



Lo bueno y lo malo de las nuevas tecnologías

¿Está en peligro la democracia?

Pablo Pagés  
2022

## Grandes interrogantes planteadas

---

¿Las nuevas tecnologías están creando una nueva ciudadanía ?

¿Agregan una nueva amenaza a la democracia?

¿Es posible formar un nuevo ciudadano con responsabilidades cívicas que son necesarias para sostener valores democráticos y republicanos ?

¿El acceso universal a la información muchas veces despegada de la verdad puede llegar a crear mejores ciudadanos?



## ¿De qué hablamos cuando hablamos de Ciudadanía?

---

Ciudadanía es una **categoría compleja**, dinámica, que agrupa prácticas, identificaciones, derechos e imaginarios de grupos sociales diversos.

Dimensiones características de la ciudadanía son: la **participación**, la **expresión** y la **afirmación de derechos**, y éstas asumen formas distintas según el país y las circunstancias sociales e históricas.

En los últimos tiempos, el concepto de "ciudadanía" se ha ampliado para constituir un concepto de múltiples perspectivas. **Ciudadanía Mundial**, **Ciudadanía Global**, comprendiendo que el bienestar mundial influye también en la posibilidad de bienestar nacional y local

## La clave del entorno en la construcción de ciudadanía

---

No es posible entender la evolución de la especie humana sin analizar a la vez el entorno

Los **cambios tecnológicos**, y el impacto que la masividad del acceso a Internet está teniendo, ha provocado una **transformación en los ejes centrales del entorno en el que se desarrolla la sociedad contemporánea**.

Las **comunicaciones digitales** abren **nuevos espacios de existencia y nuevas formas de relación**.

Esta nueva conformación del entorno requiere el **desarrollo de nuevas habilidades** que debe dominar cualquier persona para desenvolverse de manera autónoma en la sociedad actual.



## La clave del entorno en la construcción de ciudadanía

---

¿Cómo nos afecta este funcionamiento del entorno digital a la hora de construir ciudadanía?

Pensando entonces en la aplicación del concepto de **ciudadanía en el entorno mediado por tecnologías digitales**, emergen algunas interrogantes:

- ¿Cuál es la ley del ciberespacio ante la que pueden reclamarse y ejercerse la libertad y la igualdad?
- ¿Qué significa soberanía en entornos digitales?
- ¿Tenemos derechos en el espacio digital?,
- ¿Son los mismos que tenemos como ciudadanos/as de un país?,
- ¿Existen obligaciones de comportamiento en la web?

## ¿De qué hablamos cuando hablamos de Ciudadanía?

---

Como vimos, históricamente se pensó a la ciudadanía acotada a un país o territorio, pero **el espacio digital pone en jaque esa idea** y plantea algunos interrogantes:

- ¿Hay posibilidad de no ser ciudadano o ciudadana digital?
- ¿Hay una sola ciudadanía o tendríamos que hablar de ciudadanías digitales?

La clave está en el desarrollo de diferentes competencias, herramientas y saberes que permiten tener una **mirada crítica y reflexiva de la información recibida de los medios**, una **comprensión del impacto social y económico de la tecnología**, el **respeto de las leyes y el conocimiento y la movilización y defensa de los derechos en un entorno virtual**. (Estrategia de Ciudadanía Digital para una Sociedad de la Información y el Conocimiento)

## Breve genealogía - Educomunicación

---

Primeros intentos de **articular la unión de la Educación y la Comunicación**.

No hay emisor y receptor separados. La comunicación debe brindar a todos la oportunidad de ser alternativamente **emisores y receptores**

La **Educomunicación** es una **metodología pedagógica** que propone una relación horizontal no jerarquizada y **promueve la producción de contenidos** para dar voz a los no visibles (jóvenes, campesinos, mujeres)

Promueve una Educación para la **RECEPCIÓN CRÍTICA**

**Kaplún, M. (1997):** "De medios y fines en comunicación" en Revista Chasqui, N° 58. Disponible en: <http://chasqui.comunica.org/kaplun.htm>

**Freire, P. (1970):** La pedagogía del oprimido. Siglo XXI. Barcelona.

## Breve genealogía - Educación para los medios

---

La educación para los medios incorpora cuatro grandes dimensiones.

1. Promueve el **ACCESO** a los medios de comunicación
2. La **COMPRESIÓN CRÍTICA** de los mensajes de los medios de comunicación en general
3. La **CREACIÓN** de nuevos contenidos y
4. La capacidad para **COMUNICARLOS**

**Masterman, L. (1983):** “La educación en materia de comunicación: problemas teóricos y posibilidades concretas” en Perspectivas, Vol. XIII, N° 2. UNESCO, París. Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0005/000558/055812so.pdf>

**Masterman, L. (1993):** La enseñanza de los medios de comunicación. Ediciones de la Torre, Madrid.

## Alfabetización Mediática

---

### Comisión Europea (2000)

“La **ALFABETIZACIÓN EN MEDIOS** permite a los ciudadanos tomar decisiones informadas y fundamentadas.

La alfabetización en medios es un requisito esencial para una **DEMOCRACIA MODERNA Y DINÁMICA**”.

## Alfab. Mediática Informativa

---

### Unesco

**Alfabetización mediática:** habilidad para **entender el papel y el funcionamiento** de los medios y tecnologías en la sociedad, **evaluar críticamente el contenido** que ofrecen y utilizarlos para la **EXPRESIÓN** y la **PARTICIPACIÓN**.

**Alfabetización informativa:** **Acceso a la información como DERECHO**, evaluarla, procesarla, utilizarla éticamente y comunicarla a los demás.

Herramienta de **INCLUSIÓN SOCIAL**

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000216099>

## Ciudadanía Digital a partir de un Ciudadano Digital

---

Un **CIUDADANO DIGITAL** debe ser capaz de leer y **entender** por sí mismo un documento complejo, debe tener **confianza en las TIC para aprovecharlas** y a su vez tener **capacidad crítica** para conocer sus riesgos, conocer las implicancias de brindar sus datos a un tercero o de utilizar varias horas un dispositivo.

(Cristóbal Cobo, 2017)



## Construir ciudadanía en entornos digitales

---

**La ciudadanía se redefine en este espacio** (aún novedoso y cambiante) que se ha convertido en un lugar más en el que habitar, como la plaza o la calle.

Actualmente, personas, familias y organizaciones, resolvemos gran parte de nuestras actividades diarias a través de recursos, herramientas y aplicaciones de la **cultura digital**.

Pasamos largas horas frente a diversas pantallas, mientras navegamos y publicamos contenidos en distintas redes sociales.

Nos informamos en línea, nos encontramos con otras personas y sabemos acerca de ellas mediante internet.



## Vivir en una nueva dualidad

---

Como afirma Van Dijck ([2017](#)), **las tecnologías tienen dos caras.**

Por un lado, **nos dan capacidades**, permiten hacer cosas impensadas como conocer personas a distancia, visitar ciudades y museos, comprar, jugar, organizarse e iniciar un movimiento.

Al mismo tiempo, cada vez que usamos tecnologías **le damos cierto poder** sobre nuestros datos y nuestra persona a las plataformas.



# Ciudadanía Digital

---

Al mismo tiempo **el mundo digital permite acercarnos y ser parte de la cultura, la ciencia y el arte, de forma más creativa, crítica y colaborativa.**

Nos aporta otras maneras de ver, vivir, pensar y sentir el mundo que influyen en lo que hacemos habitualmente: organizarnos, leer, escribir, divertirnos, aprender, comunicarnos, trabajar, cuidarnos o viajar.

**Habitamos, entonces, un entorno que está continuamente atravesado por tecnologías digitales, donde también construimos ciudadanía.**

En suma, la **ciudadanía digital** es un **concepto en construcción** que debemos mirar desde una perspectiva de derechos, al tiempo que comprender los condicionamientos de las **múltiples brechas que se expresan como brecha digital** pero que incluyen fracturas socioeconómicas, culturales, geográficas y políticas.

## Nuevas desigualdades

---

“Las **DESIGUALDADES DIGITALES** al igual que otras, condicionan el desarrollo de la **CIUDADANÍA**” (Andrés Lombana)

- Disparidades de acceso y participación
- Múltiples dimensiones: económica, social, racial, derechos, género, educacional, salud
- Múltiples escalas: local, nacional, regional, global
- Fenómenos históricos, culturales, políticos y geográficos



[Andrés Lombana: Ciudadanías en Construcción. Derechos, Aprendizajes y Mediaciones Tecnológicas](#)

**EN CONTEXTOS DESIGUALES, LA APROPIACIÓN ES DESIGUAL.**

## Nuevas desigualdades

---

El no desarrollo de habilidades y competencias para el uso con sentido de medios digitales es un **PROBLEMA GLOBAL**

**Ni el equipamiento, ni el uso intuitivo son el punto de llegada.**

El **SABER INSTRUMENTAL** y la ampliación de posibilidades técnicas **no aseguran la entrada a la sociedad del conocimiento** ni permiten el ejercicio de una ciudadanía plena

Los **NATIVOS DIGITALES** no son todos iguales y no se definen por una fecha de nacimiento, sino por el **USO DESIGUAL** que hacen de las tecnologías .



## Diferencias sociales en el espacio digital

---

	<b>NSE Bajo</b>	<b>NSE Medio</b>	<b>NSE Alto</b>
Sé qué información debería compartir y cuál no en internet	79	86	94
Sé cómo hacer para que mi perfil o usuario sea privado	52	61	83
Sé qué palabras son las mejores para buscar algo en internet	65	71	85

# Competencia Digital para el ejercicio de Ciudadanía

---

Ser **"competente" digitalmente se ha convertido en una cuestión clave** para una ciudadanía plena en la sociedad del conocimiento (Van Laar, Van Deursen Van Dijk & De Haan, 2017).

**Nadie es competente digitalmente sólo por "tener acceso" a Internet**, incluso si lo hace a través de una abundancia de dispositivos y espacios digitales. Así como tampoco **nadie es competente digitalmente solo por pasar mucho tiempo en línea** (Dodel, 2015; van Dijk, 2005; Van Deursen, Helsper, Eynon, & Van Dijk, 2017).

Entonces, **¿qué papel juegan las competencias digitales?**



# Diferencias sociales en el espacio digital

Del conjunto de recursos digitales que los usuarios necesitan para acceder y usar las nuevas tecnologías, las **HABILIDADES DIGITALES** parecen estar entre las principales dimensiones que reflejan las **DESIGUALDADES SOCIOECONÓMICAS**

(Van Deursen et al., 2017)



[https://www.bibliotecaunicef.uy/doc\\_num.php?explnum\\_id=188](https://www.bibliotecaunicef.uy/doc_num.php?explnum_id=188)

## Brechas y Brechas Digitales

---

Una gran cantidad de estudios sobre desigualdades digitales coinciden en que las **habilidades digitales son los mediadores clave de las disparidades socioeconómicas sobre los resultados tangibles del uso de Internet** (Dodel, 2021; Helsper et al., 2015).



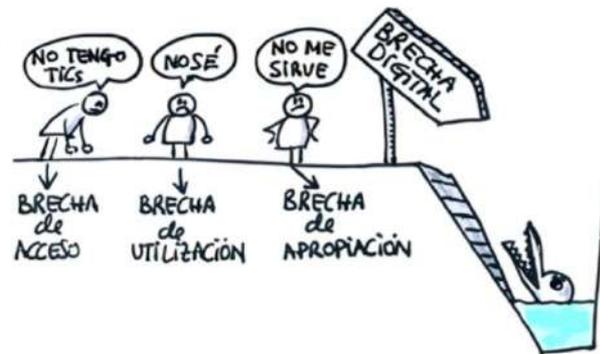
# Brechas y Brechas Digitales

---

**Francis Pisani** (Fra) clasifica 4 distintas brechas

**Brecha de acceso.** Esta es la fractura que surge en primer lugar, y que separa a aquellos que pueden acceder a las infraestructuras de telecomunicaciones y los que están aislados, físicamente, de las redes digitales.

**Brecha de uso.** Tener acceso a una tecnología no implica necesariamente su uso. El **uso** está motivado por la posibilidad de acceso, el interés en ese acceso (que la tecnología le aporte valor al usuario) y la educación que les capacite para usar esas tecnologías.



## Brechas y Brechas Digitales

---

**Brecha de apropiación.** Una buena parte de los usuarios de Internet y la tecnología digital hacen un uso básico.

La tecnología solo genera cambios cualitativos y radicales cuando los usuarios no solo la “usan” sino cuando se apropian de ella y le dan usos inesperados y por tanto innovadores y creativos.

**Brecha de participación.** Las TIC permiten explorar **nuevas vías de participación en las esferas social y pública**, dotando al individuo de un empoderamiento que se materializa en la capacidad de generar, reutilizar y transformar el conocimiento, su entorno, y en definitiva, adquirir un papel de agente capaz de provocar asociaciones con otros actores e intervenir en la transformación de su entorno.



**Usos Desviados**  
**(Desobediencia Tecnológica)**



## ¿Nuevos problemas?

---

### ARGENTINA ([Enacom, 2017](#))

8 de cada 10 **eligen la primer página que encuentran**. No chequean procedencia

8 de cada 10 usan solo **una página web**. No comparan sitios.

### ESTADOS UNIDOS ([Stanford, 2016](#))

8 de cada 10 adolescentes **creen todo** lo que dice la web.

5 de cada 10 adolescentes dicen que una noticia es **confiable** si la vino de un amigo.

### REINO UNIDO ([OFCOM, 2015](#))

7 de cada 10 Estudiantes **no diferencian** entre publicidad e información.

6 de cada 10 **crea todo lo que dice Internet**. "si Google lo incluyó es cierto"

## En resumen

---

Las **BRECHAS DIGITALES** hoy se reflejan en las prácticas y el entendimiento



- La limitada utilización de internet es una forma de exclusión.
- La limitada comprensión de internet habilita nuevas formas de control y limitación de nuestras libertades

**SIN estas COMPETENCIAS** el contexto digital se convierte en un espacio definido por otros, en beneficio de otros.

**¿Está en peligro la democracia en éste contexto?**

## Retos emergentes

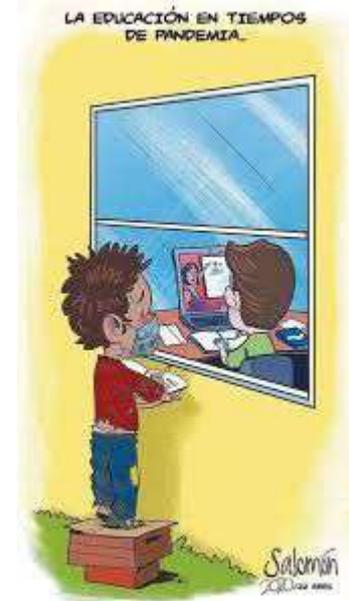
---

Entre los principales retos y oportunidades se ubica la necesidad de trabajar sobre las **DESIGUALDADES DIGITALES**, disminuyendo las disparidades de acceso y participación.

Estas diferencias sugieren que los beneficios de la **transformación digital** traen aparejados nuevos retos, y **demandan ciudadanos** cada vez más **independientes, autosuficientes, informados** y con una amplia **capacidad crítica**.

El **DESARROLLO CON EQUIDAD** de nuestra sociedad implica también considerar a la **ciudadanía digital** como un componente central para el ejercicio de la ciudadanía del SXXI.

**¿Está en peligro la democracia en éste contexto?**



## Retos emergentes

---

Además, **incluso aunque internet se torne ubicua y universal, estos grupos aumentarán sus ventajas comparativas**, ya que la estratificación socioeconómica les permite ser los primeros en adoptar y capitalizar los potenciales de las innovaciones digitales, lo que les convierte en los mejor preparados para beneficiarse de los próximos y nuevos ciclos de dispositivos y aplicaciones tecnológicas (Dodel, 2015; Helsper et al., 2015; Van Dijk, 2005).

**Una sociedad dinámica**, altamente tecnológica, centrada en la información, el conocimiento y la comunicación, **requiere de capacidades esenciales**: analizar, interpretar, evaluar, inferir, anticipar, resolver problemas, construir juicios, tomar decisiones, crear y comunicar.

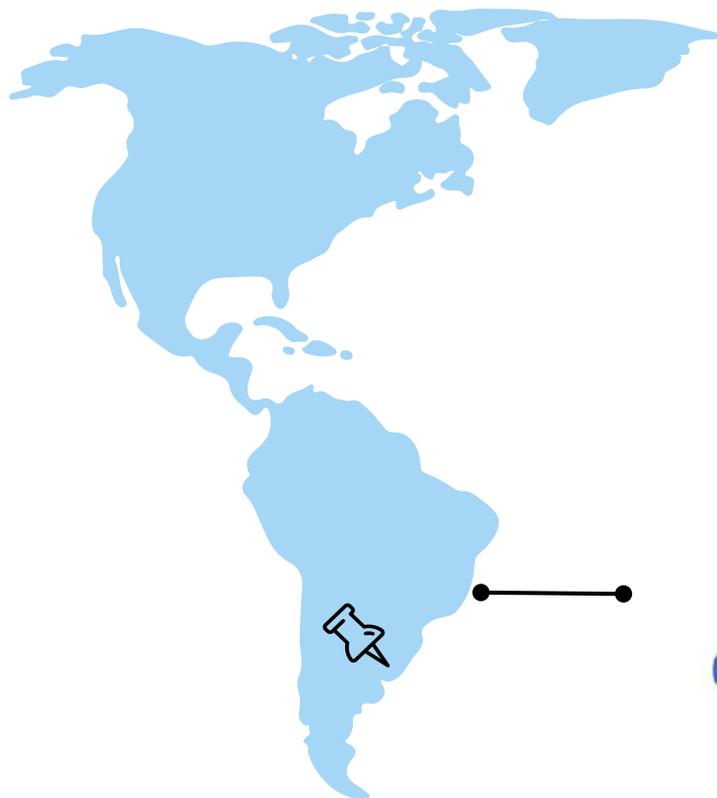
Estas capacidades reciben el nombre de **competencias fundamentales**.

Se las llama de esta manera porque son transversales a todos los saberes que se adquieren a lo largo de la vida.

Son competencias fundamentales, además, porque permiten identificar y enfrentar los cambios constantes que se producen en la sociedad, en el ámbito laboral, educativo y económico.

## Enfoque Nacional

---



2020 Uruguay



Estrategia de Ciudadanía Digital para una Sociedad de la Información y el Conocimiento [\(pdf\)](#)

## Perspectivas transversales

---

**Inclusión digital**

**Capital cultural**

**Cultura  
democrática**

**Participación**

**Derechos  
Humanos**

## Perspectivas transversales para el abordaje

---

## Inclusión digital

Se relaciona con el **acceso a dispositivos y conectividad de calidad**, así como a las competencias y el nivel educativo necesario para el desarrollo de habilidades instrumentales de alfabetización digital en toda la ciudadanía.

Implica brindar las adecuadas condiciones de accesibilidad universal para que **todas las personas puedan ejercer la ciudadanía digital**, atendiendo a las especificidades de cada población (personas en situación de discapacidad, personas mayores, etc.), teniendo en cuenta los ajustes razonables que correspondan.

Actitudes, conocimientos y habilidades que permitan el acceso, la representación y la producción de diversas formas culturales

**El capital hace referencia a las reservas de símbolos, ideas, narrativas, imágenes y valores que toda comunidad humana posee** (Yúdice, 2002).

Así se observan las manifestaciones culturales concretas como modos de simbolización, es decir, de intercambios de significados y sentidos al interior de una comunidad (Geertz, 1994),

Se vincula la Cultura Democrática con el **reconocimiento de la diversidad cultural**, los distintos puntos de vista y opiniones, valorando y cuidando los espacios comunes y el medioambiente, velando por la inclusión y la equidad social.

**Sistema de creencias y representaciones de una sociedad** que apela al fortalecimiento de la vida democrática mediante el reconocimiento plural de las diferencias, defendiendo las libertades en el ejercicio pleno e igualitario de los derechos humanos, con alta movilización e intereses en la participación en los asuntos públicos como mecanismos para la resolución de conflictos y tensiones.

**Desde esta perspectiva la ciudadanía juega un rol activo en la agenda política, valorando los mecanismos y las reglas de la Democracia en clave participativa**

## Perspectivas transversales para el abordaje

---

## Participación

Se relaciona con el **uso de todos los canales disponibles para intervenir en las decisiones estratégicas que afectan la vida cotidiana de las personas**, haciendo hincapié en los asuntos públicos.

Por participación ciudadana se entiende aquel proceso por el cual los sujetos, a título individual o colectivo, desarrollan una acción tendiente a vincular una expectativa o una opinión con los ámbitos público o político. o individual o colectivo con el gobierno, con el Estado y sus instituciones. (Ziccardi, 1998: 32).

## Perspectivas transversales para el abordaje

---

## Derechos Humanos

El respeto a los derechos humanos consagrados a nivel internacional, regional y nacional y consideración de los nuevos desafíos que se ponen en juego en los entornos digitales.

Asumiendo que las brechas de la sociedad se reproducen también en el entorno digital, se enfatiza en cómo operan las diversas categorías de desigualdad de forma articulada en los derechos vinculados con migración, género, discapacidad, desigualdad económica y educativa.

## Video resumen: Perspectivas transversales

---



## Dimensiones de uso de las tecnologías

---

### **Crítico y reflexivo**

Comprensión y evaluación crítica de las tecnologías y la información

### **Responsable y seguro**

Generación en los entornos digitales de espacios saludables y de convivencia

### **Creativo y participativo**

Valoración de las TIC como oportunidades para transformar el entorno

## Uso crítico y reflexivo

---

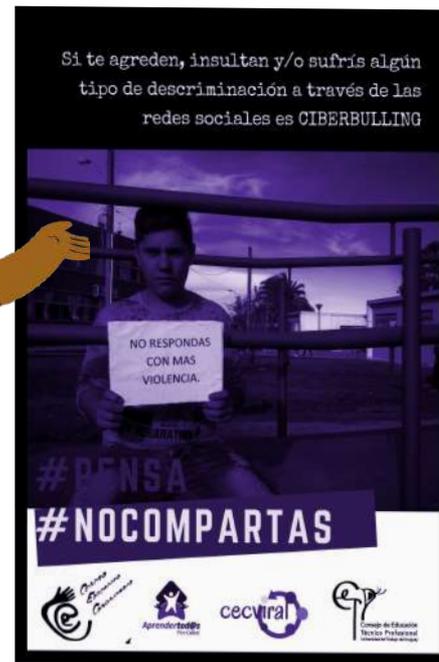
- Análisis de la información
- Capacidad de cuestionar contenidos
- Comprender la no neutralidad
- Comprender el funcionamiento de los algoritmos
- Identificar los intereses involucrados
- Ser consciente del ecosistema digital



# Uso seguro y responsable

---

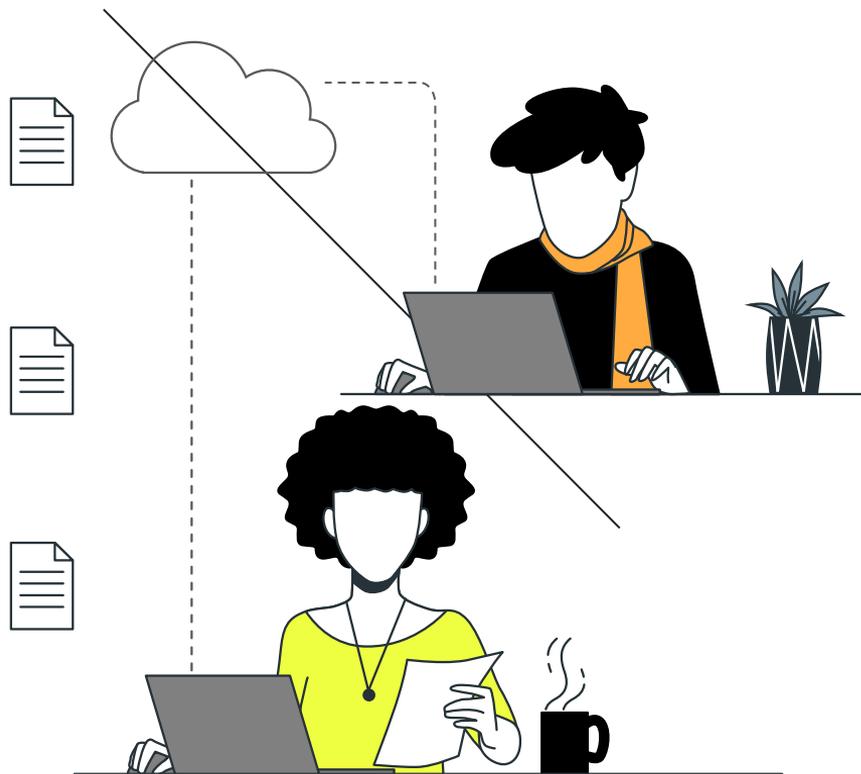
- Autorregulación
- Comportamiento ético y empático
- Conocer y ejercer los derechos en el entorno digital
- Consciencia de la Huella digital
- Construcción de la Identidad digital
- Manejo de la privacidad
- Manejo de los riesgos



## Uso creativo y participativo

---

- Desarrollar contenidos
- Comprensión de las brechas digitales
- Capacidad de Innovar con las TIC
- Desarrollo de habilidades comunicacionales
- Uso de las TIC para la transformación personal y social



## Y entonces... ?

---

En este contexto la pregunta es entonces:

- ¿Cómo educar/formar a los jóvenes como ciudadanos?;
- ¿Cómo desarrollar sus habilidades?;

### **Instituciones educativas**

### **Rol docente**

Claves para:

- Acompañar a infancias y adolescencias en el uso de tecnologías
- Construir ciudadanía en entornos digitales

## Desafíos educativos

---

Abrir el juego a los alumnos, incorporando sus voces al debate y co-crear junto a ellos conocimiento (facilitando los medios para que los consigan)

Poniendo a los jóvenes en el centro, fomentando la reflexión y la crítica respecto al mundo de los medios de comunicación digital



Cuando toda la información disponible puede ser accedida todo el tiempo y desde cualquier lado, es el proceso de selección y análisis el que da el valor a la relevancia. (de Kerckhove, 1997)

## Futuro - Educar para dominar las preguntas y las respuestas

---

Google

how do I convert to



how do i convert to **judaism**

how do i convert to **islam**

how do i convert to **catholicism**

how do i convert to **pdf**

Press Enter to search.

# Cartografías para docentes

---



DQ Institute  
Iste  
DigComp (Unión europea)  
Consejo de Europa

## Próximos desafíos / Contextos inmersivos

EL METAVERSO en la Educación



The screenshot shows a virtual meeting environment. In the center, a male avatar in a blue shirt stands with his back to the camera, looking at a female avatar in a purple top sitting on a chair. A name tag above the female avatar reads "Claudia Perez". The room is a virtual classroom with wooden floors, several empty chairs, and a wall with a "FutureWorld" logo and framed pictures. A video feed in the bottom right corner shows a real person, Herman Ordonez, speaking. The video player interface at the bottom includes a progress bar at 24:50 / 1:15:25, a play button, and a subtitle "Desliza hacia abajo para ver más detalles".

24:50 / 1:15:25

Desliza hacia abajo para ver más detalles

## Qué hacemos desde Ceibal

---



Lupa Digital  
2022



ANEP

ADMINISTRACIÓN  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA



Red Global de  
Aprendizajes



Ciudadanía  
digital



# Conocer más sobre cómo habitan los medios digitales los NNA

Lupa Digital  
2022



ANEP

ADMINISTRACIÓN  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA



Red Global de  
Aprendizajes



Ciudadanía  
digital



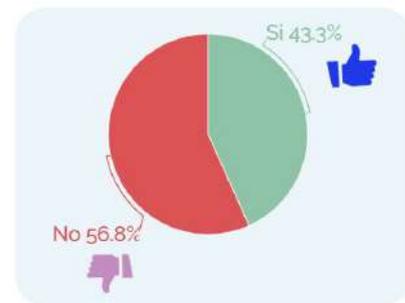
## Influencers



## Redes Sociales

¿Has creado y subido videos a alguna red social como Youtube o Tiktok?

Le preguntamos a los estudiantes si han creado y subido videos en alguna red social. En el gráfico a la derecha podemos observar que un 43% de los estudiantes que respondieron la encuesta de bienvenida plantean que producen y comparten contenido en video en redes sociales.



## OBJETIVOS:

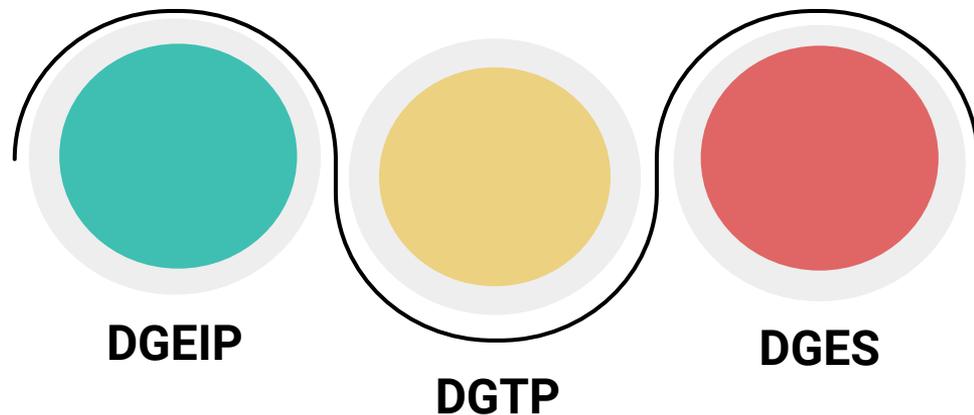
Formación inicial de docentes en temas de **Ciudadanía local, global y digital**

Apoyo en la práctica con **equipo de territorio** para impulsar actividades promotoras de Ciudadanía y el Bienestar Digital en aula.

## ARTICULACIÓN CON PLAN DE PROTECCIÓN DE TRAYECTORIAS EDUCATIVAS

### CARACTERÍSTICAS DE LA INTERVENCIÓN:

- Foco en la Formación Inicial de Estudiantes
- Instituto como eje en la intervención.
- Acompañamiento en centros educativos.

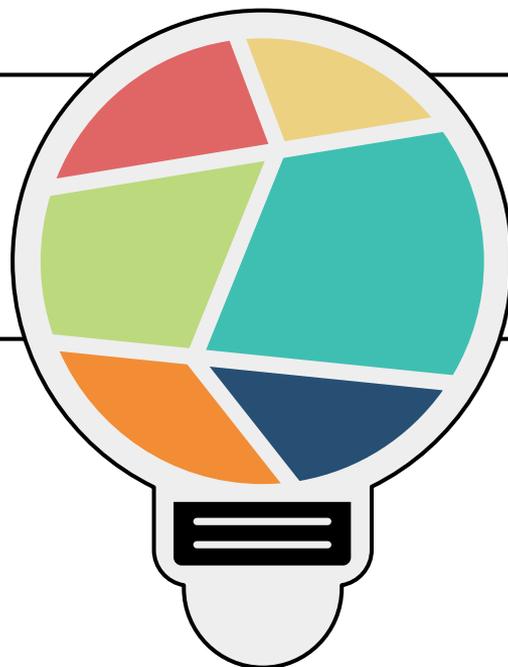


Expansión del alcance a Centros de Extensión/Práctica

# Formación continua de docentes

---

**Programas**



**Talleres**

**Trayectos Formativos  
Cursos**



**Seminarios y  
Jornadas**



-  CENTROS APRENDER TODOS
-  CENTROS MARÍA ESPÍNOLA CON APRENDER TODOS
-  CENTROS EDUCATIVOS ASOCIADOS CON APRENDER TODOS
-  CENTROS CON AULAS GALILEO CON APRENDER TODOS
-  CIUDADANÍA GLOBAL EN CENTROS DE EGRESO APRENDER TODOS

## Objetivo: Centros promotores de Cultura Digital

### Destinatarios:

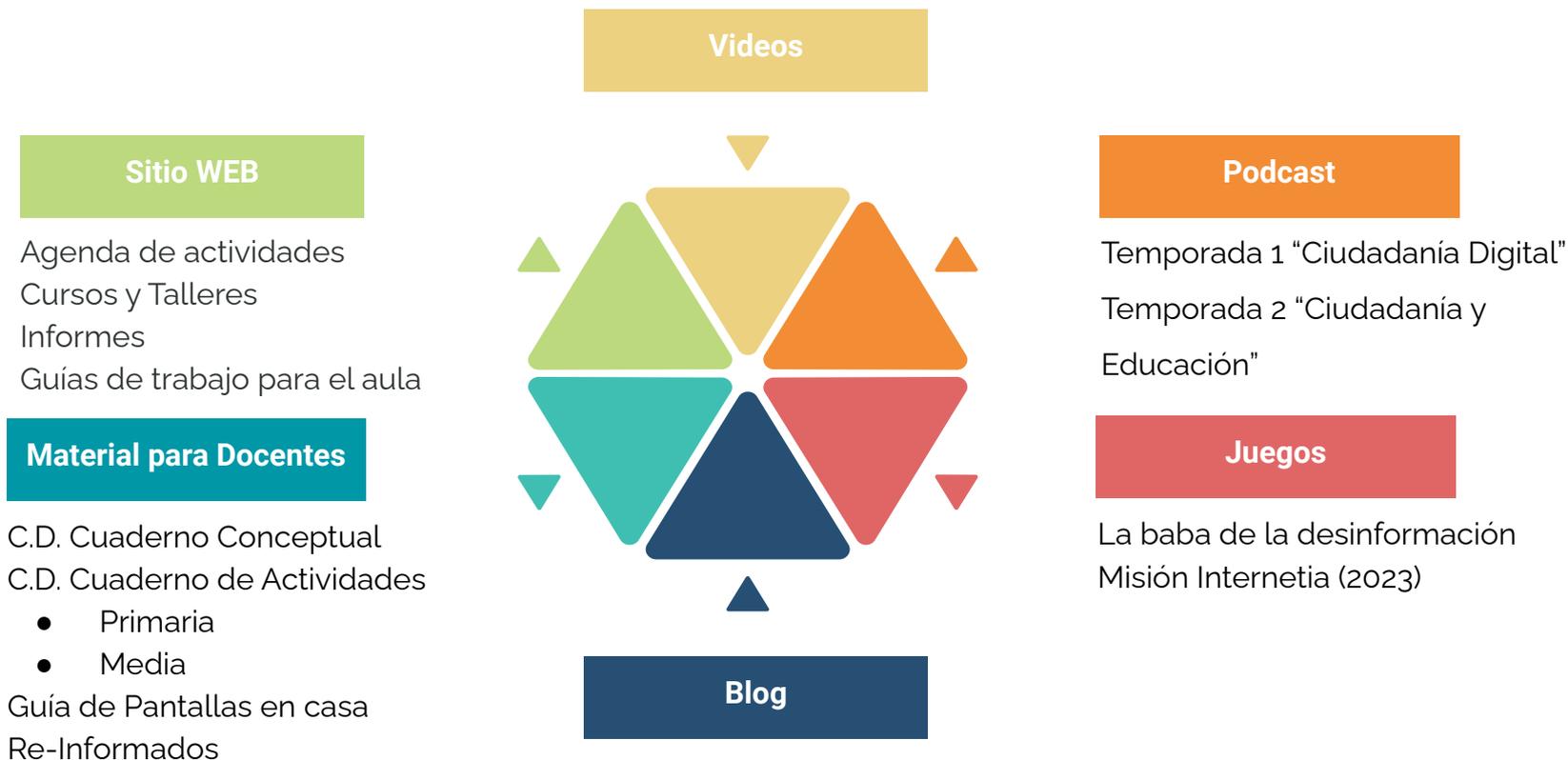
1. Docentes Referentes / Docentes
2. Estudiantes

### Ejes de intervención

3. Ciudadanía Global / Activismo / Ciudadanía / Bienestar / Género

### Metodología

4. Acompañamiento / Formación / Proyecto





¡ Muchas gracias !

Pablo Pagés  
pablomar76@gmail.com  
@pablomar76