes - Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) - Internet -Nativos Digitales- Empoderamiento- participación-Políticas Públicas

Abstract:

Although children and young people are considered in most cases digital natives, in Chile their voices and opinions are not usually heard and considered in the construction of public policies on issues related to digital citizenship. In this article we will analyze one of the instances in which this type of listening is promoted, the Laboratories of Digital Citizenship implemented by CECREA and the Instituto de la Comunicación e Imagen, within the framework of the

symposium Conectados al Sur 2016, in which various sectors of society discussed about digital citizenship of children and youth.

Key Words:

Digital Citizenship - Children and Youth - Information and Communication Technology (ICT) - Internet - Digital Natives - Empowerment-Participation-Public Politics

1. Introducción

Si bien la temática de ciudadanía digital se puede abordar desde distintos ángulos y puntos de vista, en este artículo se busca ahondar en una definición de ciudadanía digital a partir de la idea de que las personas, con algún tipo de experiencia en línea, deben formarse como actores responsables, con conocimiento de sus derechos y deberes dentro de la red, que puedan ejercer un uso positivo y seguro de las herramientas que se encuentran en internet, aprovechando todas las posibilidades y oportunidades que este medio puede proveer. Una definición que inste a la disminución de las brechas digitales existentes, que implique el uso seguro, responsable y creativo de aplicaciones, el acceso a información, a procesos equitativos de alfabetización digital, educativos y de participación, que permita un desarrollo de habilidades críticas de las decisiones que los individuos toman en línea y de valores que fomenten el empoderamiento online. En este sentido, algunas conceptualizaciones de ciudadanía digital pertinentes para el presente artículo son las siguientes:

“Los ciudadanos digitales pueden definirse como aquellos que utilizan internet todos los días, porque el uso frecuente requiere algunos medios de acceso regulares (generalmente en casa), cierta habilidad técnica, y las competencias educativas para realizar tareas, como encontrar y utilizar la información en la web, y comunicarse con otros en Internet” (Mossberger, 2009: p.173-174).

“Como miembros de una sociedad digital, es nuestra responsabilidad proporcionar a todos los usuarios la oportunidad de trabajar, interactuar, y usar la tecnología sin interferencias, destrucción u obstrucción por las acciones de los usuarios inapropiados. Los buenos ciudadanos digitales trabajan para ayudar a crear un sociedad de usuarios que ayudan a otros a aprender cómo usar la tecnología adecuadamente. Todo el mundo

debe trabajar junto para identificar las necesidades de los usuarios de tecnología y proporcionar oportunidades para hacerlas más eficientes” (Ribble, 2015: p.15).

En esta configuración de lo que significa ser un ciudadano digital, los niños, niñas y jóvenes— en adelante NNJ—son un sector al que se le presta especial atención. Las razones: muchos de ellos son denominados “nativos digitales”, ya que, entre otras cosas, se les hace más sencillo interactuar con las TIC y desarrollar habilidades en estos entornos (Prensky, 2001; Pavez, 2014). Aunque, al menos en Latinoamérica y el Caribe, aún existe un número importante de NNJ que podrían quedar fuera de esta categorización debido a las desigualdades estructurales existentes, sí se puede afirmar que las TIC forman parte de su cotidianidad (CEPAL-UNICEF, 2014). En el caso de Chile, según la sexta Encuesta Nacional de Accesos y Usos de Internet, hasta diciembre del 2014 un 70% de los chilenos eran usuarios de Internet, lo que incluyó a 2,6 millones de nativos digitales menores de 15 años¹.

Por ello, es esencial estar pendientes de los efectos que pueden traer consigo los ambientes digitales para los NNJ, tanto positivos, como puede ser el desarrollo de habilidades creativas, educativas o de socialización, como también los negativos. En este último caso las exposiciones de menores a la pornografía, el grooming² o ciberbullying son algunos ejemplos.

Teniendo esto en claro, si los NNJ son usuarios activos de internet, ¿no se los debiera incluir también en las discusiones sobre su presencia en la red? Ser un ciudadano digital también implica tener participación en espacios que los doten de voz y que les permitan ser partícipes de procesos que terminarán por afectarles directamente.

Es relevante conocer, si en los planes, agendas y políticas nacionales, relacionadas con los medios digitales y la infancia, se ha incluido la voz de sus protagonistas—los niños, niñas y jóvenes—. Si este grupo tiene voz, incidencia, en lo que los adultos tienen que decir sobre su participación en línea.

¹ Disponible en: http://www.subtel.gob.cl/wp-content/uploads/2015/04/Presentacion_Final_Sexta_Encuesta_vers_16102015.pdf HYPERLINK "http://www.subtel.gob.cl/wp-content/uploads/2015/04/Presentacion_Final_Sexta_Encuesta_vers_16102015.pdf"

² Definido por el SENAME como una acción “que puede producirse a través de servicios de chat y mensajería instantánea, para obtener imágenes eróticas y extorsión”

Una de las instancias en las que se ha tratado ésta y otras temáticas, tomando en cuenta tanto a actores del mundo académico, privado, del Estado y la sociedad civil, es la iniciativa “Conectados al Sur”, que se llevó a cabo por primera vez el 2014 en Buenos Aires y posteriormente en Chile el 2016.

Este evento, organizado por el Instituto de la Comunicación e Imagen de la Universidad de Chile en conjunto con UNICEF y el Berkman Klein Center for Internet and Society de la Universidad de Harvard, se centra en el rol de los NNJ como activos participantes de una ciudadanía digital.

“Conectados al Sur” surge a partir de la iniciativa “DigitallyConnected”, también elaborada por UNICEF y Harvard, cuyo objetivo es generar instancias para analizar los desafíos del crecimiento de los medios digitales y el impacto que esto tiene en los niños y jóvenes en cuanto a los retos y oportunidades que se les presentan.

Entre los objetivos del evento se prestó especial atención a cómo involucrar a los NNJ en las discusiones que se llevarían a cabo durante los dos días de trabajo, como una forma de incluir a los protagonistas en el simposio. Se tomó entonces la decisión de desarrollar una serie de laboratorios sobre ciudadanía digital con niños, niñas y jóvenes, que en el caso de Chile estuvieron a cargo del Instituto de la Comunicación e Imagen de la Universidad de Chile junto al programa CECREA, del Consejo de la Cultura y las Artes.

Si bien, este fue un acercamiento inicial que no cubrió a un número representativo de NNJ en el país, es relevante generar un análisis que permita evaluar los resultados de la experiencia con los talleres, y así dar a conocer instancias positivas que promuevan la participación y el empoderamiento de los niños y niñas.

Aunque en Chile existen variados espacios en los que se promueve la participación de los NNJ, específicamente el ámbito digital es un área aún en desarrollo y no existen herramientas claramente establecidas, tanto en línea como fuera de las pantallas, donde se consulte a los NNJ sobre sus propias inquietudes, dudas y experiencias cotidianas en relación a las TIC, que puedan ser tomadas en cuenta para la elaboración de políticas públicas a nivel país.

Según lo anterior se propone:

- (1) Describir las brechas que dificultan el acceso de los NNJ a instancias en las que se escuche su opinión.
- (3) Indagar en por qué es importante escuchar a los NNJ sobre su experiencia en línea.
- (4) Evidenciar la participación e incidencia de los NNJ en instancias que promuevan la creación de políticas públicas en ámbitos digitales.
- (2) Analizar la propuesta metodológica de los talleres previos a Conectados al Sur como iniciativa de participación y de escucha sobre temáticas digitales para NNJ, y sus principales resultados.

2. Marco teórico

2.1 Las brechas que debilitan el protagonismo de los NNJ en instancias digitales

Si bien aunque Chile tiene uno de los más altos niveles de accesibilidad a internet en la región, según estadísticas de la Comisión Económica para América Latina y el Caribe, CEPAL, existe aún un gran porcentaje de personas que no cuentan con acceso a una red de internet en sus hogares, siendo una de las principales barreras el nivel socioeconómico.

De acuerdo al último estudio encargado por el Ministerio de Economía a la firma F&K Consultores, publicado en julio de 2015, el 82 por ciento del quintil de mayores ingresos en Chile cuenta con Internet, mientras que en el quintil más pobre, sólo el 28 por ciento. Este mismo estudio afirma que el 40 por ciento de los hogares en zonas rurales tienen acceso a internet, mientras que en las familias indígenas alcanza el 50 por ciento. Es decir, ni la mitad de estas comunidades marginadas cuenta con acceso a la red, el principal soporte de las nuevas tecnologías.

Según el estudio de Acción Educar “Alumnos por curso en la educación escolar: realidad actual y su relación con los resultados de aprendizaje” de junio de 2015, los establecimientos administrados por los municipios tienen un promedio de 29 estudiantes por curso, en tanto, los privados solo 21 en el caso de la educación básica. Con un total al año 2014 (INE, 2014) de 1.159.730 alumnos matriculados en colegios con dependencia administrativa municipal en los niveles de enseñanza básica y media, frente a los 1.826.718 estudiantes que pertenecen a los establecimientos privados y particulares subvencionados.

Si hay 111 computadores disponibles entre los establecimientos privados y particulares subvencionados, en promedio son 16,4 alumnos por computador, mientras que en establecimientos municipales son 27,6 alumnos. Tomando esto en cuenta, podemos notar una importante brecha en el acceso a la tecnología por parte de los NNJ pertenecientes a los quintiles socioeconómicos más bajos y que son los que en su mayoría acceden a la educación municipal.

El problema se incrementa cuando los docentes no están capacitados para utilizar las herramientas digitales en sus clases. Se trata de lo que Prensky llama “inmigrantes digitales”, y que representan a las generaciones que no nacieron en el mundo red pero han tenido que ir adaptándose a las nuevas tecnologías. Estamos frente a una brecha digital que ya no sólo se entiende en el marco de las desigualdades económicas o geográficas, sino también generacional y que afecta directamente a los estudiantes. No tan solo por el no uso de las tecnologías en el aula, sino también por el tipo de enseñanza más clásica que simplemente no les atrae a los nativos digitales, entendiendo que ser considerado nativo digital implica más que haber nacido en cierta época o el poseer un computador. Como señalan Palfrey, Gasser&Maclay (2011) existen ciertas barreras que se deben traspasar:

“La primera tiene que ver con el acceso básico a estas tecnologías y la infraestructura relacionada con ella, como la electricidad; la segunda implica obtener las aptitudes necesarias para usar las tecnologías una vez que se hacen accesibles; y la tercera surge de nuestra limitada comprensión de cómo los jóvenes navegan en el mundo de la Internet” (p.14).

En este sentido, no solo el acceso desigual a las TIC genera que la participación de los NNJ en procesos que promuevan su empoderamiento digital sea dispar, sino también que esta inmersión en la red no sea la adecuada en cuanto a la formación de los ciudadanos en habilidades que impliquen el utilizar internet de forma positiva y provechosa. Por ello es tan importante que exista un proceso de alfabetización digital transversal, entendido como:

“La conciencia, la actitud y la capacidad de los individuos para utilizar adecuadamente las herramientas e instalaciones digitales para identificar, acceder, administrar, integrar, evaluar, analizar y sintetizar los recursos digitales, la construcción de nuevos conocimientos, crear expresiones mediáticas, y comunicarse con los demás, en el

contexto de situaciones específicas de la vida, con el fin de permitir una acción social constructiva; y reflexionar sobre este proceso” (Martin, 2006: p.19).

La alfabetización digital entonces no cumple simplemente con una función instrumental, en cuanto a aprender nuevas herramienta digitales, sino que también implica un procedimiento crítico y de evaluación constante de la información adquirida y de cómo está relacionada con procesos sociales, económicos y políticos (Buckingham, 2015).

El poder desarrollar habilidades como la alfabetización digital, va de la mano con la promoción de competencias positivas en línea, al igual que los esfuerzos por disminuir la brecha digital existente, ya que estas “exacerban desigualdades en el acceso a información y conocimiento, así como también limitan las posibilidades de inclusión y, por lo mismo, de la propia participación” (Política Nacional de Niñez y Adolescencia 2015-2025: p.52).

En este sentido, las instituciones de educación formal, como también las instancias educativas no formales, siguiendo a Mundaca& Flores (2014), deben aumentar sus esfuerzos por promover el protagonismo de la infancia.

Las brechas existentes también provocan que los NNJ, debido a la privación de acceso a la información y a una educación sobre su presencia en línea, no den cuenta de la importancia o siquiera de la existencia de los derechos y deberes que tienen en la red. Según un reporte de Unicef:

“Si bien aún falta mucho por conocer de las tecnobiografías de niños, niñas y adolescentes, es evidente que estos, en general, no conciben el mundo digital como un espacio de ejercicio de derechos y deberes, pues tienden a actuar más como consumidores ávidos de novedades que como ciudadanos digitales. En el mejor de los casos construyen espacios propios y crean contenidos y aplicaciones” (Unicef, 2014: p. 10).

2.2 Por qué es importante escuchar la voz de los NNJ sobre su experiencia en línea

Los NNJ que utilizan cotidianamente las tecnologías tienen algunas características en común, como señalan Palfrey&Gasser (2008):

“Están unidos por un conjunto de prácticas comunes, incluyendo la cantidad de tiempo que pasan utilizando las tecnologías digitales, su tendencia a realizar múltiples tareas, su tendencia a expresarse a sí mismos y relacionarse entre sí, mediados por las tecnologías digitales, y su patrón de uso de las tecnologías para acceder y utilizar la información, y crear nuevas formas de conocimiento y arte” (p. 4).

En consecuencia, son sujetos hábiles en el uso de la tecnología y, si se les pregunta, podrían tener una opinión fundada en la experiencia respecto a lo que les gusta o disgusta sobre el mundo digital, sobre el tipo de experiencia que están teniendo en línea y la que les gustaría tener, entre otros.

El artículo 12 de la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) enfatiza en que los Estados que adhieren a la convención deben garantizar que los niños tengan el “derecho de expresar su opinión libremente en todos los asuntos que afectan al niño, teniéndose debidamente en cuenta las opiniones del niño, en función de la edad y madurez del niño”. Por ello, en instancias de discusión sobre asuntos que les afecten directamente, es importante que se tome en cuenta sus inquietudes, opiniones, y demandas. Siguiendo a Livingston & Bulger (2013):

“La investigación con niños es una forma de incluir sus voces y experiencias, y ha permitido profundizar en entender las barreras del uso, la búsqueda de oportunidades que presenten riesgos y las posibles fuentes de resiliencia” (p. 11).

Autores como Bucht & Edström (2012) señalan que el tomar en cuenta los derechos de los más jóvenes significa e incluye dejarlos ser parte de la discusión, desde sus propios términos.

El estudio con niños no solo aporta conocimiento a los investigadores, sino que también entrega las bases de sus necesidades para el desarrollo de políticas públicas que apunten a la mejora del acceso y uso de las redes. Siguiendo a Contreras “cualquier proceso de entendimiento y construcción de la sociedad de la información debe hacerse sobre una activa participación social de la población” (2006: p.107).

3. Incidencia de los NNJ en políticas públicas sobre temáticas digitales.

Según el informe “Niñas, niños y adolescentes y sus vínculos con las Tecnologías de la Información y la Comunicación en países de América Latina”, elaborado por la asociación

Chicos.net y RedNatic, entre los actores que se reconocen como responsables para favorecer la ciudadanía digital se encuentran las “instituciones y autoridades públicas responsables de tomar decisiones, legislar o de otra manera asegurar la implementación de políticas públicas en este campo” (2015: p.15).

Al respecto, el gobierno de Chile ha presentado su “Agenda Digital 2020”, que establece objetivos a corto y largo plazo, y sirve como una hoja de ruta en cuanto a materias de desarrollo digital para impulsar políticas públicas.

La Agenda Digital se estructura bajo cinco ejes estratégicos: Derechos para el Desarrollo Digital, Conectividad Digital, Gobierno Digital, Economía Digital y Competencias Digitales. Luego de una revisión de dichos ejes, los espacios en los que se menciona a la infancia y juventud se incluyeron, por un lado, dentro de un apartado en el que se propuso como meta generar un debate para el diseño de una política de igualdad de género en ambientes digitales. En dicho apartado se agregó lo siguiente:

“El desarrollo de programas y medidas de empoderamiento y respeto de los derechos de las mujeres, niñas y adolescentes en Internet con el propósito de promover su participación en la creación y producción de contenidos digitales y otros productos de la industria digital” (p.18).

Por otro lado, en el eje de Competencias Digitales, se propusieron los siguientes programas que incluyen la entrega de computadores y tablets que promueven el aprendizaje de habilidades TIC en establecimientos educacionales y escuelas que atienden estudiantes con necesidades educativas especiales: “Mi Taller Digital”, “Me Conecto para Aprender”, “Tablet para Educación Inicial”, “Plataforma para Habilidades TIC” y “Tecnologías de Acceso Universal para la Educación”.

Si bien los anteriores son avances considerables, no existe en este documento referencia a algún tipo de mecanismo que promueva la incidencia y participación, en el que los niños, niñas y adolescentes puedan expresar sus opiniones o inquietudes sobre temas ligados a la ciudadanía digital.

Dentro del gobierno existen instancias en las que se promueve la escucha de las opiniones de los más jóvenes sobre diversas temáticas. El Consejo Nacional de la Infancia (CNI), perteneciente

al Ministerio Secretaría General de la Presidencia, es el organismo encargado de asesorar a dicho ministerio sobre la ejecución de políticas, planes y actividades que protejan los derechos de los niños, niñas y adolescentes. En su sitio web describen como uno de sus objetivos principales la importancia de que “todos los niños, niñas y adolescentes de Chile participen en las decisiones que los involucran y afectan en su vida, conforme a su etapa de desarrollo y grado de madurez que posean”. Es así como durante el año 2015 realizaron el encuentro nacional “Yo opino, es mi derecho”. El eslogan de este encuentro fue “niñas, niños y adolescentes construimos el país que soñamos” y contó también con la participación del Ministerio de Educación, la JUNJI, Fundación Integra, Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), Unicef y la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI).

El programa tuvo por objetivo el considerar en la elaboración de la nueva Política Nacional de Niñez y Adolescencia y la Ley de Garantías de Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, las opiniones de niños, niñas y adolescentes de Chile.

Durante dos semanas, en más de cuatro mil jardines infantiles y colegios inscritos de manera voluntaria, un millón de niños, niñas y jóvenes participaron en una actividad dentro de la sala de clase o a través de la página web del encuentro.

La iniciativa se llevó a cabo mediante una encuesta en la que los participantes dieron su opinión sobre participación, buen trato e inclusión, y autonomía progresiva. Las respuestas fueron consideradas en la construcción de una nueva política de infancia que fue presentada en la Cámara de Diputados el 24 de septiembre del mismo año.

Si bien, esta fue una instancia relevante para promover de manera masiva la participación de NNJ utilizando como medio las plataformas digitales, dentro de las áreas de consulta no se incluyó la temática de ciudadanía digital en los ámbitos de derechos, deberes, seguridad, privacidad en línea, entre otros. En materia de empoderamiento de los NNJ, a través de herramientas digitales, es un gran avance, pero aun así parece necesaria una instancia en la que se les consulte directamente sobre sus experiencias en línea para poder avanzar en los múltiples desafíos que impliquen un uso seguro, responsable y participativo en la red.

Aun así, dentro del programa de Política Nacional de Niñez y adolescencia 2015-2025 se incluyeron los siguientes apartados:

“Promover que los niños, niñas y adolescentes, ejerzan en un entorno seguro las tecnologías de la información y comunicación para el ejercicio pleno de sus derechos digitales, avanzando hacia el acceso equitativo e inclusivo de herramientas tecnológicas” (p.89).

“En el caso de las Tecnologías de Información y Comunicación se requiere avanzar en la protección legal de los derechos de niños, niñas y adolescentes en ambiente digital, cautelando la existencia de redes de protección, denuncia, orientación y ayuda a las víctimas de delitos asociados al uso indebido de la tecnología. Resulta necesario abordar la prevención y protección de datos personales –privacidad, imagen e identidad–, y los riesgos en el uso de internet –grooming, cyberbullying, sexting– mediante la promoción de conductas que refuercen el autocuidado y disminuyan la vulnerabilidad” (p.95).

Lo anterior, confirma que existe un interés en mejorar los ambientes en línea, pero que dentro de este proceso no se ha habilitado alguna instancia en la que los NNJ puedan ser escuchados y tomados en cuenta en las políticas específicamente sobre avances digitales.

Otro espacio que surgió desde UNICEF, en colaboración con el Ministerio de Salud y el Instituto Nacional de la Juventud, es U-report. Con el fin de promover la participación adolescente en políticas y programas públicos, implementaron un sistema en el que los jóvenes a través de mensajería instantánea, responden encuestas sobre temáticas de incidencia a nivel nacional. Si bien las consultas a los jóvenes son sobre temas variados y no siguen una línea enfocada únicamente en la experiencia digital, sí existe una encuesta en la que se les pregunta a los usuarios acerca de su opinión con respecto al cyberbullying, en relación a si los participantes han sido víctimas y que harían para hacer frente a esta problemática.

Es importante a futuro poder evaluar estas experiencias en profundidad, ya que, como se ha visto, los espacios de participación y escucha de NNJ en Chile que se enfoquen directa y únicamente en temáticas relacionadas con la ciudadanía digital aún no logran consolidarse.

4. Caso Laboratorio de Ciudadanía Digital

Entre el 30 de abril y el 2 de mayo de 2015, 52 niños, niñas y jóvenes entre 10 y 17 años participaron en los Laboratorios de Ciudadanía Digital desarrollados en Santiago, Temuco, Coyhaique y Arica, los que tuvieron una duración aproximada de tres horas.

Durante esta iniciativa se escuchó a los NNJ en las discusiones desarrolladas en el simposio, pues estos eran los protagonistas y el foco principal de la actividad. Por ello, al inicio del evento fue presentado el trabajo que se realizó en Chile, México y Colombia durante los laboratorios sobre ciudadanía digital. En el caso de Chile, profesionales del Instituto de la Comunicación e Imagen con el apoyo de CECREA llevaron a cabo dichos talleres que tenían por objetivo recoger experiencias, demandas y desafíos de los NNJ con la intención de trabajarlos durante el simposio.

Durante los talleres se buscó principalmente poder generar un diálogo en conjunto con los NNJ que permitiera en primera instancia, acercar una definición de ciudadanía digital a los participantes, desde una visión de un ciudadano empoderado, con conocimiento de sus derechos, participativo, capaz de comprender los beneficios y oportunidades de tener algún tipo de acercamiento a la red, que utilice las herramientas que posee internet para generar instancias positivas de desarrollo, no solo para él o ella, sino que también pueda ser un apoyo para sus pares o su comunidad en general.

Metodología Laboratorio

La metodología aplicada en los Laboratorios Ciudadanía Digital fue creada por CECREA³. Este fue aplicado como un marco general flexible que guió a las personas encargadas de impartir el taller durante el proceso creativo, el que puede o no incluir todas las fases⁴ que se mencionan dependiendo de los objetivos de cada laboratorio.

Los laboratorios de Ciudadanía digital se dividieron en dos grandes etapas, la Escucha Inicial y la aplicación de cuestionarios, el que incluyó tres misiones que debían ser desarrolladas por los participantes. Entre cada actividad se desarrollaron pausas reflexivas denominadas “lluvias de

³ Disponible en: <http://www.centrosdecreacion.cl/wp-content/uploads/2016/05/Marco-metodol%C3%B3gico-laboratorios-1.pdf> HYPERLINK "http://www.centrosdecreacion.cl/wp-content/uploads/2016/05/Marco-metodol%C3%B3gico-laboratorios-1.pdf"

⁴ La metodología de CECREA incluye cinco fases: Escucha, Co-diseño, Experimentación, Irradicación y Consejo

ideas” con el objetivo de compartir puntos de vista y reflexiones en torno a cada una de las actividades que se detallan a continuación.

Estos laboratorios fueron un acercamiento inicial a una metodología que permitió, de cierta manera, la participación de los NNJ en un ámbito del que muchas veces no se sienten escuchados. Sin embargo, es necesario aclarar que esta actividad fue una cobertura parcial y exploratoria, por ende no representativa de algún tipo de realidad a nivel nacional. Por otro lado, fue necesario tomar en cuenta las situaciones diferenciadas entre cada locación en las que se llevaron a cabo los talleres, donde las principales diferencias se encontraron en el acceso a internet y su correcto y expedito funcionamiento. En el caso de Coyhaique no fue posible acceder a una conexión de internet, en consecuencia, en este caso la metodología sufrió algunas alteraciones por temas prácticos, pero la estructura principal se mantuvo al igual que los objetivos. Se tiene que tomar en cuenta también que las locaciones donde se dictaron los talleres fueron distintas.

En el siguiente cuadro se detalla la cantidad de participantes por laboratorio, el establecimiento en que llevó a cabo la actividad, si se pudo o no acceder a internet, y el perfil de los estudiantes.

	Santiago	Arica	Temuco	Coyhaique
Participantes	15	16	10	11
Establecimiento	Fundación Mundo Ideal	CECREA Arica	Biblioteca Galo Sepúlveda	CECREA Aysén
Acceso a internet	sí	sí	sí	no
Perfil de los estudiantes	Participantes del grupo scout de la fundación, entre 10 y 16 años	Participantes del laboratorio CECREA Arica entre 12 y 16 años.	Estudiantes de educación media del colegio Saint Patrick, entre 15	Estudiantes de Escuela básica Baquedano, entre 12 y 14 años.

			y 17 años	
--	--	--	-----------	--

Fases del laboratorio

En siguiente apartado está dividido en tres partes, en las que se explican en profundidad las fases en las que se dividieron los laboratorios. En una primera instancia, se buscó conocer desde las voces de los participantes las características de los ciudadanos digitales, haciendo un símil con personas que estuvieran presentes en su cotidianidad y que fueron un apoyo de alguna u otra manera en sus vidas. Luego se ahondó en el uso de las herramientas online para la solución de problemas cotidianos, donde se incluyeron preguntas sobre usos y nivel de habilidad digital del participante. Por último, durante la fase creativa se les planteó a los NNJ pensar en un problema que afectara a su ciudad, barrio, escuela, entre otros, y plantear una solución utilizando alguna herramienta digital.

1) Fase de escucha inicial

Es la primera fase, que incluye la metodología elaborada por CECREA, con la que se da inicio a los laboratorios creativos como una forma de poder acercar a los facilitadores y participantes. Este espacio se utilizó para presentarse, dialogar en torno a sus intereses, expectativas, dar a conocer la temática que se desarrollaría, presentar la metodología que se llevaría a cabo, entre otros. Principalmente la idea es que este fuese un momento en el que los NNJ se sintieran escuchados y seguros en cuanto a las razones de por qué estaban participando del laboratorio y cuál sería el rol que desempeñarían durante el proceso.

Es así como durante esta primera etapa se generó un diálogo entre todos los participantes del taller en torno a preguntas como: ¿Por qué están aquí?, ¿Cuáles son sus expectativas para este taller?, ¿Por qué decidieron asistir?, ¿Qué es lo que esperan aprender? Además de poder generar una presentación introductoria sobre la temática de ciudadanía digital y cómo ésta se desarrollaría a lo largo del taller.

Se propusieron tres misiones o desafíos que los NNJ debían completar. Además se incluyeron “lluvias de ideas” en las que se discutieron los resultados de cada misión.

2. Cuestionario en línea.

Misión 1: Características de un ciudadano digital

Bajo el contexto del empoderamiento digital de los NNJ y de la importancia de que sus inquietudes e ideas fueran tomadas en cuenta, se buscó generar un diálogo entre los participantes sobre las personas con las que se relacionan diariamente y que hayan sido una influencia positiva en sus vidas, ya sea al enseñarles algo nuevo, en escucharlos cuando tuviesen alguna idea, y en incentivarlos a adquirir más conocimientos y habilidades, online u offline para que pudiesen potenciar dicha idea. Así, el objetivo principal de esta misión se planteó bajo la proposición de que existen personas a nuestro alrededor que están empoderadas digitalmente, que utilizan internet de forma segura, o que nos enseñan valores positivos, entre otros. Lo anterior, pensando en estas cualidades como algunas de las características de los ciudadanos digitales que se esperaban poder enseñar. Y que, en consecuencia, existe la posibilidad de aprender de ellos y adquirir algunas de sus habilidades.

Con esto dicho, se les propuso a los participantes el siguiente desafío:

“Piensa en alguien que te haya ayudado a ti o a otras personas, a aprender más, a sentirte con más conocimientos, a saber que tus ideas importan y que pueden generar un impacto positivo a tu alrededor”. Luego de haber identificado a la persona, cada participante debía responder la primera etapa del cuestionario online, en el que tenía que escoger cinco características esenciales (de personalidad, o habilidades específicas) de la persona elegida o agregar alguna nueva de considerarlo necesario. Las siguientes son las características que se les presentaron:

Listado de características

- Se puede comunicar fácilmente en ambientes digitales (ej. Usando aplicaciones, blogs, sitios web, etc)
- Puede crear nuevos contenidos en la Web (ej. Escribir textos nuevos, crear videos e imágenes, gráficos)
- Puede resolver problemas usando medios digitales (ej. Aplicaciones dispositivos, software)
- Puede identificar y elegir información relevante en la Web
- Tiene capacidad de inventar cosas nuevas
- Trabaja de forma colaborativa usando diferentes aplicaciones
- Es optimista
- Es una persona proactiva

- Sabe cómo inspirar a otras personas
- Sabe respetar a otras personas en ambientes en línea
- No tiene miedo a tomar riesgos por el bien de los demás y de su comunidad
- Sabe liderar grupos en línea y también cuando no está conectado/a
- Tiene capacidad de convertir desafíos en oportunidades
- Es una persona súper productiva
- Otro: _____

Finalmente, esta misión se creó bajo el argumento de que los niños, niñas y jóvenes pueden tener un papel importante en la creación de ideas innovadoras que les sean de ayuda a ellos, como también a sus comunidades. Y que al igual como otras personas les han ayudado, también puedan cooperar con otros. Al mismo tiempo se les quiso acercar una definición de ciudadanía digital desde tópicos como el empoderamiento, liderazgo, la creatividad, productividad, y los valores tales como el respeto y optimismo.

Lluvia de ideas 1

Como una forma de poder discutir el ejercicio anterior se realizó una actividad en la que los NNJ definieron a través del diálogo y la discusión las características del ciudadano digital que considerasen más relevantes. Para esta actividad se utilizaron “post it”, en los que cada participante escribió la característica que le pareció más significativa. Luego se pegaron los “post it” en la pared por orden jerárquico, según lo que se discutía en el momento. Esta es una actividad importante para el análisis de resultados, ya que se observa cuál fue la característica que más llamó la atención de los participantes. Por otra parte, complementa a la misión 1, pues permite que los NNJ conozcan cuáles fueron las respuestas de los demás integrantes del taller, y ayuda a que se genere conversación en torno al tema.

Misión 2: Herramientas digitales

Para la segunda misión se tomó en cuenta la importancia que tiene el poseer habilidades digitales para poder utilizar internet de forma provechosa y positiva. Día a día los más jóvenes interactúan con múltiples aplicaciones de todo tipo, pero muchas veces no saben aprovechar al máximo estas herramientas y todos los usos que se les pueden dar. Si bien, no todos los jóvenes tienen interés en utilizar estas herramientas para crear nuevas oportunidades y formas de apoyar

a sus comunidades, en esta etapa se tomó como punto de partida la idea que es importante que tomen conciencia de que existe esa opción, y de que efectivamente pueden generar un impacto positivo a su alrededor.

Durante esta etapa del cuestionario online se les planteó el siguiente desafío:

“Identificar qué tipos de herramientas digitales pueden ayudar, tanto a ti como a tu comunidad, a mejorar diferentes aspectos de la vida”. Para ello, respondieron en primer lugar la siguiente pregunta, ¿cuál o cuáles de las siguientes actividades digitales has realizado la última semana?

Se les presentó el siguiente listado de alternativas de las que debían escoger alguna de las opciones o agregar una nueva:

1. Navegar por internet
2. Descargar una aplicación
3. Crear una cuenta en redes sociales como Whatsapp, Facebook, Twitter, Instagram,
4. Youtube, Snapchat, etc.
5. Interactuar con el “post” de otra persona, dando “me gusta” o comentado
6. Compartir contenido (imágenes, memes, textos, videos) de otros en mis redes sociales
7. Crear mi propio blog
8. Crear un sitio web
9. Diseñar una aplicación u otro programa computacional
10. Otro: _____

Esta pregunta es relevante ya que, una de las maneras de promover la participación de los NNJ en instancias positivas online, es el tomar en consideración cuáles son las aplicaciones con las que interactúan diariamente, qué están usando y cuáles son sus intereses dentro de la red. Para así poder motivar e incentivar, a través de estas mismas herramientas, usos positivos e innovadores que les sean beneficiosos. Según lo anterior, es importante destacar la necesidad de que se incentiven los estudios a nivel nacional que permitan la medición y análisis de los usos y tendencias de los más jóvenes en cuanto a las herramientas digitales, como un factor que puede motivar su participación en iniciativas y proyectos que los involucren.

La segunda pregunta dentro de la misión dos va un paso más allá de los usos de las herramientas digitales. Desafiando a los NNJ a medir según sus estándares y percepciones, cuál consideran

que es su nivel de habilidad digital. Se les presentó entonces la siguiente pregunta: “En una escala del 1 al 5, siendo 1 lo más débil y 5 lo más fuerte, ¿cómo evaluarías tu nivel de habilidades digitales?”

Efectivamente para el análisis de los resultados del laboratorio es importante conocer esta información, ya que permite formular una idea de cuántos participantes del taller efectivamente tienen algún tipo de experiencia con el mundo digital. Pero aun así, solo parece un real aporte si existe un diálogo entre los participantes que acompañe a la pregunta, donde los NNJ puedan explayarse en cuanto a porqué se consideran dentro tal nivel de habilidad digital y cuáles son los factores que tomaron en cuenta para tomar su decisión. Esto también es interesante de analizar en los resultados, ya que abriría la discusión a un análisis de qué elementos son los que se deben tener en cuenta para ser realmente un usuario competente, que aproveche al máximo la posibilidades de Internet. Por ejemplo, se podrían considerar para una futura investigación aspectos como el nivel de alfabetización digital, el conocimiento de los derechos y deberes en línea —como un aspecto ligado a habilidades éticas—, y competencias técnicas, entre otros. Lo que abre también la pregunta de cómo se está midiendo el nivel de habilidad digital de las personas y cuál es la importancia que se le da a los elementos nombrados, si es que efectivamente se consideran.

Como pregunta final de la misión dos, se les preguntó a los participantes lo siguiente: “¿Alguna vez has usado tus habilidades digitales para tratar de resolver algún problema? Si es así, describe en el espacio en blanco el problema y qué lograste resolver o solucionar”.

Como ya se ha dicho, se buscó tratar de desarrollar la temática de ciudadanía digital tomando como ejemplo experiencias de la cotidianidad, en este caso la idea principal fue el poder conocer si los NNJ utilizan internet para resolver problemas comunes. Finalmente el propósito fue motivar un diálogo en torno a las posibilidades que existen en línea para que resolvamos problemas cotidianos, y el tomar conciencia de que internet está en muchos aspectos de nuestras vidas y que por ello, es importante utilizarlo de manera apropiada. Es interesante, entonces, en el análisis de los resultados evaluar que tan inserto está internet en las vidas de los participantes, y cómo se apoyan en sus herramientas en el día a día.

Lluvia de ideas 2

Como complemento a la misión dos todos los integrantes del taller, de forma individual, escribieron en “post it” los problemas y las habilidades digitales que utilizaron para resolverlos. Estos los pegaron en un papelógrafo, y al mismo tiempo, explicaron al resto de sus compañeros sus respuestas.

Misión 3: Desafíos y Soluciones

Esta última etapa tuvo por objetivo recoger lo aprendido durante el laboratorio y poder poner en práctica la temática del empoderamiento digital, a través de un ejercicio creativo. en el que se les pidió a los participantes pensar en un problema que ocurriera en sus barrios, escuelas, comunidades y buscar una posible solución utilizando las herramientas digitales que conocieran. La misión se dividió en dos etapas:

- a) “Piensa en algún problema o desafío que tiene tu barrio, en tu grupo de amigos, en tu colegio o familia. Esta misión la deben realizar en grupos de a 3 personas. Describan el problema (cuál es el problema, a quiénes afecta y por qué).
- b) Ahora imaginen una solución para ese problema y preséntenla como deseen. Pueden hacer un dibujo, una pintura, un collage, una infografía, un “meme”, un comic o un micro-film de un minuto, escribir una canción, un poema, o simplemente escribir un pequeño párrafo en el que cuenten la historia.

La primera etapa se aprecia como una oportunidad para que los NNJ dialogarán con sus grupos en torno a las ideas que fueran surgiendo, y que trabajaran en equipo para seleccionar un problema. Mientras que la segunda viene siendo la “puesta en marcha” de la solución. En este sentido, esta misión tiene la característica de que promueve una habilidad esencial del mundo actual, la capacidad de poder trabajar con otros, y el entender que un proyecto digital necesita muchas veces de múltiples personas para que pueda llegar a desarrollarse. Además, incentiva a profundizar en problemáticas que los más jóvenes viven en sus entornos cercanos y da la oportunidad de que sean conversadas y exploradas de forma más exhaustiva. El darnos cuenta de que un problema ocurre a nuestro alrededor puede ser el primer paso para poder generar algún tipo de respuesta, por ello es importante que a los más jóvenes se les incentive a discutir sobre problemáticas que les afecten o no directamente.

Por otra parte, la segunda etapa de la misión pone a prueba la capacidad de desarrollar una solución utilizando la creatividad. No era requisito utilizar estrictamente una herramienta digital para lograrlo, si bien la temática que se discutió durante el laboratorio habla de empoderamiento y ciudadanía digital, se les dio la oportunidad a los participantes de no poner límites a sus soluciones y de utilizar cualquier método que les pareciera efectivo.

Cápsulas audiovisuales

Al finalizaron los laboratorios de CECREA se le dio la posibilidad a los NNJ de generar un mensaje audiovisual que incluyera algún desafío, inquietud o demanda, basada en lo conversado durante el taller y que pudiera ser discutida en Conectados al Sur. Así, se grabaron cápsulas en las que los NNJ enviaron un mensaje a los participantes del simposio con la finalidad de poder dar continuidad al taller en un espacio que se interesa por la ciudadanía digital de los niños, niñas y jóvenes. Y como una forma de promover la escucha de los más jóvenes en instancias de las que muchas veces son dejados de lado.

5. Análisis de los resultados principales de los laboratorios

Tomando en consideración el objetivo principal del laboratorio, de llevar las voces de los niños, niñas y jóvenes al simposio “Conectados al sur” y de promover su empoderamiento digital, se presentarán y analizarán a continuación los principales resultados de los talleres.

Con respecto a la primera pregunta sobre las características que posee un ciudadano digital, hay dos opciones que los NNJ consideraron relevantes al momento de seleccionar entre las 14 alternativas disponibles. La número 1, “se puede comunicar fácilmente en ambientes digitales”, es la que predominó con 25 participantes que la escogieron. Luego la opción 9, “Sabe cómo inspirar a otras personas”, se consideró como una característica importante.

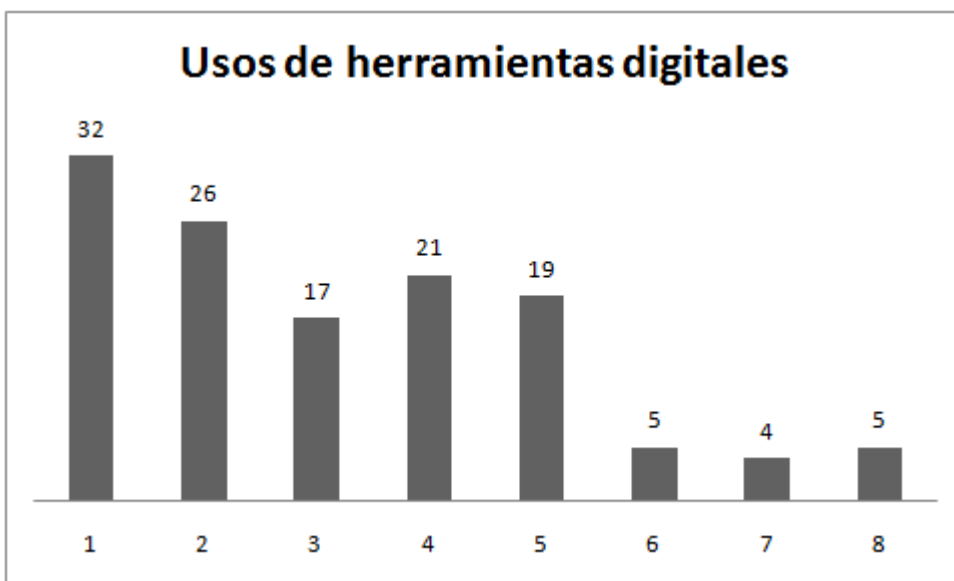
Mientras que la opción 7, “es optimista” y la 5, “tiene capacidad de inventar cosas nuevas”, se encuentran también entre las opciones más seleccionadas. Es importante remarcar que cada NNJ podía escoger cinco opciones o agregar alguna nueva.

La opción menos seleccionada fue la número once, “no tiene miedo a tomar riesgos por el bien de los demás y de su comunidad” que fue escogida 10 veces. Mientras que las características que los participantes agregaron fueron las siguientes:

- “Sabe cuidar su información y respetar a los demás”
- “Es bueno, tiene un carácter admirador y guiador que sabe mucho”
- “Es como un hermano para mí, y siempre está cerca mío, me ayuda con mis problemas en el ámbito académico y social”.

Durante la Lluvia de Ideas 1 también se discutieron las características y se seleccionaron las que a cada grupo le parecieron más importantes. Los NNJ, en general, durante esta instancia le dieron mayor importancia a las opciones de personalidad que a las habilidades digitales.

En cuanto a la pregunta sobre el uso de herramientas digitales en la última semana, que se aplicó el cuestionario, existió una gran diferencia entre la más y la menos elegida. Como se aprecia en el gráfico, la opción uno, “navegar por internet” fue seleccionada 32 veces, mientras que la opción siete, “crear un sitio web”, fue la que menos se eligió entre los NNJ. Hay que tomar en cuenta que la opciones dos, tres, cuatro y cinco estaban relacionadas directamente con el uso de redes sociales y la descarga de aplicaciones, mientras que la seis, siete y ocho, involucraban la creación de páginas web, blogs, y diseño de programas computacionales o aplicaciones, lo que requiere un nivel de conocimiento técnico más elevado. Aun así, cinco personas seleccionaron esta última opción, lo que demuestra que cada vez más los NNJ están interesados en el área de programación e informática, utilizando las herramientas digitales de una manera más técnica y avanzada. Y aunque en su mayoría son activos en redes sociales, también han ido desarrollando nuevas habilidades más allá del entretenimiento o de la socialización en red.



Fuente: elaboración propia

Por otra parte, cinco de los NNJ señalaron que se encontraban dentro del nivel cinco de habilidad digital, la opción más alta entre las que posibles. Diez personas se posicionaron en el nivel cuatro y 22 en el nivel tres, que podría considerarse intermedio. Ninguno seleccionó el nivel uno o dos.

Si bien, puede haber una relación entre los usos de herramientas digitales con el nivel de habilidades digitales en los que los NNJ se situaron, en el sentido de que la creación de un sitio web o el desarrollo de una aplicación necesita de mayores conocimientos técnicos, no existió una aclaración durante el taller de las diferencias que podrían haber entre uno u otro nivel, por lo que las respuestas de los NNJ dependieron de los factores y variables que ellos mismos encontraron pertinentes.

Efectivamente en el taller quedó en evidencia que los NNJ que participaron utilizan sus habilidades digitales para resolver problemas cotidianos. Los participantes señalaron utilizar internet para ayudar a sus amigos, como un apoyo educativo, para buscar alguna información que necesiten, ya sea una dirección, receta de cocina u otros. Un importante uso que nombraron, fue para ayudar a miembros de su familia y a personas mayores a usar las tecnologías.

Durante la Lluvia de Ideas 2 nombraron problemáticas como el ciberbullying, la filtración de información, hackeo, aislación por el uso excesivo del computador, daños oculares por usar mucho los celulares y computadores, poco dominio de algunas personas de herramientas básicas como office, no saber escribir correctamente en el teclado, entre otras.

En el caso de la Misión 3 los principales problemas que identifican los niños y jóvenes dentro de sus comunidades fueron la contaminación ambiental y cómo afecta a la salud; la delincuencia; las catástrofes naturales y el peligro de las redes sociales al estar expuestos a conversar con ‘pedófilos’ que se hacen pasar por jóvenes de su misma edad. En Temuco agregaron que su colegio no ocupa el presupuesto para mejorar la infraestructura y la problemática que se generó con las personas que quedaron sin trabajo producto del incendio en el mercado de la ciudad, además de la falta de conocimiento sobre el uso de internet de generaciones mayores. Y en

Arica también se sumó el mal funcionamiento de la locomoción y la existencia de una realidad común entre los adolescentes, los trastornos psicológicos. Por último, también sumaron el plagio como un problema.

En cuanto a las soluciones existió una tendencia a utilizar las herramientas digitales para generar instancias de denuncia por medio de la divulgación a través de redes sociales. Utilizaron la creación de “memes” o imágenes que se pueden difundir en redes para generar conciencia del problema. Algunos también escribieron carteles, grabaron videos e hicieron representaciones actuadas sobre el problema y la solución que encontraron.

Por último algunos desafíos que surgieron de la experiencia en los talleres incluyeron: poder mejorar la complejidad de conocer las particularidades y diversidades de cada región desde una lógica de empoderamiento; explorar en los usos creativos que fomenten el empoderamiento y la apropiación; y continuar un diálogo continuo con niños, niñas y jóvenes.

5. Conclusiones

La inclusión de los NNJ en el desarrollo de políticas públicas en Chile cuenta con escasas instancias de participación. Vemos que los niños, niñas y jóvenes han tenido algún tipo de incidencia en temáticas de contingencia a nivel nacional, pero no específicamente dentro del área digital.

Aun así, se considera un avance que las herramientas que están motivando la participación de los jóvenes sean digitales, ya que esto promueve el empoderamiento en ambientes en línea y es importante para propiciar la ciudadanía digital de los NNJ.

Por otra parte, se observa que desde el gobierno se están promoviendo iniciativas que buscan disminuir la brecha digital y motivar instancias de educación por medio de las TIC. Lo que es sumamente positivo para que los NNJ puedan, no solo puedan participar de instancias en línea, sino que también sacarles el máximo provecho.

Aun así, se hace necesario una actualización de los Derechos del Niño que tome en cuenta el actual proceso de mediatización de la vida cotidiana, que apunte a ámbitos que anteriormente no eran consideradas y que garantice que sean resguardados en entornos digitales. No solo se trata

de cumplir los acuerdos internacionales, sino también es importante escuchar e incluir las voces de los NNJ porque son un aporte en la investigación y, por lo tanto, en la construcción de políticas públicas que apunten a mejorar la calidad de vida de las personas.

En el caso específico del Laboratorio de Ciudadanía Digital, si bien se abrió la posibilidad a una nueva propuesta metodológica, es esencial poder generar herramientas que puedan ser aplicables a nivel nacional, que sean representativas y que permitan conocer de forma más precisa las inquietudes, dudas y propuestas de los NNJ en cuanto a lo que implica ser ciudadanos digitales. Y sobre el cómo ejecutar, a partir del material que se recoja, incidencia en las políticas nacionales.

Esto último es sumamente relevante, ya que si bien este tipo de iniciativas puede promover instancias positivas de diálogo y discusión entre NNJ, es necesario saber cómo hacer llegar los resultados recogidos a áreas del gobierno que puedan utilizarlos para fomentar espacios, programas y políticas públicas digitales, y que los resultados no queden simplemente dentro de instancias académicas de discusión.

Bibliografía:

Buckingham, D. (2015). *Defining digital literacy. What do young people need to know about digital media?* Nordic Journal of Digital Literacy, 21–34. doi:1891-943XT

Martin, A. (2006) *Literacies for the digital age.* Digital Literacies for Learning, 3–25.

Mossberger, K. (2009). *Toward digital citizenship. Addressing inequality in the information age.* Routledge handbook of Internet politics, 173-185.

Pavez, M. (2014). *Los derechos de la infancia en la era de internet.* CEPAL

Prensky, M (2001). *Nativos e Inmigrantes Digitales. Adaptación al castellano del texto original "Digital Natives, Digital Immigrants"*. Editorial: Distribuidora SEK, España.

Ribble M, (2015). *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know.* International Society for Technology in Education. Virginia.

Artículos consultados en línea

Acción Educar (2015). *Alumnos por curso en la educación escolar: realidad actual y su relación con los resultados de aprendizaje.* Recuperado de http://accioneducar.cl/wp-content/files_mf/1443578310Ana%CC%81lisisAlumnosporCurso_26.6.2015.pdf

Bucht, C., & Edström, M. (2012). *Youth have their say on internet governance.* Nordic Youth Forum at EURODIG. Recuperado de http://nordicom.gu.se/sites/default/files/publikationer-hela-pdf/youth_have_their_say_web.pdf

Cecrea (2016). *Marco metodológico para laboratorios Cecrea.* Recuperado de <http://www.centrosdecreacion.cl/wp-content/uploads/2016/05/Marco-metodo1%C3%B3gic-laboratorios-1.pdf>

CEPAL. (2014). *Porcentaje de hogares que tienen acceso a internet.* Recuperado de <http://estadisticas.cepal.org/>

Congreso de Colombia. (2009). *Ley de las Tecnologías de la información y las comunicaciones.* Recuperado de http://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-3707_documento.pdf

Contreras, D. y Gros, B. (2006). *La alfabetización digital y el desarrollo de competencias ciudadanas.* Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2259862>

Consejo Nacional de la Infancia (2015). *Política Nacional de Niñez y Adolescencia 2015-2025.* Recuperado de http://www.consejoinfancia.gob.cl/wp-content/uploads/2016/03/POLITICA-2015-2025_versionweb.pdf

Ecured (s.f.). *Conceptos y características de la ciudadanía digital.* Recuperado de http://www.ecured.cu/Conceptos_y_caracteristicas_de_la_ciudadania_digital

Gobierno de Chile. (Noviembre de 2015). *Agenda Digital 2020*. Recuperado de <http://www.agendadigital.gob.cl/>

Instituto Nacional de Estadísticas (2015). *Compendio estadístico 2015*. Recuperado de http://historico.ine.cl/canales/menu/publicaciones/calendario_de_publicaciones/pdf/compendio_estadistico_ine_2015.pdf

La Tercera. (5 de julio de 2015). *Brecha digital se triplica entre hogares más pobres y de mayores ingresos*. Recuperado de <http://www.latercera.com/noticia/negocios/2015/07/655-637424-9-brecha-digital-se-triplica-entre-hogares-mas-pobres-y-de-mayores-ingresos.shtml>

Livingston, S., & Bulger, M. (2013). *A global research agenda for children's rights in the digital age*, Journal of Children and Media. Recuperado de <http://www.lse.ac.uk/media@lse/WhosWho/AcademicStaff/SoniaLivingstone/pdf/Livingstone-&-Bulger-JOCAM-A-global-research-agenda-for-childrens-rights-in-the-digital-age.pdf>

Mundaca R., Flores C. (2014) *Derechos del niño, participación infantil y formación ciudadana desde espacios educativos no formales: la experiencia del Consejo Consultivo de Niños, Niñas y Adolescentes de la comuna de Coquimbo, Chile*. Recuperado de <http://revistas.userena.cl/index.php/teeducacion/article/view/531>

Naciones Unidas (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*. Recuperado de <http://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

Palfrey, J., & Gasser, U. (2008). *Born digital: Understanding the first generation of digital natives*. New York: Basic Books. Recuperado de http://pages.uoregon.edu/koopman/courses_readings/phil123-net/identity/palfrey-gasser_born-digital.pdf

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (2015). *Datos preliminares sobre participación*. Recuperado de <http://www.cl.undp.org/content/chile/es/home/presscenter/articles/2015/04/15/cerca-de-un-mill-n-y-medio-de-ni-os-ni-as-y-adolescentes-dan-su-opini-n-para-construir-la-nueva-pol-tica-de-infancia-en-chile.html>

Red Natic (2015). *Niñas, niños y adolescentes y sus vínculos con las Tecnologías de la Información y la Comunicación en países de América Latina*. Recuperado de http://rednatic.org/encuentro/docs/Informe_regional_completo.pdf

SUBTEL. (2015). *Resultados encuesta nacional de acceso y usos de internet*. División de Política Regulatoria y Estudios. Recuperado de http://www.subtel.gob.cl/wp-content/uploads/2015/04/Presentacion_Final_Sexta_Encuesta_vers_16102015.pdf

Unicef (2014). *Derechos de la infancia en la era digital*. Recuperado de <http://www.unicef.org/lac/Desafios-18-CEPAL-UNICEF.pdf>

Unicef (2011). *Estado Mundial de la Infancia 2011: A Adolescencia - Una Época De Oportunidades*. Recuperado de <http://bit.ly/2iOv7Sf>



Prof. Tania Tamayo
Jefa de Carrera Escuela de Periodismo
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

A continuación le comunico a usted la evaluación de la memoria de título "Ciudadanía Digital de niñas, niños y jóvenes" de las estudiantes Catalina Fuentes y Constanza Soto, en la categoría Obra Digital

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9– 3.0.

Obra o producto digital (70%)

ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
PROPUESTA TEMÁTICA	Relevancia, originalidad, impacto.	20%
CONTENIDOS	Calidad periodística/comunicativa. Aspectos éticos básicos (uso de fuentes, licencias, derechos de autor, recursos de producción, aspectos éticos de impacto social). Técnicas y recursos de escritura en formato digital.	30%
ESTRATEGIA DE USUARIOS / AUDIENCIAS	Identificación perfil de usuarios/comunidades. Coherencia con contenidos. Estrategias de social media y aplicación. Estrategias generales de difusión.	20%
SUSTENTABILIDAD	Modelo de proyecto y potencialidades de sustentabilidad (continuidad a mediano y/o largo plazo).	15%
DISEÑO	Criterios generales y básicos de diseño en formato digital (tipografía, colores, armonía, criterios de presentación/visualización). Arquitectura de la información, distribución de contenidos, plantilla o interface visual gráfica/interactiva, Identidad visual, usabilidad.	15%

Item	Nota	Valor
1.1	6,5	1,3
1.2	6,3	1,9
1.3	5,8	1,2
1.4	6,0	0,9
1.5	6,0	0,9
Nota Final		6,2



Informe escrito (30%)

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1.1	Problematización y Fundamentación	Pertinencia, argumentos crítico-teóricos para fundamentar la propuesta, el tema y los contenidos desarrollados. Potencial de sustentabilidad del proyecto.	25%
1.2	Pertinencia periodística /informativa - comunicativa	Relevancia y originalidad. Criterio y capacidad para desarrollar contenidos de actualidad y de sostener información, relatos e historias a través del modelo de proyecto propuesto.	25%
1.4	Metodología desarrollada	Capacidad para sistematizar y explicar el proceso de desarrollo metodológico e investigativo con coherencia y pertinencia, especificando etapas, problemas y desafíos. Utilización de datos e información de otras fuentes y/o generados a través de herramientas de recolección de datos. Manejo ético de fuentes.	25%
1.5	Aspectos Tecnológicos y Formales	Fundamentación teórica y práctica sobre los lenguajes, formatos y medios utilizados. Explicación del proceso de de diseño (wireframes, mapas de contenido, gestor de contenidos escogido, social media, usabilidad etc.)	25%

Item	Nota	Valor
1.1	6,5	1,6
1.2	6,3	1,6
1.3	6,0	1,5
1.4	6,0	1,5
Nota Final		6,2

NOTA FINAL PROMEDIO

Item	Nota	Valor
Informe	6,2	4,3
Obra Digital	6,2	1,9
Nota Final		6,2



COMENTARIOS

La memoria presentada por las alumnas se aboca a resumir y potenciar los contenidos y el conocimiento de lo que fue el desarrollo del Simposio Conectados al Sur-Ciudadanía Digital de Jóvenes en Santiago de Chile el 2016 y en ese sentido, se valora y felicita el esfuerzo y la apuesta por desarrollar este proyecto. Esto sin duda será un aporte en las próximas ediciones y en la proyección del evento.

El proyecto de título también implica un aporte en lo que pueden potenciar periodistas y comunicadores en la cobertura de eventos de tipo académico, más allá de su aspecto noticioso o informativo, permitiendo sistematizar y ordenar las temáticas, expansión de debates, identificar de actores sociales involucrados en la discusión, etc. También es necesario destacar el aporte más allá del reportaje digital multimedia en la sistematización de una serie de actividades antes y después del Simposio y que también realizaron las alumnas (talleres, producción de publicación que sistematiza la experiencia) y sobre qué implica hablar de "ciudadanía digital" en niñas, niños jóvenes y adolescentes, en sus diversas implicaciones y al reconocer el impacto de la presencia de las tecnologías digitales en su vida cotidiana.

Es necesario entonces distinguir en esta proyecto el producto presentado como reportaje multimedia digital, de los diversos otros productos que realizaron las alumnas en el proceso (participación y realización de talleres, manuales, paper etc)

Los siguientes comentarios busca aportar y ordenar algunos comentarios y sugerencias con la idea de mejorar especialmente el sitio web del reportaje digital.

-Si bien el modelo o formato de reportaje web o reportaje digital multimedia- como parte de un subdominio de la plataforma de conectadosalurl.org – funciona como un recurso informativo dinámico para la plataforma, pierde posicionamiento y visibilización dentro del sitio en general. Podría estar destacado como una sección permanente de reportaje especial, de manera que para cada simposio se continúe el desarrollo de este tipo de edición especial.

-En relación a la arquitectura de información y usabilidad, esta misma limitación – de estar como un subdominio dentro del sitio de conectadosalurl.org, puede ser mejorada y optimizada – especialmente pensando en el acceso desde dispositivos móviles - en la forma de presentar la estrategia de contenidos – como subtemas del reportaje. También se genera alguna confusión cuando lleva a otros subdominio <http://blogs.harvard.edu/conectadosalurl>

Lo anterior no ayuda a optimizar el posicionamiento SEO (especialmente para buscadores como Google) del reportaje. Se omite el uso del etiquetado – categorización de cada una de las entradas (en las páginas o secciones del reportaje).



- Hay que revisar porqué la plantilla de wordpress – que se entiende es la misma que usa el sitio de conectadosalsur.org, no deja embeber en el mismo sitio web, el recurso multimedia de visualización de las líneas de tiempo (y que no lleve a otra pestaña). También hay que revisar el descuadramiento que se genera en la tabla que compara las iniciativas asociadas a agendas digitales (y siempre estar actualizando la información en caso de que ya no se estén ejecutando).

- Una de las ausencias que hay en la propuesta es una estrategia de redes sociales, que podría sacar partido no sólo de las distintas temáticas que plantea el reportaje web sino que potenciara las cuentas de conectadosalsur (twitter, Facebook, instagram, el canal de vimeo, el canal de soundcloud) que son claves para generar tráfico al sitio web. Por ejemplo, sería ideal usar las redes sociales para potenciar una campaña que motive a otras iniciativas de la región a usar o entrar en la comunidad/aplicación que busca visibilizar las iniciativas de la región (Divine Cas)

- En relación a la propuesta de perfiles de usuarios, si bien logra un perfilamiento base, se puede potenciar mucho más como ejercicio y como metodología que ayude en el futuro a seguir mejorando el subsitio. Ejemplo: falta el perfil de periodistas, comunicadores o personas interesadas en desarrollar campañas, etc Y distinguir al perfil padres/madres/educadores que a lo mejor requieren el desarrollo de un sitio con recursos o con otro formato de desarrollo de la temática, con otros recursos, etc

-Sugiero mantener la coherencia de llamar ConectadosalSurChile2017 por ejemplo los canales abiertos en vimeo- soundcloud, especialmente para potenciar el posicionamiento del sitio (SEO). (el canal de vimeo se llama promesaslimitacionesTEC y el soundcloud se llama Oportunidadesydesafiosdigitales, que se entiende están ligadas al nombre de la sección o subtema del reportaje).

En relación a su gestión y sustentabilidad / proyección algunas preguntas:

- Cómo se puede potenciar la proyección del reportaje?

- Es factible una una estrategia – metodología para potenciar mayor interacción / participación de las comunidades de usuarios: desde la comunidad académica-científica que investiga estos temas, que puede ser afectada por el proceso y que está interesada en la temática: Por ej desarrollar pequeñas columnas de opinión – seguimiento de la temática con los especialistas entrevistados, invitar a entregar o actualizar datos, informaciones,etc,.



Atentamente,

Patricia Peña Miranda

Nombre profesor Patricia Peña Miranda

Santiago, 28 de diciembre de 2017



Prof. Tania Tamayo
Jefa de Carrera Escuela de Periodismo
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

A continuación, le comunico a usted la evaluación de la memoria de título "Ciudadanía Digital de niños, niñas y jóvenes: Promesas y limitaciones de las tecnologías digitales para los niños, niñas y jóvenes en América Latina" de las estudiantes **Catalina Rocio Fuentes y Constanza Pilar Soto**.

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.

Obra o producto digital (70%)

ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
PROPUESTA TEMÁTICA	Relevancia, originalidad, impacto.	20%
CONTENIDOS	Calidad periodística/comunicativa. Aspectos éticos básicos (uso de fuentes, licencias, derechos de autor, recursos de producción, aspectos éticos de impacto social). Técnicas y recursos de escritura en formato digital.	30%
ESTRETEGIA DE USUARIOS / AUDIENCIAS	Identificación perfil de usuarios/comunidades. Coherencia con contenidos. Estrategias de social media y aplicación. Estrategias generales de difusión.	20%
SUSTENTABILIDAD	Modelo de proyecto y potencialidades de sustentabilidad (continuidad a mediano y/o largo plazo).	15%
DISEÑO	Criterios generales y básicos de diseño en formato digital (tipografía, colores, armonía, criterios de presentación/visualización). Arquitectura de la información, distribución de contenidos, plantilla o interface visual gráfica/interactiva, Identidad visual, usabilidad.	15%



Informe escrito (30%)

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1.1	Problematización y Fundamentación	Pertinencia, argumentos crítico-teóricos para fundamentar la propuesta, el tema y los contenidos desarrollados. Potencial de sustentabilidad del proyecto.	25%
1.2	Pertinencia periodística /informativa – comunicativa	Relevancia y originalidad. Criterio y capacidad para desarrollar contenidos de actualidad y de sostener información, relatos e historias a través del modelo de proyecto propuesto.	25%
1.4	Metodología desarrollada	Capacidad para sistematizar y explicar el proceso de desarrollo metodológico e investigativo con coherencia y pertinencia, especificando etapas, problemas y desafíos. Utilización de datos e información de otras fuentes y/o generados a través de herramientas de recolección de datos. Manejo ético de fuentes.	25%
1.5	Aspectos Tecnológicos y Formales	Fundamentación teórica y práctica sobre los lenguajes, formatos y medios utilizados. Explicación del proceso de de diseño (wireframes, mapas de contenido, gestor de contenidos escogido, social media, usabilidad etc.)	25%

COMENTARIO

El reportaje presenta un profundo y detallado análisis sobre las temáticas discutidas en el Simposio Conectados al Sur: Chile sobre jóvenes y tecnologías digitales. y además, suma un valor agregado a través del uso de fuentes externas, revisión y análisis documental, elementos multimedia y visualización de la información.

Se reconoce la labor previa de las estudiantes, tanto en la organización del simposio como en la sistematización de los insumos resultantes.

Asimismo se valora su participación en los talleres previos con jóvenes, a través de los cuales las estudiantes han podido comprender en primera persona las dinámicas y visiones de los jóvenes con las tecnologías.

Esta memoria no solo se trata de un reportaje sobre los resultados y análisis de un simposio y sus actividades previas, sino también del trabajo comprometido de las estudiantes en la organización e implementación de dichas actividades.



Los contenidos presentan calidad periodística y buena estructuración (arquitectura de la información, atendiendo a las limitaciones propias de la plataforma digital), con criterios de diseño que remiten a una lectura clara y atractiva para los usuarios.

Al estar publicado en una plataforma que tiene una estructura bastante rígida (Institucional del Berkman Klein Center de la Universidad de Harvard), con normas de seguridad estrictas, que no permiten, por ejemplo, instalación de plug-ins, se valoran los recursos gráficos utilizados para dar un mayor dinamismo a la navegación del reportaje.

En el informe técnico se sugeriría explicitar más sobre criterios de usabilidad, atendiendo a dichos límites. Esto puede ser respondido durante la defensa de la memoria.

Calificación: 7 (siete)

Saluda atentamente,

Lionel Brossi

Santiago, 20 de noviembre de 2017



Prof. Tania Tamayo
Jefe de Carrera Escuela de Periodismo
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

A continuación le comunico a usted la evaluación de la memoria de título "**Ciudadanía Digital**" de las estudiantes **Catalina Fuentes y Constanza Soto**, en la categoría Obra Digital:

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9– 3.0.

Obra o producto digital (70%)

ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
PROPUESTA TEMÁTICA	Relevancia, originalidad, impacto.	20%
CONTENIDOS	Calidad periodística/comunicativa. Aspectos éticos básicos (uso de fuentes, licencias, derechos de autor, recursos de producción, aspectos éticos de impacto social). Técnicas y recursos de escritura en formato digital.	30%
ESTRETEGIA DE USUARIOS / AUDIENCIAS	Identificación perfil de usuarios/comunidades. Coherencia con contenidos. Estrategias de social media y aplicación. Estrategias generales de difusión.	20%
SUSTENTABILIDAD	Modelo de proyecto y potencialidades de sustentabilidad (continuidad a mediano y/o largo plazo).	15%
DISEÑO	Criterios generales y básicos de diseño en formato digital (tipografía, colores, armonía, criterios de presentación/visualización). Arquitectura de la información, distribución de contenidos, plantilla o interface visual gráfica/interactiva, Identidad visual, usabilidad.	15%

Item	Nota	Valor
1.1	6,5	1,3
1.2	6,5	2,0
1.3	6,5	1,3
1.4	6,5	1,0
1.5	6,5	1,0
Nota Final		6,5



Informe escrito (30%)

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1.1	Problematización y Fundamentación	Pertinencia, argumentos crítico-teóricos para fundamentar la propuesta, el tema y los contenidos desarrollados. Potencial de sustentabilidad del proyecto.	25%
1.2	Pertinencia periodística /informativa - comunicativa	Relevancia y originalidad. Criterio y capacidad para desarrollar contenidos de actualidad y de sostener información, relatos e historias a través del modelo de proyecto propuesto.	25%
1.4	Metodología desarrollada	Capacidad para sistematizar y explicar el proceso de desarrollo metodológico e investigativo con coherencia y pertinencia, especificando etapas, problemas y desafíos. Utilización de datos e información de otras fuentes y/o generados a través de herramientas de recolección de datos. Manejo ético de fuentes.	25%
1.5	Aspectos Tecnológicos y Formales	Fundamentación teórica y práctica sobre los lenguajes, formatos y medios utilizados. Explicación del proceso de de diseño (wireframes, mapas de contenido, gestor de contenidos escogido, social media, usabilidad etc.)	25%

Item	Nota	Valor
1.1	6,5	1,0
1.2	6,5	1,0
1.3	6,5	1,3
1.4	6,5	2,0
1.5	6,5	1,3
Nota Final		6,5

NOTA FINAL PROMEDIO



Item	Nota	Valor
Informe	6,5	4,6
Obra Digital	6,5	2,0
Nota Final		6,5

COMENTARIO

El trabajo constituye un aporte valioso, en un área poco explorada en investigaciones de este tipo.

Cuando se trata de las nuevas generaciones, el potencial del contenido además del enfoque da pábulo a otras indagaciones.

Sergio Campos Ulloa

Santiago, 12 de enero de 2018