



FLACSO
ARGENTINA

**Maestría en Diseño y Gestión de programas
sociales**

**"Usos, percepciones y brecha digital: Un estudio exploratorio
en adolescentes de contextos vulnerables"**

Lic. Julieta López Magliolo

Co-directoras de tesis: Dra. Verónica Tobeña y Mg. Graciela Paula Caldeiro

Febrero de 2025

Buenos Aires, Argentina

Resumen

La presente investigación explora las percepciones y usos culturales de la tecnología digital en un grupo de adolescentes de sectores populares argentinos analizando la brecha digital desde una perspectiva cualitativa. A partir del trabajo de campo realizado, se analiza las condiciones de acceso a dispositivos tecnológicos e Internet de esos jóvenes; la finalidad e intensidad del uso de la tecnología digital; sus motivaciones e intereses para el uso; las características del ambiente socio-digital que habitan y cómo es el abordaje de la tecnología digital en la escuela.

Los resultados de la investigación muestran, entre otros aspectos, que el celular es el principal dispositivo de acceso, que la integración de la tecnología digital en la escuela es limitada y que el conocimiento sobre inteligencia artificial de estos jóvenes es superficial. Asimismo, evidencian que el uso de las tecnologías digitales se centra principalmente en el consumo de contenidos y que las perspectivas laborales de los jóvenes no contemplan la tecnología como un área de interés.

Se destaca la complejidad de la brecha digital, de carácter multicausal, y la necesidad de políticas públicas con un enfoque integral que garanticen el acceso, el desarrollo de habilidades y mejores oportunidades para los jóvenes.

Palabras clave: adolescencia, tecnología digital, brecha digital, sectores populares, políticas públicas educativa

The present study explores the perceptions and cultural uses of digital technology among a group of adolescents from low-income sectors in Argentina, analyzing the digital divide from a qualitative perspective. Based on fieldwork, the study examines these young people's access to technological devices and the Internet; the purpose and intensity of their digital technology use; their motivations and interests; the characteristics of the socio-digital environment they inhabit; and how digital technology is approached in schools.

The research findings reveal, among other aspects, that mobile phones are the primary access device, that the integration of digital technology in schools is limited, and that these adolescents have only a superficial understanding of artificial intelligence. Additionally, the findings indicate that digital technology use is primarily focused on content consumption and that young people's career aspirations do not consider technology as an area of interest.

The study highlights the complexity of the digital divide, which is shaped by multiple factors, and underscores the need for comprehensive public policies that ensure access, skill development, and better opportunities for young people.

Keywords: adolescence, digital technology, digital divide, low-income sectors, educational public policies

Índice

Introducción.....	5
1. Presentación general de la tesis.....	5
2. Descripción de los contenidos del documento.....	6
3. Agradecimientos.....	6
Presentación del problema de investigación.....	8
1. Problema de investigación.....	8
2. Objetivos.....	8
2.1. Objetivo general.....	8
2.2. Objetivos específicos.....	8
3. Primeras preguntas.....	9
Capítulo 1: Consideraciones teóricas.....	10
1. Sociedad de la información.....	10
2. Etapas de la transformación digital.....	11
3. Desafíos de la educación en la era de la información.....	13
4. De la brecha digital a la desigualdad sociodigital.....	16
5. Políticas públicas de inclusión digital en Argentina.....	20
5.1 Políticas sociales y de inclusión digital.....	20
5.2 Políticas educativas de inclusión digital en jóvenes de Argentina.....	21
5.2.1. Ley de Educación Nacional 26.206 y programa Conectar Igualdad.....	21
5.2.2. Secundaria Federal 2030 y programa Aprender Conectados.....	24
5.2.3. La educación de los jóvenes en el contexto de pandemia COVID-19.....	28
5.3 Comparación de programas y políticas públicas en sus tres etapas.....	29
Capítulo 2: Estado del arte.....	32
1. Estudios sobre inclusión digital y jóvenes en Argentina.....	32
2. Estudios anteriores a la pandemia COVID-19.....	32
3. Estudios realizados durante y posteriormente a la pandemia COVID-19.....	34
Capítulo 3: Consideraciones metodológicas.....	37
1. Enfoque cualitativo exploratorio.....	37
1.1. Objeto de estudio.....	37
1.2. Dimensiones de análisis.....	38
2. Trabajo de campo.....	38
2.1. Primera etapa.....	38
2.2. Segunda etapa.....	39
Capítulo 4: Resultados de la investigación.....	41
1. Hallazgos y análisis.....	41
1.1. El celular como el dispositivo predominante.....	41
1.2. Integración de la tecnología digital en la escuela.....	44
1.3. Usos y percepciones de los jóvenes respecto de la IA.....	47
1.4. Usos culturales de las tecnologías digitales.....	49
1.5. La tecnología como futuro profesional.....	54

Capítulo 5: Conclusiones.....	57
Referencias bibliográficas.....	63
Anexos.....	69
Anexo 1 - Instrumento de recolección de datos primera parte.....	69
Anexo 2 - Instrumento de recolección de datos segunda parte.....	71
Anexo 3 - Transcripción de entrevistas anonimizadas.....	73

Introducción

1. Presentación general de la tesis

Entendiendo que las tecnologías digitales han transformado profundamente la sociedad y la forma de vincularse entre las personas para el desarrollo de actividades económicas, culturales y sociales; las limitaciones en el acceso a bienes tecnológicos y redes de conectividad o carencias en el desarrollo de competencias y habilidades para un uso significativo de la tecnología constituyen un factor de exclusión social.

El propósito principal de esta investigación ha sido abordar las percepciones y formas de uso que manifiestan jóvenes de sectores sociales vulnerables al relacionarse con la cultura digital a fin de conocer sobre las características particulares de la brecha digital en dicho contexto. Particularmente, indagaremos sobre la experiencia en el mundo digital de adolescentes de los barrios populares ubicados en Beccar y La Cava (San Isidro, Buenos Aires, Argentina).

Mi motivación por la temática surge a partir de la combinación de dos ámbitos e intereses en mi vida personal. Por un lado, la inquietud por las tecnologías digitales a partir de mi ejercicio profesional liderando proyectos de diseño, adecuación e implementación de sistemas informáticos en el sector público y privado para la mejora de sus procesos. Esta tarea me permite estar en contacto en el día a día con el valor, las oportunidades y los beneficios que trae, a corto, mediano y largo plazo, el uso y la aplicación de las tecnologías digitales tanto a niveles personales como organizacionales y, por otra parte, identificar la importancia de que las personas puedan contar con el equipamiento tecnológico adecuado, la conectividad y las habilidades necesarias para poder hacer un uso provechoso de esas tecnologías digitales. Por otro lado, se encuentra mi interés en la educación en la adolescencia, particularmente en sectores de mayor vulnerabilidad social. En mi tarea cotidiana como voluntaria de programas de acompañamiento escolar tomo contacto con sus realidades y encuentro en la cuestión digital un campo interesante para trabajar que puede abrir puertas para su desarrollo personal. Considero a la brecha digital una problemática de relevancia para garantizar la inserción social y laboral de muchos jóvenes que se encuentran en circunstancias de mayor fragilidad.

En la presente investigación buscamos tener una mayor aproximación en relación a conocer el vínculo cotidiano de esos jóvenes con la tecnología digital con el objetivo de reflexionar sobre posibles aportes para el diseño de políticas públicas de inclusión digital.

2. Descripción de los contenidos del documento

Con el fin de abordar los distintos aspectos de la inclusión digital de jóvenes de contextos desfavorecidos hemos organizado el documento de la siguiente manera:

En el **primer capítulo** presentamos el marco teórico que sustenta el análisis de nuestra investigación. Caracterizamos la Sociedad de la información destacando la revolución tecnológica que ha transformado la organización social, económica y cultural, y, particularmente, la relación de las personas con el conocimiento. Profundizamos en las tres etapas de la transformación digital según Alessandro Baricco (2019) y analizamos los desafíos que la cultura digital presenta en la educación de los jóvenes. También abordamos los conceptos de brecha digital y de desigualdad socio-digital planteado por Helsper (2019). Por último, realizamos un recorrido por las políticas educativas de inclusión digital en jóvenes de Argentina desde 2010 hasta 2021, analizando su contexto, sus características y objetivos principales, y exponemos una breve comparación entre los mismos.

En el **segundo capítulo**, presentamos el estado del arte, realizando una revisión de estudios previos sobre inclusión digital y jóvenes en Argentina, diferenciándolos según el momento en que fueron realizados: anteriores y posteriores a la pandemia COVID-19.

En el **tercer capítulo**, abordamos la metodología empleada en la investigación, la cual se basó en un enfoque cualitativo exploratorio. Detallamos el objeto de estudio y las dimensiones de análisis consideradas, además de describir las dos etapas del trabajo de campo: las encuestas de aproximación y las entrevistas en profundidad.

En el **cuarto capítulo**, exponemos los resultados de la investigación, organizando los hallazgos y el análisis según las temáticas recurrentes identificadas durante el trabajo de campo.

Finalmente, en el **quinto capítulo**, presentamos las conclusiones de nuestro trabajo de investigación.

3. Agradecimientos

En primer lugar, quiero agradecer a los miembros del jurado, cuyas recomendaciones y sugerencias no sólo enriquecieron esta investigación, sino también mi proceso de aprendizaje. A los directivos de la maestría, Luciano Andrenacci y Vilma Paura, por su acompañamiento

constante y apoyo. A Verónica Tobeña y Graciela Paula Caldeiro, que co-dirigieron esta tesis y me guiaron en las distintas etapas de este proyecto.

A cada uno de los jóvenes que participaron en mi proceso de investigación y a Proyecto Horizonte que me dió el espacio y la libertad para trabajar con ellos.

A todos mis seres queridos, pero especialmente a Maxi, mi compañero de vida, por estar incondicionalmente y ser un pilar fundamental en este camino.

A Guadalupe que está por venir.

Presentación del problema de investigación

1. Problema de investigación

La brecha digital constituye una preocupación recurrente abordada tanto por políticas públicas como por iniciativas del sector privado, incluidas ONGs y fundaciones, que buscan reducirla mediante diversas acciones. En esta línea, a lo largo de los años, diferentes políticas educativas a nivel nacional y jurisdiccional han procurado realizar aportes concretos en este sentido a través de los programas conocidos como “1 a 1”¹, entre otros. Sin embargo, lograr mejoras en los sectores populares, donde esta brecha se manifiesta con mayor intensidad, resulta un desafío complejo por lo cual, en gran medida aún continúa pendiente. Su dificultad puede atribuirse a la naturaleza multicausal de la brecha digital, que implica factores complejos y entrelazados difíciles de abordar integralmente. En este contexto, profundizar en el análisis de cómo las condiciones socioeconómicas, culturales y del entorno influyen en las experiencias digitales y en los niveles de inclusión digital de los jóvenes provenientes de sectores desfavorecidos—considerando sus motivaciones personales, las oportunidades a su alcance y los factores estructurales del sistema educativo en el que se insertan—podría ofrecer un aporte para el diseño de políticas y acciones orientadas a promover una inclusión digital más efectiva.

2. Objetivos

2.1. Objetivo general

Explorar percepciones y usos culturales de la tecnología digital en un grupo de adolescentes pertenecientes a sectores populares a fin de profundizar sobre las características particulares de la brecha digital en dicho contexto.

2.2. Objetivos específicos

- Describir una aproximación a las formas de uso de dispositivos tecnológicos a nivel individual y en el contexto general de las familias.

¹ Los programas 1 a 1 distribuyen una computadora por estudiante en las escuelas con el propósito de mejorar el acceso a la tecnología. Se inspiraron en el proyecto OLPC (One Laptop Per Child), iniciado en 2005 para llevar dispositivos económicos a niños en países en desarrollo.

- Identificar usos de la tecnología digital vinculados a la educación en general y a las propuestas escolares.
- Explorar el conocimiento que manifiestan los jóvenes sobre tecnologías de inteligencia artificial
- Analizar las relaciones entre las tecnologías digitales y las oportunidades laborales desde las expectativas de los jóvenes.

3. Primeras preguntas

En el presente trabajo nos interesa explorar distintas aristas respecto de la vinculación de los jóvenes con las tecnologías digitales. En primer lugar, indagar sobre las características y calidad del acceso a dispositivos tecnológicos y a redes de conectividad para uso personal, en sus hogares y en los entornos que habitan. Nos preguntamos cómo interactúan los miembros de sus hogares con las tecnologías digitales y si encuentran referentes en usos de la tecnología digital que puedan ser guías, soportes en lo cotidiano o inspiración y/o motivación. Buscamos acercarnos a conocer cómo son los usos que hacen de la tecnología, su frecuencia e intensidad, a qué aplicaciones o actividades dedican mayormente su tiempo, cuáles son los beneficios que trae esa interacción y los riesgos que estos usos podrían implicar. Nos preguntamos, también, sobre las características del acceso a dispositivos e Internet en los establecimientos educativos y si las propuestas pedagógicas, desde la percepción adolescente, contemplan o integran aspectos de la cultura digital. Por último, nos hemos preguntado sobre las motivaciones y percepciones sobre la tecnología en tanto pudieran ser (o no) valiosas desde el punto de vista laboral.

Capítulo 1: Consideraciones teóricas

1. Sociedad de la información

A fin de abordar el contexto general en el que se inscribe este trabajo, recuperamos el concepto de Sociedad de la Información, la cual es definida por la CEPAL (2013) como un nuevo paradigma impulsado por las tecnologías digitales, que han transformado las formas de crear y divulgar información. En efecto, se trata de un fenómeno global íntimamente relacionado con el grado de desarrollo de las sociedades. En esta nueva configuración, las interacciones sociales, económicas y culturales se encuentran profundamente atravesadas y transformadas por el uso intensivo de las tecnologías de la información y comunicación (TIC).

Según Serres (2015), la incorporación de las tecnologías digitales ha generado una revolución tanto cultural como cognitiva. Esto se debe a cambios significativos en cómo se desarrollan cuatro funciones relacionadas con el tratamiento de la información, a saber: recepción, almacenamiento, procesamiento y emisión. Estas cuatro funciones han ido transformándose a lo largo del tiempo al modificarse la relación soporte-mensaje:

1. En un primer estadio, vinculado a la **oralidad**, el soporte principal era el cuerpo humano: el cerebro, la voz y los gestos.
2. Con la invención de la **escritura**, el soporte se desplazó a objetos externos como papiros y manuscritos, permitiendo una mayor objetivación de la información. Esto facilitó avances como la organización de Estados y ciudades, el comercio mediante la moneda, la geometría, la práctica de las religiones y la pedagogía.
3. El tercer momento llegó con el desarrollo de la **impresión**, que democratizó el acceso al conocimiento ampliando su difusión. Este avance relegó ciertas funciones cognitivas, como la memoria, ya que la información pasó a almacenarse en libros y otros soportes físicos.
4. Finalmente, con la introducción de las tecnologías de la información y comunicación, se produjo una nueva transformación que dio origen a la actual **Sociedad de la Información**.

En cada uno de estos estadios —oralidad, escritura, impresión y tecnologías digitales— se observan cambios fundamentales en las facultades cognitivas, como la memoria, la

imaginación y la razón. Se observa a lo largo del tiempo un declive en la función de la memoria, ya que al almacenarse la información y estar disponible en línea en los dispositivos digitales o en la web, ha dejado de ser una cuestión crucial para poder hacer uso de la misma.

Afirma así mismo el autor que las tecnologías digitales han generado también otra revolución en torno al espacio. Se pasa de un espacio cartesiano asociado a distancias, países, municipios, direcciones con vías de conexión trazados (aéreos, marítimos y terrestres) a otro espacio de “no distancia” donde también se recibe, procesa, almacena y emite información. Este espacio que se configura en la actualidad (como pueden ser el correo electrónico, el teléfono o los perfiles de redes sociales) también trae aparejado cambios fundamentales relacionados a lo jurídico, la política, el hábitat y el relacionamiento humano.

Por su parte, Castells (1997) considera que, en esta nueva era, la sociedad se organiza en torno a redes. Esta morfología social transforma los procesos de producción, de generación de riqueza, las experiencias, el poder y la cultura. Definiendo a la red como un conjunto de nodos interconectados donde la presencia (o ausencia) en ella y el rol de cada una de las partes en esta dinámica son las que determinan su poder. Las redes son las formas de estructuración social más convenientes para la economía actual que se caracteriza por la innovación, la flexibilidad, la globalización y la concentración descentralizada. Los flujos de información son la base fundante de esta nueva era que es de orden predominantemente social.

2. Etapas de la transformación digital

Según Alessandro Baricco (2019) pueden distinguirse tres etapas en la transformación digital:

- 1) La **primera etapa** (1940 a 2000) estuvo orientada a facilitar y agilizar las acciones cotidianas y poner al alcance de la mayoría de las personas información que antes era controlada por grupos selectos. Se crearon ordenadores y sistemas operativos que facilitaron el acceso masivo de las personas; se digitalizaron los textos, los sonidos y las imágenes a través del CD, DVD y MP3; y se desarrollaron Internet, la WEB y los navegadores. En resumen, se digitalizó y ordenó la información para hacerla utilizable y se generaron las interconexiones necesarias para que la misma sea accesible a gran velocidad y en grandes volúmenes de forma masiva. De esta manera, se eliminó la necesidad de contar con intermediarios para acceder al saber. Con la WEB, nace lo

que Baricco (2019) denomina como el “ultramundo”, un territorio virtual donde todo es más sencillo en tanto que implica un medio fluido sin las fricciones del entorno físico y que habilita situaciones que no serían posibles en el mundo material ya conocido.

- 2) La **segunda etapa** (2000 a 2006) está marcada por la aparición de plataformas que hicieron más sencilla la interacción digital (como son YouTube, Wikipedia, Skype, entre otras), el surgimiento de los teléfonos inteligentes y de las redes sociales. Los teléfonos inteligentes marcaron el inicio de una nueva manera de interactuar con el mundo digital, eliminando la necesidad de estar frente a una computadora y permitiendo acceder a él desde cualquier lugar. Con las redes sociales se comienza a compartir nuestra identidad en la WEB a través de la publicación de fotos, escritos, intereses, opiniones, trayectorias profesionales, entre otros; posibilitando también la conexión e interacción con otras personas.
- 3) En la **tercera etapa** (2008 a 2017) se desarrollaron las aplicaciones móviles (apps) y también surge la Inteligencia Artificial. Las apps son los llamados “software” de las computadoras que ahora están disponibles en los teléfonos celulares; entre ellas se pueden mencionar a: Spotify, Airbnb, WhatsApp, Instagram, Icloud, Tiktok, X (ex Twitter), entre otras. Esto permitió un salto en la diversidad de usos que se le puede dar a los teléfonos móviles. En esta etapa también se crearon los primeros videojuegos que tomaron recursos de la inteligencia artificial. La Inteligencia artificial hace uso de grandes volúmenes de datos y permite que las máquinas aprendan de la experiencia, se nutran con nuevos aportes y realicen tareas como los seres humanos.

En el año 2023, con la introducción del ChatGPT, la inteligencia artificial generativa junto a los modelos de lenguaje avanzados (LLM) irrumpen generando un nuevo escenario tecnológico donde la interacción entre el humano y la máquina se estrecha y transforma completamente, así como los procesos de construcción del conocimiento. Estas innovaciones prometen transformaciones importantes cuyo impacto a nivel individual y social aún es tema de debate y controversia en el ámbito académico.

3. Desafíos de la educación en la era de la información

En este contexto, la educación tiene por delante grandes retos en torno a la enseñanza de las tecnologías digitales y a la integración de la escuela con la cultura digital. Ya hace algunos años Serres (2013) observaba que los estudiantes que se presentaban en las escuelas en la actualidad eran muy diferentes a los de décadas pasadas donde las tecnologías de la información no eran parte de la vida cotidiana: su cerebro no se estimulaba ni funcionaba de la misma forma; habitaban un espacio “sin distancias” en la virtualidad; su mundo ya no estaba regido por expertos que centralizan e imparten el conocimiento; no se comunicaban de la misma forma; investigaban por su cuenta, indagaban sobre intereses sin necesitar de otros; se habían vuelto protagonistas en los procesos de aprendizaje. En su conferencia titulada “*Las nuevas tecnologías, revolución cultural y cognitiva*” (2015), Serres afirmó que “las nuevas tecnologías nos han condenado a ser inteligentes”. Desde su perspectiva había dejado de ser necesario que el saber esté concentrado en los cerebros, ya que este está disponible en los dispositivos y esta realidad invita a los sistemas educativos a desarrollar otro tipo de competencias en los alumnos como lo son la creatividad, la invención, el pensamiento crítico y la capacidad de análisis.

En esta línea, Byung Chul Han (2022) hace hincapié en la importancia de desarrollar el pensamiento crítico y de analizar racionalmente la información que se consume a través de las tecnologías de la información. La hiperinformación y la velocidad en la que esta puede ser absorbida a través de, por ejemplo, las redes sociales se contraponen a la necesidad de tiempo para analizar, constatar, criticar y sacar conclusiones. El autor plantea una nueva forma de “dominación invisible” donde se impone información que no necesariamente responde a una verdad. A pesar de que una de las intenciones iniciales de la revolución digital fue universalizar el acceso al conocimiento y evitar la dependencia de los expertos eliminando los límites en el acceso a la información y la cultura, se corren ciertos riesgos si esa autonomía no es ejercida sin una formación crítica que permita ponderar la veracidad de la información e identificar los sesgos e intenciones subyacentes.

Peirone (2018) considera un desafío para las instituciones educativas actualizar los modelos pedagógicos incorporando lo que él define como “saberes tecnosociales”. Estos saberes hacen referencia al conjunto de conocimientos, habilidades y prácticas que emergen de la interacción entre los jóvenes y la tecnología digital en su cotidianidad a partir del uso de las

aplicaciones móviles, los dispositivos interactivos, las comunidades en línea, las plataformas de juego y las redes sociales. Este tipo de habilidades surgen de la experiencia colectiva de manera intuitiva a partir de la acción y trascienden a la cuestión técnica. El autor plantea la necesidad de investigar sobre este tipo de saberes adquiridos por los jóvenes, de los que no existe desarrollo conceptual y teórico, para así poder incorporarlos en la dinámica escolar.

A su vez, esta nueva forma de estar en el mundo implica que los jóvenes puedan desarrollarse como “ciudadanos digitales”. La ciudadanía digital es ejercida al acceder y utilizar Internet para aprender, expresar opiniones, vincularse con otras personas, realizar trámites o transacciones, jugar, participar en foros, entretenerse. Es necesario asegurar los aprendizajes en niños y adolescentes que permitan hacerlo de manera segura y responsable y de esta manera evitar riesgos como pueden ser las estafas, el ciberbullying, la difusión no autorizada de imágenes íntimas, la exposición de datos personales y el grooming (SENAF, 2021).

Consideramos así que la forma de relacionarse con la tecnología digital puede no ser equilibrada y generar dependencia y sufrimiento en poblaciones con menores recursos psicológicos, vinculares o culturales. Por este motivo, es importante enseñar a los niños y adolescentes competencias para interactuar con el entorno digital de manera saludable. Esto incluye abordar en las aulas temáticas como la imagen personal y la autoestima vinculada a la interacción en las redes sociales, la gestión del tiempo y las posibles adicciones derivadas del uso de dispositivos tecnológicos e Internet.

En muchas oportunidades, la juventud es caracterizada como “nativa digital” por haber nacido en un mundo donde la tecnología digital e Internet se encontraban expandidos por lo que se infiere que saben desenvolverse fluidamente con este tipo de herramientas y de mejor manera que los adultos que no han nacido en estas circunstancias y son considerados como “inmigrantes digitales” (Prensky, 2001). Si bien las habilidades técnicas pueden ser desarrolladas por ellos con mayor facilidad o ya están adquiridas desde temprana edad, esto no implica que cuenten con todas las habilidades necesarias para un uso apropiado de la tecnología que traiga resultados positivos y evite riesgos. Los riesgos a los que se exponen no están directamente asociados con capacidades técnicas sino, más bien, con otro tipo de competencias que es fundamental desarrollar, como puede ser el pensamiento crítico y la capacidad de análisis.

A su vez, las desigualdades sociales y económicas que atraviesan adolescentes de contextos

vulnerables, impactan en limitaciones en el acceso a dispositivos y redes, dadas las condiciones del entorno en donde viven y el capital cultural al que pueden acceder, lo que puede condicionar también su potencial de desarrollo, sus competencias y motivaciones en relación al mundo digital (Ito et al., 2010). El sistema educativo debería tener presente estas circunstancias para promover condiciones que posibiliten los aprendizajes necesarios en este contexto.

A partir de la lógica de los algoritmos que personalizan los contenidos a consumir en las redes sociales, los usuarios se encuentran cada vez más aislados vinculándose con personas de similares características e intereses y consumiendo información que afirma sus pensamientos, valores y creencias (Pariser, 2017). Se observa una tendencia a aumentar la segregación entre las personas, que a diferencia de la segregación geográfica no es fácilmente observable. La problematización y reflexión sobre el diseño de las tecnologías digitales debería ser considerado dentro de las propuestas pedagógicas.

La tecnología digital ha transformado, también, los procesos de producción y el panorama laboral. Nos encontramos frente a procesos de producción con geografías variables, trabajo en equipo, interconexión y subcontratación. Esta nueva manera de organizar el trabajo, invita también a pensar en qué capacidades son necesarias actualmente desarrollar en las personas para que formen parte de esa red de producción y sobre cómo es el futuro del trabajo en este mundo digital (Castells, 1997). La educación no debería sólo centrarse en formar profesionales con las habilidades técnicas necesarias para cubrir la demanda laboral actual, sino que debería también favorecer procesos de aprendizaje donde se puedan desarrollar otras habilidades relacionadas a la creatividad e innovación que permitan la resolución de problemas en un mundo complejo, dinámico y diverso (Helsper, 2020).

Más recientemente, la masificación de servicios de inteligencia artificial generativa, a través de aplicaciones como ChatGPT, Gemini y otras, nos invita a repensar el proyecto formativo de los sistemas educativos, donde se invite a los estudiantes y docentes a ser partícipes en la construcción del conocimiento a través de la búsqueda de información, el pensamiento crítico y la creatividad impulsados por sus propias inquietudes. Este nuevo modelo ya no debe responder a los preceptos anteriores que guiaban a la pedagogía tradicional como lo son la formación en disciplinas como un fin en sí mismo y el saber encapsulado en libros, enciclopedias y expertos a donde hay que acudir; para auspiciar el aprendizaje basado en la

experiencia a partir de la participación en los procesos de construcción de conocimiento que lleven a la resolución de problemas en un mundo complejo y diverso. Para ello es necesario desarrollar en los estudiantes capacidades sociales y cognitivas superiores a las requeridas en el modelo tradicional que estaba basado principalmente en la repetición y la memorización.

En resumen, entre los principales desafíos en los que deben trabajar los sistemas educativos a fin de capacitar a los estudiantes sobre las tecnologías digitales podemos mencionar: el pensamiento crítico, la seguridad de la información, el desarrollo de competencias transferibles como son la invención y la creatividad, la formación en habilidades técnicas y de competencias para un mercado laboral diferente, la ciudadanía digital, la diversidad, la inteligencia artificial y la inclusión social.

4. De la brecha digital a la desigualdad sociodigital

En la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información realizada en 2003 organizada por Naciones Unidas y liderada por la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT), los gobiernos del mundo se comprometieron a

“construir una Sociedad de la Información centrada en la persona, integradora y orientada al desarrollo, en que todos puedan crear, consultar, utilizar y compartir la información y el conocimiento, para que las personas, las comunidades y los pueblos puedan emplear plenamente sus posibilidades en la promoción de su desarrollo sostenible y en la mejora de su calidad de vida.” (UIT, 2005: pp. 1).

Se definieron, además, los principios fundamentales y compromisos que garantizan la construcción de una Sociedad de la información inclusiva que brinde oportunidades y redunde en beneficios para todos los ciudadanos. Dentro de los acuerdos principales se encuentran los siguientes:

- Asegurar la participación de los gobiernos y de todas las partes interesadas en la promoción de las TIC para el desarrollo social.
- Garantizar el acceso a infraestructura de la información y tecnologías de la comunicación.
- Garantizar el acceso a la información y al conocimiento.

- Crear y fomentar la capacidad de las personas.
- Fomentar la confianza y seguridad en la utilización de las TIC.
- Generar un entorno propicio a nivel nacional e internacional para el desarrollo de la sociedad de la información.

Si bien este acuerdo cuenta ya con más de 20 años, actualmente en nuestro país existe una gran deuda en el cumplimiento de muchos de los preceptos enunciados anteriormente.

Según Aguiar (2007), la brecha digital hace referencia a la distancia existente, tanto en capacidad como en velocidad, entre los países o grupos sociales para incorporar las tecnologías de la información. Estas diferencias redundan en la llamada “brecha del conocimiento” que a su vez determinará el nivel de competitividad de las naciones y sus posibilidades de desarrollo. La CEPAL (2003) identifica dos tipos de brecha digital: a) la internacional que se da entre regiones y países, y b) la brecha digital doméstica, referida a los ciudadanos que forman parte de una sociedad en particular. Si bien la brecha digital internacional y la doméstica están directamente relacionadas, en el presente trabajo haremos referencia particular a la brecha digital doméstica vinculada al grupo de jóvenes con el que hemos trabajado. La imposibilidad o desigualdad en el acceso a infraestructura tecnológica y conectividad; y las deficiencias en el uso, apropiación y aplicación de la tecnología digital por parte de los ciudadanos en su vida cotidiana son los principales factores que conforman la brecha digital doméstica. Estas restricciones son una forma de exclusión social. Las personas se encuentran limitadas no sólo en términos materiales, sino también en la obtención de beneficios económicos, culturales y/o sociales como son: la participación ciudadana, el acceso a la información, el disfrute del arte y bienes culturales, la inclusión y representación política, entre otros. (CEPAL, 2003).

Selwyn (2004) define, a su vez, la brecha digital como:

“una jerarquía de acceso a varias formas de la tecnología en varios contextos, lo que resulta en diferentes niveles de compromiso y consecuencias” (pp. 351).

Luego, diferencia distintas etapas: 1) acceso formal o teórico a las tecnologías y contenidos; 2) acceso efectivo; 3) uso significativo de las tecnologías y consecuencias inmediatas y 4) su uso en términos de producción, consumo, actividades políticas, culturales, entre otros.

A principios de los años 90, la preocupación principal y, por lo tanto, la dimensión

preponderante a la hora de pensar la brecha digital era la posibilidad de acceso o no a dispositivos tecnológicos y a Internet. A medida que el acceso de las tecnologías de la información se fue masificando, el debate académico sobre la exclusión digital giró en torno a las variables sociales y culturales que influyen en el uso y apropiación de la tecnología. El simple acceso dejó de ser suficiente para garantizar la inclusión digital; si bien es un requisito indispensable, no determina por sí solo los beneficios que se pueden alcanzar mediante el uso de la tecnología.

Ellen Helsper (2023), más recientemente, introduce el concepto de “desigualdad sociodigital”, superando la discusión sobre el acceso, para analizar el uso y apropiación de la tecnología en relación con el concepto tradicional de desigualdad social. Las desigualdades y desventajas sociales se desencadenan a partir de la relación entre los activos físicos, financieros, humanos y sociales de los individuos y hogares, con sus estrategias de uso y con el conjunto de oportunidades a las que pueden acceder (Busso, 2001). La exclusión digital no es independiente de otras inequidades que se expresan en ciertas poblaciones. La incorporación de la tecnología se manifiesta de manera dispar entre los distintos grupos sociales, según su situación socioeconómica, edad, género, ubicación geográfica (zonas urbanas o rurales), entre otros (Aguiar, 2007).

Así Helsper, en su conferencia *“Desigualdad digital: explicaciones locales de patrones globales”* dictada en 2019, define la desigualdad sociodigital como:

“diferencias sistemáticas en las oportunidades y capacidades que tienen individuos de ciertos grupos en transformar acceso, habilidades digitales y uso en resultados tangibles en su vida diaria”

Para Helsper, el mundo digital se encuentra inmerso en el mundo social, donde a su vez las personas cuentan con ciertos recursos económicos, sociales, culturales y personales. Estos pueden actuar como barreras o facilitadores para desarrollar las variables necesarias para desplegarse en el mundo digital: acceso, actitudes y habilidades. Cuando las personas pueden acceder y utilizar la información y la tecnología para mejorar su calidad de vida y, a su vez, pueden evitar los riesgos que trae aparejado el mal uso de ellas, disminuyen las desigualdades sociales y se amplía el universo de posibilidades y oportunidades para su desarrollo. Contar con mayores recursos económicos no asegurará necesariamente una mayor inclusión digital. El acceso y una instrucción técnica básica son condicionantes para asegurar un uso incipiente

de la tecnología, sin embargo son las habilidades sociales y creativas las que posibilitan un uso extendido de ella para obtener a partir de allí resultados beneficiosos y tangibles en la vida cotidiana. Estas habilidades adquiridas permitirán hacer un uso significativo de la tecnología que abra puertas para trabajar, aprender, comunicarse, conectar con otros, participar, autorrealizarse, mejorar su salud y disfrutar los tiempos de ocio, aumentar su bienestar, entre otros. Traerán ventajas secuenciales y acumulativas que redundarán en mayores beneficios (Helsper, 2019).

Helsper introduce también el concepto de “ecologías sociodigitales”, que se refiere en este caso al entorno que incide en el acceso, así como en las motivaciones, habilidades, usos y experiencias de las personas en el mundo digital. Están conformadas por:

- a) un **espacio físico** que reproduce en su origen desigualdades históricas, está conformado por ciertos objetos materiales (que pueden ser digitales) y se encuentra cercano o inmerso en entornos donde se desarrollan ciertas actividades. La segregación que generan las desigualdades de origen según la ubicación geográfica limita el contacto con otros ambientes que hagan un uso distinto de la tecnología y de las redes;
- b) un **espacio social** conformado por personas que tienen una forma particular de relacionarse entre sí y de desenvolverse, donde la tecnología puede o no estar incluida en sus prácticas habituales. Es a partir de la observación y de la interacción cotidiana con las personas cómo se desarrollan habilidades, adquieren hábitos y despiertan motivaciones. Si una persona es parte de una comunidad en la que la tecnología forma parte de la vida diaria y se utiliza para resolver cuestiones en lo cotidiano, tendrá mayores oportunidades para adquirir habilidades digitales y aumentar su motivación para aplicarlas;
- c) un **espacio histórico** relacionado a los hábitos y cotidianidad de los integrantes de esos hogares o personas con las que se interactúa en el pasado.

Helsper (2019) observa también que los grupos en situación de vulnerabilidad social sufren sistemáticamente la desigualdad en el plano concreto lo que se refleja en los recursos económicos, civiles, culturales, sociales y personales con los que cuentan. En consecuencia, estos grupos tendrán también mayores dificultades para acceder y desarrollarse con la tecnología digital. Las personas con menores recursos económicos en el plano físico serán

más propensos a sufrir estafas en el mundo digital; o aquellos con menores recursos sociales y culturales a pasar por situaciones de discriminación, aislamiento, depresión o ciberbullying en el contexto de las tecnologías digitales. En este sentido, no se puede pensar las desigualdades digitales separadas de las desigualdades que atraviesan las personas en el mundo físico, éstas se encuentran profundamente relacionadas (Helsper, 2019).

5. Políticas públicas de inclusión digital en Argentina

5.1 Políticas sociales y de inclusión digital

Según Delgado (2001) la política social es definida como

“el conjunto de objetivos, regulaciones, sistemas y entidades por medio de las cuales el Estado se dirige a crear oportunidades y fortalecer instrumentos en términos de la equidad y la integración social”(pp.116).

Estas políticas buscan, entre otras cuestiones, poder identificar y reparar las causas por las cuales ciertos hogares se encuentran en situación de vulnerabilidad social y por lo tanto con menores posibilidades de acceso a niveles más altos de bienestar a través de por ejemplo, el trabajo, el tiempo libre, la participación ciudadana, la integración social, la autoestima, la seguridad económica, los servicios de salud y educación de calidad, entre otros.

Por su parte, las políticas de inclusión digital están enfocadas en reducir la brecha tecnológica para que los ciudadanos puedan ejercer sus derechos económicos, sociales y culturales en condiciones de igualdad (OEA, 2016). Las mismas se pueden desarrollar en distintas áreas temáticas y estar enfocadas en distintos grupos sociales. Existen políticas de inclusión digital cuyo eje principal se encuentra en la mejora de las condiciones de infraestructura y redes de conectividad en ciertas zonas geográficas; otras pueden estar enfocadas en la población adulta mayor, de gran importancia en el marco del fenómeno mundial de envejecimiento poblacional y en pos de asegurar un envejecimiento activo que optimice las oportunidades de salud, participación y seguridad de las personas a medida que envejecen; otras harán hincapié en la inclusión tecnológica para que la población pueda acceder a ciertos servicios públicos digitales, como puede ser la telemedicina o las prescripciones y recetas digitales, haciendo foco en la divulgación y capacitación de los grupos relacionados; entre otros.

A fin de contextualizar antecedentes en materias de políticas públicas en el entorno de los jóvenes en el que focalizamos este estudio, desarrollaremos brevemente algunos aspectos relevantes sobre las políticas educativas de inclusión digital en escuelas públicas de nivel secundario en Argentina entre los años 2010 a 2021.

5.2 Políticas educativas de inclusión digital en jóvenes de Argentina

A partir de la aparición de las computadoras y de Internet a escala masiva se han desarrollado distintas iniciativas para integrar la tecnología en el sistema educativo argentino. Estas políticas, en sus inicios, han sido implementadas en ciertos ámbitos, en distintos niveles de gobierno, de manera discontinua y sin coordinación. Los objetivos fundamentales eran: incorporar las computadoras para facilitar las tareas administrativas de las instituciones educativas y desarrollar los laboratorios necesarios para brindar la materia de Informática. Estas iniciativas han sido el motor para desarrollar, luego, políticas nacionales que han generado gran impacto en la comunidad educativa.

En las políticas de alcance nacional podemos identificar tres etapas:

- 1) 2006 - 2015: Ley de educación nacional 26.206 y programa Conectar Igualdad;
- 2) 2016 - 2019: Secundaria Federal 2030 y programa Aprender Conectados y;
- 3) 2020 - 2021: en el contexto de la pandemia COVID-19

Como desarrollaremos a continuación, cada una de estas etapas se encuentra enmarcada en las preocupaciones y debates internacionales en torno a la brecha digital y a los aspectos en que era necesario poner el foco a la hora de diseñar políticas de inclusión digital.

A continuación, desarrollaremos algunos aspectos relevantes de cada una de estas tres etapas:

5.2.1. Ley de Educación Nacional 26.206 y programa Conectar Igualdad

La Ley de Educación Nacional N° 26.206 fue aprobada por el Congreso de la Nación el 14 de diciembre de 2006. La misma, según menciona su artículo n° 1, “regula el ejercicio del derecho de enseñar y aprender consagrado por el artículo 14 de la Constitución Nacional y los tratados internacionales incorporados a ella”. Confiere al Estado Nacional, las Provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires “...la responsabilidad principal e indelegable de proveer una educación integral, permanente y de calidad para todos/as

los/as habitantes de la Nación, garantizando la igualdad, gratuidad y equidad en el ejercicio de este derecho, con la participación de las organizaciones sociales y sus familias”.

Determina que las políticas educativas nacionales tienen como objetivo asegurar una educación de calidad, permanente e integral con igualdad de oportunidades y posibilidades para toda la población garantizando así la inclusión educativa. Enmarca que estos objetivos se alcanzarán a través de políticas universales y de estrategias pedagógicas y de asignación de recursos que otorguen prioridad a los sectores más desfavorecidos de la sociedad.

En relación a las tecnologías de la información, uno de los objetivos de la política educativa nacional según la Ley de Educación Nacional es “desarrollar las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación” y así poder también, como indica su artículo 7, “garantizar el acceso de todos/as los/as ciudadanos/as a la información y al conocimiento como instrumentos centrales de la participación en un proceso de desarrollo con crecimiento económico y justicia social”.

Según lo mencionado, se puede observar como uno de los objetivos principales de esta Ley es garantizar la inclusión educativa, apuntando principalmente a la población más vulnerable a quien se deberá proveer de servicios y recursos específicos para poder alcanzar la universalidad en la cobertura.

En este contexto, en 2010 se lanza el programa “Una computadora para cada alumno”. El mismo fue el primero en la Argentina con la modalidad 1 a 1, destinado a estudiantes del ciclo superior de las escuelas medias técnicas de gestión estatal. El modelo 1 a 1 consiste en proveer de equipos de computación portátiles a estudiantes y docentes de manera individual. Este modelo supone una forma colaborativa de construcción del conocimiento, con mayor acceso a información, contenidos multimediales y posibilidades de interacción del grupo. Este tipo de programas se inauguró a partir de la aparición del proyecto One Laptop per Child (OLPC) en 2005 impulsado por Nicholas Negroponte del Laboratorio Tecnológico de Massachusetts (MIT) de Estados Unidos, que promovía el acceso de niños de países en vías de desarrollo a una computadora portátil de bajo costo. La visión de este programa inspiró a una diversidad de iniciativas en América Latina, siendo las más

conocidas el Plan Ceibal² en Uruguay y el Programa Conectar Igualdad en Argentina (Vaillant, 2013). Además, el modelo 1 a 1 fue adoptado en otros países de la región, como Chile, Brasil, El Salvador, Perú, Venezuela, Ecuador, Paraguay, Bolivia, Costa Rica y Colombia (Marés Serra et al., 2012).

El objetivo del programa Conectar Igualdad era complementar los laboratorios informáticos ya existentes para avanzar en modelos de arquitectura descentralizados y de construcción horizontal y colaborativa del conocimiento. La selección del nivel de enseñanza que tuvo como alcance el programa estaba relacionada a la importancia estratégica de desarrollar habilidades en las TIC para la inclusión en el mercado laboral de estos estudiantes avanzados.

El programa “Una computadora para cada alumno” fue finalmente una etapa más del programa “Conectar Igualdad” que se lanzó en Abril de 2010 a partir del Decreto 459/10 y duró en su primera edición 8 años. El mismo amplió el universo al que estaba enfocado, siendo destinatarios de las netbooks los estudiantes y docentes de escuelas secundarias, de educación especial e institutos de formación docente, que implicó en principio la entrega de 3.5 millones de netbooks (entre 2010 y 2013). A diferencia del programa anterior, permitía la utilización de las netbooks por fuera de los establecimientos educativos y las mismas eran cedidas a los alumnos definitivamente al finalizar los estudios de nivel secundario. Ampliaba los contenidos de formación docente que en un principio consistían en una instrucción básica sobre la utilización de la computadora y contenido aplicado a las demandas específicas curriculares de la educación técnica; se ofrecieron una serie de cursos presenciales y virtuales en distintas áreas temáticas: alfabetización digital, ciudadanía digital y estrategias didácticas. Además de la posibilidad de conexión a Internet, las computadoras contaban con plataformas de contenido propio disponible para los estudiantes y docentes (Educ.ar).

Dentro de los objetivos principales del programa, además del desarrollo de competencias

² El Banco Mundial ha participado parcialmente del financiamiento del Plan Ceibal (Banco Mundial, 2012) y lo considera un caso de estudio relevante, elaborando informes que analizan su desarrollo e impacto. Como señalan Molina et al. (2024), *"By exploring Ceibal's experience, policymakers, educators, and other stakeholders can gain a deeper understanding of the complexities and possibilities of implementing a comprehensive, nationwide program for digital education transformation"* (p. 6).

Más información disponible en:

<https://www.bancomundial.org/es/news/feature/2012/08/03/one-laptop-per-child>;
<http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL004933.pdf>

para el manejo de las tecnologías de la información, se encuentra el de garantizar la inclusión educativa a través de políticas universales, en un contexto de altos niveles de pobreza e indigencia donde el 30% de las vacantes de las escuelas públicas fueron asignadas a beneficiarios de la Asignación Universal por Hijo (Vacchieri, 2013).

El universalismo, de acuerdo a Filgueira (2006) es un modelo de protección social basado en una

“cobertura universal plena de prestaciones y riesgos esenciales, asegurando el acceso a transferencias, servicios y productos que cumplan con estándares de calidad, otorgados sobre la base de los principios de ciudadanía” (pp.5) .

Está sustentado en leyes que aseguran derechos básicos y se distancia del principio de selección de los beneficiarios de los servicios según su necesidad. Tanto en Argentina como en la región de Latinoamérica no se observan mayormente modelos universales puros, sino un intento de alcanzar la universalidad en la cobertura a todos los ciudadanos a través de políticas que aseguren, principalmente, el acceso a los servicios básicos de la población más pobre (Filgueira, 2013).

En el programa Conectar Igualdad el aspecto de la inclusión digital al que se le dió mayor relevancia, en sintonía con el debate internacional y la Ley nacional de educación, fue al acceso a dispositivos. El foco estuvo en asegurar el acceso a equipamiento tecnológico (se brindó una netbook a cada alumno y docente) y no tanto en garantizar la conectividad a través de Internet en los establecimientos educativos y hogares. Se buscaba de esta forma garantizar que todos los estudiantes alcanzados por el programa cuenten con un dispositivo tecnológico que podían utilizar tanto en la escuela como fuera de ella y achicar así la brecha digital de la población más vulnerable. Si bien se incluyó dentro del programa la formación en contenidos específicos de las tecnologías digitales tanto para los docentes como para los estudiantes, no es este el eje central del programa.

5.2.2. Secundaria Federal 2030 y programa Aprender Conectados

La política Secundaria Federal 2030 surge en el marco de lineamientos internacionales, como lo son la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible aprobada por la Asamblea General de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) en Septiembre de 2015 y la Declaración de Incheon para la Educación 2030.

El cuarto objetivo declarado por la Organización de Naciones Unidas en la Agenda de Desarrollo Sostenible 2030 es: “Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos”. Dentro de las metas específicas que se mencionan, se encuentra la de asegurar la terminalidad educativa en el marco de una enseñanza primaria y secundaria gratuita, equitativa y de calidad y **generar resultados de aprendizaje pertinentes y efectivos**. Estas últimas caracterizaciones que hacen a la calidad educativa se las puede vincular con otra de las metas descriptas que es la de aumentar considerablemente el número de jóvenes y adultos con las competencias necesarias para incorporarse al mercado laboral. En este sentido también, en otro apartado del documento se hace referencia a que “la expansión de las tecnologías de la información y las comunicaciones y la interconexión mundial brinda grandes posibilidades para acelerar el progreso humano, superar la brecha digital y desarrollar las sociedades del conocimiento (...)”. En cuanto a la inclusión, propone asegurar el acceso igualitario a la educación a los niños, niñas y adolescentes en situación de vulnerabilidad social (ONU, 2015).

En la Declaración de Incheon para la Educación 2030 del año 2015, se indica como urgente la necesidad de que los niños, jóvenes y adultos puedan adquirir las aptitudes y competencias para vivir y trabajar en un mundo interdependiente, “...basado en el conocimiento e impulsado por la tecnología” (pg. 26). Por otra parte menciona que “ninguna meta educativa debería considerarse lograda a menos que se haya logrado para todos” (pg.7). En relación a la calidad educativa, establece un compromiso con la mejora de los resultados del aprendizaje; fortaleciendo los recursos, insumos y procesos de evaluación. Hace mención a la importancia del rol docente, asumiendo la responsabilidad de velar para que los mismos se encuentren calificados profesionalmente, motivados y sostenidos en sistemas que aseguren los recursos y sean gestionados eficientemente.

Secundaria Federal 2030 es una política educativa que fue aprobada por el Consejo Federal de Educación en diciembre de 2017 a través de la Resolución N.º 330/17. Tiene como finalidad promover transformaciones en la organización pedagógica e institucional de la escuela secundaria para que todos los estudiantes puedan completar su trayectoria educativa con los saberes y las capacidades necesarias para la construcción de sus proyectos de vida y de la sociedad. La misma se sustenta, entre otros elementos, en relevamientos estadísticos donde la tasa nacional de egreso de los estudiantes del nivel

secundario alcanzaba solamente al 48%; dejando en evidencia la necesidad de realizar una “renovación profunda (...) a través de propuestas formativas relevantes, pertinentes e inclusivas que brinden mayores y diversas oportunidades para que todos/as los/as jóvenes logren finalizar su educación obligatoria” (MOA, 2017: pg. 8).

Según la resolución N.º 330/17, es responsabilidad de cada jurisdicción elaborar su plan estratégico del periodo 2018-2025 para la renovación integral de la educación secundaria; para lo cual establece un marco de referencia determinado en el documento denominado “Marco de Organización de los Aprendizajes para la Educación Obligatoria Argentina (MOA).”

El MOA brinda las dimensiones necesarias para repensar el modelo escolar que se encontraba vigente al momento y estaba basado en la enseñanza por disciplinas, para ir hacia otro modelo donde las experiencias pedagógicas que se diseñen fortalezcan el vínculo de la escuela con las situaciones que atraviesan los jóvenes y permitan el acceso a saberes significativos y a la formación de capacidades que los acompañaran en el transcurso de todas sus vidas.

Entre sus lineamientos se encuentra la incorporación de un enfoque de enseñanza por capacidades y competencias digitales transversales; el aprendizaje interdisciplinario; la promoción de prácticas vinculadas con el mundo del trabajo, el ámbito estatal y la comunidad; la resignificación del rol de la planificación como herramienta estratégica; entre otros.

El desarrollo de las capacidades en los estudiantes es el eje principal de esta política. Las capacidades son los recursos internos psicológicos, cognitivos, emocionales que permiten actuar de una determinada manera frente a las situaciones que se presenten en cualquier ámbito (académico, familiar, laboral, ciudadano, entre otros) (Roegiers, 2016). Entendiendo a las siguientes como las capacidades a desarrollar: la resolución de problemas; el pensamiento crítico; aprender a aprender; el trabajo con otros; la comunicación y el compromiso; y la responsabilidad local y global. Dichas competencias y/o habilidades convergen con las llamadas “Habilidades del siglo XXI” (Maggio, 2018). Transversalmente debe asegurarse el desarrollo de competencias digitales que fomenten la apropiación de las tecnologías de la información para facilitar la inclusión en la cultura digital y la sociedad del futuro. Las competencias digitales a las que apuntan son: la

creatividad e innovación, la comunicación y colaboración, la información y representación, la participación responsable y solidaria, el pensamiento crítico y el uso autónomo de las TIC.

Enmarcado en la política Secundaria Federal 2030 surge el plan Aprender Conectados, creado en Abril del año 2018 mediante el Decreto 386/2018 y la Resolución 1410/2018 del Ministerio de Educación.

Según el artículo 1 del Decreto que le da origen, el Plan Aprender Conectados se define como *“una propuesta integral de innovación pedagógica y tecnológica que comprenderá como núcleos centrales, el desarrollo de contenidos, el equipamiento tecnológico, la conectividad y la formación docente, que ayude tanto al desarrollo de las competencias de educación digital, como de las capacidades y saberes fundamentales.”* Estaba destinado a todos los alumnos que asistían a escuelas públicas de los niveles inicial, primario y secundario y a los alumnos de los Institutos de Formación Docente. **Su misión principal era integrar la comunidad educativa en la cultura digital promoviendo la innovación pedagógica y la calidad de los aprendizajes.** Buscaba promover la alfabetización digital centrada en el aprendizaje de competencias y saberes necesarios para una inserción plena en la cultura contemporánea y en la sociedad del futuro. Puso el acento en la búsqueda de la calidad educativa para fomentar la aplicación y el uso de la tecnología. Uno de sus objetivos era dotar a los establecimientos educativos oficiales del equipamiento tecnológico necesario para la implementación del plan y brindar la conectividad a Internet a los establecimientos educativos públicos que aún no la posean. Planteó una actualización de la currícula educativa y mejorar la formación docente en el uso de las nuevas tecnologías y la incorporación de nuevos contenidos en la temática. El programa Aprender Conectados puso el foco en los establecimientos educativos, considerándolos como los núcleos determinantes responsables de los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Los cuatro pilares básicos del programa eran entonces: el equipamiento tecnológico; la conectividad; los contenidos pedagógicos específicos y la formación docente actualizada. Como parte del equipamiento tecnológico, se suministró a los establecimientos educativos de aulas digitales móviles, laboratorios de robótica y programación, drones, impresoras 3D y simuladores de realidad virtual, con contenidos adaptados para los

distintos niveles de enseñanza.

En esta segunda etapa el foco en el diseño de las políticas públicas educativas de inclusión digital estuvo puesto en el desarrollo de habilidades y competencias para el uso significativo de las tecnologías digitales, siguiendo también los lineamientos a nivel internacional dados por los ODS de Naciones Unidas y la Declaración de Incheon que invitaban a generar resultados de aprendizaje pertinentes y efectivos. Se modifica la idea de que el acceso era la cuestión de mayor relevancia para resolver el problema de la brecha digital para dar mayor peso a brindar una propuesta formativa que permita el desarrollo de capacidades y saberes fundamentales para desplegarse en el mundo contemporáneo profundamente atravesado por la cultura digital.

5.2.3. La educación de los jóvenes en el contexto de pandemia COVID-19

A partir de la pandemia de COVID-19 y debido a la crisis sanitaria, el gobierno argentino dictó en marzo del 2020 el Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio, que constaba en medidas de confinamiento para evitar el contagio y propagación del virus. En este sentido, se suspendió el dictado de clases presenciales en los establecimientos educativos de todos los niveles (inicial, primario, secundario y de educación superior), migrando a un modelo de “Educación remota de emergencia”. Este concepto hace referencia a las experiencias escolares emergentes que se diferencian de los esquemas tradicionales de educación online ya que también lo conforman otros dispositivos no digitales. En esta línea, se creó el programa “Seguimos educando” cuyo objetivo era colaborar con las condiciones para la continuidad educativa. Lo hizo a través de disponibilizar recursos multimedia y plataformas para alumnos, docentes y directivos. También fueron utilizados métodos tradicionales para la difusión de contenido como son la TV, radio y cuadernillos impresos. A fines del año 2020 y durante el 2021, comenzaron a plantearse esquemas híbridos de asistencia (presencial y virtual) con protocolos diseñados para casos de contagio.

Según informes realizados por el Ministerio de Educación (2022), en diciembre de 2019 el 45% de los hogares no contaba con una computadora y el 53% no disponía de ella para uso educativo. Por otra parte, 3 de cada 10 hogares no tenía acceso a Internet y de los hogares que accedían, el 35% tenía problemas con su conexión.

En mayo de 2020 se realizó el lanzamiento del Plan Federal Juana Manso cuyo objetivo era mejorar las condiciones de infraestructura, conectividad, formación y difusión de contenidos. Se adquirieron 70 mil nuevas computadoras para su distribución. En el año 2021, el programa Juana Manso pasó a denominarse “Conectar Igualdad”.

En acuerdo con empresas de telefonía e Internet y a través del ENACOM (Ente Nacional de Comunicaciones) se liberó el uso de datos móviles para acceder a las plataformas de contenido educativo. Se declaró al acceso a telefonía y redes como servicios públicos esenciales y se suspendieron los aumentos de precios para ciertos servicios del rubro. Se otorgaron, también, créditos para la adquisición de computadoras a docentes. Para llevar adelante todas estas iniciativas fue necesaria la coordinación entre organismos, con empresas públicas y privadas (Rivoir y Morales, 2022).

Las TIC en este contexto tomaron gran relevancia en los procesos pedagógicos y dejaron expuestas las deficiencias y desigualdades aún existentes en la cuestión digital.

En este tercer momento atravesado por la pandemia de COVID-19, el objetivo principal fue el de asegurar la continuidad educativa. Para esto, los distintos países desplegaron diversas estrategias según las características de la población, las necesidades económicas y sanitarias y el estadio en cuanto al uso de las TIC en los sistemas educativos. Si bien debieron ser transformadas todas las dinámicas de enseñanza y aprendizaje incorporando las tecnologías digitales, en distintos niveles y profundidad según las características de los estudiantes y de las instituciones, con el lanzamiento del programa Juana Manso (luego llamado Conectar Igualdad) se vuelve a poner en el centro de la escena la cuestión del acceso como variable fundamental para la inclusión digital.

5.3 Comparación de programas y políticas públicas en sus tres etapas

A modo de resumen, la tabla 1, presentamos una comparación que sistematiza las principales características de los programas correspondientes a las tres etapas descriptas.

Tabla 1 . Programas de inclusión digital en Argentina (2010 - 2021)

Programa	Contexto	Objetivo principal	Estrategias
Conectar Igualdad (2010-2018)	Lanzado en el marco de la Ley de Educación Nacional 26.206 (2006), en un contexto donde la inclusión digital estaba asociada principalmente al acceso a tecnología.	Garantizar la inclusión educativa, especialmente de la población más vulnerable, a través del acceso a equipamiento tecnológico.	- Entrega de netbooks a estudiantes y docentes de escuelas secundarias, de educación especial e institutos de formación docente. - Formación docente en alfabetización digital y estrategias didácticas. - Plataformas de contenido propio (Educ.ar).
Aprender conectados (2018-2020)	Surge en el marco de la política nacional Secundaria federal 2030, alineado con la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de la ONU y la Declaración de Incheon para la Educación 2030, que ponen el foco en la calidad educativa y el desarrollo de habilidades y competencias digitales.	Integrar la comunidad educativa en la cultura digital promoviendo la innovación pedagógica y la calidad de los aprendizajes.	- Equipamiento de las instituciones educativas: aulas digitales móviles, laboratorios de programación y robótica, etc. - Formación docente actualizada. - Foco en el desarrollo de competencias digitales: programación, pensamiento computacional y robótica; ciberespacio, inteligencia colectiva y simulación; inclusión y diversidad; y juego y exploración
Educación Remota de Emergencia (2020-2022)	La pandemia COVID-19 y el Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio impusieron la educación remota de emergencia que contempló la utilización de recursos digitales como no digitales. En este contexto queda en evidencia las brechas digitales existentes, principalmente la	Asegurar la continuidad educativa.	- Programa “Seguimos educando” con recursos multimedia, plataformas digitales, TV, radio y cuadernillos digitales - Plan Federal Juana Manso (2020) que implicó la distribución de netbooks, mejorar la conectividad y formación docente - Declaración de los servicios de telefonía y redes como Servicios públicos

Programa	Contexto	Objetivo principal	Estrategias
	vinculada al acceso a dispositivos.		esenciales y suspensión de aumentos. - Créditos a docentes para la adquisición de computadoras - Coordinación con organismos públicos y privados.

Capítulo 2: Estado del arte

1. Estudios sobre inclusión digital y jóvenes en Argentina

A continuación presentaremos una serie de estudios que han indagado sobre la inclusión digital de jóvenes estudiantes de nivel secundario de Argentina. Analizan, entre otras cuestiones, cómo los entornos sociales y educativos a los que pertenecen influyen en el acceso y las formas de interacción con las tecnologías digitales y cómo las políticas públicas de inclusión digital han contribuido en reducir la brecha digital.

Considerando las etapas que hemos mencionado en el apartado anterior, hemos clasificado estos estudios según el momento en que fueron realizados considerando que el tercer momento, la pandemia COVID-19, fue un punto de inflexión que trajo a la luz nuevos debates en torno al acceso, uso y aplicación de la tecnología en las escuelas y en los hogares de los jóvenes.

2. Estudios anteriores a la pandemia COVID-19

- **“Usos escolares de Internet en adolescentes de sectores populares”:** La investigación se basó en jóvenes de sectores populares de la Ciudad de Buenos Aires en el marco de la implementación de programas uno a uno. Se identifica que los usos que dan estos jóvenes a la tecnología digital están vinculados al entretenimiento y la comunicación que, a su vez, son coincidentes con los de clases medias que utilizan las mismas plataformas digitales. Los usos escolares, en cambio, son más acotados. A pesar de las percepciones positivas que tienen los adolescentes de aplicar la tecnología digital para la resolución de sus tareas del orden académico, se pueden observar mayores dificultades para llevarlo a cabo por las condiciones de los entornos que habitan. Estas condiciones están vinculadas a las dificultades que se les presentan en el acceso a computadoras e Internet en sus hogares, la falta de espacio y comodidad para poder dedicarse al estudio, la carencia de herramientas y conocimientos de las familias para resolver problemas de mantenimiento que puedan surgir en los dispositivos o para acompañarlos en la resolución de sus tareas vinculadas a la informática. Así como estos aspectos existen muchos otros de la vida cotidiana que repercuten en usos desiguales de las tecnologías a nivel escolar. Los autores recomiendan, que independientemente de asegurar la universalización del acceso, se debe también considerar estas variables en el diseño de los programas públicos para abordar la problemática de una manera integral (Basile, Linne,

2013).

- **“¿De qué hablamos cuando hablamos de brecha digital? Desafíos de los planes 1 a 1, la alfabetización tecnológica y la educación en el siglo XXI”**: Este trabajo se centró en estudiar la brecha digital de jóvenes de sectores populares. Determina que no sólo es necesario disminuir la brecha digital de acceso, sino también la brecha digital de uso que está particularmente asociada a trayectorias educativas desiguales y al capital cultural. El estudio establece en sus conclusiones que desarrollar habilidades y competencias para el uso significativo de las tecnologías digitales es crucial para superar la brecha digital (Linne, 2015).

- **“La inclusión digital y la educación en el Programa Conectar Igualdad”**: En este estudio se indagó sobre las transformaciones que se dieron en las instituciones y en los distintos actores a partir de la incorporación masiva de tecnología en la vida escolar a partir de la implementación del programa Conectar Igualdad en la Ciudad de Buenos Aires. Esta investigación concluye que el programa permitió la reducción de la brecha digital de acceso ya que los jóvenes lograron tener contacto cotidiano con la tecnología, sin embargo la apropiación y el uso varía según el sector social al que pertenecen y al capital cultural que estaba a su alcance. Se identificó que el acceso a los dispositivos tecnológicos no se puede relacionar directamente con una mejora en la calidad educativa y que es necesario realizar transformaciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje para que la escuela pueda integrarse a la cultura digital (Lago Martinez, 2015).

- **“Inclusión, escuela y conocimientos: Elementos para un análisis materialista del programa Conectar Igualdad en las escuelas argentinas”**: Esta investigación se basó en un trabajo de campo a partir de entrevistas representativas a nivel nacional a alumnos y docentes beneficiarios. Según este estudio el Programa Conectar Igualdad ha permitido el avance en la inclusión digital de los sectores desfavorecidos, sin embargo es necesario atender a los desafíos que se presentan en cuanto a las adecuaciones que se requieren hacer por parte de las instituciones y docentes en las prácticas pedagógicas, mejorar la conectividad, asegurar el mantenimiento o soporte técnico de los dispositivos, entre otros, para que se genere un mayor impacto en términos de inclusión digital. También coincide en que el capital social es determinante en las formas de apropiación y uso de las tecnologías por parte de los actores (Zukerfeld, 2018).

En líneas generales, los estudios anteriormente mencionados coinciden en que programas de inclusión digital 1 a 1, como lo fue Conectar Igualdad, han logrado avances en reducir la brecha digital de acceso sin embargo presentan desafíos en cuanto al uso y la apropiación de la tecnología. El contexto socioeconómico y las trayectorias vitales de los jóvenes condicionan sus posibilidades para adquirir nuevas habilidades e incorporar ciertos usos y hábitos más significativos. Coinciden en que incluir las tecnologías digitales en las escuelas representa un desafío pedagógico, considerando fundamental la capacitación docente y la transformación de las prácticas áulicas.

3. Estudios realizados durante y posteriormente a la pandemia COVID-19

- **“De la ilusión al desencanto: sentidos y críticas en torno a la inclusión digital.”:** Esta investigación de orden cualitativo indaga sobre las percepciones de los docentes en torno a la implementación de los programas de inclusión digital en contextos de pobreza urbana. Dentro de los aportes más interesantes se encuentra la necesidad de que las políticas públicas tengan en cuenta los contextos de implementación donde se llevan adelante, es decir, las condiciones materiales y subjetivas de las escuelas y de la comunidad y no sean planteados como una “solución mágica”. Considera de gran importancia involucrar a los actores que formarán parte de la puesta a punto de la política, sus problemáticas y requerimientos en su cotidiano para el diseño de las mismas y así asegurar mejores resultados (Armella, Langer, 2020).
- **“Simuladores/as, motivados/as y autodidactas: jóvenes y aprendizajes en tecnologías digitales”:** El presente trabajo reflexiona sobre cómo el contexto social influye en el aprendizaje de habilidades, la apropiación y el uso de tecnologías digitales. Se realiza a partir de un estudio biográfico de una adolescente de clase media alta. Hace foco en los aprendizajes informales a partir de sus experiencias vitales y concluye que el acceso privilegiado a tecnología con diversidad de dispositivos en su entorno, así como el acompañamiento familiar que genera autoconfianza en los jóvenes y las motivaciones que se dan a partir de la interacción con su círculo social permite una apropiación y uso más significativo de las tecnologías digitales que en otros entornos sociales menos favorecidos (Lemus, 2020).
- **“Condiciones sociales para la continuidad pedagógica en tiempos de pandemia: conocimientos movilizados por el Programa Conectar Igualdad en Argentina.”:** Esta

investigación analiza la experiencia de la educación a distancia durante la pandemia COVID-19 tomando como punto de referencia para el análisis el programa Conectar Igualdad. Considera que dicha política pública ha dejado un antecedente de relevancia al legitimar la incorporación de las tecnologías digitales en las propuestas escolares y fue una base para la implementación de la educación a distancia. Sin embargo, si bien el programa contribuyó a mejorar las situaciones de acceso a dispositivos aún persisten disparidades en cuanto a conectividad y competencias de los jóvenes para aplicarlas con fines educativos. A su vez menciona que, si bien los teléfonos celulares han complementado o reemplazado la utilización de computadoras en muchos casos, el tipo de hardware usado por los estudiantes en las prácticas pedagógicas impacta en la calidad de la interacción y los resultados. El estudio pone en relevancia el rol de la escuela ya que es la que contribuye a equilibrar y complementar las desigualdades de los hogares. En contextos de educación a distancia, es necesario hacer foco en evitar profundizar las desigualdades sociales y educativas ya existentes (Benitez Larghi, 2020).

- **“Escuelas WhatsApp y Escuelas Zoom: Desigualdad y segregación educativa durante la pandemia COVID-19 en Argentina”:** Este artículo analiza cómo se ha llevado adelante la “Educación remota de emergencia” durante la pandemia COVID-19 en los distintos establecimientos educativos. Identifica una brecha significativa en cuanto al acceso a tecnología entre los alumnos y, en menor medida, entre los docentes de escuelas de contextos favorecidos y desfavorecidos. Así como, también, se observan estrategias diferenciadas para llevar adelante la escolarización: en los contextos más desfavorecidos las aplicaciones utilizadas principalmente fueron WhatsApp y el correo electrónico, predominando los intercambios asincrónicos y de menor frecuencia; a diferencia de las escuelas de contextos favorecidos donde la interacción era más fluida y se realizaba a través de plataformas de videoconferencia o escolares, como puede ser Google Classroom. La participación familiar ha sido clave para la implementación de la “Educación remota de emergencia”, que también se dio de manera dispar en los hogares según el contexto socioeconómico al que pertenecían. Se observa, a su vez, en este período una mayor tasa de abandono escolar en escuelas de contextos vulnerables. A modo de resumen, dentro de los aportes de mayor relevancia de este estudio se puede mencionar que la pandemia COVID-19 ha dejado expuestas las desigualdades y la segregación escolar pre-existentes. La disparidad en el acceso a la tecnología, en los modelos de escolarización y en la participación familiar durante la

“Educación remota de emergencia” han profundizado las inequidades ya vigentes del sistema educativo (Romero, Krichesky, Zacarias, 2021).

- **“Interrelaciones entre desigualdades sociales y educativas en el nivel secundario. Una revisión teórica, multidimensional y (post) pandémica”:** El artículo indaga sobre el poder democratizador o segregador de la escuela y su incidencia en la reproducción social. Reflexiona sobre el concepto de segmentación educativa que se refleja en una diferenciación de la oferta y calidad educativa ligados al contexto social de los actores que participan (alumnos, docentes). Dentro de las conclusiones de mayor relevancia se encuentra que la restricción y suspensión de la asistencia a la escuela a partir de la implementación del “Aislamiento social preventivo y obligatorio”, en un contexto de desigualdades digitales con limitaciones en el acceso a Internet y dispositivos en los hogares y en las capacidades de los estudiantes, docentes e integrantes de los hogares; ha profundizado las desigualdades educativas ya existentes (Jacinto, Fuentes, Montes, 2022).

En resumen, los estudios posteriores a la pandemia que analizaron las características de la educación remota de emergencia coinciden en que esta circunstancia ha dejado en evidencia las desigualdades educativas y digitales preexistentes ligadas al contexto socioeconómico al que pertenecen los jóvenes. Por lo tanto, de forma general, habría cierta coincidencia en la necesidad de contar con políticas públicas superadoras que contemplen una visión integral de la problemática considerando el contexto social y educativo del que forman parte los estudiantes para lograr una mayor incidencia.

Capítulo 3: Consideraciones metodológicas

1. Enfoque cualitativo exploratorio

La metodología de este trabajo se basa en un enfoque cualitativo exploratorio. Este enfoque nos permite un acercamiento al tema que nos ocupa de manera preliminar, indagando en aquellos aspectos y matices vinculados a los usos de recursos digitales relacionados con la cultura digital en sectores vulnerables. Este tipo de investigación se caracteriza por su flexibilidad y apertura, lo que nos ha permitido reflexionar sobre nuestras preguntas a medida que se avanzaba en el trabajo. Nuestro propósito, como en todo estudio exploratorio, no es proporcionar respuestas definitivas, sino generar ideas y preguntas que puedan servir de base para investigaciones más profundas en el futuro. En efecto, como afirma Sabino (1998) las investigaciones exploratorias se realizan especialmente cuando el tema elegido ha sido poco explorado y reconocido, y cuando aún sobre él es difícil formular hipótesis precisas o de cierta generalidad. Suelen ser útiles, también, cuando aparece un nuevo fenómeno que, precisamente por su novedad, no admite todavía una descripción sistemática o cuando los recursos que dispone el investigador resultan insuficientes para emprender un trabajo más profundo. Por otra parte, estos estudios exploratorios son valiosos cuando nos enfrentamos a fenómenos poco comprendidos o situaciones complejas donde interactúan múltiples factores. En tales casos, la investigación exploratoria nos permite realizar un reconocimiento inicial del terreno, abriendo el campo para futuras investigaciones más específicas. En este sentido, este enfoque resultó accesible e interesante para abordar la complejidad de la brecha digital con los recursos disponibles para este proyecto, en tanto nos permite aproximarnos a la identificación y descripción de patrones y rasgos emergentes en un contexto en el que inciden multiplicidad de factores.

1. 1. Objeto de estudio

El objeto de estudio de la investigación fueron las formas de uso que manifiestan los jóvenes de sectores sociales desfavorecidos al relacionarse con la cultura digital.

1.2. Dimensiones de análisis

- Condiciones de acceso a dispositivos tecnológicos y a Internet en términos de calidad y ubicuidad
- Finalidad e intensidad del uso de tecnología digital
- Motivaciones e interés para el uso y aplicación de las tecnologías digitales
- Características del ambiente socio-digital que habitan
- Abordaje de la tecnología digital en la escuela

2. Trabajo de campo

El trabajo de campo realizado para este estudio exploratorio incluyó dos etapas. La primera, abordada a través de una encuesta de aproximación y el segundo, con una serie de entrevistas en profundidad. Las mismas se realizaron durante los meses de septiembre y octubre de 2023.

2.1. Primera etapa

Se realizó una encuesta de aproximación a un total de 13 estudiantes de nivel secundario residentes en los barrios de Beccar y La Cava que participan en programas de acompañamiento escolar en una organización de la sociedad civil. Dicha Asociación civil trabaja hace más de 20 años en el territorio con niños, niñas, adolescentes y sus familias. El principal objetivo del programa es acompañar la trayectoria educativa de los niños, niñas y adolescentes a través de apoyo escolar para realizar sus tareas y estudiar junto con otros estudiantes y voluntarios. A su vez, brinda talleres de educación sexual integral, literatura, huerta y facilita espacios de reflexión para los jóvenes. Cuenta también con apoyo psicológico a disposición de niños y adultos que precisan tratamiento.

Durante una jornada de apoyo escolar fueron invitados todos los jóvenes que estaban presentes a participar de la encuesta haciéndolos conocer también los objetivos de la investigación. Existía cierta familiaridad con dichos adolescentes, ya que he participado como voluntaria en el apoyo escolar, asistiéndolos en sus tareas una tarde a la semana. Esto permitió un mejor acercamiento y apertura dada la confianza preexistente. Los 13 jóvenes que respondieron la encuesta no fueron preseleccionados y participaron todos de forma voluntaria. La Asociación civil cuenta con tres computadoras que fueron utilizadas para la resolución de

la encuesta de manera presencial. A través de un cuestionario, que fue digitalizado en un formulario a través de Google Forms, respondieron las preguntas de forma autogestiva, no anónima e individual. No hubo un diálogo con los adolescentes en esta instancia para profundizar las preguntas, sino que la interacción se acotó únicamente a brindar el apoyo necesario para que puedan resolver el cuestionario.

Los jóvenes encuestados tenían entre 12 y 17 años al momento del estudio y residían en el barrio La Cava o en la periferia del barrio en Beccar. Se encontraban asistiendo a escuelas públicas y privadas confesionales con subsidio estatal dentro del Municipio de San Isidro.

Por último, es importante observar que estos adolescentes, al participar de las actividades de la Asociación civil y, de esta manera, contar con un espacio de contención y acompañamiento en sus estudios, pueden encontrarse en una situación más favorable en relación a las tecnologías con respecto a otros jóvenes de los mismos barrios en los que ellos viven que, podrían estar en situaciones mucho más desfavorecidas aún.

En resumen, el objetivo de la encuesta de aproximación de la primera etapa fue realizar un primer acercamiento a la situación general de esta población en términos de acceso, usos tecnológicos, clima educativo del hogar, y encuadre escolar en relación a las tecnologías digitales; para luego seleccionar perfiles diversos y realizar entrevistas en profundidad en la segunda etapa.

2.2. Segunda etapa

La segunda etapa tuvo por objetivo profundizar la primera encuesta de acercamiento realizando una serie de entrevistas en profundidad de perfil biográfico. Para la selección de participantes se tuvo en cuenta, principalmente, la disponibilidad y especial interés de esos adolescentes en sumarse a la propuesta, privilegiando diversidad en sus perfiles (en cuanto a edad y género) y que residieran en el barrio de La Cava (y no en la periferia) asumiendo que se encontrarían en viviendas de mayor vulnerabilidad.

El barrio La Cava se encuentra ubicado en la localidad de Beccar, Partido de San Isidro, situado en la zona norte del Gran Buenos Aires. En la localidad de Beccar hay aproximadamente 60.000 habitantes y en el barrio La Cava hay alrededor de 15.000 habitantes que conviven a diario con las problemáticas de los barrios populares del conurbano

bonaerense. Esto quiere decir, que pese a los intentos de gobiernos provinciales y locales de urbanizar los asentamientos populares - a los que se suele llamar “villas” con cierta carga despectiva - , aún sigue habiendo un acceso precarizado a servicios básicos como el agua, la electricidad, el gas, el transporte, los servicios de emergencia (ambulancias), seguridad, entre otros. La situación de los adolescentes que viven en el barrio se encuentra en desventaja con respecto a aquellos que viven en la periferia y acceden a otras facilidades.

La mayoría de los jóvenes entrevistados se encontraban asistiendo a escuelas de gestión pública, cursando en distintos años.

Una vez elegidos los perfiles, se realizaron cinco entrevistas biográficas semiestructuradas, donde a partir de una guía de preguntas pautada, se buscó generar un diálogo abierto y así poder rescatar sus trayectorias vitales, sus experiencias y percepciones en torno a distintos aspectos sobre el tema de investigación (Muñiz Terra, Frassa, Bidauri, 2018).

Las cinco entrevistas, basadas en una guía de pautas diseñada para profundizar cada encuentro, tuvieron, cada una, una duración de entre 20 y 30 minutos. Fueron realizadas presencialmente, grabadas y luego transcriptas para su posterior análisis. El texto completo y anonimizado de las entrevistas se incluye en el anexo 3.

Capítulo 4: Resultados de la investigación

1. Hallazgos y análisis

Las encuestas iniciales nos permitieron conocer a grandes rasgos las características del grupo general del que luego se realizaría la selección para las entrevistas de profundización.

En el segundo momento de trabajo de campo las entrevistas nos permitieron profundizar sobre este primer acercamiento. Entre los hallazgos, emergen una serie de temas recurrentes que, para su mejor descripción, hemos organizado en los ejes temáticos que se desarrollan a continuación.

1.1. El celular como el dispositivo predominante

Los jóvenes entrevistados manifestaron usar el celular como su principal dispositivo para acceder a Internet y realizar diversas actividades, como consumir contenido en la red social TikTok, comunicarse por WhatsApp, y en menor medida, buscar información para la escuela. Este uso intensivo del celular se menciona incluso en hogares donde hay computadoras disponibles, las cuales se utilizan principalmente para guardar fotos o descargar archivos.

“No usan la computadora las personas que viven conmigo, mi mamá tiene Facebook pero lo usa por celular. La computadora no la usamos casi.” (Entrevistado 2, 12 años)

Todos los adolescentes entrevistados contaban con un celular propio y acceso a Internet durante la mayor parte del día (en la escuela, hogar o en la Asociación civil). En algunos casos, decían acceder también a Internet a través de datos móviles lo que les asegura conexión durante todo el día y en la calle.

En la mayoría de los casos, mencionaron encontrarse conectados y utilizando Internet a través del celular diariamente por más de 8 horas. Sin embargo, no parece existir relación directa entre cantidad de tiempo y la calidad del uso. En algunos casos pueden notar cierta adicción a la tecnología o malestares que pueden estar vinculados al uso excesivo de pantallas que intentan, a veces, resolverlo por su cuenta y, paradójicamente, a partir de recursos digitales. En otros casos, existe la intervención de adultos para regular el uso. La tecnología puede resultar un “arma de doble filo”, en relación a los riesgos y beneficios que pueden traer a los jóvenes.

—*“Imaginate que son las 7 de la tarde y, ah, hoy no lo use tanto (se fija en el controlador de uso del teléfono celular): lo usé 6 horas. Yo por lo general lo uso entre 11 y 12 horas, hasta esta hora y hasta la noche, serán 20 horas que lo uso.*

—*O sea que de las 24 horas, ¿lo usas 20?*

—*Sí, porque yo me levanto a las 6 para ir al colegio. Pero a las 2 o 3 de la mañana me levanto porque me olvido de poner la alarma o me quedo boludeando en TikTok. Y a veces me duermo como a las 3 de la mañana, porque tengo tanta ansiedad de tanto hacer cosas y es como que no puedo dormir.*

—*¿Qué te quedas viendo?*

—*Me quedo viendo ASMR³ en TikTok.*

—*¿Qué es eso?*

—*Son sonidos relajantes y también visuales (sic) que están muy buenos. Me pongo los auriculares y eso me ayuda a bajar el estrés y a dormir.” (Entrevistado 5, 17 años)*

De acuerdo al relato de los jóvenes entrevistados, observamos que esta complejidad no se está abordando adecuadamente por las escuelas ni tampoco por las personas que forman parte de sus entornos.

—*“En la pandemia me volví vicia vicia, que imaginate era quedarme desde las 6 de la mañana hasta el otro día. Mi mamá me decía: “Andate a bañar...” “No, no quiero”. “Vení a comer...” “No, no quiero”. Y bueno, era todo el día vicio. Y después pasó una situación que mi mamá me dijo: “Borra ese juego que estás muy viciosa”. Lo borré y lo volví a instalar. Me dijo que lo vuelva a borrar. Lo borré y lo volví a instalar. Y me dijo que lo vuelva a borrar y así... Y bueno, se enojó. Me acuerdo que me había retado re feo mal, y entonces bueno, lo borre.*

—*¿Y de qué era el juego?*

—*Que se yo, de matar a personas. De hacer como guerras.*

—*¿Jugabas con otra gente?*

—*Con gente de otros lados. Eso tampoco le gustaba a mi mamá, que juegue con personas que no conocía.*

³ La abreviatura ASMR significa: “Respuesta Sensorial Meridiana Autónoma (Autonomous Sensory Meridian Response). Se tratan de videos que, a través de ciertas imágenes o sonidos, favorecen a experimentar relajación y calma.

—¿Y hablabas con esas personas?

—No, era nada más en el jueguito. De vez en cuando, muy pocas veces, era hablar en WhatsApp o en Instagram.” (Entrevistado 4, 14 años)

Algunos adolescentes también mencionaron riesgos vinculados al mal uso de las redes sociales e Internet: grooming⁴, cyberbullying, robo de información, etc. Estos casos son los que, a su vez, cuentan con un mayor seguimiento por parte de los adultos convivientes en los hogares o han tenido algún acercamiento al tema en la escuela en contexto de clases de NTICx⁵.

“No soy muy de las redes sociales. Lo único que tengo es TikTok. Antes tenía Instagram pero después pasaron un par de situaciones con Instagram y mi mamá me lo hizo borrar. Me dijo que me iba a dejar usarlo cuando ella me vuelva a tener esa confianza que me tenía. (...) Fue porque yo mandaba mensajes bardeando o me mandaban mensajes bardeando con amigas. Pero a ella no le gusto eso, entonces me lo hizo borrar.

—¿Era con amigas cercanas?:

—Sí sí sí, conocidas. Pero a ella no le gusto y me hizo borrar Instagram.” (Entrevistado 4, 14 años)

Es interesante observar cómo en algunos casos, los entrevistados manifiestan preocupación por la privacidad y toman, por cuenta propia, decisiones de autopreservación y autorregulación en ese sentido.

“—En Instagram tenés 850 seguidores. ¿Quiénes son?

—No sé, yo no los conozco a la mayoría. (...) No, no les hablo porque no los conozco. Me empezaron a seguir porque yo tenía el perfil público, cuando lo puse privado hace unos años ya no acepto a nadie.

—¿Y por qué lo pasaste a privado?

—Para que no me agreguen tantas personas” (Entrevistado 1, 16 años)

⁴ El grooming es definido por la Real Academia Española como el “acoso sexual a menores de edad a través de medios informáticos o telemáticos, fundamentalmente mediante chats y redes sociales”.

⁵ La sigla NTICx corresponde a la materia “Nuevas Tecnologías de la Información y la Conectividad” incluida en la currícula de nivel secundario en algunos establecimientos educativos

El teléfono celular es sin duda, el dispositivo protagonista de la conectividad de estos jóvenes. Sus principales usos se relacionan con el entretenimiento y la socialización.

1.2. Integración de la tecnología digital en la escuela

Las escuelas de los jóvenes entrevistados, como hemos mencionado, en todos los casos se trata de instituciones de gestión estatal y muestran un bajo nivel de integración de la tecnología en la enseñanza.

“—¿En el colegio tienen computadora?

—No tenemos, no usamos. (...) En primaria sí, pero ahora no.

— ¿Hay algún laboratorio de informática?: -Nada.” (Entrevistado 2, 12 años)

Si bien algunas cuentan con laboratorios de informática, el uso de computadoras se limita a la materia NTICx y en algunos casos, a la búsqueda de información para otras materias.

“En el colegio hay un laboratorio con computadoras que podemos usar de a dos. No se usa para dar clases de computación, podemos usarlo cuando hay que buscar información para alguna materia. Sólo Política y Ciudadanía nos piden ir a buscar información en el laboratorio.” (Entrevistado 1, 16 años)

Los usos mencionados suelen vincularse a habilidades técnicas básicas para el uso instrumental de la tecnología a partir de herramientas informáticas como pueden ser Excel o Word. No así en desarrollar otras habilidades sociales, creativas, críticas o de pensamiento computacional más elaborado como podría darse a través de la enseñanza de contenidos de programación o robótica. Estos últimos considerados, en la normativa vigente, como núcleos de saberes prioritarios para incorporar en la educación digital de los distintos niveles de la educación obligatoria (Resolución 343/18, Consejo Federal de Educación).

“—Hay un salón sólo que es de NTICx, pero son antiguas las computadoras. Igual el año pasado teníamos, nos enseñaban cómo hacer las “cositas de Excel” (sic), cómo usar una computadora. La usábamos de a dos o de a tres. Aprendíamos a hacer un curriculum, cosas básicas.

—¿Les enseñan cómo buscar información?

—No, eso no. Más que nada cómo usar los botones y el teclado para calcular con el Excel. Por ejemplo, si trabajas en un supermercado, cómo hacer una lista de precios.”
(Entrevistado 5, 17 años)

Si bien el acceso a computadoras es limitado, de acuerdo a lo manifestado por los entrevistados, ya sea por su falta, estado de mantenimiento o la calidad en la interacción con ellas (con frecuencia se usan de manera compartida), la utilización del celular e Internet en el colegio pareciera darse con cierta libertad. Todos los jóvenes mencionaron que tenían acceso a Internet a través de wifi en sus escuelas y que éste era de buena calidad. Manifiestan, también, que se les permite utilizar el celular en el aula para realizar tareas y no parecen percibir controles fuertes en relación a qué usos están haciendo efectivamente de sus dispositivos personales.

“En el cole podemos usar el celular libre en todas las materias, pero sólo para hacer la tarea. Hay wifi. No nos hacen ningún problema igual si lo usamos para otras cosas.” (Entrevistado 1, 16 años)

“Hay momentos que te dicen “guarda el celu” pero no le dan tanta importancia.”
(Entrevistado 4, 14 años)

Es interesante observar que el uso útil del celular en el contexto escolar parece ser asimilado a la búsqueda de información.

“—¿Les dejan usar el celular?”

—Cuando hay que buscar información sí, pero sino no. Igual lo usamos...”
(Entrevistado 2, 12 años)

Sin embargo, es importante considerar que incorporar el celular en las dinámicas escolares puede relacionarse con otro tipo de usos valiosos desde el punto de vista pedagógico: facilita la comunicación sincrónica y asincrónica; organiza redes entre alumnos y docentes fomentando la cooperación; permite acceder a infinidad de contenidos y recursos de diversas fuentes; puede ser un medio para la producción y publicación de contenidos audiovisuales; posibilita el acceso a recordatorios, agendas, noticias e información en línea; permite la resolución de cálculos y el uso de mapas digitales, traductores, diccionarios; etc. Así mismo, puede traer efectos negativos en las dinámicas áulicas, siendo potencialmente un factor de

distracción que dificulta los procesos de enseñanza y aprendizaje y reduce la concentración en clase. En la actualidad existe un profundo debate sobre la utilización de teléfonos celulares por parte de los estudiantes en las aulas. Al respecto es importante mencionar que sobre este tema, en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires la resolución del Ministerio de Educación prohibió su uso en los niveles primario e inicial durante las clases y recreos, y reguló el uso en el nivel secundario, limitando sólo a las actividades pedagógicas en que sea necesario su utilización. No obstante de este lineamiento, queda en última instancia en manos de las autoridades de cada institución la decisión de cómo implementar el protocolo y las pautas correspondientes (Resolución N° 2075/MEDGC/24).

En cuanto a las propuestas de los docentes mencionadas por los entrevistados para incorporar las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje, éstas parecen darse de manera escasa y en casos particulares. Como ya fue mencionado, están vinculadas principalmente a la búsqueda de información en Internet para la resolución de tareas y, en segundo lugar, a la utilización de las plataformas de aulas digitales para la descarga de contenidos proporcionados con un fin didáctico específico.

Dichas plataformas son un espacio digital donde los directivos, docentes y alumnos pueden interactuar y comunicarse entre sí, subir contenidos o consignas a trabajar, realizar las entregas de sus producciones, realizar seguimientos y evaluaciones, entre otros. Todas estas actividades pueden realizarse de manera asincrónica por fuera del horario de clases. En general, la plataforma de aula digital más utilizada es Google Classroom.

“Nos mandan para hacer trabajos prácticos. La profesora de Cs. Naturales escribe todo lo que quiere que leamos y nosotros lo descargamos.” (Entrevistado 2, 12 años)

En algunos casos aislados, el contenido subido a las aulas digitales es de tipo multimedia o existe algún otro tipo de interacción, como ser la realización de encuestas.

“En una sola materia un profe a veces nos manda encuestas para hacer en el celu.” (Entrevistado 1, 16 años)

Las experiencias con las tecnologías digitales a las que acceden estos jóvenes en su trayectoria escolar no parecen ser enriquecedoras o estimulantes para vincularse de una forma más provechosa con la tecnología o aumentar su motivación para aplicarlas en su vida cotidiana de modo que genere un impacto significativo en su calidad de vida. Es clave el rol

que debe desempeñar la escuela para igualar y acercar mayores oportunidades a aquellos jóvenes que por pertenecer a sectores desaventajados en su cotidiano no tienen acceso a propuestas que marquen una diferencia (Helsper, 2019).

En efecto, los jóvenes entrevistados ya habitan en el mundo digital, se encuentran inmersos en contextos donde la información circula a gran velocidad y la tecnología, con ciertas deficiencias, está al alcance de sus manos. El desafío para la escuela es integrar los dos espacios que habitan: el físico y el digital, a partir de propuestas innovadoras en el aula (tanto curriculares como pedagógicas) que acompañen y potencien su desarrollo.

1.3. Usos y percepciones de los jóvenes respecto de la IA

Los jóvenes entrevistados evidencian un conocimiento limitado sobre herramientas de inteligencia artificial como ChatGPT a pesar de su popularidad en redes sociales.

“—¿Sabes lo que es ChatGPT? ¿Les hablaron alguna vez en la escuela?

—No, no sé lo que es ni nos hablaron de eso. No sabía ni que existía.” (Entrevistado 3, 13 años)

Su uso, al momento del estudio, no parecía haberse extendido entre ellos, y en general, la escuela no ha brindado información sobre estas herramientas a pesar de las implicancias que hoy ya tienen en la educación.

“—¿Sabes lo que es ChatGPT?

—Sí.

—¿Lo usan?

—No... porque no me llama. Soy más de buscar en Google.

—¿En el cole les dijeron algo de eso?

—No.” (Entrevistado 4, 14 años)

A pesar de no ser una temática abordada en el ámbito escolar, algunos de los entrevistados indicaron conocerlo a partir de redes sociales o de referencias de sus amigos o compañeros y

utilizar aplicaciones similares a ChatGPT, como LuzIA, para la resolución de sus tareas escolares. El espacio que no ocupa la escuela en la formación en cultura digital es, en algunos casos, fácilmente ocupado por otros dispositivos de difusión de información, como son las redes sociales, o a través de la socialización de conocimiento a partir de los vínculos de los jóvenes. Cabe observar que en los casos en que su entorno no se encuentra familiarizado con la temática ni está contemplado en los contenidos que acceden, algunos jóvenes no dispondrán de esa información que es clave para entender cómo será el desarrollo de la sociedad futura y potencialmente puede ser aprovechada en su presente. Particularmente, en los avances que resultan muy novedosos y tienen un impacto en las actividades académicas de los alumnos en la actualidad, la escuela no debería quedar por fuera.

“—¿En el colegio les hablaron de ChatGPT o de LuzIA?

—No. Me lo enseñaron unos compañeros del ChatGPT pero igual yo no lo uso. Se hizo famoso por TikTok, todos empezaron a usarlo por eso.

—Esas cosas que vas conociendo para usar, ¿es por compañeros?

—Sí sí, nos vamos contando: “Che, ¿usaste esto?”.” (Entrevistado 5, 17 años)

A su vez, es importante que los alumnos puedan conocer las limitaciones de este tipo de aplicaciones en lo que refiere al mundo emocional y humano, como pueden ser: el sentido moral o ético, el sentido común, la inteligencia emocional, la contextualización, etc. (Mendizabal, 2023) y así poder tomar esta variable como una dimensión más de la inteligencia artificial a ser trabajada en la escuela y problematizada.

En los casos en los que sí han manifestado realizar usos espontáneos de recursos de Inteligencia Artificial, resulta evidente la necesidad de formar a los estudiantes en competencias y habilidades que les permitan tener una mirada crítica de la tecnología en general, conocer su alcance y sus restricciones, identificar cuáles son las alertas que deben tener al interactuar con ella y, también, guiarlos para que puedan problematizar su diseño y su uso.

“—¿Para buscar información que usas?

—Depende, si es en inglés uso el traductor o también el “coso de escanear” que está en Google. Sino también tenemos a LuzIA, LuzIA es de WhatsApp. ¿La conoces? Es como un asistente de Google básicamente pero de WhatsApp. Y vos, no sé, le podes poner:

“¿cuánto consume de agua una persona promedio?” Y ella te dice: “Una persona consume agua por mes...”. Te hace un resumen. Vos le pones, por ejemplo: un resumen de tal cosa. Es como ChatGPT. Ahora está actualizado porque por ejemplo tiene emociones. Vos le podés contar problemas y ella te escucha, te aconseja.

—¿Le contás problemas también?

—Claro. No sé, le podés contar que tenés problemas amorosos.

—¿Y le haces caso?

—No, es demasiado...” (Entrevistado 5, 17 años)

En resumen, los jóvenes entrevistados dan cuenta de un escaso conocimiento de los recursos de Inteligencia Artificial disponibles aún cuando estos han tenido difusión masiva. Los escasos usos que se mencionan son espontáneos y no se vinculan a propuestas educativas.

1.4. Usos culturales de las tecnologías digitales

TikTok se destaca como la red social más utilizada por los jóvenes, quienes la usan para consumir diversos tipos de contenido, desde videos humorísticos y de baile hasta recetas y tutoriales. La plataforma también se ha convertido en una fuente de información para algunos jóvenes, quienes han descubierto nuevos intereses o aprendido nuevas habilidades a través de los videos que consumen. Ninguno de ellos dijo interactuar demasiado, es decir, comentar o dar like a las publicaciones. Toman más bien un rol pasivo viendo contenido más que produciendo o publicándolo en sus redes sociales. En algunos casos, generan contenido pero no lo comparten.

“A veces subo tiktoks, pero es muy raro. Tengo 4 tiktoks como mucho. No subo mucho. Por ahí los edito y me los quedo para mi. Me gusta más ver contenido que publicar. Ver videos es como que te lleva a otra realidad. En Instagram por ahí subo alguna historia si salgo con alguna amiga, pero no soy de subir historias todo el tiempo. Mi perfil no es como un perfil para ver a una persona e investigarla. Lo uso más para ver a otras personas.” (Entrevistado 5, 17 años)

Scolari (2018) realiza una categorización de los usuarios según sus habilidades y su uso en términos de producción y distribución de contenido. Los clasifica en usuarios casuales,

aspiracionales y expertos. Los usuarios “casuales” son aquellos que “realizan un uso simple y espontáneo de los instrumentos de creación y distribución de contenidos (sobre todo fotos y, en menor medida, vídeos)” cuyo objetivo en general está asociado al entretenimiento y a lo vincular con otros jóvenes. Los aspiracionales desarrollan una variedad de contenido más amplia en materia audiovisual (textos escritos, dibujos, etc.), trabajan en desplegar una narrativa y estética particular e incluyen cierta planificación para la producción y publicación, motivados principalmente por el reconocimiento de sus pares. En lo que refiere a los expertos, su planificación es a mayor detalle y tienen mayores habilidades vinculadas a la generación de mundos narrativos.

En este sentido, los jóvenes entrevistados asumen un rol pasivo, siendo consumidores de contenido y, en algunos casos, podrían ser considerados como casuales pero a un nivel muy incipiente. Producen contenido (fotos y videos) que, en ocasiones, publican pero sin ningún tipo de planificación. No han desarrollado las suficientes habilidades relacionadas a la producción, intercambio y consumo de medios interactivos que les permitan ubicarse en otra categoría y vincularse con los medios digitales de una manera más provechosa y crítica. Serres (2013) hablaba de que en esta nueva sociedad “ya no hay pasajeros pasivos, hay conductores” debido a que las personas frente a la computadora asumen un rol diferente, en cuanto a la búsqueda, producción y procesamiento de información, al de un mero espectador de televisión. Y esta misma actitud activa que habilitan las nuevas tecnologías se traslada al aula con alumnos protagonistas, ya no inmóviles y expectantes a la instrucción de un maestro. En este sentido el filósofo francés (ídem) plantea que las tecnologías digitales marcan el fin de la presunción de incompetencia propia de la pedagogía transmisiva que adoptó la escuela moderna. Sin embargo, según lo que pudimos observar, el rol de los jóvenes entrevistados, a pesar de estar inmersos en el mundo digital y vincularse cotidianamente con dispositivos digitales, no es de conductores sino más bien de espectadores tanto en el aula como en los espacios digitales que habitan.

Algunos tienen como contactos en sus redes sociales únicamente a personas (amigas, conocidas o desconocidas) que comparten contenidos relacionados más bien a su intimidad. El interés de los jóvenes entrevistados está particularmente en consumir este tipo de contenido. En estos casos, se da lo que Paula Sibilia (2008) denomina como “espectacularización de la intimidad”. La privacidad y la vida cotidiana son expuestas y consumidas como un espectáculo más. Junto con la construcción de estas escenas que están a

la vista de todos, también los sujetos definen una personalidad en base a la mirada externa. En este tipo de interacción con las redes sociales se observan más riesgos que los beneficios que puede traer. Se expone información e imágenes privadas que construyen una huella digital de los jóvenes y, en muchos casos, es de fácil acceso por cualquiera: dichos datos pueden ser robados, viralizados, cuestionados, utilizados. Es importante que en las escuelas se pueda abordar esta temática, invitando a los estudiantes a problematizar y tener una mirada crítica respecto al tema, y así poder transformar también su forma de vinculación con las redes.

En otros testimonios, existe una intención de socializar con esas personas: conocerlas y generar nuevos vínculos.

“—Sigo a personas de mi colegio, de otros colegios, son como amigos míos que alguna vez vi y a más gente. Es gente común, conocidos.

—¿Y famosos seguís? ¿O algo de contenido?

—Si, pero casi más me aparecen conocidos.

—¿Qué te gusta de eso?

—Veo la vida de la gente, chusmeo un poco.” (Entrevistado 2, 12 años)

En algunos casos, los entrevistados usan las redes sociales para seguir páginas de contenido según sus intereses principalmente con propósito de entretenimiento (memes, challenges, videos de humor, de terror, etc.). A partir de allí, también amplían sus intereses descubriendo otros, profundizando más los que ya tenían y adquiriendo ciertos conocimientos que los pueden ayudar a mejorar su calidad de vida en cuestiones básicas, como ser en bienestar o alimentación.

“—Hay muchos contenidos que me gustan. Por ejemplo... el humor, videos de humor, recetas, bailes, cuando salen videos de canto. Y bueno, me gusta ver videos de todo eso.

—¿Hay algo que hayas descubierto o que te empezó a gustar porque lo viste en TikTok?: —El graffiti. Primero lo ví en un amigo, que veía que él hacía algunas cositas en la calle. Me llamó la atención y empecé a buscarlo en TikTok y me empezaron a aparecer sugerencias de videos de cómo grafitear y todas esas cosas. Aprendo de ahí. Sigo gente que hace graffitis, dibujos y cosas así.” (Entrevistado 4, 14 años)

“Sigo como 10 mil personas que muestran contenido: contenido fit, chistoso, de baile, una pareja que me gusta, consejos de dietas. Sigo de todo un poco... Yo, por ejemplo.

voy al gimnasio y viendo algunos ejercicios descubrí porque era mi dolor de espalda. Después por ejemplo, lo que es yoga facial, estiramiento, cómo sonarse la espalda, los huesos. Después algunos postres ricos que tienen chocolate. Y después nada más, cosas chistosas, de cómo se arrancan los dientes... “ (Entrevistado 5, 17 años)

Quizá sea importante observar que cuando la motivación está centrada en crear nuevas relaciones, ya sea de amistad o afectivas, interactuar con desconocidos puede implicar ciertos riesgos si no se hace de manera criteriosa. En este sentido, se pone evidencia la vulnerabilidad de la mayoría de los entrevistados quienes tenían sus perfiles públicos sin tomar real dimensión de su nivel de exposición.

—*Según contaste, te siguen un montón de personas (1250). ¿Tenés el perfil público?*

—*Si, lo tenía privado pero ahora lo tengo público.*

—*¿Y por qué lo cambiaste?*

—*No sé...*

—*¿Te da lo mismo?*

—*Si.*

—*¿Son conocidos?—Hay gente que no conozco. Con algunas personas hablo y con otras no.*

—*¿No te da miedo no conocerlas y hablar?*

—*No... (Entrevistado 2, 12 años)*

En algunas entrevistas puede inferirse que la fragmentación social que se da en el espacio físico se traslada al espacio virtual. Las personas con las cuales estos jóvenes se vinculan en la virtualidad pertenecen a ámbitos o geografías similares a las que habitan en su realidad material. Esta segregación social, de la que hablaba Helsper, limita el horizonte de nuevas posibilidades que enriquezcan y amplíen su tejido social. A partir de los algoritmos de las redes sociales, la segregación se profundiza aún más, ya que se personalizan los contenidos, las publicidades y las sugerencias de contactos según las características de cada usuario. Esta separación se da de manera invisible, no es fácilmente observable como lo es la distribución geográfica, y tampoco es evidente para aquellas personas que no realizan un uso crítico de la tecnología. Los contenidos y las personas que los algoritmos sugieren están directamente vinculados con las realidades en el plano físico. Eli Pariser (2011) denomina “burbuja de filtros” al fenómeno por el cual, a partir de los algoritmos de personalización, los distintos

motores de búsqueda o sitios web muestran en primer lugar cierta información que refuerza nuestros modos de pensar y estar en el mundo. Según ciertos criterios que definen al perfil de una persona, se pone a disposición la información que consideran será de interés para cada cual, aunque ésta no sea necesariamente la que la persona requiere ver. Se precisa de un esfuerzo adicional por parte de los usuarios para salir de las lógicas planteadas, conocer algo distinto y enriquecerse con la diversidad.

—*¿Te encontraste con alguien de ahí?*

—*Yo conocí a mi ex novio así. Lo conocí por Instagram y empezamos a salir. Después lo conocí en persona. Ahora lo veo por acá, por el barrio, vive cerca.*

—*¿Y era amigo de alguien?*

—*No, era desconocido. Era amigo de una amiga mía, pero nunca supe. Supe después cuando salimos ya.*

—*¿No te daba inseguridad cuando lo viste?*

—*No, porque ya lo conocía de hablar.” (Entrevistado 2, 12 años)*

En relación a las personas adultas que conviven con ellos, el uso que dan a Internet a través del celular está, en general, destinado a las redes sociales y en la mayoría de los casos requieren asistencia de otras personas (más jóvenes) para realizar trámites ante organismos u otras acciones específicas. En algunos casos, también utilizan plataformas de streaming a través del televisor.

—*¿En tu casa hay alguien que use mucho la tecnología?*

—*No, mi mamá usa WhatsApp, para ver los estados, para subir estados. Usa Facebook una que otra vez. Y después usa TikTok. Todo el tiempo en casa está siguiendo tiktoks y los comparte en WhatsApp en los estados. Esos tiktoks que dicen “Buen día” o que son chistosos: esos sigue mi mamá.*

Después mi padrastro también está en Facebook, TikTok también. Pero él no los comparte, él los ve ahí tranquilo mientras toma unos mates.

Después tenemos la televisión que ahí vemos Netflix, Prime Video, HBO, todo eso. Tenemos un montón de cosas, para ver películas por ejemplo un finde que está horrible el día. Y nada más.

—*¿Tus papás pueden hacer solos los trámites?*

—Mi mamá intenta, pero es como que no entiende. Mi cuñada tiene que venir y enseñarle a sacar los turnos de ANSES y todo eso. Por ahí llama por teléfono, ella prefiere ir a un lugar físico. (Entrevistado 5, 17 años)

Todos los jóvenes entrevistados al momento del estudio se encontraban bajo el cuidado de adultos con estudios primarios finalizados o secundarios (en curso o finalizados), es decir, que no han avanzado en estudios terciarios o universitarios. Los trabajos remunerados de estos adultos se corresponden a oficios o a tareas de cuidado, algunos de ellos se encuentran desempleados o dedican su tiempo a las tareas del propio hogar. Entendemos así que existe en esta población una desigualdad relacionada con su “origen social” vinculada a los recursos materiales y al capital cultural con el que cuentan en sus hogares y en su entorno para desarrollarse (Jacinto, Fuentes y Montes, 2022). Las experiencias, el conocimiento, los recorridos y las prácticas de las personas con las que comparten su cotidiano y se vinculan, sumado a la segregación de las tramas sociales, afectan directamente a estos jóvenes en las posibilidades de conocer formas distintas de vivir en el mundo físico y también en el digital. Basándonos en la teoría de Helsper (2019), las desigualdades que se dan en el mundo físico se trasladan al espacio digital.

1.5. La tecnología como futuro profesional

A pesar de su familiaridad con el uso de dispositivos digitales, la mayoría de los jóvenes entrevistados manifestaron poco interés en seguir carreras profesionales relacionadas con la tecnología, Mencionaron áreas como la medicina, la estética, la arquitectura, el derecho o la administración de empresas, sin considerar que, de todas formas, cualquiera de estas áreas en la actualidad requiere dominio de tecnologías digitales para el desempeño profesional.

En cuanto a las motivaciones para seguir desarrollándose en el futuro en el ámbito tecnológico, sólo dos mostraron interés, ya sea en utilizarla como herramienta de trabajo o como medio de aprendizaje para alcanzar sus objetivos. Los entrevistados, en términos generales proyectan su futuro laboral en espacios ya conocidos en los que se desenvuelven hoy, como pueden ser: manicuría, policía, secretaría, etc. No manifiestan considerar las tecnologías como una forma de potenciar su posibilidades a futuro. En otras palabras, no se advierte la relación de la tecnología digital con posibilidades laborales. Tampoco manifiestan curiosidad por indagar o aprender sobre aspectos técnicos, de desarrollo o diseño de las tecnologías digitales. Teniendo en cuenta la prosperidad del sector tecnológico, su alta oferta

de empleo de calidad y sus requerimientos no tan exigentes en cuanto a lo académico (relacionado con la necesidad de cubrir gran cantidad de puestos de trabajo de diversas características), es sugestivo que estos jóvenes no construyan un horizonte de expectativa vinculado al sector. Existen empresas, como es el caso de Arbusta⁶, que tienen como uno de sus objetivos institucionales incorporar y capacitar a personas en situación de vulnerabilidad social que no tengan experiencia previa en tecnología para brindar servicios de consultoría en software a otras empresas. Los puestos para los que son convocados se relacionan en general a tareas de testing que requieren una instrucción básica, y no es necesario contar con una carrera universitaria o terciaria. Les abre puertas para entrar en un mercado laboral próspero y con empleo de calidad, además de la red de contactos y otras oportunidades que se habilitarán a partir de esas experiencias.

—*En un futuro te gustaría trabajar con tecnología como tu hermano?*

—*No, no me llama mucho.*

—*¿Qué te gusta más?*

—*Me gusta más el tema de la acción. Policía. Policía o abogado. Pero más tiro a la policía de narcóticos.*

—*Defender te gusta, ¿no?*

—*Claro, pero más de los narcóticos. Buscar a la gente y todo eso. No me veo en la tecnología, pero sí buscar información para aprender... (Entrevistado 4, 14 años)*

—*¿Te interesa trabajar en algo relacionado con la tecnología?*

—*No.*

—*¿Qué te gustaría hacer?*

—*Lo primero cuando termine el secundario, quiero empezar la carrera de doctorado (ser médica) y también quiero empezar a hacer las uñas. Quiero empezar a ir a un curso para empezar a hacer las uñas. (Entrevistado 2, 12 años)*

En este aspecto también se observa cómo el entorno socio-digital que habitan los jóvenes puede condicionar sus motivaciones y las elecciones que toman para construir su proyecto de vida, en este caso, en el ámbito laboral.

⁶ Para profundizar sobre el trabajo de Arbusta puede consultar aquí <https://www.arbusta.net>

Capítulo 5: Conclusiones

Esta investigación se propuso como objetivo general explorar las percepciones y usos culturales de la tecnología digital en adolescentes de sectores populares, buscando profundizar en las particularidades de la brecha digital en este contexto. Los hallazgos obtenidos a través del trabajo de campo, que incluyó encuestas de aproximación y entrevistas en profundidad, nos permitió acercarnos a la compleja realidad que viven estos jóvenes, y permiten conectar sus experiencias con los esfuerzos de las políticas públicas de inclusión digital, las cuales aún no parecen resultar suficientes en este sentido en tanto las experiencias de los jóvenes con la tecnología están centradas en usos no escolares que no se proyectan en sus futuros profesionales, lo cual podría esperarse de programas de inclusión de tecnología que tienen a la escuela por centro de implementación. Si bien estos jóvenes no fueron beneficiarios directos de todas las políticas enunciadas en el presente trabajo, salvo por aquellas implementadas durante la educación remota de emergencia en tiempos de COVID-19, consideramos que estos hallazgos podrían aportar a pensar ciertos aspectos en los futuros programas que permitan enriquecer la experiencia de los jóvenes con la tecnología digital.

Los objetivos específicos de la investigación se centraron en describir los usos de dispositivos tecnológicos a nivel individual y familiar, identificar los usos de la tecnología digital en la educación, explorar el conocimiento sobre inteligencia artificial, y analizar las relaciones entre tecnologías digitales y oportunidades laborales desde la percepción de los jóvenes. Los resultados obtenidos permiten describir un escenario que boceta la forma en que se manifiesta la brecha digital en estos jóvenes y cuáles serían algunos de los desafíos para lograr una inclusión digital efectiva.

El primer hallazgo relevante es el predominio del teléfono celular como principal dispositivo de acceso a la tecnología digital. Este dato, que coincide con las estadísticas nacionales⁷, muestra cómo los jóvenes utilizan el celular para múltiples propósitos: comunicación, entretenimiento, acceso a redes sociales, y también, en menor medida, para tareas escolares.

⁷ Según el informe Acceso y uso de tecnologías de la información y la comunicación del cuarto trimestre de 2023 de la Encuesta Permanente de Hogares (EPH) del Instituto Nacional de Estadística y Censo (INDEC), el 95,5% de los jóvenes de 13 a 17 años utilizan un teléfono celular.

https://www.indec.gob.ar/uploads/informesdeprensa/mautic_05_24F87CFE2258.pdf

A su vez, todos los jóvenes tienen acceso a Internet durante la mayor parte del día. Sin embargo, el uso intensivo que realizan no necesariamente se traduce en un aprovechamiento significativo de la tecnología para el desarrollo personal y social. También revela que la calidad del acceso, en términos de las oportunidades que se abren a partir de ese uso, puede ser restringida en los sectores vulnerables.

Este trabajo nos ha permitido pensar que la integración de la tecnología en la escuela es aún limitada y, quizá aún, poco valorada. Si bien las escuelas ofrecen acceso a Internet, lo digital aún se centra en el uso de programas de ofimática, la búsqueda de información para tareas o el uso de plataformas de aulas virtuales para descargar contenidos. Las propuestas pedagógicas que incorporan la tecnología de manera innovadora son escasas, lo que no logra conectar los intereses y las habilidades digitales de los jóvenes con propósitos pedagógicos. En este punto se observa una desconexión entre el mundo digital que habitan los jóvenes fuera de la escuela y la propuesta educativa, lo que sugiere que el uso de la tecnología en el aula se reduce a un uso instrumental y no se aprovecha su potencial para un aprendizaje más significativo.

Los jóvenes entrevistados manifestaron también escaso conocimiento de la Inteligencia Artificial. A pesar de su creciente presencia en la sociedad. Algunos la conocen a través de redes sociales y la utilizan para tareas escolares de manera espontánea, pero no hay una comprensión profunda de sus implicaciones y posibilidades. La escuela no aborda este tema, dejando un vacío en la formación de los jóvenes sobre una tecnología que transformará el mundo del futuro. Consideramos relevante que puedan conocer la lógica y el funcionamiento de estas herramientas para que las utilicen de manera crítica y creativa aprovechando las ventajas de estos motores de información como una fuente viable para la construcción del conocimiento. Se evidencia, así, una brecha entre los avances tecnológicos y su apropiación por parte de los jóvenes, un tema clave para el desarrollo de habilidades digitales significativas para el futuro. A su vez, la Inteligencia Artificial invita a repensar los métodos de enseñanza tradicionales basados en disciplinas que aportan a la fragmentación y especialización de los contenidos, para avanzar hacia un paradigma distinto en la educación que permita trabajar el conocimiento ya disponible con una mirada compleja, sistémica, reflexiva, creativa e integral (Tobena, 2020). Este desafío aún requiere una mayor profundización por parte del sistema educativo, que debe considerar las tecnologías digitales

como una oportunidad para mejorar la calidad de la educación. Entendemos que esta situación atraviesa a todo el sistema educativo en general, es decir que tampoco los sectores más aventajados acceden a formación acorde en los establecimientos educativos a los que asisten. Sin embargo, según las reflexiones de Helsper (2019), dichos estudiantes tendrán mayores oportunidades de suplir este déficit de las escuelas a partir de las ecologías socio-digitales de las que forman parte: en sus hogares y geografías, en sus vínculos y relaciones y en su historia. Los jóvenes de sectores más desfavorecidos no accederán a las mismas oportunidades en los sistemas que habitan y, en este sentido, es clave que la escuela tome como propios los desafíos que traen las nuevas tecnologías digitales, los considere para la formación de los estudiantes y así pueda garantizar condiciones de igualdad.

El análisis de los usos culturales de las tecnologías digitales revela que los jóvenes son principalmente consumidores de contenido y no tanto productores. Su participación en redes sociales se limita a compartir momentos de su vida cotidiana y a interactuar con conocidos, pero sin una planificación o intención clara de generar contenido original. Esto muestra que, si bien están inmersos en el mundo digital, no han desarrollado las habilidades necesarias para un uso más activo y crítico de las tecnologías, lo que implica la necesidad de fortalecer las habilidades de producción de contenido. En coincidencia con lo que observa Joan Ferrés (2008), a partir del advenimiento de las TIC, estos jóvenes están habitando la “Sociedad del espectáculo” donde prima el consumo de contenido sin éste traer aparejado beneficios de relevancia en su vida cotidiana o en sus horizontes futuros. La información que consumen tiene impacto en su vida cotidiana para la resolución de ciertas cuestiones básicas: tareas escolares, entretenimiento, cuidado del cuerpo. Sin embargo, no observamos que esa vinculación con la tecnología y el conocimiento transforme sus horizontes de vida y genere resultados tangibles de un valor diferencial en lo económico, social o cultural, como pueden ser: nuevas ideas para potenciar emprendimientos familiares o futuros propios; nuevos intereses asociados a campos profesionales por fuera de los conocidos en su entorno e historia familiar; desarrollo de habilidades para la producción de contenido (técnicas o creativas); información de relevancia que enriquezca sus subjetividades y permita acercarse a formas distintas de habitar el mundo por fuera de las ya conocidas.

Por otra parte, las características de los ambientes socio-digitales que habitan relacionadas a los saberes disponibles, las experiencias adquiridas y los recursos materiales con los que cuentan pueden ser una limitante para acceder a oportunidades y desarrollar ciertas

capacidades que les permitan transformar el uso de la tecnología en resultados tangibles en su vida cotidiana. En este sentido, el rol de la escuela, de otras instituciones de la sociedad civil y las políticas de Estado toman relevancia para habilitar otros recorridos de mayor integración e inclusión.

Finalmente, se observa una falta de interés general por carreras profesionales relacionadas con la tecnología. Los jóvenes entrevistados se proyectan en oficios o profesiones por lo general cercanas a su entorno más inmediato. Pensamos al respecto que el sector tecnológico ofrece oportunidades de desarrollo laboral, tanto por la variedad de puestos para distintos perfiles, como por la calidad del empleo, por lo que resulta poco auspicioso que no sea considerado por los jóvenes como una trayectoria posible. Tampoco tienen en cuenta cómo las tecnologías pueden ser importantes en cualquier profesión aunque esta no sea estrictamente tecnológica. En resumen, no perciben la tecnología digital como una forma de potenciar sus proyectos de futuro, lo que revela una necesidad de vincular las experiencias de los jóvenes con las oportunidades laborales que pudieran ampliar su horizonte de expectativas.

La descripción de este escenario, entonces, deja abierta una pregunta importante ¿de qué forma deberían repensarse las políticas públicas de inclusión digital?

El programa Conectar Igualdad (2010-2018) se enfocó principalmente en la distribución de netbooks a estudiantes y docentes, con el objetivo de garantizar el acceso a la tecnología. Si bien logró reducir la brecha de acceso, como señalan varios estudios, no parece haber sido suficiente para asegurar un uso significativo de la tecnología en el ámbito educativo y para el desarrollo de habilidades digitales. A continuación, el programa Aprender Conectados (2018-2020) puso el foco en el desarrollo de habilidades y competencias digitales, en el marco de los lineamientos de la Agenda 2030 de la ONU. Buscó mejorar la calidad de los aprendizajes y la integración de la comunidad educativa en la cultura digital. Su implementación se vió afectada por la pandemia de COVID-19 que modificó de forma abrupta su desarrollo. Finalmente, la emergencia de la pandemia dejó en evidencia las desigualdades existentes en el acceso a la tecnología. Las disparidades en el acceso y las habilidades digitales profundizaron las inequidades.

En efecto, como confirma lo relevado en las entrevistas de este estudio, el acceso a la tecnología es una condición necesaria pero no suficiente para la inclusión digital. Y en esta línea, es importante insistir en que las políticas públicas deberían ir más allá de la distribución de dispositivos conectados y fortalecer el foco en aspectos tales como:

- Promover un uso significativo de la tecnología en la educación: Integrar la tecnología de manera innovadora en el aula, fomentando la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.
- Desarrollar habilidades digitales relevantes para el futuro que pudieran ser consideradas valiosas y útiles por los estudiantes: Abordar la inteligencia artificial y otras tecnologías emergentes, brindando a los jóvenes las herramientas para comprenderlas y aprovecharlas.
- Alentar la producción de contenido y la participación activa en la cultura digital: Promover el desarrollo de habilidades de creación de contenido y la construcción de una ciudadanía digital responsable y crítica.
- Conectar las habilidades digitales con las oportunidades laborales: Ampliar el horizonte de expectativas de los jóvenes, mostrándoles cómo la tecnología puede potenciar sus proyectos profesionales y personales.
- Considerar los ambientes socio-digitales en las políticas públicas más allá de lo pedagógico y abordar los entornos digitales en los que se desenvuelven los jóvenes, promoviendo espacios comunitarios con acceso a Internet y dispositivos.
- Promover la colaboración entre diferentes actores estableciendo alianzas público-privadas con ONGs y empresas dedicadas al rubro tecnológico, para crear nuevas oportunidades y capacitar a los jóvenes en habilidades digitales.

Por último, este trabajo ha puesto de manifiesto la complejidad de la brecha digital y la necesidad de un abordaje integral que considere los aspectos sociales, culturales, educativos y laborales. Las políticas públicas deberían transformarse en acciones efectivas que garanticen

no sólo el acceso a la tecnología, sino también el desarrollo de habilidades y competencias traducidas en mejores oportunidades para el futuro de cada uno de estos jóvenes.

Referencias bibliográficas

- Acosta, F., Grazier, O. (2022). *Escuelas secundarias y ampliación del contexto de transmisión en pandemia. Una discusión sobre la segmentación escolar a partir de los aportes de la Evaluación Nacional del Proceso de Continuidad Pedagógica (ENPCP) 2020-2021*. Propuesta Educativa, 1(57), 31-57. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales.
- Aguiar, H. (2007). *El futuro no espera*. La Crujía.
- Armella, J., Langer, E. (2020). *De la ilusión al desencanto: Sentidos y críticas en torno a la inclusión digital. Un estudio con docentes de escuelas secundarias emplazadas en contextos de pobreza urbana*. Espacios en Blanco. Revista de Educación, 30(1), 99-115. Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires.
- Banco Mundial. (2012, 3 de agosto). *One Laptop per Child*. <https://www.bancomundial.org/es/news/feature/2012/08/03/one-laptop-per-child>
- Baricco, A. (2019). *The game*. Anagrama.
- Basile, D., Linne, J. (2013). *Usos escolares de Internet en adolescentes de sectores populares*. Espacio Abierto, 22(3), 477-487.
- Benítez Larghi, S. (2020). *Condiciones sociales para la continuidad pedagógica en tiempos de pandemia: Conocimientos movilizados por el Programa Conectar Igualdad en Argentina*. Revista Latinoamericana de Economía y Sociedad Digital, 1(1), 8-33.
- Boyd, D. M. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press.
- Castells, M. (1997). *La era de la información: Economía, sociedad y cultura*. En Sociedad red (Vol. I). Siglo XXI.
- Catri, G., Nistal, M., Orlicki, E., & Volman, V. (2022). *Aprender 2021*. Observatorio por la educación. Argentina.
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). (2005). *Los caminos hacia una sociedad de la información en América Latina y el Caribe*. Santiago de Chile.
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). (2013). *Estrategias de TIC ante el desafío del cambio estructural en América Latina y el Caribe: Balance y retos de renovación*. Santiago de Chile.

- Consejo Federal de Educación. (2017). *Resolución N° 330/17 Secundaria Federal* (6 de diciembre de 2017). Argentina.
- Consejo Federal de Educación. (2018). *Resolución N° 343/18 Anexo I: Núcleos de aprendizajes prioritarios para educación digital, programación y robótica* (12 de septiembre de 2018). Argentina.
- *Decreto 386/2018 Plan Aprender Conectados*, 27 de abril de 2018. Argentina.
- *Decreto 459/10 Programa Conectar Igualdad*, 6 de abril de 2010. Argentina.
- Delgado, A. (2001). *Formulación participativa de políticas sociales en la gestión distrital y local: Resultados parciales de la validación del diseño metodológico en Bogotá*. Revista del CLAD, 21.
- Dirección Nacional de Evaluación, Información y Estadística Educativa. (2022). *Informe nacional de indicadores educativos: Situación y evolución del derecho a la educación en Argentina* (1a ed.). Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.
- Ferres, J. (2008). *La educación como industria del deseo: Un nuevo estilo comunicativo*. Gedisa.
- Filgueira, F., Molina, C. G., Papadópolos, J., Tobar, F. (2006). *Universalismo básico: Una alternativa posible y necesaria para mejorar las condiciones de vida*. En Universalismo básico: Una nueva política social para América Latina. BID, Planeta.
- Filgueira, F. (2013). *Los regímenes de bienestar en el ocaso de la modernización conservadora: Posibilidades y límites de la ciudadanía social en América Latina*. Revista Uruguay de Ciencia Política, 22(2).
- filosofando89. (2015, 26 de febrero). *Michel Serres Las nuevas tecnologías, revolución cultural y cognitiva* [Archivo de video]. YouTube. <https://youtu.be/8qh44YFczt0?si=0G8xA8btftwqLX15>
- Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Ministerio de Educación. (2024). *Resolución N° 2075/MEDGC/24*.
- Han, B. C. (2022). *Infocracia*. Taurus.
- Helsper, E. (2020). *Entrevista a Ellen Helsper: Postales del futuro sociodigital: Inclusión, educación y políticas públicas en contexto de pandemia*. Por Matías Centeno. *Propuesta Educativa*, 2(54). Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales.
- Helsper, E. (2023). *Desigualdades digitales en un mundo de pandemia* (1ª ed.). Ediciones Instituto de Investigaciones Sociales.

- Instituto Nacional de Estadística y Censos (INDEC). (2024). *Acceso y uso de las tecnologías de la información y de la comunicación*. EPH, Argentina. https://www.indec.gob.ar/uploads/informesdeprensa/mautic_05_24F87CFE2258.pdf
- Ito, M., Baumer, S., Bittanti, M., Boyd, D., Cody, R., Herr-Stephenson, B., Horst, H. A., Lange, P. G., Mahendran, D., Martínez, K. Z., Pascoe, C. J., Perkel, D., Robinson, L., Sims, C., & Tripp, L. (2010). *Hanging out, messing around, and geeking out: Kids living and learning with new media*. MIT Press.
- Jacinto, C., Fuentes, S., Montes, N. (2022). *Interrelaciones entre desigualdades sociales y educativas en el nivel secundario. Una revisión teórica, multidimensional y (post) pandémica*. Propuesta Educativa, 1(57), 12-30. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales.
- Lago Martínez, S. (2015). *La inclusión digital y la educación en el Programa Conectar Igualdad*. Educação, 38(3), 340-348. Pontificia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.
- Lemus, M. (2020). *Simuladores/as, motivados/as y autodidactas: Jóvenes y aprendizajes en tecnologías digitales*. Propuesta Educativa, 29(53), 86-98.
- *Ley de Educación Nacional N° 26.206* (14 de diciembre de 2006). Argentina
- Linne, J. (2015). *¿De qué hablamos cuando hablamos de brecha digital? Desafíos de los planes 1 a 1, la alfabetización tecnológica y la educación en el siglo XXI*. Question, 1(46), 151-159.
- Maggio, M. (2018). *Habilidades del siglo XXI: Cuando el futuro es hoy*. Fundación Santillana.
- Marés Serra, L., et al. (2012). *Panorama regional de estrategias uno a uno: América Latina + el caso de Argentina*. TIC para la inclusión. Educ.ar S.E.; Ministerio de Educación de la Nación.
- Mendizabal, V. (2023). *Chat GPT, el fenómeno de inteligencia artificial también tiene sus límites*. RedAcción. <https://www.redaccion.com.ar/chat-gpt-el-fenomeno-de-inteligencia-artificial-tambien-tiene-sus-limites/>
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Marco de organización de los aprendizajes para la educación obligatoria argentina*. Secretaría de Innovación y Calidad Educativa - Secundaria Federal 2030. Disponible en:

<http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL005896.pdf>

- Ministerio de Educación de la Nación. (2017). *Competencias de educación digital* (1a ed.). Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.
- Molina, E., Cobo, C., Rovner, H., Novali, A., Pineda, J. (2024). *Ceibal: Transformando la educación a través del uso inteligente de la tecnología*. Banco Mundial.
- Muñiz Terra, L. M., Frassa, M. J., Bidauri, M. de la P. (2018). *Hacia un encuentro de reflexividades: La entrevista biográfica como interludio del proceso de investigación social*. En L. M. Muñiz Terra (Ed.), *¿Condenados a la reflexividad? Apuntes para repensar el proceso de investigación social* (pp. 120-146). Biblos; Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales.
- Nobile, M., Tobeña, V. (2023). *Los desafíos de la gestión educativa en pandemia como claves para pensar la configuración desigual del sistema educativo del nivel secundario en CABA*. Cuadernos de Educación, 21(21), 62-74. <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/Cuadernos/article/view/41208>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento: Informe mundial de la UNESCO*.
- Organización de las Naciones Unidas (ONU). (2015). *Transformar nuestro mundo: La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. Resolución aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 25 de septiembre de 2015.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2016). *Educación 2030: Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4: Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos*.
- Organización de los Estados Americanos (OEA). (2016). *Equidad e inclusión social: Superando desigualdades hacia sociedades más inclusivas*. Secretaría General de la Organización de los Estados Americanos.
- Pariser, E. (2017). *El filtro burbuja: Cómo la web decide lo que leemos y lo que pensamos*. Taurus.
- Peirone, F. (2018). *Los saberes tecnosociales. Un problema para la teoría social*. GT Teoría Social, CLACSO.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. On the Horizon, 9(5).

- Revistaonda. (2019, 9 de junio). *Dra. Ellen Helsper en Montevideo: «Desigualdad digital: explicaciones locales de patrones globales»* [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=2bpx41zpE5s>
- Rivoir, A., & Morales, M. J. (2021). *Políticas digitales educativas en América Latina frente a la pandemia de COVID-19*. UNICEF.
- Roegiers, X. (2016). *Marco conceptual para la evaluación de las competencias*. UNESCO-OIE. Recuperado de http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/resources/ipr4-roegiers-competenciesassessment_spa.pdf
- Romero, C., Krichesky, G., Zacarias, N. (2021). *Escuelas WhatsApp y Escuelas Zoom: Desigualdad y segregación educativa durante la pandemia COVID-19 en Argentina*. Universidad Torcuato Di Tella, Argentina.
- Sabino, C. (1994). *El proceso de investigación*. Editorial Lumen.
- Sabino, C. (1998). *Cómo hacer una tesis y elaborar todo tipo de escritos*. Editorial Lumen.
- Scolari, C. (2018). *Lo aprendí en un tutorial*. Revista Anfibia. <https://www.revistaanfibia.com/lo-aprendi-en-un-tutorial/>
- Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia. (SENAF). (2021). *Ciudadanía digital: Los derechos de las infancias y adolescencias, también en línea*. Argentina.
- Selwyn, N. (2004). *Reconsidering political and popular understandings of the digital divide*. *New Media & Society*, 6(3), 341-362.
- Serres, M. (2013). *Pulgarcita* (V. Waskman, Trad.). Fondo de Cultura Económica.
- Sibilía, P. (2008). *La intimidación como espectáculo*. Fondo de Cultura Económica.
- Tobeña, V. (2020). *#Cambio o #Fuera. Pensar lo nuevo para resetear la escuela*. *Tendencias Pedagógicas*, 35, 18-33.
- Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT). (2005). *Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información: Documentos finales. Ginebra 2003*. Ginebra.
- Vacchieri, A. (2013). *Las políticas TIC en los sistemas educativos de América Latina*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), Argentina.
- Vaillant, D. (2013). *Las políticas TIC en los sistemas educativos de América Latina: Caso Uruguay*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF).
- Vázquez, E. (2012). *Segregación escolar por nivel socioeconómico: Midiendo el fenómeno y explorando sus determinantes*. CEDLAS.

- Winocur, R. (2007). *La apropiación de la computadora e Internet en los sectores populares urbanos*. Versión, 19, 191-216.
- Zukerfeld, M. (2017). *Inclusión, escuela y conocimientos: Elementos para un análisis materialista del programa Conectar Igualdad en las escuelas argentinas*. Psicología, Conocimiento y Sociedad, 7(2), 134-161.

Anexos

Anexo 1 - Instrumento de recolección de datos primera parte

Cuestionario encuesta realizada de manera digital a través de la aplicación Google Forms.

Pregunta	Opciones de respuesta
Nombre y apellido	
Edad	
Escuela	
Año	
¿Con quienes vivís?	
¿Qué nivel de estudios tienen las personas adultas que viven con vos? Menciona quién/quienes son las personas y si tiene nivel primario, secundario o universitario	
¿Tenes computadora en tu casa?	Si / No
¿La podes usar?	Si / No
¿Tenes wifi en tu casa?	Si / No
¿Tenes celular propio?	Si / No
¿Tenes datos para el celular o sólo usas wifi?	Me conecto a Internet con datos Me conecto con wifi No tengo celular
¿Cuántas horas usas Internet?	0 horas 1 a 2 horas diarias 3 a 5 horas diarias 6 a 8 horas diarias Más de 8 horas diarias
¿Para qué usas Internet? Selecciona todas las aplicaciones que usas	Instagram TikTok Twitter Snapchat Juegos en línea YouTube Google Classroom WhatsApp Email

	Spotify Otro:
Si usas Instagram o TikTok, ¿a cuántas personas seguís? ¿y cuántas personas te siguen?	
¿Jugas en línea?	
¿Usan computadoras en tu escuela?	Tenemos una netbook cada uno que usamos en cualquier materia de la escuela Laboratorio de informática con una computadora para cada uno/a Laboratorio de informática con computadoras que compartimos No usamos computadoras Otro:
¿Cómo se llama la materia en que ves contenido de informática o usas computadoras? Ejemplo: Tutoría, Informática, NTICx, etc	
¿Qué contenidos ven en esas clases?	Aprendemos sobre herramientas informáticas (Excel, Powerpoint, Word) Aprendemos sobre robótica y programación Aprendemos sobre cómo usar Internet para hacer la tarea o estudiar Aprendemos cómo hacer contenido audiovisual Aprendemos sobre ciudadanía digital Otro:

Anexo 2 - Instrumento de recolección de datos segunda parte

A continuación mencionamos las preguntas consideradas en las entrevistas ordenadas según las dimensiones de análisis.

Características del acceso y del ambiente socio-digital

- ¿Hay computadoras en tu casa? ¿Podes usarla? ¿Funcionan bien?
- ¿Dónde accedes a una computadora?
- ¿Hay internet en tu casa? ¿Cómo es la conexión?
- ¿Tenes teléfono celular? Si no tenes, ¿usas el de alguien?
- ¿Cómo te conectas? ¿Utilizas datos o sólo wifi?
- ¿Adónde accedes a wifi?
- ¿Con quienes vivís?
- ¿En tu casa usan otras personas la tecnología?
- ¿Cómo se vinculan con ella?
- ¿Te piden ayuda para resolver temas sobre eso?
- ¿Hay alguna persona en tu casa o fuera que te pueda ayudar cuando tenes alguna duda con respecto a la tecnología? ¿Quién?
- ¿Conoces a alguien que sea apasionado de la tecnología o trabaje con ella?

Abordaje de la tecnología digital en la escuela

- ¿En el colegio hay computadoras disponibles para tu uso? ¿Alguna pertenece a algún programa como ser Conectar Igualdad?
- ¿Cómo es la conexión a Internet? ¿Podes utilizar wifi?
- ¿Cómo se dan las clases de tecnología?
- ¿Tenes alguna otra materia donde usen soporte tecnológico o te enseñen como usarlo (ejemplo: audiovisual, tutorías)?
- ¿Cada uno tiene una computadora o comparten entre compañeros? ¿Entre cuantos comparten ?
- ¿Para qué usan las computadoras? ¿Qué aprenden a hacer?
- ¿Pueden usar el celular en el colegio? ¿Para qué lo usan en clase?
- ¿Los profesores te incentivan a utilizar la tecnología?
- ¿Conoces sobre ChatGPT? ¿En el colegio trabajaron sobre el tema?

Finalidad e intensidad del uso

- ¿A qué le dedicas más tiempo en Internet?
- ¿Jugas en línea? ¿A qué jugas?
- ¿Usas redes sociales? ¿Para qué las usas?
- ¿Publicas contenido en las redes sociales?
- ¿Seguís páginas de temas que te interesan o sólo de conocidos? Si seguís páginas sobre intereses, ¿de qué se tratan?
- ¿Usas YouTube? ¿Seguís algún youtuber?
- ¿Usas Internet para hacer la tarea o estudiar?
- ¿Conociste alguna persona en Internet que luego lo hiciste en persona?
- ¿Descubriste algún nuevo interés gracias a Internet?
- ¿Cuántas horas diarias usas Internet?
- ¿Sentís que te genera algún tipo de dependencia el celular?

Motivaciones e interés

- ¿A qué te quieres dedicar en el futuro?
- ¿Te interesaría trabajar en el mundo de la tecnología?
- ¿Te imaginas usando la tecnología para trabajar?

Anexo 3 - Transcripción de entrevistas anonimizadas

Fecha: Septiembre y Octubre de 2023

1) Entrevistado 1

Características del acceso y del ambiente socio-digital

-¿Cómo se lleva tu mama con la tecnología?: -Tiene celular y lo usa bastante. Sabe manejarse haciendo trámites por Internet, por eso no me pide ayuda.

-¿Conoces algún adulto, familiar o persona cercana que trabaje con tecnología o usen computadoras?: - No conozco a nadie que trabaje con eso.

-¿Dónde accedes a una computadora?: -En Horizonte y en el colegio.

Abordaje de la tecnología en la escuela

-¿Tienen computadoras en el colegio? ¿Las usan?: -En el colegio hay un laboratorio con computadoras que podemos usar de a dos. No se usa para dar clases de computación, podemos usarlo cuando hay que buscar información para alguna materia. Solo en Política y Ciudadanía nos piden ir a buscar info en el laboratorio.

-¿Tienen netbooks en el colegio que pertenezcan a algún programa del estilo “Conectar Igualdad”?: -En el cole no hay netbooks de ningún programa.

-¿Cómo haces la tarea cuando tenes que buscar información?: -Uso el celular. Y me fijo en las primeras páginas que me aparecen. Wikipedia puede ser que use porque siempre aparece.

-¿Los profesores los incentivan a usar tecnología?: -En una sola materia un profe a veces nos manda encuestas para hacer en el celu.

-¿Usan el celular en el colegio?: -En el cole podemos usar el celular libre en todas las materias, pero sólo para hacer la tarea. Hay wifi. No nos hacen ningún problema igual si lo usamos para otras cosas.

-¿Usas ChatGPT, sabes lo que es?: -ChatGPT no lo uso pero sé lo que es. En el cole no nos dijeron nada sobre eso ni cómo usarlo.

-¿En qué materias ven contenido de informática o algo similar?: -En la materia NTICx, sólo la tuvimos en 4to año y vimos sobre ciudadanía digital, riesgos... Después ahora tengo una materia que se llama Imagen y nuevos medios, donde vemos Word, Canva, Excel... Es la profe que nos manda encuestas. Pero ahí no usamos computadora, usamos el celular.

Finalidad e intensidad del uso

-¿Para qué usas en general el celular?: -El celular la mayor parte del tiempo lo uso para TikTok, veo videos de casi todo... de boludeces... bailes, challenges, cosas de famosos. Cosas de política no. Yo no sigo a nadie en TikTok pero me aparecen videos.

-En Instagram tenés 850 seguidores. ¿Quiénes son?: -No sé, yo no los conozco a la mayoría.

-¿Hablas con esas personas?: -No, no les hablo porque no los conozco. Me empezaron a seguir porque yo tenía el perfil público, cuando lo puse privado hace unos años ya no acepto a nadie.

-¿Tu mamá o algún adulto qué dice de eso?: -Mi mamá no se fija en quienes me siguen, tampoco le interesa mucho el tema porque no lo entiende.

-¿Y por qué lo pasaste a privado?: -Para que no me agreguen tantas personas

-¿Qué haces en Instagram?: -Publico historias sobre cosas que estoy haciendo con amigas pero no tanto. Sigo amigos o conocidos de conocidos, no sigo páginas.

-¿Usas YouTube? ¿Qué haces ahí?: -Si lo uso, veo la novela Esperanza mía. Antes también veía otras novelas.

-¿Seguís a youtubers que te interesen?: -No sigo a youtubers

-Dijiste que jugas en línea a Plato, ¿qué es?: -Se juega con desconocidos y tiene el pool, cartas, bingo. Está en español. No hablo con nadie de ese jueguito.

-Dijiste que usas más de 8 horas el celular, ¿en qué lo usas más?: -Uso más de 8 horas, porque uso mucho TikTok durante el día. A la noche estoy un poco, hasta que me da sueño.

Motivación e interés

-¿Te interesa trabajar con Internet o la tecnología?: -No. Me gusta bioquímica, aunque soy muy mala en matemática, creo que no voy a poder.

2) Entrevistado 2

Características del acceso y del ambiente socio-digital

-En tu casa tienen computadora y tienen wifi, ¿las personas que viven con vos suelen usar la computadora?: -No usan la computadora, mi mamá tiene Facebook pero lo usa por celular. La computadora no la usamos casi.

- ¿No la usan porque no funciona?: -Sí funciona, pero usamos el celular nada más.

-¿Dentro de tu familia o conocidos hay alguien que sepas que le encanta usar la

computadora, Internet o que trabaje con la tecnología?: -No.

-Si tu familia tiene que hacer algún trámite en Internet, ¿te piden ayuda?: -A veces cuando mi papá quiere buscar algo me pide ayuda o si no le pide a mi primo ayuda que es el más grande (tiene veintipico).

Abordaje de la tecnología en la escuela

-¿En el colegio tienen computadora?: -No tenemos, no usamos.

-¿Nunca usaron?: -En primaria sí, pero ahora no.

-¿Hay algún laboratorio de informática?: -Nada.

-¿Los profes te mandan tareas para hacer por Google Classroom?: -Sí, nos mandan para hacer trabajos prácticos. La profesora de Ciencias Naturales escribe todo lo que quiere que leamos y nosotros lo descargamos.

-¿Les dejan usar el celular?: -Cuando hay que buscar información sí, pero sino no. Igual lo usamos...

-¿Cómo buscas información en Internet?: -Busco en Google y las primeras páginas que aparecen las elijo para seguir leyendo.

-¿Sabes lo que es ChatGPT?: -No.

-¿Te hablaron alguna vez sobre eso en el cole?: -No.

Finalidad e intensidad del uso

-Vi que usas mucho redes sociales, seguís 3800 páginas, ¿qué páginas seguís? ¿Son sobre algún tema que te interesa?: -Sigo a personas de mi colegio, de otros colegios, son como amigos míos que alguna vez vi y a más gente. Es gente común, conocidos.

-¿Y famosos seguís?: -Si sigo gente famosa, pero casi más me aparecen conocidos.

¿Qué te gusta de eso?: -Veo la vida de la gente, chusmeo un poco.

-En la encuesta mencionas que te siguen un montón de personas (1250). ¿Tenés el perfil público?: -Sí, lo tenía privado pero ahora lo tengo público.

-¿Por qué lo cambiaste?: -No se...

-¿Te da lo mismo?: -Sí.

-¿Son conocidos?: -Hay gente que no conozco. Con algunas personas hablo y con otras no.

-¿No te da miedo no conocerlas y hablar?: -No..

-¿Te encontraste con alguien de ahí?: -Yo conocí a mi ex novio así. Lo conocí por Instagram y empezamos a salir. Después lo conocí en persona. Ahora lo veo por acá, por el barrio, vive

cerca.

-¿Era amigo de alguien conocido?: -No, era desconocido. Era amigo de una amiga mía, pero nunca supe. Supe después cuando salimos ya.

-¿No te daba inseguridad cuando lo viste?: -No, porque ya lo conocía de hablar.

-Igualmente trata de tener cuidado con las personas que te contactan, a veces pueden ser perfiles falsos. -Si. Por ejemplo ahora tengo un amigo nuevo de Instagram, que yo lo conozco porque vive en la 20 y ya lo conocí en persona.

-¿Subís muchas cosas o sos más de ver lo que otros publican?: -A veces publico cosas pero soy más de ver. En un tiempo no subía nada y ahora empecé a subir cosas que estoy haciendo.

-¿Usas YouTube? ¿Seguís algún youtuber?: -Si, a varios. Fede Vigevani, Ian Lucas ,

-¿Y qué hacen ellos?: -Fede Vigevani es un uruguayo que ahora está en México y hace contenido de terror.

-¿Y el otro quién es?: -Es su amigo, él hace retos y esas cosas.

-¿Seguís algún otro?: - A cantantes y gente así.

-¿Soles escribir en YouTube?: -No, nada más miro. Lo uso también cuando necesito información de Ciencias Sociales, busco ahí. A veces me mandan videos para ver de YouTube del cole.

- Lo que más te gusta es conocer gente nueva, ¿no?: -Si

-Usas más de 8 horas, ¿te quedás hasta tarde?: -Hasta la 1, porque después me mandan a dormir.

Motivación e interés

-¿Te interesa trabajar en algo relacionado con la tecnología?: -No.

-¿Qué te gustaría hacer?: -Lo primero cuando termine el secundario, quiero empezar la carrera de doctorado (ser médica) y también quiero empezar a hacer las uñas. Quiero empezar a ir a un curso para empezar a hacer las uñas.

3) Entrevistado 3

Características del acceso y del ambiente socio-digital

-¿Tenes celular?: -Ahora sí, antes no tenía. No tenía celular porque se había roto y nunca lo llevaron a reparar. No tengo datos, sólo uso wifi.

-¿En tu familia suelen usar computadora?: -Sí.

-¿Te piden ayuda para usarla para hacer trámites?: -No saben nada de todo eso, le piden a mi hermana que es más grande.

-¿Conocés a alguien (familiar, vecino o amigo) que sea apasionado de la tecnología o trabaje con eso?: -No, a nadie.

Abordaje de la tecnología en la escuela

-¿En el colegio tienen una netbook para cada uno?: -Tenemos algunas para todo el secundario, pero están todas rotas, la mayoría.

-¿Sabes si son de algún programa como Conectar igualdad o Plan Sarmiento?: -Si, debe ser.

-¿Para que las usan?: -Para hacer la tarea o la piden los profesores para usarlas en clase, para hacer algo.

-¿Y aprenden a usar PPT, Excel, Word?: -No... En primaria me enseñaron pero me olvidé de todo.

-¿Los profes suelen pedir las netbooks?: -Cada tanto. El año pasado la usaban más. Para buscar tareas, imágenes, videos, o cosas que tenemos que copiar.

-¿Sabes lo que es ChatGPT? ¿Les hablaron alguna vez?: -No, no sé lo que es ni nos hablaron de eso. No sabía ni que existía.

Finalidad e intensidad del uso

-¿Jugas en línea?: -Si, juego a Fortnite con amigos. Sino a juegos en los que no necesito wifi.

-¿Y usas redes sociales?: -No uso TikTok, no me llama la atención. Antes tenía, pero nunca lo volví a instalar, me aburría. Instagram lo uso pero para hablar con amigos.

-¿Páginas seguis?: -No, solo amigos. Red Bull sólo sigo, una de las compañías de carreras de autos.

Motivación e interés

-¿Te interesa trabajar en algo relacionado con la tecnología?: -No. Quisiera ser arquitecto o astrónomo.

4) Entrevistado 4

Características del acceso y del ambiente socio-digital

-¿Suelen usar la computadora que está en tu casa?: -No, de vez en cuando. A veces para

tareas, pero muy pocas veces. No le damos tanto uso.

-¿*Tenés datos en el celular?*: -De vez en cuando, cuando mi mamá cobra me carga datos, pero después uso con wifi.

-¿*No te duran mucho los datos?*: -Depende, cuanto me cargue y donde lo uso.

-¿*Cómo se lleva tu mamá con el celular?*: -Bien.

-¿*Usa redes sociales?*: -Facebook

-*Si tiene que hacer trámites, ¿necesita ayuda?*: -A veces la ayudo yo y otras veces mi hermana. Le pregunta más cosas a ella, que ella sabe más, de la ANSES, trámites y todo eso.

-¿*Tu hermana vive con vos?*: -No, vive en otro lado.

-¿*Conoces a algún adulto que use mucho Internet o que trabaje en algo relacionado a la tecnología?*: -Mi hermano trabaja con la computadora, es un trabajo re piola, que no me acuerdo cómo se llama. Él es encima el jefe, está siempre con la computadora, hace juegos. Pero no me acuerdo cómo se llama, pero es algo importante de la computadora.

-¿*Y él estudió algo vinculado a eso?*: -Sí sí sí, hizo la universidad y se recibió de eso. No me acuerdo bien qué era, pero algo de la computadora y todo eso.

Abordaje de la tecnología en la escuela

-*En el colegio ustedes tienen un laboratorio de informática, ¿para qué lo usan?*: -Lo usamos para NTICx. Compartimos computadoras y hacemos trabajos como informes de sueldos, listas de personas, tenemos que inventar.

-¿*Aprenden a usar Excel?*: -Sí sí, eso.

-¿*Word?*: -No, no.. Estamos usando Excel.

-¿*De Google utilizan alguna aplicación?*: -No, nada.

-¿*Los dejan usar el celular libre?*: -No tan libre porque hay momentos que te dicen “guarda el celu” pero no le dan tanta importancia.

-*En las clases, más allá de la materia NTICx, ¿les piden tarea usando alguna plataforma?*:

-Si, algunas en Classroom. De vez en cuando, a veces lo tenés que hacer en el mismo momento.

-¿*Les piden buscar información en el momento?*: -Depende, en algunas materias nos hacen buscar con los libros, y otras nos hacen buscar información en Internet... Pero es más con los libros.

-*Si buscas por Internet, ¿lo buscas por el celular?*: -Sí.

-¿*Mirás alguna página en especial?*: -Depende, viste que a veces te da fiaca buscar y buscar.

Hay veces que sí, trato de buscar la mejor.

-¿Sabes lo que es ChatGPT?: -Sí.

-¿Lo usan?: -No... porque no me llama. Soy más de buscar en Google.

-¿En el cole les dijeron algo sobre eso?: -No.

Finalidad e intensidad del uso

-Usas Internet más de 8 horas según lo que dice en la encuesta, ¿es mucho más?: -No, depende. A veces uso ahí en la escuela, después cuando llego a mi casa puede ser... pero soy más de dormir la siesta. Ahora tengo la rutina de ir a buscar a mi amiga a la escuela, no estoy constantemente con el celular.

-En general usas más el celular para jugar que para redes sociales, ¿no?: -Sí, no soy muy fan de las redes sociales. Lo único que tengo es TikTok. Antes tenía Instagram pero después pasaron un par de situaciones con Instagram y mi mamá me lo hizo borrar. Me dijo que me iba a dejar usarlo cuando ella me vuelva a tener esa confianza que me tenía.

-¿Me querés contar por qué?: -Fue porque yo mandaba mensajes bardeando o me mandaban mensajes bardeando con amigas. Pero a ella no le gusto eso, entonces me lo hizo borrar.

-¿Era con amigas cercanas?: -Sí sí sí, conocidas. Pero a ella no le gusto y me hizo borrar Instagram.

-¿Y usas entonces sólo TikTok?: -Sí, TikTok y WhatsApp.

-¿Para qué usas TikTok?: -Para mirar videos.

-¿Sobre algo que te gusta?: -Depende lo que salga, hay muchos contenidos que me gustan. Por ejemplo el humor, videos de humor, recetas, bailes, cuando salen videos de canto. Y bueno, me gusta ver videos de todo eso.

-¿Hay algo que hayas descubierto o que te empezó a gustar porque lo viste en TikTok?:

-El graffiti. Primero lo ví con un amigo, que veía que él hacía algunas cositas en la calle. Me llamó la atención y empecé a buscarlo en TikTok y me empezaron a aparecer sugerencias de videos de cómo grafitear y todas esas cosas. Aprendo de ahí. Sigo gente que hace graffitis, dibujos y cosas así.

-¿YouTube? ¿Seguis youtubers?: -Contenido... No sé. De risa, retos, terror, me gustan mucho los casos misteriosos, de homicidios y esas cosas me gustan mucho.

-¿Sos de comentar?: -No, miro el video y de vez en cuando le pongo me gusta. Pero de vez en cuando.

-¿Jugas en línea?: -Sí, juego. Hay juegos, por ejemplo Free Fire, que tampoco ahora juego mucho, antes sí. Era re vicia mal... En la pandemia me volví vicia vicia, que imagínate, era quedarme desde las 6 de la mañana hasta el otro día.

-Un vicio total: - Sí, mi mamá me decía: “Andate a bañar...” “No, no quiero”. “Vení a comer...” “No, no quiero”. Y bueno, era todo el día vicio. Y después pasó una situación que mi mamá me dijo “Borra ese juego que estás muy viciosa”. Lo borré y lo volví a instalar. Me dijo que lo vuelva a borrar. Lo borré y lo volví a instalar. Y me dijo que lo vuelva a borrar y así... Y bueno, se enojó. Me acuerdo que me había retado re feo mal, y entonces bueno lo borre.

-¿Y sobre qué era el juego?: -Que se yo, de matar a personas. De hacer como guerras.

-¿Jugabas con otra gente?: -Con gente de otros lados. Eso tampoco le gustaba a mi mamá, que juegue con personas que no conocía.

-¿Hablabas con esas personas?: -No, era nada más en el jueguito. De vez en cuando, muy pocas veces, era hablar en WhatsApp o en Instagram.

-¿Y el Stumble Guys de qué trata?: -Ese juego es de carrera. Hay muchos obstáculos.

-Re aprovechas Internet. ¿Sentís que te pasas de rosca?: -No, ahora no. Siento que no estoy tan metida. En la escuela, no tanto, me aburre y estoy con el teléfono en TikTok. Después llego a mi casa, tengo que limpiar, como, que se yo... Me acuesto a dormir y después me levanto, vengo acá (Horizonte). Hay momentos que tengo libre y uso el teléfono.

-¿Y a la noche?: -A la noche sí, depende del día. Entre semana hasta las 11, 10...

-¿Igual tu mamá te está controlando con el celular en general?: -Me dice que no me quede hasta tarde, no es que me controle, pero me dice que no me quede hasta tarde. Y yo me quedo hasta cierta hora, después me voy a dormir.

Motivación e interés

-La última pregunta:, ¿En un futuro te gustaría trabajar con tecnología como tu hermano?:

-No, no me llama mucho.

-¿Qué te gusta más?: -Me gusta más el tema de la acción. Policía. Policía o abogado. Pero más tiro a la policía de narcóticos.

-Defender te gusta, ¿no?: -Claro, pero más de los narcóticos. Buscar a la gente y todo eso. No me veo en la tecnología, pero sí buscar información para aprender.

5) Entrevistado 5

Características del acceso y del ambiente socio-digital

-*En tu casa tenés computadora, ¿la suelen usar?:* -Sí, pero la usamos para guardar fotos y para descargar cosas en un pendrive.

-*¿Funciona bien?:* -Sí sí, funciona bien.

-*¿En tu casa tienen wifi?:* -Sí.

-*¿En tu celu vos tenes datos?:* -Sí, a veces cuando me cargo. Mi mamá tiene abono. Pero yo antes tenía abono y siempre pedía packs y, nada, un día llegaron 70 mil pesos. Porque yo pedía packs, packs, packs y entonces mi mamá me dijo: “No, basta”. Entonces cuando tengo plata me cargo crédito. Sino, con el wifi de casa, con el wifi del colegio, y así...

-*¿En tu casa hay alguien que use mucho la tecnología?:* -No, mi mamá usa WhatsApp, para ver los estados, para subir estados. Usa Facebook una que otra vez. Y después usa TikTok. Todo el tiempo en casa está siguiendo tiktoks y los comparte en WhatsApp en los estados. Esos tiktoks que dicen “Buen día” o que son chistosos: esos sigue mi mamá.

Después mi padraastro también está en Facebook, TikTok también. Pero él no los comparte, él los ve ahí tranquilo mientras toma unos mates.

Después tenemos la televisión que ahí vemos Netflix, PrimeVideo, HBO, todo eso. Tenemos un montón de cosas, para ver películas por ejemplo un finde que está horrible el día. Y nada más.

-*¿Para hacer trámites tus viejos pueden hacerlo solos?:* -Mi mamá intenta, pero es como que no entiende. Mi cuñada tiene que venir y enseñarle a sacar los turnos de ANSES y todo eso. Por ahí llama por teléfono, ella prefiere ir a un lugar físico.

-*¿Y tu cuñada sabe mucho de esto?:* -No, sabe lo mismo que yo... las cosas básicas. Pero ella le tiene paciencia, yo no le tengo paciencia y va con mi hermano... Por ejemplo: yo estoy por irme de viaje de egresados y en el folleto te dice dónde tenés que pagar, y mandar el comprobante por email. Mi mamá estaba en duda si pagarlo por Mercado Pago (ah, también usa Mercado Pago) o por la cuenta. Y yo le digo: “No, creo que podes ir hasta el banco”. Y mi hermano le dijo que no, que puede pagarlo con su CVU. Y nada, y eso.

-*¿Hay alguna otra persona cercana que utilice?:* -Mi hermano y mi cuñada usan para ver TikTok, normal, igual que yo. También usan Twitter. Mi tío usa WhatsApp, TikTok, Instagram

Abordaje de la tecnología en la escuela

-*¿En el colegio los dejan usar el celular siempre?:* -No, sólo si te mandan alguna

información. Sino, nos hacen guardar el celular.

-¿En clase nada más te lo dejan usar si tenes que hacer alguna tarea?: -Claro, buscar por el celular o, por ahí, si tenemos hora libre lo usamos. O hay una profesora en específico que a veces viene y como tenemos una sola hora no alcanza a explicar nada de su materia, y nos deja ver TikTok. Es como que viene y ella está ahí boludeando con el celular también.

-¿Ustedes tienen laboratorio de informática?: -Hay un salón sólo que es de NTICx, pero son antiguas las computadoras.

-¿La usan sólo para la materia NTICx?: -Claro, igual teníamos el año pasado. Nos enseñaban cómo hacer las “cositas de Excel”, cómo usar una computadora.

-¿La usaban de a pares?: -La usábamos de a dos o a tres. Aprendíamos a hacer un curriculum, cosas básicas.

-¿Les enseñan cómo buscar información?: -No, eso no. Más que nada cómo usar los botones y el teclado para calcular con el Excel. Por ejemplo, si trabajas en un supermercado, cómo hacer una lista de precios.

-¿En las clases usan Internet para algo?: -Sí, para buscar información. En Política y Ciudadanía nos hacen hacer el trabajo en clase. En la primera hora, nos da 8 preguntas y hacemos eso. Y en la segunda hora, nos da 2 y las buscamos y hacemos eso. Lo entregamos y ella lo trae para la próxima clase todo corregido.

-¿Para buscar información que usas?: -Depende, si es en inglés uso el traductor o también el “coso de escanear” que está en Google. Sino también tenemos a LuzIA, Luzia es de WhatsApp. ¿La conoces? Es como un asistente de Google básicamente pero de WhatsApp. Y vos, no sé, le podes poner: “¿cuánto consume de agua una persona promedio?” Y ella te dice: “Una persona consume de agua por mes...”. Te hace un resumen. Vos le pones, por ejemplo: un resumen de tal cosa. Es como ChatGPT. Ahora está actualizado porque por ejemplo tiene emociones. Vos le podes contar problemas y ella te escucha, te aconseja.

-¿Le contas problemas también?: -Claro. No sé, le podes contar que tenes problemas amorosos.

-¿Y le haces caso?: -No, es demasiado.

-¿En el colegio les hablaron de ChatGPT o de LuzIA?: -No. Me lo enseñaron unos compañeros lo del ChatGPT pero igual yo no lo uso. Se hizo famoso por TikTok, todos empezaron a usarlo por eso.

-Esas cosas que vas conociendo para usar, ¿es por compañeros?: -Sí sí, nos vamos contando. “Che, ¿usaste esto?”.

Finalidad e intensidad del uso

-¿*Qué usas más en el celular?*: -Depende porque tengo el día muy ocupado. Voy y vengo. Pero cuando estoy libre, uso TikTok para mandar a mis amigas y compartir.

-¿*Vos seguis páginas de TikTok?*: -Personas, sigo como 10 mil personas que muestran contenido: contenido fit, chistoso, de baile, una pareja que me gusta, consejos de dietas. Sigo de todo un poco.

-*Cierto que vos tenés un montón de intereses...*: -Claro. De astrología sigo más en Instagram, veo mi horóscopo todos los días.

-¿*Sos de publicar?*: -A veces subo tiktok, pero es raro. Tengo 4 tiktoks como mucho. No subo mucho. Por ahí los edito y me los quedo para mí. Me gusta más ver contenido que publicar. Ver videos es como que te lleva a otra realidad.

En Instagram por ahí subo alguna historia si salgo con alguna amiga, pero no soy de subir historias todo el tiempo.

-¿*Tenés muchos seguidores?*: -310.

-¿*El contenido es público?*: -No, es privado. No me gusta que cualquier persona vea mi perfil. Sólo las personas que quiero que lo vean. Mi perfil no es como un perfil para ver a una persona e investigarla. Lo uso más para ver a otras personas.

-¿*Pero preferís ver personas o contenido?*: -No, prefiero contenido obviamente.

-*Bueno, pero hay personas que les gusta ver la vida de otras personas*: -Sí, si te gusta algún chico o algo, sí.

-¿*Hay algún contenido que viste que te haya enseñado algo totalmente nuevo?*: -Boludeces. Yo, por ejemplo. voy al gimnasio y viendo algunos ejercicios descubrí porque era mi dolor de espalda. Después por ejemplo, lo que es yoga facial, estiramiento, cómo sonarse la espalda, los huesos. Después algunos postres ricos que tienen chocolate.

Y después nada más, cosas chistosas, de cómo se arrancan los dientes... pero no soy tan boluda como para hacer eso. Como hacer tragos de daikiri.

-¿*YouTube?*: -A veces uso para ver alguna que otra serie. Porque yo veo alguna serie, y a veces veo por ahí. ¿Para qué más los uso? Para saber hacer panqueques, bizcochuelos, hay varias recetas... También para escuchar música.

-¿*O sea que usas mucho el celular?*: -Imaginate que son las 7 de la tarde y -ah, hoy no lo use tanto (se fija en el controlador de uso)-, lo usé 6 horas.

-*Igual es bastante...*: -No, no es bastante. Yo por lo general lo uso entre 11 y 12 horas hasta

esta hora y hasta la noche serán 20 horas que lo uso.

-*O sea que de las 24 horas, ¿lo usas 20?*: -Sí, porque yo me levanto a las 6 para ir al colegio. Pero a las 2 o 3 de la mañana me levanto porque me olvido de poner la alarma o me quedo boludeando en TikTok. Y a veces me duermo como a las 3 de la mañana, porque tengo tanta ansiedad de tanto hacer cosas y es como que no puedo dormir.

-*¿Qué te quedas viendo?*: -Me quedo viendo ASMR en TikTok.

-*¿Qué es eso?*: -Son sonidos relajantes y también visuales que están muy buenos. Me pongo los auriculares y eso me ayuda a bajar el estrés y a dormir.

Motivación e interés

-*¿Te gustaría trabajar en algo relacionado con la tecnología?*: -Sí, a mí me encantaría. Yo pienso estudiar Administración de empresas.

-*¿Y por qué piensas que te gusta? ¿Tenes algún referente conocido que lo haga?*: -No, es cosa mía.

Igual yo tengo muchos intereses. Quiero estudiar Psicología y Administración de empresas como dos principales, después Pastelería y Fotografía y, por último, Astrología. Pienso estudiar muchas cosas y tengo mucho tiempo para vivir así que voy a estudiarlas todas.

Voy a trabajar de lo que me gusta y no de una sola cosa, sino de varias.

-*¿La tecnología la piensas vinculada a la administración?*: -Sí, ser secretaria me encantaría.