

¿

QUIÉN
TIENE EL
CONTROL

TERRITORIO DIGITAL . -

COMFYE en la Educación

Comprometidos con la educación y el bienestar de los alumnos, desde Comfy nos proponemos contribuir con la comunidad escolar a la que asistimos día a día. Ponemos al alcance de las instituciones nuestros recursos y conocimientos para brindar un aporte adicional, resaltando siempre el valor de cada persona que las integra.

“Comfy en la educación” representa un espacio destinado a crear proyectos educativos, mediante los cuales profesores y estudiantes puedan entrar en contacto con temáticas educativas de interés. Estos proyectos han tomado distintas aristas: de salud, como las capacitaciones de primeros auxilios; de prevención, como los talleres sobre grooming; y también de actualidad, como la crisis ambiental.

Este año, inspirados en la serie de conferencias realizadas el año pasado “Hacia una Educación Digital Integral”, presentamos un proyecto escolar sobre ciudadanía digital que tiene a los estudiantes como protagonistas. Como empresa de Salud, entendemos el bienestar de las personas como una cuestión integral y consideramos que el tiempo cada vez mayor que pasamos en nuestros dispositivos móviles señala lo digital como un nuevo territorio donde aprender a cuidar y a cuidarnos. Las problemáticas en los territorios digitales no son problemas aislados ni individuales, sino cuestiones culturales y sociales, por lo que la responsabilidad y el compromiso debe ser compartido.

Propuesta participativa sobre Ciudadanía Digital

En esta ocasión, invitamos a las instituciones educativas a abrir la conversación en relación a temáticas digitales mediante la creación del concurso:

“TERRITORIO DIGITAL, ¿QUIEN TIENE EL CONTROL?”.

Los alumnos de 4° y 5° año de nivel secundario encontrarán un espacio para exponer sus ideas para motivar al uso reflexivo, responsable y crítico de las tecnologías digitales. Para que puedan constituirse como ciudadanos en entornos digitales es vital que sus adultos de referencia habiliten espacios donde darle entidad a lo que sucede en las pantallas, donde se pueda discutir y hacer preguntas sobre cómo queremos habitar lo digital. Si las trayectorias vitales de nuestros estudiantes son cada vez más interdependientes de la tecnología digital, allí queremos estar, acercando herramientas para analizar lo que nos sucede, debatiendo alternativas y acompañando la construcción de hábitos saludables. Es necesario salir de la “preocupación” que solemos decir que tenemos respecto a lo digital (un cuidado imaginario) y pasar al cuidado situado y actuado, mediante la escucha, el diálogo y el deseo de aprender sobre este nuevo territorio.





Muchas veces hemos leído o escuchado hablar de la relación entre lo escolar y las tecnologías digitales como una oposición: lo obsoleto y desactualizado enfrentado a lo nuevo y dinámico. En discursos como éste se instala la demanda de que lo escolar se aggiorne a los nuevos tiempos que llegaron para quedarse. **Daniel Brailovsky (2024)** describe que la educación digital en Argentina principalmente se ha reducido a cuestiones de interés práctico. Las tecnologías aparecen como un contenido a enseñar para ganar habilidades indispensables para el mundo de hoy o como una metodología de enseñanza que aspira a ser innovadora. Se despliega una mirada según la cual la tecnología consiste básicamente en “herramientas que pueden utilizarse para distintos fines determinados en otras esferas (...), herramientas que carecen de un contenido de valores, son neutras (...) y, por tanto, se encuentran disponibles para cumplir con cualquiera de los propósitos o intenciones de sus usuarios.” (Suárez y Martínez, 2008, p. 73).

Sin embargo, últimamente, en particular luego de la experiencia de la pandemia, encontramos una creciente **preocupación por el vínculo que adultos, niños y adolescentes entablan con lo digital**. Suena mucho más fuerte la noción del derecho a un uso cuidado y respetuoso de los dispositivos digitales. Desde recomendaciones de la OMS (2019) que apuntan a limitar el tiempo de pantalla hasta nuevas tendencias normativas en distintos países que aspiran a prohibir o regular su uso en instituciones educativas (Garabetyan, 2024). Autores como Bauman (2024) observan que asistimos “al final de la utopía o inocencia digital” (p.40). El último informe de seguimiento de la educación en el mundo de la UNESCO (2024) se titula “Tecnología en la educación: ¿Una herramienta en los términos de quién?” y hace una llamada a que las decisiones sobre tecnología en la educación pongan en el centro las necesidades del alumnado y a no dejar que las tecnologías suplanten la conexión humana en la que se basan la enseñanza y el aprendizaje.

Distanciandonos de miradas que reducen las tecnologías a “buenas” o “malas”, del optimismo desmedido y de la fobia apocalíptica, nos sumamos a la invitación de Daniel Brailovsky (2024) a pensar una Educación Digital Integral. Siguiendo la propuesta de este autor, no queremos únicamente ocuparnos de enseñar o aprender a usar las máquinas, a aprovecharlas, si no que nos merecemos que la educación sea una ocasión para mirar las tecnologías críticamente. Esto quiere decir que más allá de incorporarlas, más allá de discutir si deberíamos prohibirlas, permitirlas o regularlas, necesitamos cuestionar qué estamos usando, con qué lógica son diseñados estos dispositivos, qué cosas “nos hacen hacer”. En suma, aprender a analizar cuándo usamos las tecnologías y cuándo éstas nos usan. **“Ya no se trata de quién detenta la fuente de la información, sino de qué oportunidades para pensar, argumentar, procesar y dar lugar al análisis, es posible darles a las personas en relación a su atravesamiento por lo digital.”** (Brailovsky, 2024, p. 16)





En esta misma línea, la “**Ciudadanía Digital**” se presenta como un horizonte posible. La ciudadanía digital se refiere al conjunto de derechos y responsabilidades que las personas tenemos en el entorno digital. Esto implica entender que las tecnologías no son sólo artefactos físicos (teléfono celular, tablet o netbook) ni aplicaciones (como Instagram, WhatsApp o YouTube) si no que son ambientes que traen aparejadas formas de ser y estar, espacios donde construimos nuestras subjetividades y vínculos. Reconocer Internet como un espacio público real y vital donde suceden cosas que nos afectan para bien y para mal, vuelve a traer el papel de la responsabilidad adulta. Si durante algún tiempo nos limitamos a pensar que las redes eran territorio exclusivo de las generaciones más jóvenes o que nosotros no teníamos nada para aportar allí porque sabíamos menos, hoy aparece la demanda de no abandonar a su suerte a niños, niñas y adolescentes en Internet, sin que hayan desarrollado la autonomía, madurez y conciencia necesaria para desenvolverse.



“Así como no los dejaríamos solos en un parque a los 5 años, así como no dejaríamos que decidan sobre si ir solos a una discoteca a los 10 años o así como no los dejaríamos conversar con desconocidos a los 8 años, no deleguemos en ellos y ellas responsabilidades que no pueden afrontar. Es clave no confundir sus habilidades instrumentales (dar “play”) con las reflexivas (reconocer riesgos y gestionar desafíos).” (Fainboim, 2022)



En esta clave, la institución educativa, espacio de formación ciudadana por excelencia, tiene la mirada atenta y cuidadosa que necesitamos para desarrollar un vínculo saludable y reflexivo con la dimensión tecnológica de la vida. La propuesta que hoy traemos quiere ser parte de ese trayecto.

OBJETIVOS

del Proyecto

LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS



- ✚ Generar un espacio de encuentro intergeneracional donde reflexionar y discutir sobre nuestras prácticas en entornos digitales.
- ✚ Propiciar un acercamiento a la temática específica elegida: ludopatía digital, dependencia digital o desinformación digital.
- ✚ Familiarizarse con la perspectiva de la “Ciudadanía Digital” como abordaje posible para pensar el vínculo de lo escolar con la tecnología.

LOS ESTUDIANTES



- ✚ Indagar la temática elegida mediante un taller participativo coordinado por el docente coordinador a cargo del proyecto
- ✚ Diseñar y difundir una encuesta que releve de qué manera su institución se ve atravesada por esta temática
- ✚ Planificar y llevar a cabo una propuesta de intervención que permita problematizar la temática elegida con su comunidad educativa a partir de los datos relevados en la encuesta
- ✚ Compartir las intervenciones realizadas en una Jornada en la que asistan dos representantes de cada curso participante en el Concurso



1 Dependencia digital o el robo de nuestra atención:

La pantalla del smartphone devora nuestra atención, nos reclama, solicita nuestra interacción pulsional con ella, nos come y come nuestro tiempo. **Revisamos la pantalla infinidad de veces** sin necesidad de que aparezcan notificaciones, estamos allí capturados. El mundo digitalizado al que accedemos (aplicaciones de grandes corporaciones como YouTube, Instagram, WhatsApp, Twitter, Netflix, etcétera), está diseñado a través de cierto principio analgésico, sedante: nos hace sentir bien, entrega siempre aquello que buscamos, nos ofrece una sucesión (un feed) de imágenes hipnóticas, un bálsamo audiovisual que nos hace olvidarnos momentáneamente del desaliento de la vida diaria. Este plácido aturdimiento puede, a veces, aislarnos de nuestra familia y nuestros amigos. Incluso quitarnos el sueño, siendo lo primero y lo último que vemos en el día. Suele ser un escape para evadirnos y una dificultad para concentrarnos. **Es necesario poner sobre la mesa con sinceridad, adultos y adolescentes, ese uso del tiempo que se nos va de las manos.**



2 Juego problemático digital o perder la adolescencia apostando:

Aunque la ludopatía no es nueva, la creciente preocupación por su manifestación en entornos digitales se debe a su capacidad para amplificar los riesgos y afectar a una población especialmente vulnerable como las adolescencias. **A diferencia de los entornos físicos, las plataformas virtuales están al alcance de un clic**, presentan grandes facilidades para eludir la edad, hasta ofrecen crédito para comenzar a apostar y a su vez, tienen la capacidad de recopilar y utilizar extensos datos sobre el comportamiento de sus usuarios. Un estudio de 2024 de la Defensoría del Pueblo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires advierte que **1 de cada 4 adolescentes apostó alguna vez**. Resulta indispensable comenzar a tener conversaciones intergeneracionales genuinas sobre estas situaciones para proteger los derechos de niños, niñas y adolescentes, prevenir las vulnerabilidades y construir espacios digitales seguros y saludables.



3 Desinformación digital o ganarle al clickbait:

Tanto jóvenes como adultos recurrimos a Internet en busca de noticias de actualidad, conocimientos específicos y datos de todo tipo, pero desconocemos qué herramientas son necesarias para hacer un **uso crítico y reflexivo del espacio digital** como fuente de información. Los algoritmos son diseñados para mostrar contenidos llamativos, breves y, muchas veces, controversiales. Así mismo, cada cuenta intenta maximizar el número de interacciones en cada posteo para sostenerse como contenido relevante, que amerita ser mostrado a más usuarios. Esta batalla por la atención de los usuarios nos deja a la merced de un ecosistema de contenidos inconsistentes que pueden combinar material engañoso, no confirmado, manipulado, fuera de contexto, con intención de parodia y, en general, sin fuentes confiables de información a la vista. Para salir de este ciclo es necesario que los usuarios les hagamos saber que tienen también un alto incentivo para ser creíbles, que nos opongamos activamente a medios y profesionales orientados por el click y premiemos la credibilidad y la consistencia.





Perfil del Docente Facilitador del PROYECTO

TERRITORIO
DIGITAL .-.

El docente facilitador en el proyecto "Territorio Digital, ¿Quién tiene el Control?" desempeña un rol crucial para guiar a los alumnos de 4° y/o 5° año en la exploración crítica y reflexiva del entorno digital. Su perfil se caracteriza por una combinación de habilidades pedagógicas, conocimientos tecnológicos y una actitud abierta al aprendizaje y la colaboración. Es un profesional dinámico, curioso y comprometido con el desarrollo integral de sus estudiantes.

Crea un ambiente de confianza.

Vínculo positivo con sus alumnos, amplia capacidad de escucha y empatía. Establece un espacio seguro y respetuoso donde los alumnos se sientan cómodos para expresar sus ideas, debatir, argumentar y considerar diferentes perspectivas sobre el territorio digital.

Plantea desafíos y problemas significativos

Orienta a los alumnos en la identificación de los aspectos clave de la problemática digital que deben ser explorados en la encuesta, asegurando que las preguntas sean pertinentes para generar debates significativos. Debe tener la capacidad de utilizar los resultados de la encuesta como punto de partida para generar debates significativos en el aula, ayudando a los estudiantes a identificar patrones, contrastar opiniones y construir propuestas superadoras de manera colaborativa.

Competente en el entorno digital.

Maneja herramientas digitales básicas (puede ser en la formación específica y/o como usuario) y se interroga sus implicaciones sociales y éticas.

Fomenta el trabajo en equipo.

Diseña actividades que requieren la colaboración entre estudiantes, promoviendo la comunicación efectiva, la distribución de tareas y la construcción conjunta de conocimiento.

*Se recomienda que sean 2 docentes facilitadores, conformando un equipo de trabajo donde se complementen en el rol y la tarea de acompañar e inspirar a los alumnos.



ETAPAS

TERRITORIO
DIGITAL .-.

Primera etapa:

Inscripción al Concurso.

Elección del docente coordinador del proyecto.

La institución podrá completar el formulario de inscripción hasta el 24 de junio, consignando allí cuál será el curso participante y quién será el docente coordinador del grupo que lo acompañará en el proceso.

Trabajo con los docentes coordinadores.

Se realizará una instancia de trabajo virtual con todos los docentes coordinadores participantes. En la misma se repasará la dinámica del concurso, se realizará una breve introducción a las temáticas propuestas, se facilitará materiales de trabajo y se ofrecerá un espacio de consulta al que recurrir durante el proceso.

Segunda etapa:

Tercer etapa:

Trabajo con los estudiantes.

En esta etapa los docentes coordinadores trabajarán de forma directa con el curso participante en los tiempos que encuentren convenientes. Sin embargo, se facilita un cronograma tentativo a tener en cuenta.

Encuentro de Jóvenes por la Ciudadanía Digital

Se realizará una jornada de cierre donde cursos participantes de diferentes instituciones puedan compartir sus experiencias sobre este proceso, tanto los resultados de sus relevamientos como sus propuestas para intervenir y provocar la reflexión en su comunidad educativa sobre la temática que trabajaron. Para ello, cada curso mandará dos o tres representantes. Allí se anunciará a los ganadores.

Cuarta etapa:

Taller introductorio

Sobre esa temática elegida se realizarán con el grupo uno o dos talleres que tendrán como fin **conocer mejor la problemática y reflexionar** sobre cómo los afecta. Para ello se ofrecerá al docente una serie de materiales orientadores.

Relevamiento de voces

Diseño de la encuesta, difusión y análisis de los resultados:

El grupo diseñará y difundirá por los cursos una encuesta para conocer cómo afecta esta problemática a su comunidad educativa. La intención de esta encuesta es poder **poner el oído en esa realidad que nos cuesta escuchar y que desconocemos**. Es decir, nos interesa que la encuesta funcione como un “relevamiento de voces”, un punto de encuentro y de partida del proyecto. A su vez, la información recogida servirá como diagnóstico para la intervención que se planifique a posteriori y puede ser compartida con el resto de la comunidad educativa. Por ejemplo, si elegieran la temática “Dependencia digital” podrían preguntar sobre el uso del tiempo del celular, en qué aplicación pasan más tiempo, si alguna vez llegan desvelados a la escuela por estar a la noche con el celular, etc. (**Para más información sobre esta actividad, consultar Orientaciones para docentes**)

Propuesta de intervención

El grupo elaborará junto con el docente **una propuesta de intervención sobre la temática que se base en el relevamiento de voces realizado**. Entendemos aquí “intervención” como una oportunidad para implicarse, entrometerse, tomar parte en el asunto. Las “propuestas de intervención” tienen la intención de “traer a escena” con el resto de la institución la temática que estamos trabajando. Es decir, generar las condiciones para problematizarla, intercambiar, debatir y proponer ideas para motivar al uso reflexivo, responsable y crítico de las tecnologías digitales. Por ejemplo, una propuesta de intervención podría consistir en preparar talleres para otros cursos, generar una campaña de comunicación para familias, un espacio de cine-debate o una jornada de actividades lúdicas. Es importante aquí destacar que esta es la instancia donde lo trabajado en talleres y a través de la encuesta por el curso, vuelve a la comunidad educativa de la institución. Es la ocasión para generar un impacto duradero, instalar una preocupación compartida y construir espacios de diálogo entre generaciones sobre temas que nos cuesta nombrar. (**Para más información sobre esta actividad, consultar Orientaciones para docentes**)

Elección de la temática a trabajar

Se encuadrará la temática general de Ciudadanía Digital y las pautas del Concurso. A continuación se presentarán tres temáticas sobre las que es posible trabajar: **Juego problemático digital, dependencia digital y desinformación digital**. A partir del debate y la orientación del docente coordinador del grupo, el grupo se definirá por una.

CRONOGRAMA

TERRITORIO
DIGITAL .-.

INSCRIPCIONES

DESDE

04
JUNIO

HASTA

24
JUNIO



WEBINAR DOCENTES

25
JUNIO

OP.1
11.00 HORAS

OP.2
19.00 HORAS



INICIO DEL CONCURSO

21
JULIO



CIERRE DEL CONCURSO

FECHA LÍMITE PARA LA CARGA DEL
PROYECTO EN LA WEB

12
SEPTIEMBRE

00.00 HORAS



JORNADA DE JOVENES

¿QUIÉN TIENE EL CONTROL?



TUCUMÁN
CÓRDOBA

10 OCTUBRE

17 OCTUBRE

Criterios de evaluación



Los criterios de evaluación tenidos en cuenta por el jurado para seleccionar las intervenciones ganadores serán los siguientes:

Basarse en el relevamiento de voces:

interesa que las intervenciones puedan fundamentarse en los datos recogidos mediante la encuesta, es decir, tomar como punto de partida esa realidad observada y relacionar lo que los estudiantes ya saben o ya les pasa, con esta nueva perspectiva y propuesta de uso responsable y consciente de las tecnologías.

Énfasis en la presencialidad:

dada la temática de este concurso se valorará especialmente aquellas propuestas que apunten a construir presencia e instancias de conexión humana por fuera de las pantallas. Es decir, que el curso participante pueda encontrarse e intercambiar con su comunidad educativa cara a cara proponiendo actividades que sacudan la comodidad que lo digital nos genera. Recuperamos el valor de poner el cuerpo para volver al entorno digital distintos, con otras preguntas.

Énfasis en la construcción colectiva y activa:

se valorará especialmente aquellas propuestas que apunten a pensar, discutir y compartir con otros desde un rol activo, es decir, que sitúen a los adolescentes como protagonistas, capaces de elaborar y construir.

Creatividad: Se valorará de manera prioritaria el grado de innovación, creatividad y originalidad en el diseño y ejecución del proyecto institucional.

Impacto en el resto de la comunidad educativa y sostenibilidad:

se evaluará en qué medida el proyecto cumple con la función de generar una ocasión para que el resto de la comunidad educativa se involucre en la problemática planteada generando así como la posibilidad que tienen las intervenciones de ser sostenidas en el tiempo, es decir, de perdurar como prácticas institucionales.

Cumplimiento de los plazos de presentación en los diferentes momentos del proyecto.

PREMIOS

1

Para el equipo:

Una jornada de recreación para todo el curso en el **Parque de Juegos Aéreos Raki**. Incluye entrada al parque y almuerzo.

2

Para el profesor/a encargado del equipo:

2 noches de alojamiento y desayuno para dos personas en el **Hotel Tafí del valle**.

Las fechas de ambos premios quedan a confirmar según la conveniencia de los ganadores y la disponibilidad de las empresas prestadoras.

TUCUMÁN

1

Para el equipo:

Una jornada de recreación para todo el curso en **QUARAS** Parque Acuático y Parque Aventura. Incluye entrada al parque y almuerzo.

2

Para el profesor/a encargado del equipo:

2 noches de alojamiento y desayuno para dos personas en **Chamonix Posada & Spa**.

Las fechas de ambos premios quedan a confirmar según la conveniencia de los ganadores y la disponibilidad de las empresas prestadoras.

CÓRDOBA

**TERRITORIO
DIGITAL . -**

¡MUCHAS GRACIAS!

Los Esperamos 