

**CIUDADANÍA DIGITAL.
LA PARTICIPACIÓN
DE ADOLESCENTES EN
LAS TIC**

Estudio del taller

**“Empoderamiento de niñas”
con adolescentes de 12 a 18 años
en las ciudades de Manaus y
Belém de Pará**

SANTIAGO PLATA GARCÊS

Director: Dr. Juan Wahren

INTRODUCCIÓN

1. Motivaciones y reconocimientos

La presente tesis hace referencia a la Participación de Adolescentes, a la Ciudadanía Digital y a los Derechos Humanos y Democracia, ya que la principal motivación de este trabajo es la de proponer una nueva posibilidad de hacer participación ciudadana de adolescentes en las tecnologías de información y comunicación hacia los derechos humanos. Esta idea data de hace muchos años y nace de perspectivas de mi niñez y adolescencia en Colombia y Brasil, donde tuve el primer contacto con el sistema de garantía de derechos humanos destinados a familias como la mía, lo que ayudó a construir mi recorrido profesional y académico hasta hoy. Mi visión crítica, y la construcción de este estudio, proviene desde que frecuenté el programa de erradicación del trabajo infantil y opinaba en los foros sociales de mi ciudad, hasta la participación en cuestiones globales, invitado por Unicef para del grupo de trabajo de adolescentes “J8” por ocasión de la cumbre de presidentes miembros del G8.

Cuando tomé conocimiento de esta maestría y toda su misión sentí una conexión inmediata con mi vida. El Campus Global de Derechos Humanos simboliza las buenas prácticas con las que he convivido en toda mi carrera, pues une a personas, universidades y organizaciones de todo el mundo en favor de un objetivo común. El trabajo de excelencia desarrollado por los profesionales de este programa es digno de reconocimiento, entendiendo que la educación en derechos humanos es la principal herramienta para desarrollar y legitimar las potencialidades de la sociedad. En un mundo cada vez más globalizado, reconozco también mi papel de contribuir activamente buscando respuestas y soluciones a los desafíos de la democracia. La experiencia vivida en este programa me hizo desarrollar capacidades, además de fortalecer los vínculos profesionales y académicos con los derechos humanos de niñas, niños y adolescentes, además de motivar este estudio.

Esta investigación es también resultado de la resistencia, el amor y la dedicación de 300 adolescentes que aportaron sus contribuciones participando en la

experiencia del taller “Empoderamiento de niñas”, que es parte del estudio de caso realizado en este texto.

2. Metodología

Si bien la participación de adolescentes en las tecnologías de información e comunicación puede crear nuevas oportunidades de prácticas y conocimientos en los derechos humanos, en la medida en que la perspectiva asimétrica de poder a favor de los adultos y sus estructuras pretende suspenderse para dar cabida al ejercicio de hecho de la ciudadanía digital de posibilidades horizontales sin precedentes, en situaciones democráticas en tanto acontecimientos inéditos dicha posibilidad creativa podría potencializarse.

Este tipo de procesos pueden traer consigo un cúmulo de procesos individuales, colectivos y sociales distintos que, de lograr consensos en su práctica, aportarían elementos para convertir posibles riesgos de niñas, niños y adolescentes en capacidades e iniciativas para la transformación de su realidad local y entorno digital. La presente tesis pretende estudiar una experiencia particular de este tipo de intento pues, además de considerar las vulnerabilidades de género, por edad, condiciones de acceso a Internet, también repasa en la situación que Brasil y el mundo enfrentan a raíz de la crisis de salud más grande y devastadora del siglo a partir de la pandemia. Este contexto hizo emerger otras vulnerabilidades, pero también escenarios únicos para impulsar las oportunidades de participación ciudadana.

Entre marzo y julio de 2020,¹ el COVID-19 causó más de 75 mil muertes y alrededor de un millón de personas se infectaron en ese período. En Brasil, la región norte, una de las más afectadas, se convirtió en el epicentro de la pandemia en el país y sólo en los estados de Amazonas y Pará se perdieron más de 8,000 vidas, y alrededor del 12% de su población ha sido infectada por el nuevo coronavirus. Estos acontecimientos influyeron en el rumbo del proceso de investigación de la participación ciudadana de la niñez y la adolescencia en las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Así, la presente tesis hace un análisis en torno a las oportunidades coyunturales para impulsar la ciudadanía digital a partir de las fortalezas creativas y reflexivas que la participación de adolescentes expresó en una situación de vulnerabilidad y sus actuaciones posteriores.

En primer lugar, y como perspectiva teórico-epistemológica del presente trabajo, se hará un sucinto análisis retrospectivo sobre algunas cuestiones relacionadas con los derechos humanos de niñas y niños y adolescentes en el entorno digital. Posteriormente, el análisis se centrará en la ciudadanía y la participación de adolescentes en las TIC.

En la siguiente parte, se describen los acontecimientos únicamente desde la perspectiva de las adolescentes a través de sus videos, fotos, textos, audios y dibujos, ya que en este texto se busca que la perspectiva adulta se acerque por primera vez a un hecho por conocer desde la mirada de la juventud en tanto ambos son

¹ Los datos que continúan son del Ministerio de Salud del Gobierno Federal de Brasil, en <https://saude.gov.br/>.

sujetos en diálogo mediatizado por el suceso. En el presente trabajo, ocupa un procedimiento inicial el hecho de que el acto cognoscente sobre el objeto cognoscible que mediatiza a los sujetos sea dialógico (Freire, 1976)². Esto se presenta desde la posición de quien comunica su experiencia, intentando con ello sugerir un lugar epistémico de la adolescencia. En ese sentido, no se darán mayores explicaciones, cifras o datos en torno a las narraciones infantiles pues serían elementos interpretativos adultos, es decir que provienen posteriormente, pero se intenta que el abordaje inicial adulto sobre el acontecimiento esté enfocado solo desde la mirada infantil, respetando su autonomía y privacidad. Es claro que el propósito no es arrogante ni idealizado como para concebir que esto es posible en su pureza o absolutismo, simplemente se ha elegido otra vereda metodológica en el campo de la investigación con la niñez.

3. Enfoque analítico, antecedentes y planteo del problema

En un momento en que se está comenzando a usar nuevos términos, como: ciberciudadano, *net*ciudadano, ciudadano digital o ciberciudadanía, como marco del surgimiento de una nueva cultura de participación (Orozco, 2014) y dentro del alcance de nuevas comunidades que constituyen las múltiples redes convergentes en Internet, el concepto y la comprensión del ejercicio de la ciudadanía en las democracias todavía está muy vinculado a la idea de Estado-nación y, por lo tanto, se asocia casi exclusivamente con la idea de democracia representativa.

En el contexto de las democracias liberales y parlamentarias, el concepto de ciudadanía se usa a menudo como sinónimo de civismo, civilidad o participación en instituciones (Collin, 2008). Esto condiciona lo cívico a lo político, simplificando, de manera reductora, la comprensión y el ejercicio de la ciudadanía como si solo estuviese relacionado con el funcionamiento de instituciones políticas que habitualmente legitiman solo el poder de una mayoría censal.

Además, el problema de la temporalidad democrática, generalmente resuelto en cuatro o cinco años en la mayoría de los países democráticos, y que se expresa mediante elecciones por sufragio directo y universal, hoy juega en contra de la democracia representativa. Esto se debe a que la velocidad de la mayoría de los problemas sociales, económicos, políticos y culturales no es compatible con las intenciones de voto depositadas en las urnas, las cuales requieren intervenciones permanentes o provisionales por parte de los ciudadanos, lo que da origen al concepto de democracia participativa.

Cuando la comprensión y el ejercicio de la ciudadanía se limita a la capacidad de votar, esto plantea al límite el problema de la representación, ya que en la perspectiva de que solo son ciudadanos quienes votan, solo se incluye a quienes han alcanzado la edad para votar (generalmente a partir de los 18 años de edad). Por lo tanto, las niñas, niños y adolescentes u otras personas que aún no hayan adquirido el derecho al voto quedarían excluidos de la ciudadanía.

² Esta perspectiva de investigación tiene como referencias básicas postulados fundamentales teórico-metodológicos de corrientes críticas latinoamericanas provenientes de la Pedagogía del Oprimido del filósofo brasileño Paulo Freire (1976).

La vida de los ciudadanos no se limita a su dimensión política, al conocimiento de las instituciones soberanas y a la observancia de las leyes, al ejercicio del voto, al pago de impuestos, etc.; esta pasa cada vez más por lo social, por las interacciones y relaciones interpersonales en contextos muy diversos. Sobre todo, con la multiplicidad de actividades –simultáneamente– que pueden y se ejercen en la sociedad de la información, al tomar como punto de partida los estudios de Manuel Castells,³ que define la sociedad de la información como un período histórico caracterizado por una revolución tecnológica, impulsada por las tecnologías digitales de información y comunicación. Su funcionamiento proviene de una estructura de red social, que involucra todas las áreas de la actividad humana, en una interdependencia multidimensional, que depende de los valores e intereses subyacentes en cada país y organización. Este viaje de la historia humana genera una multiplicidad de opciones para que la voluntad humana se materialice.

La persona y la ciudadanía son inseparables, así como en la vida en sociedad ambas representan al mismo ser. Desde este punto de vista, el ser o convertirse en ciudadano, es decir ejercer la ciudadanía, no es un privilegio de nadie. De la misma manera que la participación es inherente a la naturaleza social de los seres humanos, siendo una necesidad humana (Bordenave, 1994; Castells, 1997). El concepto de ciudadanía se refiere a la condición ontológica de los humanos, no a su condición jurídica o política o cualquier otra condición óptica. Donde, “la experiencia es la acción de los sujetos humanos sobre sí mismos, determinada por la interacción de sus identidades biológicas y culturales y en relación con su entorno social y natural” (Castells, 1997: 39). La ciudadanía, por lo tanto, se construye en torno a la búsqueda infinita de la satisfacción de las necesidades y los deseos humanos.

Vista desde esta perspectiva ontológica, la ciudadanía exige el empoderamiento de cada individuo como ser social, independientemente de su estatus social como gobernante o gobernado, de ser una niña, niño o adolescente. El empoderarse, consiste en participar activamente de la vida en sociedad, sucesivamente, “el poder es la relación entre los sujetos humanos que, sobre la base de la producción y la experiencia, impone el deseo de algunos sujetos sobre los otros mediante el uso potencial o real de la violencia, física o simbólica” (Castells, 1997: 39).

El ciudadano es, de hecho, un ser social y, en esa medida, la cuestión de los derechos presupone simétricamente la cuestión de los deberes, no solo ante el Estado como entidad abstracta sino ante todas las personas.

3 A partir de los estudios de Manuel Castells, en su trilogía “La Era de la Información” (1996-1998) donde revisa el papel de la información en la sociedad contemporánea, una sociedad que se vuelve informativa, a través de redes establecidas entre sus características sociales, económicas y políticas, vinculadas por la tecnología y la información. Los cambios estructurales en la economía mundial son provocados por estas articulaciones en red, en las que la información y el conocimiento son pilares fundamentales en la dinámica laboral y empresarial. Estos dos conceptos, en forma de medios concretos, se materializan con el uso de la tecnología, lo que lleva a que su existencia esté relacionada con la polarización y exclusión de países que no tienen tanta accesibilidad y, por lo tanto, de tanta información. La globalización termina sin servir como una solución a esta contingencia, ni resolver problemas asociados con distribuciones desiguales de medios y fondos, lo que conduce a una menor competitividad para quienes sufren estas distribuciones.

De esta visión se desprende que la relación de adolescentes y su participación en las tecnologías de la información y la comunicación,⁴ el sentido ontológico de ciudadanía, y sentido de ciudadanía del ser, son el sentido apropiado para guiar las estrategias y prácticas de los derechos humanos en la ciudadanía digital. Esta se precisa en los actos de aprendizaje y participación y, en ese sentido, se constituye como un nuevo paradigma de los derechos de la niñez y adolescencia, dentro y fuera de internet.

Es importante comprender que las TIC incorporadas en la creación y el uso de internet parecen ser cada vez más determinantes en las relaciones interpersonales establecidas en los contextos más diversos, desde profesionales hasta personales, individuales y colectivos. Sus disposiciones y consecuencias históricas surgen como líneas de estudio y discusión, que emergen y nutren un legado hacia el ejercicio de la ciudadanía.

De hecho, es a partir de una práctica participativa de adolescentes en la ciudadanía digital, contextualizada en proyectos de acción y aprendizaje, que puede surgir una comprensión de esta perspectiva, a través de la experiencia, del compromiso y la participación de cada niña, niño y adolescente en la vida social de la comunidad, construyendo y transformando permanentemente su identidad privada y su sentido de pertenencia en el colectivo (McLuhan, 1994).

De esta forma, estudiar la ciudadanía digital invita a (re)pensar nuevas formas de participar, desarrollar y proteger en la sociedad de la información (Castells, 1997), y permiten así tender a la inclusión plena de todos los actores en los diversos ambientes de participación (Bordenave, 1994), es decir, convoca a redefinir las concepciones acerca de qué es ser ciudadano (Touraine, 1994) en esta coyuntura atravesada por las tecnologías de información y comunicación y, particularmente, qué implica para el ejercicio democrático de adolescentes, generando nuevos espacios y posibilidades en la red que suponen y convocan a la participación en la vida cívica y política (Middaugh y Khane, 2013). En este trabajo, partiremos de la concepción de la ciudadanía digital como no únicamente a la dimensión mecánica de las herramientas de las nuevas tecnologías, sino a la concepción de tecnología entendida como recurso cultural (Casablancas, 2008) y al propio espacio de internet como espacio y territorio de actuación (Santos, 1994; Schwartzman, Tarasow y Trech, 2014) y de participación cívica (Collin, 2008; Magallón, 2014).

Además, las nuevas tecnologías ya han cambiado el mundo y, a medida que aumenta el número de niñas, niños y adolescentes que se conectan en línea en todos los países, está cambiando cada vez más su realidad. De acuerdo a un informe de Unicef (2017), los adolescentes/jóvenes (de 15 a 24 años) son el grupo de edad más conectado. En todo el mundo, el 71% están en línea, en comparación con el 48% de la población total. Señalando que las niñas, niños y adolescentes (menores de 18 años) representan aproximadamente uno de cada tres usuarios de internet en todo el mundo.

4 En adelante las TIC. Aunque era habitual distinguir las "tecnologías de la información" de las "tecnologías de la comunicación", la incorporación multimedia de casi todas las tecnologías de comunicación por computadora hizo que esta diferencia fuera redundante.

De hecho, aunque el rápido desarrollo de internet como un fenómeno de masa (Castells, 2008) ha presentado a la niñez y adolescencia oportunidades sin precedentes para alcanzar sus derechos de aprender, expresarse y participar de sus comunidades de manera significativa, también ha creado condiciones nuevas ya veces amenazadoras en las cuales las niñas y niños son abusados o explotados, con incidencia y severidad variables.

Ante estos rápidos avances, la formulación de políticas ha sido reactiva y fragmentada. La agenda política generalmente se establece sin consultar a la niñez o evaluar su impacto en ella, y sin tener en cuenta sus derechos de expresar libremente su opinión, de ser escuchado y acceder a una información adecuada. En particular, la política destinada a proteger la niñez del abuso y el uso excesivo en línea, aunque en principio es bienvenida, a menudo puede excluir a niñas, niños y adolescentes de los beneficios de la era digital, a la que tienen el mismo derecho que los adultos.

Así, es fundamental el desarrollo de iniciativas que promuevan el derecho de la niñez y adolescencia de usufructuar de las oportunidades relacionadas al acceso a la información, la comunicación y la participación en línea deben ser consideradas, evitando así que se refuerzan, o incluso creadas, barreras en la forma como los jóvenes construyen sus identidades, se relacionan con sus pares, expresan y difunden libremente sus opiniones, pensamientos e ideas. El crecimiento del uso de dispositivos móviles también crea nuevos desafíos a la sociedad en cuanto a la mediación del uso de internet por niñas, niños y adolescentes para la mitigación de riesgos y el potencial de las oportunidades en la red.

Sin embargo, es necesario encontrar un equilibrio entre las necesidades de protección de la niñez y la preservación de internet como un espacio para la expresión libre y plural. Para ellos mismos es un desafío que no será respondido sólo por el Derecho o por la edición de nuevas leyes o de las decisiones judiciales (Livingstone y O'Neill, 2014). Es justamente en este debate que se inserta el papel de la ciudadanía digital en el enfoque basado en los derechos humanos, buscando expandir no solo el acceso, sino también, respetando los derechos de libertad de pensamiento, conciencia, opinión o expresión y, de manera especial, el de participación de la niñez y adolescencia.

En el primer capítulo de esta tesis se estudian los 'derechos de las niñas, niños y adolescentes en el entorno digital', entendiendo que el enfoque basado en derechos no es considerar que las "personas con necesidades que deben ser asistidas, sino sujetos con derecho a demandar determinadas prestaciones y conductas" de obligación del Estado (Abramovich, 2006: 36). En el segundo capítulo se busca el diálogo conceptual de la 'ciudadanía a la ciudadanía digital', considerando nuevas perspectivas de la ciudadanía incluyendo todas sus dimensiones, ya sea desde un punto de vista individual o colectivo, a través de redes digitales, que ofrecen nuevas herramientas y espacios para el ejercicio de la ciudadanía de la niñez y adolescencia. En cuanto al tercer capítulo, se aborda el tema de empoderar y reconocer que las niñas, niños y adolescentes son titulares del derecho a la 'participación a través de las TIC y fortalecimiento de los derechos humanos y democráticos.'

4. El trabajo de campo

En el trabajo de campo se desarrolla el análisis en torno de los resultados de un taller virtual realizado con adolescentes de 12 a 18 años de las ciudades de Manaus y Belém, el cual, a través de una experiencia de participación creativa durante dos meses busca desarrollar habilidades, adquirir más conocimiento sobre sus derechos, contribuir al ejercicio de la ciudadanía y democracia, además de mejorar las políticas públicas dirigidas a la niñez y adolescencia en la Amazonía. La propuesta del taller es calificarlo a través de un juego digital que propone misiones a través de WhatsApp y que puede cumplir desde su hogar, utilizando los recursos básicos de su teléfono celular (grabación de foto / video / audio), creando y compartiendo los resultados de cada actividad, también por celular.

La acumulación de experiencia puede llevarla a una segunda etapa del juego, en la que tendrá acceso a diferentes misiones y oportunidades, incluido el apoyo material para las participantes en colaboración con otras colegas que participan en el taller para llevar a cabo un proyecto concreto de beneficio para su comunidad/ciudad. Además, participan en la construcción de políticas públicas para el Empoderamiento de las Niñas en su municipio, en asociación con gestores y autoridades municipales que actúan por los derechos de las niñas, niños y adolescentes en Brasil.

Las participaciones expresan temas muy actuales, de la vida cotidiana y del entorno de las adolescentes, explorando diversos temas como género, racismo, medio ambiente, salud, educación, transporte y seguridad pública, además de asuntos individuales y familiares, que no se abordaron explícitamente en los resultados de esta investigación, precisamente en el entendimiento de no generar más violaciones como la exposición íntima de las participantes y respetando privacidad. Además de ofrecer soluciones innovadoras con un enfoque práctico en diversos momentos, las adolescentes exploran las prácticas más variadas para crear contenido comunicativo e informativo sobre sus derechos y opiniones, con fotos, videos, audios, textos y nuevas herramientas tecnológicas, compartiendo experiencias y habilidades, a través de redes de participación con el objetivo de crear posibilidades para que otras niñas se beneficien de sus iniciativas creativas. En algunos momentos durante el curso de las misiones, se observaron dificultades por falta de acceso a una conexión de internet.

5. Conclusiones

Este estudio exploratorio debe ser visto como una contribución inicial para comprender las percepciones y capacidades de adolescentes sobre sus derechos humanos, la participación en ciudadanía digital, así como sobre sus percepciones sobre su lugar en la sociedad. El desafío para los investigadores es desarrollar ideas sobre las prácticas enriquecedoras de ciudadanía de las niñas, niños y adolescentes, y sugerir a la sociedad estrategias creativas para ponerlas en práctica.

Después de analizar a grandes rasgos las diversas maneras en que las nuevas tecnologías digitales pueden utilizarse para lograr los objetivos del enfoque

basado en derechos humanos y la ciudadanía, y cómo las nuevas tecnologías plantean nuevas consideraciones para su práctica. Concluyendo que la integración de las TIC en la participación de adolescentes puede ayudar a educadores, padres, organizaciones y gobiernos a abordar algunos de los desafíos a los que se enfrentan a la hora de crear experiencias de participación infantil que tengan más posibilidades de fomentar el desarrollo cívico de los jóvenes.

Se propone que se preste más atención a la forma en que las nuevas tecnologías se están integrando en la participación/educación para la ciudadanía, y que se centre la atención e inversión en aquellas con enfoque basado en derechos humanos de la niñez y adolescencia.

De la misma manera en que las TIC pueden mejorar la capacidad de los profesionales de la educación y derechos humanos para conectar a los jóvenes con los aspectos críticos de la práctica auténtica de participación ciudadana, también existen riesgos. Al estimular a los adolescentes a participar en redes sociales en línea, es fundamental preservar la cautela al respecto y pensar en los sitios y plataformas donde los adolescentes comparten su trabajo o participan en el trabajo de otros jóvenes, en cómo son sus interacciones con sus pares, en lo que están compartiendo, de sus prácticas en internet.

Teniendo en cuenta que el mundo en el que muchas de las niñas, niños y adolescentes ejercen o ejercerán su ciudadanía está cada vez más envuelto por las nuevas tecnologías, se hace imprescindible fomentar la capacidad de los jóvenes para actuar de forma eficaz y responsable en un contexto así. Considerando, asimismo, que muchas organizaciones y gobiernos empiezan a integrar las TIC en sus prácticas, es un momento decisivo para iniciar un estudio más sistemático sobre sus posibles impactos sobre la niñez y adolescencia, y sobre la manera en que podemos desarrollar de manera eficaz su desarrollo ciudadano con un enfoque basado en los derechos humanos.

DERECHOS DE LAS NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES EN EL ENTORNO DIGITAL

El carácter universal de los derechos humanos significa que se aplican por igual a toda la niñez y adolescencia. No obstante, existen derechos adicionales que satisfacen sus necesidades específicas de protección y desarrollo, los cuales están conectados y son igualmente importantes para todas las niñas, niños y adolescentes.

De este modo, los derechos de las niñas, niños y adolescentes deben respetarse, protegerse y cumplirse en el entorno digital, al reconocer que las innovaciones en las tecnologías digitales impactan en la vida de la niñez y sus derechos de manera amplia, acumulativa e interdependiente. El amplio acceso a las tecnologías digitales puede ayudar a la niñez y adolescencia a hacer realidad sus derechos civiles, políticos, culturales, económicos, sociales, culturales y ambientales, políticos y sociales de manera completa. Sin embargo, las desigualdades digitales, la falta de inclusión y las violencias pueden tener un impacto negativo en el disfrute de los derechos de la niñez.

A medida que las sociedades dependen progresivamente de las tecnologías digitales para su funcionamiento, es probable que aumenten las oportunidades y los riesgos de daños para la niñez, incluso cuando no acceden activamente a internet.

1. Convención sobre los Derechos de Niño: su aplicación en el mundo digital

Los derechos de las niñas, niños y adolescentes están recogidos en un tratado internacional que obliga a los gobiernos a cumplirlos: la Convención sobre los Derechos del Niño.¹ Este, el tratado de derechos humanos más universalmente aceptado de la historia y los 196 Estados² que la han ratificado tienen que rendir cuentas sobre su cumplimiento al Comité de los Derechos del Niño de las Naciones Unidas. No obstante, la Protección Internacional de Derechos de

1 Disponible en: https://www.ohchr.org/Documents/ProfessionalInterest/crc_SP.pdf

2 Casi todos los gobiernos, excepto el de Estados Unidos, han ratificado la Convención y se han comprometido a respetar, proteger y promover los derechos estipulados en este documento. Interactive Map: Status of Ratification of Human Rights Treaties: https://www.ohchr.org/Documents/HRBodies/CRC/OHCHR_Map_CRC.pdf

las Niñas, Niños y Adolescentes se basa en algunas jurisprudencias expuestas a continuación.

A lo largo de las últimas décadas, el Derecho Internacional de los Derechos Humanos ha tenido importantes avances en materia de protección de los derechos humanos de los niños y adolescentes. La Convención sobre los Derechos de los Niños³ ha transformado el modo en que el niño es visto y tratado en todas partes del mundo, y ha ejercido una influencia amplia y profunda en legislaciones nacionales e internacionales, en políticas y programas, en instituciones públicas y privadas, en las familias, en las comunidades y en los individuos (Unicef, 2009). A su vez, apoyó avances notables en las condiciones del desarrollo, la protección y la participación de las niñas, niños y adolescentes a través del mundo. En ese sentido, Campos García aporta:

Esta Convención marca un hito importante en el desarrollo de los derechos de la niñez y adolescencia debido a que consagra la prevalencia de la doctrina de la protección integral frente a la doctrina de la situación irregular, que concebía al niño como objeto de protección del Estado, de la sociedad y de la familia. Esto implicó la separación de la concepción de patria potestas, que se venía arrastrando desde el derecho romano y que se vio fortalecido por el derecho canónico, al reconocimiento del niño como sujeto de derecho fundamentado en el interés superior del niño como fin de la autoridad parental (2009: 351).

La Convención reafirma y enriquece el sistema internacional de los derechos humanos de manera significativa. El aplicar directamente a la niñez y adolescencia muchos de los principios centrales de documentos internacionales de derechos humanos que la precedieron, como la universalidad y la no discriminación, se enriquece al consolidar y ampliar dispositivos incluidos en otros instrumentos de derechos humanos, especificando las responsabilidades y los deberes de los Estados Partes en relación a las niñas, niños y adolescentes. En ella se enfatiza la integralidad y la complejidad que asumen la totalidad de los derechos declarados, por lo tanto, no hay un derecho prioritario respecto de otro.

Además, la Convención introduce un nuevo paradigma, llamado a transformar el campo de las políticas de infancia, el paradigma de la protección integral, donde el interés superior del niño ocupa un lugar central de referencia en la resolución de conflictos, y que ha sido recogido en los marcos jurídicos, en el discurso técnico y en sectores importantes del sistema (Giorgi, 2012).

Según la interpretación de O'Donnell (1990), la Convención permite imponer a los derechos de niñas, niños y adolescente límites destinados a asegurar la "protección especial" que necesitan la niñez y adolescencia debido a su carácter de personas en desarrollo. Esta posibilidad no deriva exclusivamente del principio del interés superior del niño, pero también está reconocida explícita o implícitamente en varias disposiciones de la Convención. En todo caso, la posibilidad de una interpretación abusiva —la cual puede ser inherente a toda disposición relativa a los límites de los derechos fundamentales— no invalida el propio principio, que,

3 En adelante la Convención.

en opinión del autor, es fundado e incluso necesario en un instrumento que pretende definir los derechos de toda persona hasta los 18 años de edad.

Asimismo, conforme los investigadores del Centro de Estudios para la Intervención Social (CESIS, 2017), la Convención, defendiendo como lema el “superior interés del niño” (lo que presupone que todas las medidas adoptadas deben tener obligatoriamente en cuenta su interés) enuncia derechos no solo sobre la provisión y la protección contra las formas de discriminación, abuso, explotación, injusticia o conflicto, pero también el derecho a la participación en todos los asuntos que le conciernen a la educación, cuyos objetivos se definen en el artículo 29 como “promover el desarrollo de la personalidad del niño, de sus dones y aptitudes mentales y físicos en la medida de sus potencialidades” (Cardoso, Guerrero, Silva, y Lansdow, 2017).

Con base en esas comprensiones, la Convención debe entenderse en su totalidad e implementarse en relación con el entorno digital, incluso precediendo las nuevas tecnologías digitales.

En ausencia de una declaración formal de derechos de la niñez en el entorno digital, Sonia Livingstone⁴ (2012, 2014), argumenta que la Convención, que establece los estándares básicos que se aplican sin discriminación a todos los niños y especifica los derechos y libertades mínimos que los gobiernos deben implementar y ofrece una guía sólida para la acción política. Esta complementa la Declaración Universal de Derechos Humanos y aclara que los niños “cuentan” en términos de derechos humanos; de hecho, “el niño, debido a su inmadurez física y mental, necesita cuidados y garantías especiales, incluida la protección legal adecuada, antes y después del nacimiento” (Preámbulo).

Tomando un enfoque comparativo, crítico y contextualizado, la investigación de Livingstone indaga acerca del por qué y cómo las condiciones de cambio de la mediación están remodelando las prácticas cotidianas y las posibilidades de derechos de acción, identidad y comunicación. Para ello, examina empíricamente las oportunidades y riesgos proporcionados por las tecnologías digitales y on-line, incluyendo para la niñez y juventud en casa y en la escuela, para desarrollos en los medios y alfabetización digital, para la regulación de los medios de comunicación, la esfera pública y los derechos de la niñez.

Por lo tanto, es necesaria una nueva estructura para la protección, el desarrollo y la participación infantil *online* que resulte en una política clara y eficaz que nazca de necesidades reales, metas específicas y riesgos basados en evidencias e incluya metas mensurables en las que se evalúe la aplicación de la política independientemente. Estableciendo que la Convención, a través de estos principios proporciona una estructura valiosa para la formulación de políticas de gobernanza de internet en interés de las niñas, niños y adolescentes (Livingstone y O’Neill, 2014).

1.1. Principio de Protección

El Artículo 6 de la Convención establece que todos los Estados Partes deberán “reconocer al niño el derecho inherente a la vida y asegurar en la máxima medida posible la supervivencia y el desarrollo del niño”.

4 Sonia Livingstone es directora de la Red EU Kids Online y profesora en el Departamento de Medios y Comunicación de la London School of Economics and Political Science.

Hasta el momento, la mayor parte de los esfuerzos internacionales se han dedicado a los derechos de protección de los niños (Livingstone y O'Neill, 2014), incluso contra todas las formas de abuso y negligencia (artículo 19). Hasta el momento, la mayor parte de los esfuerzos internacionales se han dedicado a los derechos de protección de los niños (Livingstone y O'Neill, 2014), y a la explotación y abuso sexual (Artículo 34). Las medidas actuales ofrecen una estructura legal robusta para clasificar el contenido ilegal y la actividad en internet involucrando el abuso sexual de niños que los estados miembros tienen o están en proceso de transponer a la ley nacional. Además, la niñez y adolescencia tienen derecho a ser protegidos de la trata de personas (artículo 35) y de todas las demás formas de explotación perjudiciales a cualquier aspecto del bienestar del niño (artículo 36).

La producción y circulación de imágenes ilegales de abuso infantil, la trata y abuso sexual y otras formas de explotación contra la niñez, todas tienen su dimensión *online* y, muchos aumentarían, todas fueron amplificadas, empeoradas por internet, por el anonimato y medios para burlar la aplicación de la ley. Proteger la niñez contra el abuso sexual *online* ha sido justificadamente uno de los objetivos políticos más importantes de la protección infantil desde los inicios de internet y objeto de extensos esfuerzos internacionales en la aplicación de la ley. Esto se ha hecho a través de una red internacional de líneas directas y una amplia cooperación internacional en los procedimientos de notificación y retirada para hacer de internet un lugar más seguro (Livingstone y O'Neill, 2014).

Menos claro es el imperativo para iniciativas destinadas a proteger a los niños de lesiones materiales y al bienestar del niño (Artículo 17). Junto con el artículo 18, en el cual los gobiernos deben apoyar a los padres en su papel de cuidadores, este ha sido un amplio dominio en el que la protección de los niños ha sido abordada a través de iniciativas de autorregulación para promover el uso de controles parentales y filtros en dispositivos y plataformas, además del desarrollo de la clasificación consultiva y los esquemas de etiquetado. En distintos grados y culturas, la exposición generalizada de los niños a la pornografía *online*, el odio racial, la autoflagelación y el contenido violento demuestran el único éxito parcial hasta ahora en la protección de los niños (Livingstone y O'Neill, 2014).

1.2. Principio del Desarrollo

El artículo 17 no se preocupa solo por la protección contra daños, pero también reconoce la importante función desempeñada por los medios de comunicación masiva y alienta la producción por la industria de información y material de beneficio social y cultural para el niño en una diversidad de fuentes, promover el bienestar social y moral del niño. Hasta ahora, también ha sido poco desarrollado el grado en que los otros aspectos de la Convención pueden y deben aplicarse en línea (Livingstone y O'Neill, 2014).

El artículo 31 exige que los gobiernos prevean los derechos de los niños a la recreación y el ocio de acuerdo con la edad —aquí es relevante que la mayoría de los niños en la era digital busquen recreación y ocio *online*—. Aún más importante, el artículo 28 sostiene el derecho del niño a una educación que apoyará el desarrollo de todo su potencial. En relación con internet, este derecho aborda los

recursos en línea, el valioso apoyo a la información y el aprendizaje para los niños, junto con la adquisición de las habilidades digitales necesarias para desarrollar la “personalidad, talentos y capacidades mentales y físicas” de la niñez y adolescencia “por una vida responsable en una sociedad libre” (Artículo 29). Los educadores argumentan cada vez más que la competencia digital como una habilidad esencial para el aprendizaje a lo largo de la vida representa una extensión contemporánea vital del derecho a la educación, exigiendo que los gobiernos y otras agencias hagan provisiones apropiadas para el desarrollo del potencial de la niñez en la era digital (Livingstone y O’Neill, 2014).

Para superar la división digital se deben considerar esfuerzos que reformulen de una forma más sutil en términos de inclusión digital y alfabetización digital (Lévy, 2002). TIC Kids Online Brasil 2017 revela un crecimiento relevante en el consumo de noticias en línea por niños y adolescentes brasileños de 9 a 17 años: 51% de los jóvenes conectados leyeron noticias por internet. En 2013, esta proporción era sólo del 34%. En lo que se refiere al acceso a la información, otra actividad común identificada fue investigar en internet, ya sea para trabajos escolares con 76%, por curiosidad o voluntad propia con 64% (CGI.br, 2017).

Así, a partir de estos indicadores, es posible observar que proveer el derecho al desarrollo de esas habilidades digitales para los niños, niñas y adolescentes puede ser una forma de garantizar que ellos hagan un uso más seguro de la red para sacar mayor provecho de las oportunidades que ella ofrece.

1.3. Principio de la Participación

La participación es un principio rector fundamental por lo que considera todos los derechos: la no discriminación, el interés superior del niño y la autonomía progresiva. Es un facilitador, es decir, su cumplimiento ayuda a garantizar el cumplimiento de todos los demás derechos. Esto no lo convierte en un medio para otros fines, pero es un derecho civil y político básico de todos los niños, niñas y adolescentes y, por lo tanto, también es un fin en sí mismo.

Las niñas, niños y adolescentes han sido tratados por el derecho como objeto de tutela en función de una situación de asimetría respecto de los adultos. Este tratamiento con connotaciones de falta o carencia implica no considerarlos como sujetos plenos para disponer de ellos sin tener en cuenta su participación en el proceso de toma de decisiones en los asuntos que les concierne o sin darles la posibilidad de defenderse y contar con todas las garantías de un adulto (Giorgi, 2012). El derecho de participar en lo que le afecte supone que cualquier decisión que se tome en el ámbito político, económico, social y cultural tendrá efectos que condicionarán el desarrollo de su vida; en este sentido, no pueden negarse los derechos de libertad de pensamiento, conciencia, opinión o expresión y, de manera especial, el de participación.

Esta nueva concesión implica cambios culturales exigiendo una nueva relación de los niños con el Estado y, como tal, políticas públicas de promoción de los derechos y de protección de los niños; y requiere nuevos espacios para la participación de los niños en las familias, en las instituciones y en la sociedad (Cardoso, Guerrero, Silva, y Lansdow, 2017).

La Convención no utiliza el término “participación” ni determina explícitamente que los niños tienen derecho a participar, excepto como un objetivo para los niños con discapacidad (artículo 23), pero determina que sus puntos de vista sean escuchados en relación con todas las cuestiones que las afectan, y que sus opiniones sean debidamente consideradas, de acuerdo con su edad y su madurez (artículo 12). Este derecho es parte de un conjunto más amplio de derechos a la participación que corresponde a los niños, empezando por el derecho de manifestación (artículo 13), pensamiento, conciencia y religión (14), asociación (15), derecho a la privacidad (16) y acceso a la información adecuada (17), que constituye la base para el derecho de participación que corresponde al niño.

Es de destacar que la participación se puede desarrollar en dos líneas: como derecho y como proceso. La participación como derecho es un derecho civil y político. La participación como proceso implica un trabajo educativo, interactivo, persistente, basado en la motivación y la capacidad de fortalecer las habilidades de los niños, niñas y adolescentes, buscando su mayor bienestar, basado en el principio del Interés Superior del Niño.

2. Sistema Interamericano de Protección de los Derechos Humanos en materia de Niñez

Un primer paso en el desarrollo de normas para los niños en el sistema interamericano va desde el establecimiento del sistema hasta fines de la década de 1980, cuando se adoptó la Convención sobre los Derechos del Niño. Este período se caracteriza por la acción de la Comisión en la verificación y monitoreo de violaciones de derechos humanos a través de peticiones y casos individuales, y en el análisis de situaciones en los países. Durante este primer período, la mayoría de las peticiones y casos recibidos en la Comisión se referían a violaciones del derecho a la vida, la libertad personal o la integridad personal.

Una segunda etapa en la evolución del tratamiento de los niños en el sistema interamericano comienza con la entrada en vigor de la Convención sobre los Derechos del Niño, adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1989 y que continúa en la actualidad. Durante este período, hay un desarrollo más sustancial del contenido del artículo 19 de la Convención Americana sobre Derechos Humanos.

Desde su inicio, la Comisión ha abordado el tema de la niñez a través de informes generales y sus decisiones en peticiones y casos bajo su consideración. Entre los años 1960 y 1980, la Comisión emitió recomendaciones sobre violaciones generales de los derechos humanos o deliberó sobre si cometer o no una violación de los derechos humanos de un niño, sin desarrollar de manera sustancial el contenido de la ley. En los años 1960 y 1970, la Comisión utilizó la Declaración Americana de los Derechos y Deberes del Hombre como un marco regulatorio exclusivo, un instrumento internacional adoptado cuando prevaleció la doctrina que concibe al niño como un objeto de protección, sin conocer su condición de sujeto de derechos. De conformidad con la doctrina de la irregularidad, la Declaración no contiene una cláusula específica sobre los derechos de

los niños, niñas y adolescentes, sino que incluye referencias a diferentes tipos de protección a los que están sujetos los niños, niñas y adolescentes. Ciertamente, la Declaración continúa aplicándose a los Estados que no son partes en la Convención para comprender la concepción de los niños sobre la base de la opinión posterior que reconoce al niño como sujeto de derechos.

El análisis de las decisiones adoptadas por el sistema permite identificar que con la entrada en vigor de la Convención sobre los Derechos del Niño en 1990 se empieza a consolidar el reconocimiento del niño como sujeto de derechos conforme lo sustenta la doctrina de la protección integral. Así, por ejemplo, en su Informe Anual de 1991, la Comisión se refirió a la situación de niños repatriados quienes en su mayoría eran separados de sus progenitores o eran utilizados para capturar a los padres que se encontraban en situación “ilegal” en el país receptor. Posteriormente, la Comisión se pronunció sobre la situación de los niños de la calle, la utilización de niños en conflictos armados, el reclutamiento de niños para la realización del servicio militar obligatorio; el encarcelamiento de niños con sus padres, la situación de los niños desplazados, los malos tratos y condiciones deplorables en establecimientos para niños privados de libertad, explotación sexual y explotación laboral.

2.1. Sistema Interamericano en el mundo digital

Hasta la fecha, la Corte Interamericana de Derechos Humanos (Corte Interamericana) no ha demostrado el derecho de acceso a las tecnologías de la información y la comunicación. Como es un derecho que trasciende la esfera individual de las libertades civiles y políticas, entrando en el dominio económico, social y cultural (DESC), su justiciabilidad encuentra algunas limitaciones relacionadas con la jurisdicción de la Corte Interamericana, que tal vez explica o está entre las razones para la falta de un juicio sobre el asunto hasta entonces.

Sin embargo, en varias ocasiones, el Tribunal ya se ha pronunciado sobre el derecho de acceso a la información, la educación y la cultura, definiendo los contornos y el alcance de la protección conferida por los instrumentos normativos del Sistema Interamericano de Protección de los Derechos Humanos. En el juicio del caso *Claude Reyes y Chile*, el 19 de septiembre de 2006 la Corte aclara que la libertad de pensamiento y expresión abarca el derecho de acceso a la información bajo el control del Estado y que la disposición del artículo 13 de la Convención respalda el derecho de las personas a acceder a información de interés público, con respecto a la obligación positiva del Estado de proporcionarlos, independientemente de los motivos del solicitante.⁵

De hecho, la información es una herramienta indispensable para el control democrático de las instituciones, por lo que el derecho a la información está vinculado al concepto de democracia participativa y al respeto de los derechos fundamentales, de modo que la facultad de comunicación y acceso a la información se

⁵ Corte Interamericana De Derechos Humanos (Corte IDH), *Caso Claude Reyes y otros vs. Chile*, sentencia de 19 de septiembre de 2006 (fondo, reparaciones y costas). Disponible en: http://www.corteidh.or.cr/docs/casos/articulos/seriec_151_esp.pdf.

convierten en formas indispensables de libertad. Sucede que, en el mundo actual, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación aparecen como instrumentos indispensables de acceso a la información en condiciones de igualdad por parte de los sujetos sociales. En otras palabras, el acceso universal a las tecnologías de la información es una condición previa para garantizar los derechos individuales de libertad. Si bien, como se mencionó, la Corte Interamericana hasta ahora no se ha pronunciado sobre el tema específico de las TIC, su jurisprudencia reconoce la indivisibilidad e interdependencia de los derechos humanos, considerando que la garantía efectiva de una serie de derechos civiles es un derecho.

La Relatoría Especial para la Libertad de Expresión “Libertad de Expresión e internet” nos permite concluir, de manera preliminar, que el Sistema Interamericano para la Protección de los Derechos Humanos, se encuentra en línea con la orientación de otros sistemas y organismos internacionales, especialmente la ONU, a los que se hace referencia en los estudios de la Convención de los Derechos del Niño de este trabajo. Lo que reconoce la centralidad de garantizar el acceso a la información en el mundo actual, así como la indispensabilidad de la provisión universal de los medios tecnológicos necesarios para el acceso. Bajo estos fundamentos, el Sistema Interamericano de Derechos Humanos enumera una lista de deberes que deben cumplir los Estados miembros para que toda la región avance hacia el acceso universal a internet de calidad y genere posibilidades para la participación de niñas, niños y adolescentes.

Enfoque basado en los derechos humanos: inclusión digital como política pública

El enfoque basado en los derechos humanos ha sido desarrollado por Naciones Unidas⁶ como el marco conceptual que sitúa el respeto, la protección y la garantía de derechos humanos como el fundamento, el objetivo y las herramientas para hacer posible un desarrollo humano sostenible. Según Víctor Abramovich (2006), estos definen las principales obligaciones que derivan de los derechos:

En los países latinoamericanos, muchas organizaciones de derechos humanos, además de realizar una férrea fiscalización de las acciones estatales, han iniciado diálogos fructíferos con los gobiernos tendientes a incidir en la orientación de sus políticas y lograr un mejor funcionamiento de las instituciones públicas. Este cambio de perspectiva apunta a sumar, a la tradicional tarea de denunciar violaciones masivas o sistemáticas de derechos, una acción preventiva y de promoción capaz de evitar tales violaciones. En igual sentido, los órganos de supervisión internacional de derechos humanos, tanto a nivel universal como regional, han procurado no solo entregar reparaciones a las víctimas en casos particulares, sino también establecer un cuerpo de principios y estándares con el propósito de incidir en la calidad de los procesos democráticos y en los esfuerzos por llegar a tener sociedades más igualitarias e integradas (39).

6 Numerosas agencias de cooperación para el desarrollo e instituciones internacionales, como el Departamento de Desarrollo Internacional del Gobierno del Reino Unido (DFID), el Organismo Sueco de Cooperación para el Desarrollo Internacional (OSDI), el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), el Fondo de Desarrollo de las Naciones Unidas para la Mujer (UNIFEM) y la Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos, han planteado la necesidad de reforzar ese vínculo y desplegado importantes esfuerzos para ello (Abramovich, 2006: 36).

El marco normativo de derechos humanos está establecido claramente, pero hay que respetarlo y desarrollar las políticas públicas necesarias para proteger y garantizar estos derechos. Eso implica que los objetivos de las políticas, los planes, los programas y los servicios públicos –municipales– deben estar alineados con los estándares de derechos humanos, que la igualdad y la no discriminación se tienen que convertir en el eje central, que hay que garantizar el derecho a la participación activa, libre y significativa de la ciudadanía en las políticas públicas y que se debe contribuir a reforzar las capacidades de la ciudadanía para empoderarla, para reclamar y ejercer sus derechos.

Este enfoque plantea una serie de indicadores y de herramientas metodológicas, hasta ahora aplicadas sobre todo en la identificación y la formulación de proyectos, que empiezan a aplicar las administraciones, sobre todo las locales, a la hora de proponer y desplegar políticas públicas concretas. Así, el desarrollo adaptado a políticas municipales y la aplicación del enfoque basado en derechos humanos son las bases del proyecto Empoderamiento de Niñas, el cual nos ayudará a concretar en políticas reales los grandes principios y declaraciones de derechos de la niñez y adolescencia.

El importante desarrollo del consenso entre los decisores políticos de la región interamericana a la incorporación de derechos humanos en la gestión estatal, inicia según Laura Pautassi (2016: 35), “una nueva etapa en el campo de las políticas sociales”, aportando a los Estados de la región la idea de *enfoque de derechos*, siendo una metodología que permite establecer una vinculación directa entre las obligaciones contenidas en los Pactos y Tratados Internacionales de Derechos Humanos.

Es importante recordar que en la segunda mitad del siglo XX, la reacción a los abusos perpetrados por regímenes formalmente democráticos impulsó la aprobación de declaraciones internacionales y regionales de derechos humanos. Esto confirió un lugar central en sus marcos constitucionales a la garantía de una larga lista de derechos fundamentales, sumado a los mecanismos de monitoreo y protección internacional de derechos humanos. De igual forma, principalmente ampara en las nuevas reformas constitucionales a grupos tradicionalmente discriminados, como los indígenas y las comunidades negras, a los cuales en ciertos países incluso se les reconocen derechos especiales y diferenciados de ciudadanía.

El enfoque basado en las políticas públicas de los derechos humanos es precisamente una metodología que persigue un objetivo ético político, que es como poder acercar todo el articulado, todos los compromisos, pero particularmente las obligaciones jurídicas internacionales que han suscrito y ratificados los estados en los distintos instrumentos internacionales y como estos compromisos se traducen y se incluyen como parte de las políticas públicas. Esto que parecería casi como una casualidad de acción lógica que los Estados deberían desarrollar, precisamente es lo que han venido más atrasados en los distintos ámbitos.

A pesar de los esfuerzos y los consensos logrados, todavía no existen prácticas y estrategias que vinculen de hecho el enfoque de los derechos con la aplicación de políticas y modelos participativos en la región.

De este modo, es importante destacar la participación social como fundamento sustancial desde el enfoque de derechos. Lo cual, según Pérez Gómez (2016: 65), “es ineludible la reflexión sobre la necesaria participación de la

sociedad en la definición democrática de los caminos a seguir”. Se debe exponer el significativo papel de la deliberación comunitaria alrededor de las políticas públicas con enfoque de derechos, así como requerir el establecimiento de metodologías que capaciten a la ciudadanía para ejercer control social. En mi visión, es esencial el principio para el desarrollo de los derechos humanos, en especial los Derechos Económicos, Sociales y Culturales,⁷ y del proceso democrático.

Asimismo, estos estándares de los derechos humanos, según Abramovich y Pautassi (2009), “deben estar obligatoriamente incorporados en las políticas públicas en general, y en las sociales en particular, de modo de cumplir con el enfoque basado en cada derecho humano”.

La igualdad de oportunidades por sí sola no es suficiente y se requieren medidas tendientes a modificar procesos y estructuras que actualmente dificultan a la realización de los derechos económicos, sociales y culturales. Por tanto, “tales garantías deben necesariamente incorporar los estándares necesarios para que no sea una referencia semántica sino concreta” (Pautassi, 2016: 36).

Cuando se piensan las políticas públicas en materia de DESC, no es suficiente visualizar al poder Ejecutivo del Estado, sino que se debe interpelar también al poder Legislativo y al poder Judicial de manera transversal en toda la actuación del Estado. Entonces, vincular el enfoque de derechos humanos con las políticas públicas implica que todos los pactos, tratados internacionales y obligaciones jurídicas se correspondan con un accionar del Estado.

En general, en el caso de los DESC, los Estados del marco del poder ejecutivo han tenido intervenciones muy sectoriales referidas a cada uno de estos derechos económicos, sociales y culturales, tanto en el ámbito de las regulaciones de derecho laboral como en las políticas propiamente dichas a través de ministerios de trabajo, así como de seguridad social, salud y educación.

Según Pautassi (2016), definir los consiguientes estándares de derechos, interpretar el alcance de ellos y medir su cumplimiento a través de un sistema de indicadores de progreso constituye uno de los avances más relevantes de los últimos años en la región. De esta manera, Pérez Gómez (2016: 57) plantea también la importancia de la medición de avances en derechos humanos mediante indicadores, que según la autora estimula “los procesos de evaluación del cumplimiento de derechos sobre bases objetivas, coadyuva en la formulación de políticas públicas para derechos humanos basadas en evidencia empírica”.

Los principios constitutivos de los indicadores se definen a partir de los estándares internacionales en derechos humanos, mediante la precisión de las obligaciones referidas al respeto, asegurando la protección y garantía de cada derecho. En cuanto a los fundamentos relativos a disponibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y calidad, estos deben asegurarse. Además, se incorporan las normas o principios comunes de los derechos humanos, tales como la no discriminación, igualdad, participación, rendición de cuentas y justiciabilidad (Pérez Gómez, 2016).

En mi opinión, es importante destacar el valor central del empleo y transmisión de indicadores como mecanismo de exigibilidad de derechos humanos,

7 En adelante los DESC.

según Pérez Gómez (2016: 66), esto se da “al empoderar a la población mediante el otorgamiento de conocimientos clave que fundamentan una nueva cultura de participación”.

La intervención, sobre todo de los grupos históricamente violentados o invisibilizados en nuestra región es de fundamental para el desarrollo de los Derechos Económicos Sociales y Culturales, pues sin un desarrollo colaborativo con los actores estatales, internacionales y los detentores de estos derechos la efectiva vinculación de estos continuará avanzando a pasos lentos y duros.

Asimismo, en cuanto a sus importantes avances en la definición, implementación y evaluación de políticas públicas, el punto central es que el fundamento de este accionar del Estado no debe estar solamente direccionado hacia algunos pocos sectores de la población, puesto que tiene responsabilidades con los más vulnerables de la población, priorizando el respeto por los pactos y tratados internacionales en pos de garantizar los derechos de todas y todos. Por lo tanto, la definición de política sustantiva en el caso del empleo y la salud corresponde a todos los órganos del Estado y también a todas las personas de ese Estado, sin ningún tipo de discriminación.

Empoderar a cada persona para ser sujetos activos de derechos y que puedan reclamar al Estado las obligaciones de cumplimiento es lo correcto. Así, a través de la ciudadanía activa, con el tiempo se observarán avances regionales en los indicadores de cumplimiento de derechos definidos por el Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales y el Protocolo de San Salvador.

3. Riesgos y oportunidades de la participación de adolescentes en internet

La expectativa de que internet puede fortalecer la presencia, la voz y la visibilidad de sujetos históricamente invisibilizados no será realizada sin un efectivo esfuerzo de educación y participación responsable por el público joven, como destaca Magendzo: “La criticidad y la problematización son valores fundamentales que la educación en derechos humanos debe asumir” (2015: 69). Esto se da a través del desarrollo de sujetos capaces de no callar frente a las injusticias y la violación a los derechos humanos. Al mismo tiempo, es necesario estimular la producción de contenidos y políticas públicas de internet adecuadas para niñas, niños y adolescentes.

En ese sentido, Giorgi afirma: “Cuando los sujetos adquieren una identidad social que les permite expresarse a través de sus colectivos y adoptar posturas activas en pro de la defensa o restitución de sus derechos, se opera una inclusión en la dinámica social” (2003: 4). Así, sin el énfasis en el desarrollo de competencias emocionales, sociales y jurídicas que favorezcan el uso cívico de las redes sociales digitales, la banalización del discurso de odio entre los más jóvenes apunta hacia un escenario trágico de condena, tanto del valor de la diversidad identitaria como de la potencia, de las tecnologías digitales como catalizadoras de una cultura que se desarrolla a partir de la valorización de la diversidad y no en detrimento de ella.

Las referencias constantes a los adultos y desde los adultos impiden ver las condiciones en que los menores⁸ exigen sus derechos. Comúnmente se acepta que

8 Con el advenimiento del Estado moderno, la responsabilidad de proteger y disciplinar comienza a

los adolescentes participen en los espacios que se consideran naturales, como en la familia o la escuela y, sin embargo, algunos están en contra de que participen en lo público, lo que inspira todo un debate en torno a la concepción de ciudadanía.

De este modo, Giorgi reitera: “La condición de indefensión y vulnerabilidad en que el ser humano llega al mundo hace que la preservación de la vida necesite un extenso período de protección y dependencia respecto de las figuras adultas” (2012: 204). Así, estos aspectos, presuponen y reafirman la asimetría de poder a favor de los adultos y sus estructuras. En que la niñez y adolescencia sin la posibilidad de participación quedan así establecidos como objetos de protección y disciplina por parte de una estructura que los precede y se les impone desde los adultos.

desplazarse desde la familia extensa hacia las instituciones estatales, aunque la intervención directa del Estado se reduce a las llamadas “situaciones irregulares”. Es decir, a los casos de aquellos niños que por su condición de abandono, judicialización o anomia pasaban a formar parte de la categoría de “menores”. El menor no era (y no es) otra cosa que un niño o una niña que se encuentra en una situación irregular que amerita la intervención estatal para brindarle una protección que se desliza rápidamente al control social (Giorgi, 2012, p.205).

¿DE LA CIUDADANÍA A LA CIUDADANÍA DIGITAL?

La “ciudadanía digital” es un concepto que parece sufrir la misma ubicuidad que se atribuye a internet: es una expresión ampliamente utilizada por los diversos sectores de la sociedad, especialmente por el cuadrante político. Pero, ¿qué significa realmente “ciudadanía digital”? ¿Y cómo se materializa? Aunque estas fueron las primeras preguntas iniciales para esta reflexión, pronto surgieron otras preguntas: ¿no es un concepto reduccionista e incluso tecnocrático? ¿Existe realmente la ciudadanía digital o la “ciudadanía” solo utiliza nuevas herramientas digitales? Y si consideramos el término en su totalidad, ¿alguna vez nos sumergiremos en un mundo totalmente digital? ¿Podemos ser simplemente ciudadanos digitales?

Comenzamos este capítulo con un enfoque conceptual de la ciudadanía y la ciudadanía digital, y luego pasamos al análisis de su posible materialización en los dos estudios que mencionamos anteriormente.

1. Ciudadanía: conceptos y nuevas perspectivas

La concepción comúnmente aceptada de ciudadanía, derivada de la teoría política, se refiere a los derechos y deberes de un miembro de una nación-estado o una ciudad (Marshall, 1998).¹ La idea de ciudadanía surgió en la antigua Grecia: el trabajo de Aristóteles representó el primer intento sistemático de desarrollar una teoría de la ciudadanía, defendiendo una sociedad fuertemente jerárquica, donde los ciudadanos deben cumplir una serie de condiciones para ser libres y ejercer sus derechos políticos: deben ser hombres y no depender de un salario para vivir, lo que supuestamente garantizaría una independencia de pensamiento y acción. Los esclavos también serían por naturaleza seres inferiores, que permitirían, al realizar las tareas pesadas propias del trabajo humano, que los hombres dedicados

¹ A mediados del siglo XX, el sociólogo inglés Thomas H. Marshall, basándose en la experiencia histórica británica, hizo pública su definición de ciudadanía sobre la base de tres dimensiones: civil, política y social (Marshall, 1998).

a la vida teórica y política pudieran ejercer plenamente su ciudadanía, porque contribuían con el servicio militar al sustento directo de la ciudad-estado. Desde entonces, la evolución e implicación del concepto ha sido notoria.

Aunque la noción moderna de ciudadanía es indudablemente distinta de la original griega, es necesario entender que el concepto moderno de ciudadanía no ha surgido en forma aislada. Los valores de universalidad e igualdad, centrales para la ciudadanía moderna, tuvieron sus raíces en los estudios de los filósofos griegos estoicos, mientras que el discurso liberal de los derechos naturales se inspiró en la tradición universalista de las leyes naturales romanas (Faulks, 2000).

Es a partir de esta idea, que se remonta a la antigua ley romana, que se construye también la propuesta de que sería posible, al menos en teoría, tener un sistema legal internacional universal, que todos los seres humanos pudieran reconocer como legítimo y auténtico, basado en ese derecho natural. Habría entonces un núcleo fundamental de derechos y deberes que todas las personas reconocerían, independientemente de su origen, clase, raza o contexto histórico. Es decir, los derechos humanos:

El corpus actual de normas sobre los derechos humanos es heredero (y, en cierto sentido, síntesis) de una serie de documentos normativos que datan, sobre todo del siglo XVIII. Entre los más celebrados de estos antecedentes están: la Carta de Derechos de Inglaterra (1689), la Declaración de Derechos de Virginia (1776), la *Declaración de los Derechos del Hombre y del Ciudadano* formulada por los revolucionarios franceses (1789) y la Carta de Derechos de Estados Unidos (1791) (Velasco, 2010: 271).

Con eso, reconocer la historicidad de las normas sobre derechos humanos y de la concepción de ciudadanía conlleva a percibir que provienen de los mismos orígenes y pensamientos.

En esta línea de pensamiento, Javier Bustamante² (2010: 15) apunta que: “esta apelación de la naturaleza del hombre con la naturaleza de los derechos políticos y el concepto mismo de ciudadanía está presente, en esencia, en casi todo el pensamiento político occidental”. Para entender el conjunto de normas explícitamente codificadas y las concepciones de ciudadanía, tanto las actuales como sus precedentes, es imprescindible revisar, aunque sea superficialmente, “las diversas aspiraciones políticas que confluyen en ellas, que les dan fuerza y justificación” (Velasco, 2010: 271).

Buscar las raíces de la ciudadanía en la naturaleza humana es la expresión de otra versión más actual de la noble mentira, según la cual el conocimiento también debe estar bien definido y compartimentado en un problema político, en una solución política; en un

2 Javier Bustamante Donas, es director del Grupo de Investigación Theoría, Proyecto Crítico de Ciencias Sociales. Es un filósofo y teórico ético con una sólida formación en informática que se centra en cuestiones éticas y políticas relacionadas con la cibercultura y la sociedad del conocimiento. Recibió su BA, MA y Ph.D. en Filosofía de la Universidad Complutense de Madrid, con Summa Cum laude y Honores. También posee una Maestría en Estudios de Ciencia y Tecnología del Instituto Politécnico Rensselaer, Troy, Nueva York, y una Maestría con Honores en Ciencias de la Computación de la Universidad Pontificia de Salamanca. Ha realizado algunas becas de investigación y becas en España, Brasil y los Estados Unidos, incluida una beca Fulbright, una beca de profesor visitante extranjero nacional en Brasil (PVE) y una beca de investigación avanzada española.

problema técnico, en una solución técnica. Es una expresión de pensamiento dicotómico que perpetúa la separación de las dos culturas, humanística y técnica. Sin embargo, unir ciudadanía y redes digitales en el mismo contexto muestra la importancia del entorno de las TIC para redefinir, desde una perspectiva multidisciplinaria, algunos de los conceptos básicos de la filosofía política. [...] De hecho, las redes digitales son el campo de batalla donde tienen lugar algunas de las luchas más importantes por los derechos humanos. No podemos hablar de libertad de expresión o del derecho a la información si no consideramos las posibilidades que estas redes ofrecen a los ciudadanos menos favorecidos. La noble mentira se reproduce nuevamente en el clásico entorno comunicacional. Los medios de comunicación se caracterizan por su naturaleza profundamente asimétrica: uno habla, muchos escuchan. Uno aparece, muchos contemplan (Bustamante, 2010: 15).

La ciudadanía abarca elementos individualistas y colectivos, es decir, reconoce la dignidad del individuo, pero al mismo tiempo, reafirma el contexto social donde opera el individuo. Sin embargo, genera cuestiones, ¿hay derechos y deberes completamente individuales? ¿Puede haber una comunidad sin miembros o un individuo sin un colectivo? Así, la ciudadanía es un buen ejemplo de la “dualidad de la estructura” enunciada por Anthony Giddens (Faulks, 2000). Para Giddens (1984), el individuo y la comunidad no pueden entenderse consistentemente como ideas antagónicas, por el contrario, son mutuamente dependientes. De esa manera, aunque el significado moderno pretende ser igualitario, ha sido un elemento de creación de igualdad y desigualdad. Igualdad, porque, en su tradición liberal, todos los que están incluidos en un estado similar, disfrutan de una posición igual, a pesar de las diferencias individuales en riqueza, habilidades y posición social. Desigualdades, porque el proceso de definición de ciudadanos incluye la delimitación de distinciones que crean la categoría de “no ciudadanos”, es decir, aquellos que no disfrutan de los mismos derechos (Glenn, 2000).

En uno de sus trabajos más famosos, *Understanding Media*, Marshall McLuhan (1964) describió el resultado de las implicaciones tecnológicas en la sociedad humana, trazando el telón de fondo de esta red de comunicaciones. Al principio, el autor aborda las nuevas formas de concebir la información y las diferencias prácticas que ha causado en las relaciones humanas. Los medios en sí mismos serían “la causa y el motivo de las estructuras sociales”. El medio se convierte en el mensaje a medida que se convierte en un argumento irrefutable para su adquisición. En otras palabras: “el medio mismo se ha convertido en la atracción principal, la información”. Hay una creciente conciencia de la acción de los medios en la vida del hombre.

Para McLuhan (1995), la evolución tecnológica dejaría de ser un factor de apoyo en la vida social y se convertiría en una parte integral de la misma, dando forma a una nueva forma de organizar la sociedad. Con el advenimiento de los medios electrónicos de comunicación, la velocidad de transmisión de mensajes y el carácter masivo de su recepción no solo permiten compartir experiencias distantes, sino que promueven un nuevo tipo de enfoque de ciudadanía a gran escala.

Las nuevas perspectivas de la ciudadanía incluyen todas sus dimensiones, ya sea desde un punto de vista individual o colectivo, que exige el desarrollo de una cultura de respeto por los demás y una mayor autorregulación social, colocando a la persona/ciudadano en el centro de los procesos sociales y políticos. La

emergencia de la sociedad red, suscita como nueva estructura social dominante, en la “era de la información” (Castells, 1997), es un fenómeno mundial. A través de redes digitales basadas en computadoras y dispositivos móviles, que ofrecen nuevas herramientas para el ejercicio de la ciudadanía, se producen muchos cambios en la relación interpersonal y social y en las propias estructuras de poder administrativo, social y político, por lo tanto, nuevas formas de compartir significados, exigir a un ciudadano informado, con conocimiento, la base de una actitud proactiva que reduzca la distancia entre la persona y las autoridades públicas.

Luego de explorar las estructuras sociales emergentes por distintos ámbitos de la actividad y experiencia humanas, Castells conduce a una conclusión general:

Como tendencia histórica, las funciones y los procesos dominantes en la era de la información cada vez se organizan más en torno a redes. Éstas constituyen la nueva morfología social de nuestras sociedades y la difusión de su lógica de enlace modifica de forma sustancial la operación y los resultados de los procesos de producción, la experiencia, el poder y la cultura. Aunque la forma en red de la organización social ha existido en otros tiempos y espacios, el nuevo paradigma de la tecnología de la información proporciona la base material para que su expansión cale toda la estructura social. Además, sostendría que esta lógica de enlaces provoca una determinación social de un nivel superior que la de los intereses sociales específicos expresados mediante las redes: el poder de los flujos tiene prioridad sobre los flujos de poder (1997: 548).

En este sentido, es recordando a Marshall McLuhan (1964), quien señalaba que “para ser un buen profeta no se debe predecir nada que no haya ocurrido ya”. Aunque no sea la solución sino la explicación, hemos de decir que parece surgir una nueva cultura articulada capaz de integrar pasado, presente y futuro. Dicho de otra manera, un nuevo método de análisis que permite hacer predicciones admitiendo que nos podemos equivocar.

La ciudadanía implica entonces interacción social y participación en la vida de la comunidad. La función designada por el término de empoderamiento es la de desarrollar el poder potencial, implícito o latente, hasta convertirlo en poder actual: efectivo, explícito y manifiesto. Desarrollar ese poder potencial exige activarlo y actualizarlo mediante algún activismo eficaz, tanto individual como colectivo. Siendo la base para crear una sociedad más justa, libre y democrática. Una sociedad compuesta por ciudadanos con capacidad y posibilidad de ejercer su ciudadanía.

2. Sociedad en red: TIC en el contexto social

La ciudadanía implica legitimidad e igualdad de integración en la sociedad, es decir, inclusión, pero también participación. Existe una “ética de participación” subyacente, ya que la ciudadanía es un estado activo y no pasivo. La apelación a la ciudadanía presupone deberes y obligaciones y no solo derechos. Dado que la ciudadanía siempre está vinculada a una idea social, los derechos requieren un marco para su reconocimiento. Este marco social incluye tribunales, escuelas, hospitales y parlamentos, que requieren que todos los ciudadanos hagan su parte para

mantenerlo (Faulks, 2000). Sirviendo de contrapunto de cómo los dirigentes y representantes institucionales sentirán otro tipo de presión y de exigencias públicas de los ciudadanos, que obligarán, como mínimo, a los dirigentes institucionales clásicos a cambiar la mecánica de participación y comunicación de su actividad política (Dader, 2001).

La sociedad de redes puede caracterizarse no solo por la estructura social basada en redes operadas por tecnologías de comunicación e información, basadas en microelectrónica y redes informáticas digitales, sino que también es el resultado de la interacción entre el desarrollo de nuevas tecnologías de información combinadas con el compromiso de la sociedad de reestructurarse con el uso de estos.

Actualmente, las computadoras, los teléfonos celulares, los televisores y los radios, cada vez más interconectados por las redes mundiales de comunicación e información, son en la práctica la “aldea global” idealizada por McLuhan (1995). Estamos inmersos en tecnologías de comunicación y cada vez es más difícil separarnos de ellas. Así, la organización social comenzó a guiarse por la información y el conocimiento acumulados entre los nodos de estas redes, un hecho que moldeó las relaciones sociales, culturales, geográficas, espaciales, artísticas, educativas y políticas, creando relaciones intrínsecas con el proceso de globalización.

Con esto, las TIC adquieren una importancia central y se plantean varias preguntas que requieren una reflexión profunda, como las nuevas formas de ciudadanía, educación y participación en una compleja revolución del contexto social. Es de destacar que estas posibilidades no son una moda pasajera, sino un cambio profundo en los hábitos y actitudes, en un amplio campo de información/comunicación enviada y transmitida en tiempo real, con el cruce de datos, el intercambio de conocimientos, independientemente del espacio o zona horaria y de tiempo, permitiendo que la información se transfiera al instante.

De esta manera, se expandió la participación ciudadana y la interacción del medio ambiente a través de la red, así como el proceso de globalización a través de la creciente interconexión de las economías, en un orden de internacionalización de los problemas y perspectivas globales, al tiempo que despertó la conciencia colectiva de un mundo global, además del individualismo hacia la máquina en una dualidad que determina la dirección del ser social. En ese sentido, uno de los más grandes intelectuales brasileños, el geógrafo Milton Santos, también vio las interacciones colectivas como una oportunidad. Para él, “la vida cotidiana de cada uno se enriquece con su propia experiencia y la del vecino, tanto por sus logros actuales como por sus perspectivas futuras” (Santos, 2004: 173). En otras palabras, la proximidad puede conducir a la percepción de diferencias, al cuestionamiento de la realidad y, quién sabe, tal vez una nueva forma de pensar sobre las relaciones humanas.

Es el espacio social en red a través de las TIC de donde se puede dar la proximidad necesaria para la percepción más crítica de las diferencias sociales, ya sea alimentada por las realidades locales o por las fuerzas del capitalismo global y sus instrumentos técnicos. Internet, en general, es un lugar fértil para el desarrollo de diversas articulaciones sociales y para el cuestionamiento de situaciones de desigualdad consideradas como dadas. El espíritu crítico provocado por la vida en la red puede ser transformador. La novedad del período técnico actual es que

las técnicas de comunicación mejoran los efectos de unir a las personas en los territorios tradicionales: uno debe comprender por técnica los medios materiales y sociales con los que los seres humanos transforman el mundo (Santos, 2002). Las redes de información y comunicación, particularmente internet, intensifican y aceleran la percepción de ambigüedades y paradojas en la vida urbana, lo que puede conducir a nuevas imaginaciones políticas (Santos, 2004; Benkler, 2006).

En este sentido, la sociedad de la información proporciona la movilidad progresiva de personas, valores y bienes, rompiendo con las fronteras territoriales y cambiando los niveles organizacionales, culturales y políticos. De igual forma, la historia del hombre en la tierra está marcada por cambios constantes tanto social como ambientalmente, Milton Santos dice que:

La historia del hombre en la Tierra es la historia de una ruptura progresiva entre el hombre y su entorno. Este proceso se acelera cuando, prácticamente al mismo tiempo, el hombre se descubre a sí mismo como un individuo y comienza la mecanización del planeta, utilizando nuevos instrumentos para tratar de dominarlo. La naturaleza artificializada marca un cambio importante en la historia humana de la naturaleza. Hoy, con tecnociencia, hemos alcanzado la etapa suprema de esta evolución (1994: 5).

En estas circunstancias, se describe un mundo sin distancias, caracterizado por el tiempo instantáneo y una nueva dimensión del espacio y el territorio, que ya no se mide por los cielos y la tierra, sino por bits, datos y velocidad, en un mundo global de instrumentos, impregnado de computadoras y una maraña de relaciones entre comunidades en redes virtuales, sin punto fijo de reunión o partida, sin zonas, distritos o vecindarios, pasaportes o identidades físicas, sólo identificados por protocolos de internet.

Incluso antes de que internet se convirtiera en realidad, McLuhan (1995) propuso que “la nueva interdependencia electrónica crea el mundo a imagen de una aldea global”. Dentro de este concepto, el mundo estaría completamente interconectado, interdependiente y conectado, permitiendo la reducción de distancias y el uso de los medios de comunicación para unir a sociedades enteras, sin importar cuán grandes sean las diferencias. La televisión está idealizada como una parte clave de este proceso, siendo, en ese momento, el mayor medio de comunicación internacional.

Asimismo, Castells (2008: 68) menciona que “a diferencia de cualquier otra revolución, el núcleo de la transformación que estamos experimentando en la revolución actual se refiere a las tecnologías de la información, el procesamiento y la comunicación”. Así vemos cómo, en la gran mayoría, los inventos humanos llegaron a remediar problemas, adversidades, simplificar el trabajo y resolver problemas.

Además, con el surgimiento de nuevos movimientos sociales que usan como herramienta y soporte las TIC, se han ido desarrollando diversas plataformas y aplicaciones que permiten la interacción entre muchos y que buscan hacer de la “inteligencia colectiva” (Magallón, 2014) algo tangible y replicable. Muchas de las herramientas que han surgido quieren eliminar los problemas que aparecen entre el proceso deliberativo y la toma de decisiones.

Como apuntaba Levy (2002), mientras los grupos humanos mejor logren constituirse en colectivos inteligentes, en sujetos cognitivos abiertos, capaces de iniciativa, de imaginación y de reacción rápidas, asegurarán mejor su éxito en un medio altamente competitivo como el nuestro.

En vista de este escenario, Bustamante (2010) señala dos posibles actitudes: En primer lugar, el camino hacia la *hipociudadanía*, lo que significa la eliminación gradual de la conciencia ciudadana a través de diversas dinámicas políticas: mayor control social; expansión de la tecnología de la información por estándares propietarios; monopolización de hardware, software y estándares de comunicación; promoviendo un uso simplemente lúdico de las TIC (incluida la expansión de los sectores de consola y videojuegos, que discutiremos más adelante); fomentar el uso superficial y sin compromiso de las redes sociales virtuales, etc. En esta dinámica, está claro que el equilibrio entre los ciudadanos y las instituciones centralizadas claramente se inclinaría a favor de las instituciones. En segundo lugar, hay un posible camino hacia la *hiperciudadanía*, un ejercicio más profundo de participación política que podríamos llamar ciudadanía digital, y que nos alejaría de la actitud nihilista y ascética que termina siendo inevitable en la dinámica anterior. Es un concepto basado en los siguientes elementos (Bustamante, 2010: 19): la apropiación social de la tecnología, lo que implica su uso con fines no solo de excelencia técnica, sino también de relevancia social; el uso consciente del impacto de las TIC en la democracia, pasando de sus formas representativas actuales a nuevas formas de democracia participativa; los derechos humanos, la promoción de políticas de inclusión digital, el desarrollo creativo de la participación que acercan la gestión de los asuntos públicos a los ciudadanos; el alcance de la lucha contra la exclusión digital y otras exclusiones históricas de carácter cultural, económico, territorial y étnico que, en la práctica, perjudican el ejercicio de la ciudadanía plena.

Sin embargo, estrictamente hablando, no hay nada más engañoso que tomar la red como escenario para acciones para los actores en pie de igualdad. Las condiciones de participación de los llamados “nodos” en la red son diferentes y ocurren a diferentes velocidades (Santos, 2002). En otras palabras, la libertad de participación de los más débiles en el mundo en línea siempre estará limitada si no va acompañada de igualdad, seguridad y solidaridad.

2.1. Sociedad de la Información, Comunicación y Conocimiento: ciudadano digital, global y glocal

Volviendo a la discusión sobre el concepto de “ciudadanía digital”, a la luz de los argumentos que hemos presentado y porque entendemos que tiene más sentido para la ciudadanía que utiliza, entre otras herramientas para su ejercicio, las digitales, hemos optado por referirnos a la ciudadanía en la era digital o en la sociedad de la información. Por lo tanto, cuando la ciudadanía se contextualiza en la era actual, se alude a los usos y aplicaciones digitales.

Internet permitió el acceso a una amplia fuente de información y facilitó la comunicación rápida a bajo costo. Es el símbolo de una nueva Era la Sociedad de la Información y el Conocimiento, la Sociedad de la Red, entre otras

nomenclaturas. Aparecen nuevas dimensiones y apropiaciones de espacio y tiempo, ya que la movilidad y la ubicuidad de las TIC reducen las limitaciones de espacio/tiempo. Así, aprovechando estas características, los movimientos sociales y los agentes políticos han utilizado progresivamente internet como un instrumento privilegiado para actuar, informar, reclutar, organizar, dominar y contra la dominación (Castells, 2001). Desde la década de 1980 hasta finales de la década de 1990, varias comunidades locales se conectaron en red, principalmente a través de instituciones locales y gobiernos municipales. Según Castells, se formaron tres grupos diferentes, a saber, los movimientos de base anteriores a Internet que buscaban nuevas formas de organizarse y crear conciencia; el movimiento hacker en su aspecto político e ideológico; y gobiernos municipales que quisieron fortalecer su legitimidad con nuevos canales para la participación ciudadana (Castells, 2001).

Con la evolución de la red, la ubicuidad, la convergencia de diferentes medios, la portabilidad, la conectividad globalizada, la inmediatez y la personalización se han convertido en características fundamentales de esta nueva era. Por lo tanto, una de las tendencias sociales de la sociedad actual es el individualismo en red: se trasladó de comunidades geográficamente definidas como el estándar de sociabilidad (pequeñas cajas que conectan a las personas de puerta en puerta) a redes globalizadas (geográficamente dispersas, pero con núcleos, que conectan hogares a nivel local y global) y que sirven para el individualismo en redes, es decir, comunidades dispersas que vinculan a los individuos, sin prestar atención a las nociones de espacio (Wellman, 2001). Internet contribuye fuertemente a este nuevo sistema de relaciones sociales centrado en el individuo, aunque evidentemente otros factores contribuyeron al individualismo en la red, como la individualización entre capital y trabajo; la fragmentación de la vida urbana; la pérdida de poder de las instituciones tradicionales; la creciente disolución de la familia nuclear tradicional; etc. (Wellman, 2001). El individuo ahora tiene el poder de elegir las redes en las que quiere participar y el grado de participación e inversión que desea. Este cambio de la conectividad local a la conectividad de persona a persona es fundamental para la discusión sobre ciudadanía

Teniendo en cuenta algunas características de internet, como su carácter descentralizado, abierto y colectivo, se observa su potencial como herramienta o tecnología cívica. Con el advenimiento de los wikis (como Wikipedia, la enciclopedia en línea que todos pueden editar) y las plataformas de redes sociales (como Facebook, Instagram o Tiktok)³, existe una colaboración e interacción más amplia,⁴ lo que parece corroborar el potencial cívico de internet.

En este sentido, Gordon Smith (2000) enfatiza que la sociedad civil ha estado

3 Sabiendo que estas menciones nominales a las redes sociales sean fácilmente marcadas en su tiempo de este texto.

4 Muchos llaman a esta nueva fase 2.0, que connota una red más bidireccional, colaborativa e interactiva. Sin embargo, consideramos que el término es redundante, ya que la génesis de la red y su crecimiento ya se basan en la colaboración y la interacción. De hecho, Sir Tim Berners-Lee, mencionó en un artículo de 1989, que una de las características de Internet era precisamente la colaboración, para la propagación de contenido (Berners-Lee, 1989).

expandiendo su poder político, ya que:

La revolución de la información aumenta dramáticamente la posibilidad de acceso a la información más actualizada. Los ciudadanos comunes (al menos aquellos que pertenecen a la parte del mundo que está conectada por una red de infraestructuras de comunicación) estarán conscientes de todo lo que está sucediendo en el mundo y tendrán una mayor capacidad para trabajar con otros ciudadanos que comparten con ellos las mismas preocupaciones. Esta disponibilidad cataliza la difusión misma de la democracia en el mundo y, en el sentido más básico del término, estamos involucrados en las decisiones que nos afectan (Smith, 2000: 46-47).

Esta es, de hecho, una perspectiva extremadamente optimista, y es importante, como se describió anteriormente, adoptar un enfoque más equilibrado. Internet es un mundo nuevo admirable, pero tiene problemas y defectos, por ejemplo, la exclusión de información es uno de los grandes desafíos de la sociedad actual.

Está surgiendo un nuevo ciudadano, los ciudadanos creadores, que ahora parece tener un verdadero sentido cosmopolita y universalista (de lo universal diverso y no de lo universal totalitario). Este ciudadano, o este concepto de ciudadano, no solo tiene una relación con su nación, con su país, sino que también tiene una relación con otras regiones y con el mundo, también tiene relevancia existencial en esas regiones y en el mundo, como en su espacio nacional Veiga plantea este problema:

Si bien, hasta un pasado reciente, el dominio de la responsabilidad se limitaba a la esfera de las relaciones vecinales y al corto intervalo de una generación, hoy sabemos que muchas de nuestras intervenciones se extienden a escala planetaria y se extienden mucho más allá de nuestra generación. En un escenario límite, que no será exagerado para considerar, las consecuencias de algunas de nuestras intervenciones serán irreversibles e incluso pueden poner en peligro la supervivencia y el bienestar global (2002: 440).

El ciudadano de la sociedad actual es un ciudadano que, cuando se trata de contemporaneidad, tiene que estar un poco más allá de sí mismo y de su espacio nacional. Ser ciudadano solo porque eres brasileño, colombiano, argentino, ruso, estadounidense, chino o de cualquier otra nacionalidad ya no tiene y no puede tener el significado de simplemente territorializado. En un momento de desarrollo del multiculturalismo, la ciudadanía, a pesar de tener una base nacional, cada vez menos se puede resumir al estatuto inscrito en un carnet personal, una tarjeta de identidad o un pasaporte, es decir, la ciudadanía no puede reducirse a los derechos consagrados, por lo que le confiere la nacionalidad. Esta visión de la ciudadanía, construida por los desarrollos de los Estados-nación, subyace a la concepción de que existe una base biológica para la ciudadanía, una conexión con los problemas de identidad de los descendientes dependientes de la sangre, e incluso en este sentido, afirman que las identidades nacionales son identidades raciales.

Esto contribuye a explicar cómo resumir la ciudadanía en un sentido de identidad nacional a menudo ha llevado al nacionalismo exacerbado, violencia de género, xenofobia, discriminación del otro, de forma inhumana y violentamente, en

el límite, el terrorismo.⁵ En oposición a esta perspectiva, es necesario comprender que la identidad y el sentido de pertenencia son algo que se construye en cada ciudadano y que no existe en nadie, como cualquier cosa heredada o adquirida. La conciencia de que tendemos a pasar de las comunidades locales y nacionales a las comunidades globales debe coexistir con el desarrollo de la creatividad y la capacidad de innovación de lo local y aprender a lidiar con las diferencias.

Una ciudadanía digital no indica, ni puede indicar un ciudadano global, porque no hay un individuo abstracto, sin raíces. El nuevo ciudadano, el ciudadano creador, está relacionado tanto con los de proximidad como con los distantes. La ciudadanía digital coexiste, por ejemplo, con todas las especificidades de las ciudadanías locales. Es importante, por lo tanto, valorar la perspectiva de una acción ciudadana “glocal”, ya que es en el espacio vivido, en la experiencia de la vida cotidiana, real y virtual, que todo adquiere sentido y que el significado mismo de la nueva sociedad se ratifica. De hecho, el ciudadano es siempre un sujeto situado. Su situación espacio-temporal es actualmente la de todos los espacios y de todos los tiempos, una circunstancia que lo abre y expone a influencias y lo proyecta más allá de su espacio físico. Como afirma Freire, “los *hombres* como ‘seres en situación’ están sumergidos en condiciones de espacio-tiempo que los influyen y en los que también influyen” (2001: 33).

En este sentido, Touraine se refiere al siguiente pensamiento esencial:

Reservemos para la ciudadanía un sentido más secular, alejado de cualquier culto de colectividad política, nación, pueblo o república. Ser ciudadano es sentirse responsable del buen funcionamiento de las instituciones que respetan los derechos humanos y permiten una representación de ideas e intereses. Lo cual es mucho, pero no implica una conciencia moral o nacional de pertenencia, que a menudo existe, pero que no es una condición fundamental para la democracia (1994: 319-320).

Hoy, la ciudadanía debe sostenerse necesariamente en la compleja red de las diversas pertenencias de cada persona (la familia, el barrio, la asociación, el club, la escuela, la empresa, la región, el país, el mundo) que la rodea en participaciones que a veces son más privadas, otras veces más públicas, muy diversificadas e incluso muy diferenciadas, a veces más consensuadas, otras veces más alteradas, que hoy en día son potencialmente más activas con las nuevas tecnologías de comunicación, ya sea a través de la intervención directa de cada una ciudadano o por representación.

El sentido de pertenencia no estrictamente nacional se valora tanto por la toma de conciencia de que todos tienen responsabilidades hacia la vida y la convivencia en el planeta y pueden contribuir a la resolución o el alivio de los principales problemas mundiales, como una base para el desarrollo humano e innovación.

Las sociedades democráticas buscan/deben basarse en los derechos humanos, en el desarrollo de mecanismos internacionales para la defensa de estos

5 Considerando el terrorismo como “los actos delictivos destinados o calculados para provocar un estado de terror en el público en general, un grupo de personas o individuos con fines políticos no están justificados en ninguna circunstancia, independientemente de consideraciones políticas, filosóficas, ideológicas, raciales, étnicas, religiosas u otras. cualquier otra naturaleza que pueda ser invocada para justificarlos” (Declaración sobre medidas para eliminar el terrorismo internacional (Resolución 49/60 de la Asamblea General de las Naciones Unidas, párrafo 3)

derechos, en la Carta de Derechos Humanos de las Naciones Unidas. Esta, así como la Convención sobre los Derechos de Niño tienen un enorme potencial emancipatorio para la humanidad, pero solo puede tender a ser verdaderamente universal si se considera el multiculturalismo de la sociedad tecnológica digital –glocalizada y globalizada–.

Esta sociedad de la información, por lo tanto, tiene en sí misma una posibilidad, con un crecimiento exponencial, con la diversidad de lo humano que presenta singularidades específicas de acuerdo con sus orígenes geográficos, raciales, religiosos, culturales, etc., y, al mismo tiempo, en un algo paradójico, esta sociedad también destaca la universalidad de lo humano y la relevancia del reconocimiento mutuo de las diferencias. Por lo tanto, se puede decir que las nuevas TIC son mediadoras de un conjunto de formas de experiencia de sí mismas, del mundo y del otro, que contribuyen a que cada uno se considere un ciudadano digital en un contexto multicultural. Sin embargo, es importante no olvidar que internet es un modelo sociotécnico (Castells, 2001), es una red que puede utilizarse de manera positiva o negativa. Por lo tanto, es crucial superar la dualidad utópica-distópica con respecto a los efectos del uso de internet, devaluando una perspectiva maniquea y reconociendo simultáneamente sus aspectos buenos y malos. De esta forma, internet muestra potencial para contribuir al ejercicio de la ciudadanía, ya que permite el intercambio, la colaboración y la acción colectiva.

En la sociedad tecnológica globalizada, porque es una sociedad comunicativa e interactiva y porque la mayoría de las actividades que se desarrollan ocurren en red con múltiples actores, los conflictos culturales, sociales, cognitivos, económicos y políticos, implican, potencialmente, un número mucho mayor y más diversa de personas, lo que es enriquecedor para la ciudadanía. Sin embargo, la complejidad progresiva vivida en todos los dominios confiere una gran falta de homogeneidad a las sociedades y apunta a la necesidad de una mayor conciencia individual y colectiva de esta complejidad de la realidad para que no se adopten modelos simplistas y reductores como un intento de resolver de problemas.

3. Exclusión Digital

Los estudios demuestran que el uso de internet continúa creciendo a nivel mundial. Según el informe *Measuring Digital Development Facts and Figures* de la Unión Internacional de Telecomunicaciones⁶ (2019) indica que actualmente, 4,1 mil millones de personas usan la red global, el número de usuarios corresponde al 53,6% de la población mundial. De ese modo, la profundización de las TIC en el mundo “abre nuevos canales de integración a las economías de reciente industrialización en las pautas del comercio internacional” (Castells, 1997: 149).

6 En adelante UIT, es la Agencia del Sistema de las Naciones Unidas dedicada a temas relacionados con las Telecomunicaciones y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). A lo largo de sus 154 años de existencia, la UIT ha coordinado el uso compartido global del espectro de radiofrecuencia, promoviendo la cooperación internacional en el área de satélites orbitales, trabajando para mejorar la infraestructura de telecomunicaciones con los países en desarrollo, estableciendo estándares globales para proporcionar interconexión entre varios sistemas de comunicación, además de prestar especial atención a los problemas globales emergentes como el cambio climático, la accesibilidad y el fortalecimiento de la ciberseguridad. Disponible en: <https://www.itu.int/es/Pages/default.aspx>

Sin embargo, esta integración es extremadamente desigual y selectiva, lo que “introduce una brecha fundamental entre países y regiones que tradicionalmente se agrupaban bajo la vaga denominación de ‘el Sur’” (Castells, 1997: 149). Según UIT (2019: 2), en los países desarrollados, la mayoría de las personas están en línea, con cerca del 87% de las personas que utilizan Internet, en los países menos desarrollados, por otro lado, solo el 19% de las personas están en línea en 2019.

De ese modo, el desarrollo de las nuevas tecnologías en red no se limita a ser un instrumento de control social, ni una herramienta que aumente la efectividad de las formas de comunicación que han caracterizado a la sociedad actual. Según Castells (1997: 548): “la presencia o ausencia en la red y la dinámica de cada una frente al resto son fuentes cruciales de dominio y cambio en nuestra sociedad: una sociedad que, por lo tanto, puede llamarse con propiedad la sociedad red, caracterizada por la preeminencia de la morfología social sobre la acción social”.

De hecho, las redes digitales son el campo de batalla donde tienen lugar algunas de las luchas más importantes por los derechos humanos. No se puede hablar del derecho a la información o de la libertad de expresión si no consideramos las posibilidades que estas redes ofrecen a los ciudadanos menos favorecidos. Sin embargo, los medios de comunicación se caracterizan por su naturaleza profundamente asimétrica, como afirma Javier Bustamante:

Uno habla, muchos escuchan. Uno aparece, muchos contemplan. El conocimiento fluye jerárquicamente desde el centro hacia la periferia. Los países se dividen entre importadores y exportadores de productos audiovisuales. Todo parece estar diseñado para que la nueva exclusión digital reproduzca las viejas desigualdades sociales (2010: 15).

Lévy señala que: “la extensión del ciberespacio nos brinda, por un lado, más libertad (individual y colectiva) y, por otro lado, más comunicación e interdependencia” (2002: 29), esto se debe a que el ciberespacio proporciona libertad de expresión, acceso a la información y, en paralelo, interconexión y mutualidad.

Así, a pesar de la masificación de la información, las desigualdades se han convertido en parte no solo del contexto social real, sino también en la esfera digital, haciéndose aún más evidentes y mucho más amplificadas e interdependientes. La accesibilidad y la falta de habilidades digitales siguen siendo algunas de las principales barreras para la adopción y el uso efectivo de internet, especialmente en los países menos desarrollados del mundo. Según UIT (2019), en 40 de los 84 países para los que hay datos disponibles, menos de la mitad de la población tiene conocimientos básicos de informática, como copiar un archivo o enviar un correo electrónico con un archivo adjunto. Si bien se necesitan más datos, los resultados iniciales indican una fuerte y apremiante necesidad de que los gobiernos se centren en medidas para desarrollar habilidades digitales, particularmente en los países en desarrollo.

Sobre el tema de las desigualdades en la red, Castells (2008: 433) afirma que “alrededor de 1998-2000, los países industrializados, con alrededor del 15% de la población del planeta, representaban el 88% de los usuarios de internet. Aunque solo el 2.4% de la población mundial tenía acceso a internet”. Estas discrepancias

se verificaron debido al nivel de educación/participación, sexo, color, origen étnico, ingresos y territorio. Las desigualdades señaladas por Castells se pueden percibir fácilmente hoy en día, en las que el acceso para la mayoría es precario, los valores de los planes exorbitantes de internet y el contenido disponible a menudo sesgado, lo que hace que un verdadero *apartheid* digital sea efectivo.

Por supuesto, la participación o no en los flujos de información, determinados en parte por la exclusión digital, profundiza la exclusión social. Este mundo conectado también proporciona las condiciones necesarias para una cultura de consumo en cualquier momento y desde cualquier lugar, alimentando consecuentemente el individualismo miope, imponiendo ciertas racionalidades técnicas que limitan la comprensión más compleja de la realidad y, en varios casos, aceleran la devastación ambiental

Este debate sobre quién tiene acceso a la red o no transpone la cuestión de solo tener acceso a la información, que va desde la manifestación política y la elección, los movimientos sociales, la ciberdemocracia o la democracia electrónica, hasta el comercio electrónico, las redes de investigación, la educación y los cursos ofrecidos por la red y las más diversas posibilidades disponibles a través de internet pueden proporcionar una sociedad de la información para todos, el desarrollo de nuevas capacidades, la calidad y la eficiencia de los servicios públicos, una mejor ciudadanía, nuevas formas de crear valores económicos y contenido atractivos.

La falta de acceso que se describió anteriormente puede ser un factor compatible con la marginalidad, “la centralidad de internet en muchas áreas de actividad social, económica y política es igual a la marginalidad para aquellos que no tienen acceso a ella, o tienen acceso limitado, así como para aquellos que no pueden usarla de manera efectiva” (Castells, 2003: 203). Según el mismo autor:

Parece existir una lógica de excluir a los excluidos, de redefinir los criterios de valor y significado en un mundo donde disminuye el espacio para los analfabetos informáticos, para los grupos que no consumen y para los territorios infracomunicados. Cuando la red desconecta al yo, el yo, individual o colectivo, construye su significado sin la referencia instrumental global: el proceso de desconexión se vuelve recíproco al negar los excluidos la lógica unilateral del dominio estructural y la exclusión social (1997: 49).

A pesar de las dolencias, es posible percibir en este mismo escenario injusto y a menudo destructivo, la invención de nuevas tecnologías y formas creativas de producción de contenido, colaboración entre pares y la liberación de ciertos flujos comunicacionales, que anteriormente fueron silenciados en la llamada “esfera pública” dominada por medios de comunicación y una cultura basada en el concepto de propiedad (Benkler, 2006). Tomemos para la esfera pública “los medios de comunicación o los lugares socio-espaciales de interacción pública” y el “depósito cultural/informativo de ideas y proyectos que alimentan el debate público” (Castells, 2008).

Dadas las diferentes condiciones de participación en la red, es necesario visualizar modelos democráticos que valoren las estrategias que van más allá del acto deliberativo en línea, que puede ser necesario y transformador, pero insuficiente. Es necesario reconocer y promover, con la ayuda de las TIC, las diferentes modalidades de participación política, como la participación en sindicatos y asociaciones

de vecinos, entre otros espacios formales de reflexión y decisiones colectivas. Del mismo modo, se sabe que el ambiente digital diario es poco valorado y objeto de prejuicio en los mitos racionales de la modernidad. Se critica mucho, por ejemplo, la participación política en Internet, especialmente la de los jóvenes, ya que no forma parte de los procesos formales de toma de decisiones políticas.

Para Castells, “los sistemas políticos están sumidos en una crisis estructural de legitimidad, hundidos de forma periódica por escándalos, dependientes esencialmente del respaldo de los medios de comunicación y del liderazgo personalizado, y cada vez más aislados de la ciudadanía” (1997: 27).

Las TIC han brindado mayores posibilidades de inclusión para el derecho a la educación, a la identidad, a la información, al ocio, a la libertad de expresión y opinión, especialmente para las niñas, niños y adolescentes. Pero la realización práctica de este potencial depende de la capacidad de los gobiernos, organizaciones y sociedad civil para absorber esta fuerza a los derechos humanos. Por lo tanto, la reducción de la exclusión social/digital a este nivel requiere un marco institucional favorable que aliente el desarrollo de nuevos esquemas de disfrute de derechos, más flexibles y apropiados para las necesidades específicas de los grupos involucrados.

3.1. Brecha digital de género

Es esta comprensión la que hace que internet, al mismo tiempo, se celebre como un entorno de libertad, producción y productividad, comunicación y participación, democracia y educación, un universo que decreta la existencia del ser informativo y la inexistencia del ser que no lo hace, es informativo o simplemente “desconectado”, en una continuación/perpetuación declarada de exclusión social y desigualdades existentes, llamado por Castells (2009) como “la brecha digital” que no se mide ni resuelve por las consecuencias de la falta o el acceso a la conexión en sí, sino para un conjunto de temas que involucran voluntad política, construcción de infraestructura tecnológica, capacidad administrativa, fuerza laboral, aprendizaje social, además de las otras medidas capaces de desarrollar un acceso/participación digital planetario e igualitario.

En vista de la importancia decisiva de la sociedad en red, el acceso a las TIC es una condición cada vez más necesaria para el ejercicio pleno de la ciudadanía. Es en este contexto de redes que surge la preocupación por la llamada “exclusión digital”, una expresión que nos remite a la realidad de los diferentes grados de acceso a las TIC entre personas, grupos y naciones y también a los problemas específicos de la brecha digital de género.

Asimismo, en la mayoría de los países del mundo, los hombres aún tienen más acceso que las mujeres al poder transformador de las tecnologías digitales. El informe de la UIT (2019) también señala que la desigualdad en el acceso ocurre en todas las regiones del mundo, se estima que la proporción de todas las mujeres que usan internet a nivel mundial es del 48%, frente al 58% de todos los hombres (UIT, 2019: 4). La brecha es menor en los países desarrollados y grande en los países menos desarrollados.

Así, las últimas cifras muestran que el uso de internet continúa creciendo en todo el mundo, pero también destaca algunas tendencias preocupantes, como

la desaceleración del crecimiento en el número de usuarios y una brecha digital de género cada vez mayor que está aumentando el desequilibrio entre el uso de hombres y mujeres de tecnología.

La desigualdad tecnológica en la era de la información ocurre debido a varios factores históricos, económicos y políticos, pero está respaldada por la exclusión de un grupo de la población del acceso a las tecnologías y al desarrollo mismo. En medio de este crecimiento desigual, las preguntas sobre inclusión digital, ciudadanía y derechos sociales han sido un estandarte de organizaciones gubernamentales y no gubernamentales. En este escenario, las mujeres no comparten por igual con los hombres, en términos de acceso a internet. Es fácil darse cuenta de que la relación entre las mujeres e internet no es muy diferente de lo que sucede en los medios tradicionales, en los que la imagen de las mujeres está sobreexplotada para la pornografía y la mayoría de las veces, con un sesgo mucho más explícitamente racista en los medios digitales. Por otro lado, los contenidos y herramientas del mercado digital dirigido a las mujeres repiten los estereotipos sexistas tradicionales, que refieren a las mujeres al hogar, las compras, la belleza, la salud y, sobre todo, el consumo.

El sector de las TIC sigue siendo un sector dinámico y en expansión para el empleo, así como un factor económico esencial que apoya el desarrollo nacional e internacional. Sin embargo, este crecimiento laboral aún no se ha traducido en un aumento similar en el número de empleos para mujeres en el mercado laboral de las TIC, donde la relación entre hombres y mujeres es especialmente pronunciada en los puestos gerenciales. De hecho, si bien las oportunidades de empleo generalmente aumentan en el sector, los números correspondientes al nivel de empleo de las mujeres en las economías avanzadas están disminuyendo, lo que parece indicar que este es un problema no solo del nivel de incorporación al sector, pero también desmotivación, retención de trabajo y/o falta de promoción de la mujer en muchos niveles dentro del sector.

De ese modo, una de las razones por las cuales el sector de las TIC aún está dominado por los hombres es que la mayoría de los trabajos bien valorados y bien remunerados en este sector están ocupados por hombres. La investigación realizada por la UIT (2012) en países desarrollados y en desarrollo reveló la existencia de casos claros de segregación vertical de los sexos, ya que las mujeres tenían una fuerte representación en trabajos subordinados en el sector de las TIC. Mientras que las mujeres progresan en profesiones técnicas y superiores, el estudio destaca una “feminización” de los puestos junior. Esta investigación reveló que las mujeres constituían, en promedio, el 30% de los técnicos de operaciones, sólo el 15% de los gerentes y solo el 11% de los profesionales dedicados a la estrategia y la planificación.

La situación de insuficiencia con respecto a la inclusión de las mujeres en el mundo digital para más que los consumidores y usuarios de internet. A pesar de que la cantidad de mujeres que usan internet ha aumentado considerablemente, la cantidad de mujeres que deciden y controlan la red es mucho menor. El número de mujeres como ingenieras informáticas, editoras de contenidos y emprendedoras de tecnología de internet es aún muy pequeño.

Las TIC han sido cada vez más parte de la vida cotidiana de las personas y el mayor acceso está dirigido a las redes sociales en dispositivos móviles, que son estructuras donde las personas interactúan con el propósito de socializar y relacionarse para crear vínculos. Esta estructura de comunicación ha ido ganando un espacio significativo, siendo un medio de comunicación fuerte, ya que son herramientas que permiten el acceso a contenido e información inmediatos, además de promover el contacto entre personas de diferentes lugares, lo que permite compartir temas y noticias a nivel mundial. A partir de esto, al ser un mecanismo de información instantánea, se convierten en espacios en los que las personas pueden reunirse y hacer de las redes sociales un lugar favorable para organizar y organizar agendas de lucha basadas en intereses y preocupaciones comunes.

Sin embargo, los ideales de horizontalidad, descentralización y democratización prometidos para internet y la vida en línea, han olvidado que las relaciones de poder no son externas al desarrollo tecnológico, que involucra la economía, sino también el género, la clase social, la raza, la generación, y produce desigualdades complejas en la dinámica del acceso y uso de internet, entre hombres y mujeres, blancos y negros, pobres y ricos. Sin embargo, conscientes de los límites y el inmenso potencial de trabajar en la red, sus contradicciones y su naturaleza más política que técnica, las mujeres se enfrentan a disputas políticas en el ámbito tecnológico, con un mayor o menor grado de participación e interferencia.

3.2. Feminismo en internet

Montserrat Boix (2002) defiende que es fundamental, para los movimientos feministas, incorporar y participar en la dinámica de las TIC, alegando el peso que la información con una perspectiva de género debería tener en este nuevo entorno digital. En esta línea, no puede haber democratización de las nuevas tecnologías sin la participación de las mujeres, tanto en términos de acceso a la red, como a la producción y libre expresión en ella. Boix (2002) señala que las áreas donde las estrategias feministas deben actuar, frente a las tecnologías, estos son: el desarrollo de contenido con un sesgo feminista, en todos los frentes donde trabaja el feminismo, ya sea en la producción de información u opinión, para todos los medios; el desarrollo de sus propios medios, páginas web, redes sociales y la formación de mujeres en el uso de las TIC.

Así, el “ciberfeminismo” (Boix, 2002) es la terminología utilizada para designar la parte del movimiento feminista que se compromete con cuestiones como la identidad y los derechos de las mujeres en el ámbito del ciberespacio. A través de él, es posible que las niñas y mujeres que no conocen los derechos de las mujeres puedan conocer, acercarse y adquirir conciencia sobre la importancia del feminismo. Se convierte en un instrumento que fomenta el pensamiento crítico al promover posiciones que influyen tanto en la vida personal como en la sociedad.

Según los argumentos de Butler (2007), se sabe que la búsqueda de representación puede ser tanto operativa como normativa. Sin embargo, la preocupación de la autora es que la problematización de la representación no llega al discurso, es decir, que la representación se opera en busca de visibilidad y legitimidad para las mujeres como sujetos políticos, sino una crítica del lenguaje, lugar donde lo

que se dice que es cierto acerca de ser una “mujer” se revela y distorsiona. A este respecto, su crítica llega a la política de representación, ya que regula la vida política de una manera negativa: limitando, prohibiendo, regulando y controlando las representaciones de acuerdo con sus intereses, con el pretexto de “proteger” a los individuos. En términos de género, estos temas se producirían con “rasgos de género determinados de acuerdo con un eje diferencial de dominación” (Butler, 2007), es decir, presumiblemente masculino.

De esta manera, no podemos reducir el reclamo de las mujeres a la cultura digital a un problema de acceso solamente, porque entonces existe el riesgo de centrarse solo en la cuestión del mercado. Reclamar la extensión a gran escala de la banda ancha es necesario en la medida en que los grupos subordinados y excluidos (y no solo los agentes económicos y el gobierno) pueden participar en la discusión de los modelos y propósitos de los programas de inclusión digital, es decir, la formulación, ejecución y evaluación de políticas de inclusión. Esto apunta a la inclusión en el sentido completo: no solo como usuarios y usuarios de servicios de Internet, sino como agentes activos en el desarrollo de capacidades cognitivas autónomas, que permiten la exploración de las características del entorno: inteligencia y organización colectiva, la capacidad de trabajar en red, la capacidad de creación y desarrollo a favor del interés propio.

4. Participación de adolescentes y las TIC

Desde la Declaración Universal de los Derechos Humanos en 1948, la participación se considera un derecho humano fundamental. Con el tiempo, las sociedades, en su dinámica, han estado desarrollando diferentes formas de acción para hacerla un derecho menos abstracto, instrumental y concentrado solo en la libertad de expresión:

Artículo 19: Todo individuo tiene derecho a la libertad de opinión y de expresión; este derecho incluye el de no ser molestado a causa de sus opiniones, el de investigar y recibir informaciones y opiniones, y el de difundirlas, sin limitación de fronteras, por cualquier medio de expresión.

Artículo 20: 1. Toda persona tiene derecho a la libertad de reunión y de asociación pacíficas; 2. Nadie podrá ser obligado a pertenecer a una asociación.

Artículo 21: 1. Toda persona tiene derecho a participar en el gobierno de su país, directamente o por medio de representantes libremente escogidos; 2. Toda persona tiene el derecho de acceso, en condiciones de igualdad, a las funciones públicas de su país; 3. La voluntad del pueblo es la base de la autoridad del poder público; esta voluntad se expresará mediante elecciones auténticas que habrán de celebrarse periódicamente, por sufragio universal e igual y por voto secreto u otro procedimiento equivalente que garantice la libertad del voto.

A mediados de la década de 1990, Bordenave encontró que “la participación está a la orden del día debido al descontento general con la marginación de las personas en asuntos que interesan a todos y que son decididos por unos pocos” (1994: 12) El investigador consideró que la participación popular y la descentralización de las decisiones son importantes para enfrentar los graves y complejos problemas de los países en desarrollo.

Los procesos participativos, según él, son importantes en las sociedades democráticas, ya que favorecen el control del gobierno, las políticas y las acciones públicas de las personas. Además, facilitan la conciencia crítica de la población y su poder de reclamo, generando políticas públicas que tienden a ser mejor aceptadas por los ciudadanos.

En base al análisis de diferentes investigadores de la ciudadanía, la participación y la interfaz de las tecnologías de información y comunicación, el capítulo pretende: abordar conceptualmente la participación y la ciudadanía, demostrando las interferencias causadas por las nuevas tecnologías en estos campos; describir al sujeto que está delante de las pantallas, ya sea como receptor o como productor-emisor de información; y discutir algunos de los desafíos de la interfaz para el fortalecimiento de la acción participativa y ciudadana de este usuario.

4.1. Conceptualizando la participación

Según Bordenave (1994: 17), la participación es inherente a la naturaleza social de los seres humanos y los acompaña desde la tribu y el clan de los tiempos primitivos, hasta las asociaciones, empresas y partidos políticos de la actualidad. La frustración de esta necesidad constituye una mutilación del ser social y su “futuro ideal” sólo ocurrirá en una sociedad participativa. Las personas participan en su familia, en su comunidad, en el trabajo, en la lucha política. Además de ser instrumental, la acción colectiva es emocional y satisface las necesidades básicas del ser social, como la interacción, la expresión, el desarrollo del pensamiento reflexivo, el placer de la creación y la apreciación de los demás.

Al describir los procesos participativos, Bordenave (1994: 25) diferencia entre la “microparticipación” (en la cual las decisiones interfieren en un núcleo pequeño) y la “macroparticipación” (en la cual las decisiones interfieren en la vida de la sociedad en su conjunto). Los formatos incluyen de facto (familia), participación espontánea (algunos ejemplos de pandillas), en la que existe una relación de afecto. También existe una participación impuesta (votación, en el caso brasileño), voluntaria (partidos cooperativos o políticos), provocada (programas sociales) que en algunos casos puede ser manipulada (cuando los objetivos no son para el otro, sino para usted) y otorgada (como la planificación colectiva).

El grado más bajo de participación descrito por el investigador es el de “información” (los gestores públicos informan a los miembros de la comunidad sobre las decisiones ya tomadas). Luego, el autor reconoce las diferentes modalidades de interferencia pública, con consulta “opcional” u “obligatoria” (la decisión final depende de alguien); el “colaborativo” (la aceptación o no debe estar justificada por los gestores públicos), el “co-gestora” (con mecanismos de codecisión y colegialidad) y el “delegativo” (el público otorga poderes de decisión a los representantes). El mayor grado de participación está representado por la “autogestión”, en la cual el grupo determina sus objetivos, elige sus medios y establece controles relevantes, sin referencia a una autoridad externa.

Agregado a eso, la cuestión de la heterogeneidad de la participación, que, en su análisis, siempre está condicionada a diferentes circunstancias de la vida

comunitaria, Daniel Mato⁷ complementa:

Estas circunstancias y problemas que condicionan las maneras en las que algunas personas participan en dinámicas colectivas, varían de país a país, de comunidad a comunidad, y según los casos suelen estar asociadas, por ejemplo, a factores de género, religión, etnicidad, condiciones físicas particulares, localización, horarios de trabajo fuera de lo común (como por ejemplo en el caso de vigilantes nocturnos, paramédicos, etc.), compromisos familiares (que dificultan la participación de mujeres en las asambleas vecinales), etc. Para entender esas dinámicas y relaciones resulta provechoso estudiar la participación con un enfoque de comunicación intercultural que procure comprender las diferencias y relaciones entre grupos diversos al interior de grupos de población que en ocasiones se perciben ingenuamente como comunidades supuestamente homogéneas (2012: 54).

Además, algunos puntos fundamentales de los procesos participativos descritos por Bordenave (1994) son: la participación es una necesidad humana y, por lo tanto, constituye un derecho de las personas; se justifica por sí mismo, no por sus resultados; es un proceso de desarrollar conciencia crítica y adquirir poder; conduce a la apropiación del desarrollo por parte de las personas; es algo que se aprende y se perfecciona; puede ser provocado y organizado, sin necesariamente requerir manipulación; se facilita con la organización y la creación de flujos de comunicación; debe respetar las diferencias individuales en cómo participar; puede resolver conflictos, pero también puede generarlos; no puede ser “sagrado”, ya que no es una panacea ni es indispensable en todo momento.

4.2. Cambios tecnológicos de comunicación y su influencia en la acción ciudadana

Para Orozco (2014: 96), la ciudadanía se puede entender en varias subcategorías: política (la relación con el Estado); económico (referido al trabajo y al mercado); social (está relacionado con el bienestar mínimo, como educación, salud, transporte, deporte, vivienda); cultural (relación entre Estado y ciudadano y entre ciudadano-ciudadano). La última de las subcategorías es la ciudadanía comunicativa, que se refiere, como se describió anteriormente, a algo más grande que el reconocimiento del derecho al acceso simple a la información. Se refiere a un amplio contexto de recepción, producción, emisión ante las nuevas pantallas y caracterizado por la nueva condición de comunicación digital, internet y toda la reorganización social que representan. Esta posición es recurrente en el área de comunicación-educación, en la que la falta de información y diálogo libre, plural y disponible hace que sea imposible formar opiniones legítimas e independientes o tomar decisiones genuinas y democráticas, en este sentido:

7 Doctor en Ciencias Sociales, es investigador en el Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET) de Argentina, adscrito a la Universidad Nacional Tres de Febrero, donde coordina la línea de investigación Cultura, Comunicación y Transformaciones Sociales. Coordinador del Proyecto Diversidad Cultural e Interculturalidad en Educación Superior del Instituto Internacional de Educación Superior de la UNESCO en América Latina y el Caribe.

Si la característica de la ciudadanía se asocia con el “reconocimiento recíproco”, esto hoy pasa decisivamente por el derecho a informar y ser informado, a hablar y a ser escuchado, lo cual es esencial para poder participar en las decisiones que conciernen a la comunidad. Por lo tanto, una de las formas más notables de exclusión de la ciudadanía radica precisamente allí, en la expropiación del derecho a ser visto, que es equivalente a la existencia / conteo social, tanto en el individuo como en el colectivo, en la mayoría y en las minorías (Barbero, 2014: 107 y 108).

La historia de la comunicación ha demostrado que la sociedad no siempre acepta ciertos desarrollos tecnológicos relacionados con la comunicación. Así fue con la fotografía, el cine, la radio y la televisión. También con internet fueron creados muchos temores y resistencias que dificultan la creación de estrategias participativas capaces de responder a los cambios de manera rápida y efectiva. En esta perspectiva, Barbero expone que:

A principios del siglo XXI, aprender a leer textos audiovisuales e hipertextos es una condición indispensable para la validez y el futuro de los libros: solo si los libros nos ayudan a orientarnos en el mundo de las imágenes, el tráfico de imágenes nos hará sentir la necesidad de leer libros, y parte de un derecho ciudadano fundamental: el derecho a participar de manera crítica y creativa en la comunicación ciudadana (2014: 57).

Así, la cuestión del rechazo, por parte de los más adultos, de las élites del poder y de las instituciones tradicionales, a las tecnologías, culturas y modos de relación de la sociedad que nace y que ya vive plenamente en los jóvenes, Manuel Castells, después de una investigación de seis años, buscó reducir algunos mitos y temores sobre el mundo digital. Su estudio demostró que internet no aísla ni aleja, sino que es capaz de aumentar la sociabilidad y la actividad de las personas en todas las dimensiones de la vida. Para él, internet es, ante todo, un instrumento de libertad, un espacio para la comunicación autónoma y la subversión del poder.

[...] los usuarios de internet más activos y frecuentes, en comparación con los no usuarios, son personas más sociables, tienen más amigos, relaciones familiares más intensas, más iniciativa profesional, menos tendencia a la depresión y el aislamiento, más autonomía, más riqueza comunicativa y más participación ciudadana y sociopolítica (Castells en Castillo, 2014: 51).

Las redes virtuales representan nuevas posibilidades para organizar el trabajo en equipo, colectivo, colaborativo, cuyas plataformas constituyen nuevas formas de activismo ciudadano y creación colectiva basadas en alianzas voluntarias (Castillo, 2014: 55).

Orozco llama a este contexto como una “condición comunicacional”, la posibilidad sin precedentes de pasar del rol de los consumidores (pasivos o hiperactivos) al rol de productores creativos, creadores de información sustancial y, posteriormente, al rol de emisores. La condición comunicacional implica o requiere una actividad o administración del público que va más allá de la interpretación y

abre la posibilidad de deconstruir comunicativa y materialmente los referentes de los medios, gracias a la interactividad que permite lo digital (2014: 86).

El formato web 2.0 trajo numerosos avances relacionados con las posibilidades de acción y participación virtual al enfocar sus aplicaciones en los usuarios, permitiéndoles expresar, generar colaboraciones y servicios originales, interactuar con otros usuarios y modificar contenido. Analizando la cuestión de cambiar la perspectiva con respecto al usuario causada por el modelo 2.0, Druetta explica que estas condiciones se definieron como un sitio interactivo de citas o una red social:

Mientras que los sitios web tradicionales no interactivos solo muestran pasivamente información o imágenes, el cambio principal en la web 2.0 es que mejora la capacidad creativa de sus usuarios para expresarse, interactuar y relacionarse a través de las redes sociales que, en pocos años, han alcanzado la posición de los lugares de reunión importantes. Sin embargo, es un tema que debe analizarse cuidadosamente para explicar sus defectos y virtudes (2014: 141).

Para más, Castells (2008) clasificó esta condición como “autocomunicación” masiva, en la cual, desde varias posiciones individuales, colectivas y/o masivas, vivimos día a día compartiendo datos, emociones y sensaciones, “conectándonos de manera análoga o digital, produciendo información oral, escrito, audiovisual y dando sentido al flujo informativo que nos llega y nos involucra sensorial, emocional, cognitiva y corporalmente” (Orozco, 2014: 104).

Tal condición de interactividad representa una reconstrucción de la sociabilidad y la esfera pública, así como mapas mentales, lenguajes y diseños de políticas (Barbero, 2014: 111), modificando las posibilidades de transformación, creación y posible participación real (y deseable) del público de los sujetos, a partir de sus interacciones con las pantallas (Orozco, 2014: 31).

Para Orozco, este es un cambio significativo, capaz de influir en el surgimiento de una nueva cultura de participación, causada por la interactividad. “Se supone que los participantes ya no solo deben interpretar simbólicamente, sino que es posible deconstruir. Es una nueva forma de interacción con las pantallas que sugiere la mutación de audiencias receptoras a los usuarios de la audiencia” (Orozco, 2014: 55).

Sin embargo, por natural que parezca, el tránsito de receptores de la información a productores de comunicación no es automático ni está definido por la acción de acceder a muchas pantallas y ejecutar múltiples funciones simultáneamente. Independientemente de la tecnología como instrumento, la participación debe buscarse y lograrse desde diferentes estrategias políticas, culturales, educativas e integradas. La falta de participación en/con/a través de la comunicación tradicional es el resultado de una forma histórica de ser y estar del público. Las relaciones con los medios de comunicación siempre han sido muy unidireccionales, “y no solo no pidieron esta participación, sino que la inhibieron y la impidieron a través de varios subterfugios mediáticos” (Orozco, 2014: 115). En ese sentido, Martín-Barbero (2014: 39) también considera que el analfabetismo (de letras o digital) no es solo una falta de educación, sino que se revela como una

consecuencia estructural de un sistema injusto, que domina excluyendo la mayoría del espacio cultural en el cual se constituye la participación:

La palabra no es un mundo aparte, pero es parte de la praxis del hombre: “la justicia es el derecho a la palabra”, porque es la posibilidad de estar sujeto en un mundo donde el lenguaje constituye el lugar más expresivo de “nosotros”. (Barbero, 2014: 33)

Se establece así la necesidad de superar la apatía social y desinformación voluntaria, es decir, el acercamiento de baja intensidad al funcionamiento de la democracia. De acuerdo con Magallón Rosa (2014: 66), esta “nueva alfabetización ciudadana” ha de ser entendida como la formación en una “nueva cultura” donde los ciudadanos han de aprender que su vida cotidiana está determinada por el funcionamiento de lo público, pero también que el bienestar que adquieran es determinado por un sistema de interdependencia entre responsabilidades y demandas de la ciudadanía.

Según Jenkins (2008), es una nueva cultura de participación. Nunca antes había existido una opción real de que el público pudiera participar directamente en el diálogo con los mensajes, como sus productores y locutores. Aún menos, se había experimentado una participación horizontal extendida entre los miembros de la audiencia, intercambiando roles de remitente y receptor en ambos casos.

García Canclini (2007) entiende que las redes virtuales cambian las formas de ver y leer, las formas de reunirse, hablar y escribir, amar y ser amado. ¿Y cómo podrían no cambiar las formas de ser una sociedad o hacer política? Incluso fuera de los medios tradicionales, los reclamos ahora están llamando la atención de organizaciones internacionales, gobiernos y partidos políticos y la sociedad misma. Las tecnologías para los jóvenes, como lo refleja Barbero, son lugares de desarrollo personal, por ambiguos o contradictorios que puedan parecer:

Por lo tanto, devolver a los jóvenes espacios donde puedan manifestarse fomentando las prácticas de ciudadanía es la única forma en que una institución educativa, cada vez más pobre en recursos simbólicos y económicos, puede reconstruir su capacidad de socialización. Cortar el alambre de púas de los territorios y disciplinas, de los tiempos y discursos, es la condición para compartir y fertilizar mutuamente todo el conocimiento, información, conocimiento y experiencia de las personas; y también culturas con todos sus idiomas, oral, visual, sonoro y escrito, analógico y digital” (Barbero, 2014: 120).

La participación se puede aprender y construir de una manera innovadora. En la antigüedad, los griegos dieron mucha importancia a este proceso de formación para una acción social más calificada, como se puede ver en el siguiente extracto:

En el clásico *Paidéia*, de Werner Jaeger, vemos la preocupación central que el hombre griego de la antigüedad dio a la formación del ciudadano, un proceso formativo que requirió un amplio esfuerzo pedagógico para permitirle participar en los asuntos de la (res) cosa pública. En la tradición filosófica moderna, autores como Maquiavelo, Montesquieu y Rousseau también Conferían gran relevancia al tema del proceso pedagógico en la formación del ciudadano, siendo que, en el caso del régimen democrático republicano, esta dimensión era inseparable de la formación de los miembros de la polis para tomar

decisiones colectivas. [...] Así, una vez más mencionando a Montesquieu, si el objetivo de un régimen dado es generar ciudadanos participativos, la educación de los ciudadanos debe ir precedida del principio de virtud cívica, en este caso, enseñarles a participar en la vida colectiva (Paixão, 2008: 73 y 74).

De este modo, además de considerar la apropiación crítica de la comunicación y las tecnologías, la educación para la participación ciudadana también necesita métodos y contenidos transformadores. También será necesario romper ciertas barreras históricas de la realidad social, como la capacitación y participación crítica, así como el acceso a los medios de comunicación e internet. Si bien se abre un horizonte de posibilidades para producir un nuevo *modus operandi*, considerando el enfoque basado en derechos humanos como un factor determinante en el desarrollo de la ciudadanía digital

4.3. Tecnología e encuadramiento institucional

La comprensión de lo que está en juego cuando hablamos de la sociedad de la información y la ciudadanía digital también implica enmarcar la innovación tecnológica en una red de comprensión más amplia, que involucra aspectos sociales, culturales y legales que van mucho más allá de los problemas operativos.

Fountain (2001: 88 y p.98) va en esta dirección, cuando considera que el marco de implementación tecnológica debería llevarnos a revertir la dirección de la relación causal establecida entre tecnología y estructura, para entender cómo la participación de los ciudadanos en las estructuras sociales, culturales, institucionales y cognitivas influyen decisivamente en el diseño, la percepción y el uso de internet y las TIC en general.

Los usos de las nuevas tecnologías están determinados en gran medida por un conjunto de reglas, rutinas y normas que preexisten en cada institución y en la sociedad en general, por lo que comprender las implicaciones de las TIC requiere la articulación de aspectos técnicos con mecanismos sociales e institucionales y con el proceso de globalización en sí, esa tecnología es tanto un factor impulsor como un resultado.

La mera descripción material de la tecnología no nos permite tener en cuenta sus efectos más significativos, que solo se materializan en su interacción con las redes sociales y los arreglos institucionales existentes en un momento dado, lo que, en gran medida dar forma a su uso. Como aclara Fountain:

La [tecnología de la información] puede describirse en su aspecto objetivo, es decir, en términos de la capacidad y funcionalidad del hardware, software, telecomunicaciones o mecanismos digitales. Pero los componentes materiales de la tecnología representan una capacidad potencial que tiene poco valor práctico para un individuo o una organización hasta el momento en que agentes expertos la usan (2001: 88).

La verdad es que los efectos de cualquier tecnología solo pueden evaluarse adecuadamente mediante el análisis de la interacción y la influencia recíproca entre la estructura y la acción.

ESTUDIO DEL TALLER EMPODERAMIENTO DE NIÑAS: ¿PARTICIPACIÓN A TRAVÉS DE LAS TIC Y FORTALECIMIENTO DE LOS DERECHOS HUMANOS Y DEMOCRÁTICOS?

Para que la participación tenga lugar de manera efectiva esta debe respetar el entorno en el que se piensan e implementan las propuestas y agendas políticas, y también cómo la niñez y adolescencia, en un contexto sociocultural específico, comprenden y ejercen su derecho a la participación. El estudio del taller “Empoderamiento Niñas” apunta en esta dirección, hace referencia a la ciudadanía y las desigualdades de género, pero también tiene foco al proceso por el cual adolescentes y comunidades adquieren las competencias necesarias para comprender las cuestiones sociales en el que viven, aumentando sus capacidades para evaluar tanto las decisiones tomadas desde los organismos públicos como la necesidad de plantear alternativas.

Las nuevas tecnologías se han convertido en el eje de la forma en el que los adolescentes participan y se desarrollan en una diversidad de actividades políticas, sociales e individuales. Para mayor contexto, los indicadores de TIC Kids Online Brasil 2017 revelan un crecimiento relevante en el consumo de noticias en línea por niños y adolescentes brasileños de 9 a 17 años: 51% de los jóvenes conectados leyeron y/o visitaron noticias por internet. En 2013, esta proporción era sólo del 34%. En lo que se refiere al acceso a la información, otra actividad común identificada fue investigar en internet, ya sea para trabajos escolares (76%), por curiosidad o voluntad propia (64%) (CGI.br, 2017). Frente a esta “TIC de participación ciudadana” aparecen aquellas que pretenden aumentar las competencias de la ciudadanía a la hora de exigir una mayor transparencia y rendición de cuentas tanto a las administraciones públicas como a los representantes políticos de lo público.

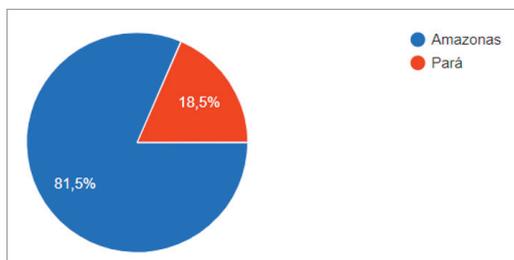
Como hemos señalado en los capítulos anteriores, las participaciones de adolescentes en las TIC proponen soluciones para necesidades de la ciudadanía. Estas necesidades son de diferentes tipos, respondidas por el desarrollo de capacidades y habilidades de la juventud, y otras son nuevas herramientas que la propia sociedad civil aporta para mejorar el entendimiento de los propios sistemas políticos y para ofrecer nuevas oportunidades de participación con el objetivo de integrar a las instituciones públicas en un nuevo proceso deliberativo.

1. Estudio de caso: taller Empoderamiento de Niñas

Debido a la emergencia causada por la pandemia de Covid-19, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) y el Centro Internacional de Cooperación para el Desarrollo (Cintercoop)¹ proponen una serie de actividades virtuales para promover el empoderamiento de las niñas en los municipios Belém (Pará) y Manaus (Amazonas). Respetando las recomendaciones de la Organización Mundial de la Salud (OMS) para el aislamiento social, todas las actividades se llevarán a cabo en línea.

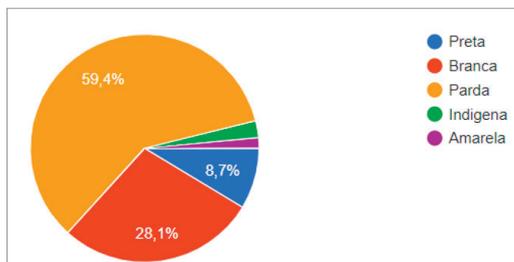
Las niñas y adolescentes participaron en misiones durante dos meses con el fin de desarrollar habilidades, adquirir más conocimiento sobre sus derechos, contribuir al ejercicio de la democracia y mejorar las políticas públicas dirigidas a las niñas en la Amazonía. Las adolescentes que participan del proyecto Empoderamiento de Niñas² tienen entre 12 y 18 años.

Gráfico 1. Adolescentes que participan del proyecto Empoderamiento de Niñas por estado



Fuente: UNICEF/CINTERCOOP

Gráfico 2. Adolescentes que participan del proyecto Empoderamiento de Niñas por origen étnico



Fuente: UNICEF/CINTERCOOP

1 Agradezco la colaboración del Centro Internacional de Cooperación para el Desarrollo, dirigido por Gilbert Scharnik, de Carlos Eduardo Moreira y Paulo Palhares. Ellos tuvieron participación directa para hacer posible este estudio.

2 "UNICEF lança projeto Empoderamento de Meninas em Belém e Manaus. Adolescentes e gestoras e gestores de políticas públicas poderão participar de oficinas e cursos virtuais". Disponible en: <https://www.unicef.org/brazil/comunicados-de-imprensa/unicef-lanca-projeto-empoderamento-de-meninas-em-belem-e-manaus-no-18-de-maio>

La propuesta del proyecto es calificarlo a través de un juego digital que propone misiones a través de WhatsApp y que se puede cumplir desde el hogar utilizando los recursos básicos del teléfono celular (foto/video/audio) grabando y enviando los resultados de cada misión realizada.

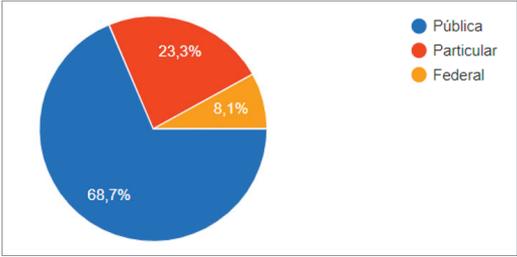
En el contexto nacional, los indicadores de la encuesta de TIC Kids Online Brasil marcaron que, “en 2017, el 85% de los niños y adolescentes de 9 a 17 años eran usuarios de internet, lo que corresponde a 24,7 millones de usuarios en Brasil. Para acceder a la red, el 93% de estos niños y adolescentes usaron el teléfono celular, y el uso exclusivo de este dispositivo para acceder a internet alcanzó el 44%” (CGI, 2018: 122). Igualmente, según el estudio, “considerando los diferentes tipos de uso que los niños y adolescentes establecen en el entorno en línea, los centros de investigación parte del análisis de su sexta edición sobre las actividades que la población de 9 a 17 años realiza en internet, especialmente aquellas que se relacionan con la comunicación, la participación cívica y la educación. Los resultados de la encuesta indican que el predominio de las actividades relacionadas con la comunicación y el entretenimiento sigue siendo, entre ellas: enviar mensajes instantáneos (79%), ver videos en línea (77%), escuchar música en internet (75%) y usar las redes sociales (73%). Aunque las actividades de comunicación y entretenimiento son predominantes, es posible identificar nuevas oportunidades para las prácticas en línea, como las que consideran la participación social, la educación y el acceso a la información” (CGI, 2018: 25-26).

En el contexto global, un estudio de la UTI (2019) indica que el 97% de la población mundial ahora tiene acceso a una señal celular y el 93% al alcance de una red 3G o superior. En las Américas, Asia-Pacífico y Europa, más del 95% de la población está cubierta por una red de banda ancha móvil 3G o superior. En los estados árabes, este número es del 91%, en la Comunidad de Estados Independientes el 88%; y en África 79%. De los 85 países que proporcionaron datos sobre la propiedad de teléfonos celulares, 61 tienen una mayor proporción de hombres con teléfonos móviles que las mujeres. De los 24 países restantes donde existe la paridad de género en este factor, o donde más mujeres tienen teléfonos celulares que hombres, Chile es el país que tiene la mayor brecha digital de género a favor de las mujeres, con un 12%.

Las gestoras y gestores de políticas públicas en educación, salud y asistencia social, entre otros temas que impactan el desarrollo de niñas, niños y adolescentes, participaron en una clase virtual de 10 horas en internet, enfocados en prevenir la violencia contra las niñas en internet. El curso es ofrecido por UNICEF en asociación con Safernet Brasil y tiene como objetivo ayudar a estos profesionales a adquirir las habilidades necesarias para hacer frente a posibles situaciones de violencia en línea contra las niñas asegurando que los casos se remitan a los servicios adecuados.

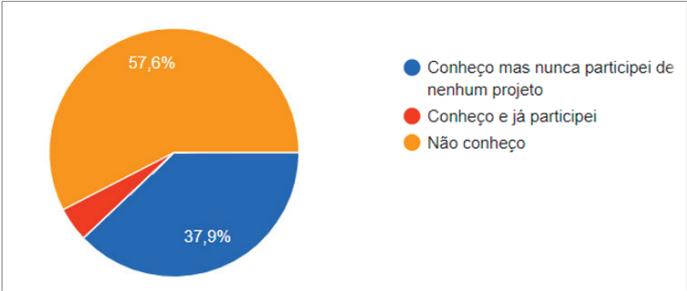
Por cada misión cumplida, recibieron una cantidad de recursos (*Gold*) que se pueden cambiar por premios del juego que las participantes elijan y también una cantidad de experiencia (*XP*), que se utilizó para evaluar el rendimiento y aprendizaje de las niñas y adolescentes. El taller fue completamente gratuito y sus participantes no tuvieron ningún costo para completar las misiones. Los premios que adquirieron con el *Gold* en el juego mismo se enviaron directamente por correo, también sin costo.

Gráfico 3. Tipo de escuela de adolescentes que participan del proyecto Empoderamiento de Niñas.



Fuente: UNICEF/CINTERCOOP.

Gráfico 4. Nivel de conocimiento de actividades de UNICEF en adolescentes que participan del proyecto Empoderamiento de Niñas.



Fuente: UNICEF/CINTERCOOP.

Teniendo en cuenta este momento de aislamiento social, el proyecto Empoderamiento de Niñas trae muchas propuestas para ejercer la ciudadanía y aprender jugando, donde sea que estén las niñas y adolescentes. Esto se da especialmente en el contexto de ocupación de espacios tradicionales, como escuelas, calles, plazas, parques, clubes y universidades que no son completamente seguros. En vista de las predicciones de que la pandemia debería extenderse por meses, la directriz es alentar a las niñas a que puedan jugar, estudiar y ejercer la ciudadanía durante ese período. De ese modo, es esencial explorar las posibilidades que ofrece el ambiente digital para desarrollar actividades que fomenten la participación cívica y el empoderamiento para que las niñas y adolescentes.

Consecuentemente, han proliferado las violaciones de derechos basadas en género con mayor frecuencia y crudeza al interior de los hogares, donde tanto mujeres como niños y niñas, víctimas de violencia de género, se encuentran prácticamente en cautiverio con sus agresores teniendo que soportar episodios de violencia física y abusos de carácter sexual, con escasas redes de apoyo o posibilidad de trasladarse a espacios seguros y de contención. Nuevamente, los más afectados son los sectores en situación de vulnerabilidad y condiciones precarias de hacinamiento, empleo, y acceso a servicios básicos. El aumento en las cifras en los distintos países es alarmante, tanto así que

deben sobrevivir no solo al Covid-19, sino a la pandemia patriarcal que ya han estado enfrentando hace años al exponer sus cuerpos a heridas profundas y abusos que en muchos casos se quedan dentro de las cuatro paredes y bajo el amparo de la impunidad e invisibilidad de sistemas judiciales precarios y estados que no siempre establecen como protagonistas de sus políticas públicas la garantía de los derechos humanos.

En la misión ‘por ser niña’, las adolescentes graban vídeos y audios con su familia, expresando sus percepciones de lo que significa ser una niña:

“Bueno, ¿qué significa ser una niña para mí? Esta respuesta es muy significativa porque, aunque parece simple, trae varias reflexiones. Ser una niña para mí, es ser estimulado desde la infancia para actuar de cierta manera, o tener bloqueadas tus acciones y tu discurso porque la sociedad patriarcal lo considera inapropiado. Ser una niña es un acto de resistencia extrema, porque las mujeres y las niñas de todo el mundo nos resistimos todos los días a los comentarios machistas, el acoso, a las personas que dicen que no tenemos suficiente potencial para llegar a donde queremos, resistimos la desigualdad que existe en todos. En los sentidos, resistimos cuando estamos enmarcados en un espacio inferior al del hombre. En resumen, me gustaría decir que las chicas nos resistimos”. (Niña, 16 años, Manaus).

Frente al aumento de feminicidios, violaciones y otras manifestaciones de violencias de género, las redes de solidaridad y sororidad vienen desarrollando diversas experiencias de apoyo y auxilio, por ejemplo, creando aplicaciones “silenciosas” que advierten a contactos de emergencia sobre los momentos de peligro, pero también levantando la voz y exigiendo a los gobiernos medidas que atiendan la situación de especial vulneración que atraviesan.

En la misión ‘ciudad de las niñas’, las adolescentes graban un video sobre las dificultades que enfrenta en su ciudad en relación con los servicios públicos que utiliza:

“Soy estudiante en el sistema de escuelas públicas y conozco varias historias de acoso en instituciones educativas y eso me aterroriza mucho” (Niña, 14 años, Belem)

“Cuando una niña va a hacer un informe de violencia o acoso, siempre ponen su palabra a prueba, y eso también me da mucho miedo” (Niña, 15 años, Manaus)

“En la escuela hay algo que los maestros no respetan, de repente una niña muy hermosa y el maestro viene y dice algo así y es normal” (Niña, 16 años, Belem)

“No estamos a salvo en ninguna parte, muchos niños son víctimas de abuso principalmente en el hogar, ya lo he sufrido en el lugar donde menos lo esperaba... y esto también ocurre en las escuelas por parte de colegas, maestros o gerentes”. Y dentro de la universidad, si sucede mucho o no, algo muy triste y desafortunado, nos deja completamente indefensos” (Niña, 17 años, Manaus).

Esta experiencia nos ha permitido reconocer las complejas condiciones de vida en las diversas regiones de las ciudades de Belém y Manaus, donde niños y niñas se ven obligadas a permanecer 24 horas del día en casas hacinadas, pequeños cuartos de alquiler, inmuebles de material precario. Sin embargo, hemos visto importantes resultados positivos en la participación de las adolescentes en el proyecto Empoderamiento de Niñas, con los siguientes relatos descritos por ellas mismas en formulario digital:

“Es súper, incluso con tan poco tiempo, parece que estoy en un juego de RPG. Muy bueno” (Niña, 14 años, Manaus)

“Es muy importante tener esa experiencia al menos una vez en la vida. ¡Es una gran oportunidad para conocerse mejor, ver al otro y aprender cosas nuevas para vivir bien en la sociedad!” (Niña, 16 años, Belem)

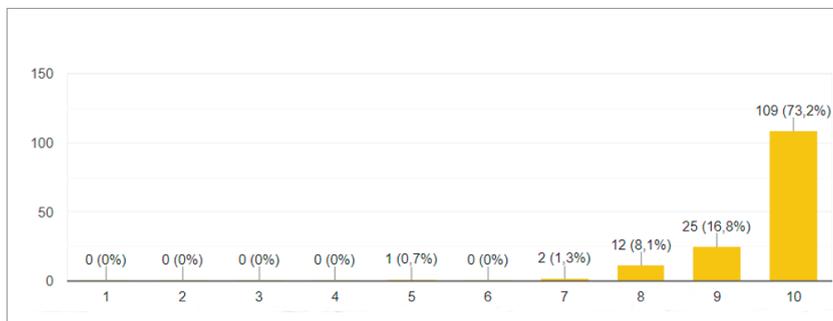
“Ella es increíble y me pone muy ocupada porque hay momentos en que no tengo nada que hacer” (Niña, 13 años, Manaus)

“¡Simplemente fantástico! Las chicas son súper carismáticas, amigables, dulces y lindas, estoy feliz de interactuar, ¡espero aprender mucho!” (Niña, 17 años, Manaus)

“El taller me pareció muy interesante, además de que los Unis (tutoras) son muy atentos y amables, las misiones son interesantes como si fuera un juego de mesa con tantas monedas para cada misión y el XP para experiencias.” (Niña, 16 años, Manaus)

“Lo estoy disfrutando, con esta experiencia puedo conocer gente nueva incluso cuando estoy en casa” (Niña, 12 años, Belem)

Gráfico 5. Calificación para el taller de adolescentes que participan del proyecto Empoderamiento de Niñas



Fuente: UNICEF/CINTERCOOP.

A partir de estos relatos se evidencia el importante rol del juego para la formación en valores, ya que las niñas y adolescentes además de relajarse, desarrollan habilidades, aprenden en casa y de manera segura, que ya bastante tienen que lidiar con las preocupaciones de resistir esta pandemia. La idea que sustenta el ‘juego’ en el taller Empoderamiento de Niñas es el hecho de que cada una de nosotras solo puede superar los obstáculos que surgen en nuestras vidas (problemas de salud, por ejemplo) o alcanzar las metas que nos proponemos (cambiar una característica de nuestra forma de actuar) si mejoramos armoniosamente física, mental, emocional y socialmente. Además de los desafíos auto propuestos, el juego en sí crea desafíos y misiones que se pueden aplicar a cualquier situación. Permitiendo crear una red de personas que luchan por los mismos objetivos, que pueden compartir incentivos, alegrías y también brindar apoyo en los momentos más críticos.

2. Capacidades y habilidades desarrolladas e indicadores temáticos

Si bien es cierto que los adolescentes pueden tener un gran dominio de las herramientas tecnológicas, el apoyo técnico es esencial para que puedan desarrollar

capacidades y habilidades individuales y colectivas en el ejercicio de su participación digital. La vida digital de niñas, niños y adolescentes es tan importante como su vida 'presencial'. Por esta razón, la sociedad tiene la responsabilidad de acompañarlos y crear oportunidades en su proceso de aprendizaje/participación digital. El desarrollo de posibilidades es muy importante y no se debe permitir que las adolescentes naveguen en un ambiente digital de limitaciones, prohibición, regulación y control excesivo, con el pretexto de "proteger" a los individuos (Butler, 2007).

Promover el derecho de las niñas, niños y adolescentes es participar de las oportunidades relacionadas al acceso a las nuevas tecnologías, debiendo ser creadas, evitando así que se refuercen, o incluso aumenten, las barreras en cómo la juventud construye sus identidades, se desarrolla e informa, se relaciona con sus pares, expresa y difunde libremente sus opiniones, pensamientos e ideas. Esto posibilita que puedan enfrentar los riesgos y aprovechar al máximo las oportunidades.

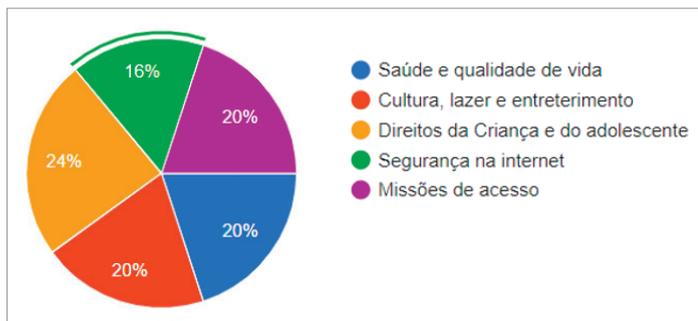
El presente subapartado aborda una revisión de la experiencia de gamificación en la ciudadanía digital, partiendo de la conjunción de las dimensiones de la participación y aprendizaje con las mecánicas de los juegos, al analizar las capacidades, habilidades y percepciones sociales a través de los materiales creados de la participación de las adolescentes.

Para ello se identifica la experiencia del taller Empoderamiento de Niñas y aquellas encontradas en la literatura académica. Los resultados demuestran un total de 20 misiones del taller que cumplen con cinco dimensiones temáticas, de las cuales cinco son Misiones de Acceso, cinco son correspondientes a los Derechos de los Niños, Niñas y Adolescentes; cinco son relativas a la Cultura, Ocio y Entretenimiento; cinco pertenecen a la dimensión de la Salud y Calidad de Vida; y cuatro son relativas a la Seguridad en internet. Cada una organizada de acuerdo a sus indicadores particulares. En suma, el ejercicio de la ciudadanía digital por medio de la gamificación se evidencia como catalizador del cambio social al proporcionar un carácter interactivo y transversal e impulsar comportamientos deseados para el desarrollo de las adolescentes en pro del compromiso activo en la comunidad.

A menudo nos encontramos con personas de diferentes edades que usan equipos móviles para jugar, ya sea en transporte público, en restaurantes o incluso en los patios escolares. Las nuevas generaciones ocupan una gran parte de su tiempo libre jugando en los dispositivos móviles más variados que tienen (Carvalho y Araujo, 2014; McGonigal, 2011; Saatchi y Saatchi, 2011; Squire, 2011). La oferta de juegos para dispositivos móviles, es decir, teléfonos inteligentes y tabletas, ahora es tan variada que la industria de los videojuegos se considera una de las que genera más ganancias en el mundo. Según el informe *Global Games Market Report 2020*,³ existe un total de 2.7 mil millones de jugadores en el mundo, siendo 259 millones de ellos de América Latina, con un aumento interanual de + 4.3% en la región. Esto pronostica que el mercado global de juegos de 2020 generará ingresos de \$ 159.3 mil millones de dólares.

3 Disponible en: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-games-market-numbers-revenues-and-audience-2020-2023/>.

Gráfico 6. Indicador de división temática en el taller Empoderamiento de Niñas 2020



Fuente: UNICEF/CINTERCOOP.

Agregado a eso, la epidemia de COVID-19 fue declarada por la Organización Mundial de la Salud una emergencia de salud pública de preocupación internacional el 30 de enero de 2020⁴. La caracterización de pandemia significa que la epidemia se ha extendido por varios países y continentes, y que afecta a un gran número de personas en todo el mundo, en especial a grupos históricamente excluidos o en especial riesgo, tales como de las niñas, niños y adolescentes. Uno de los desafíos provocados por esta crisis internacional es la práctica del distanciamiento social, considerada una estrategia clave para mantener el virus bajo control. Así, durante estos tiempos difíciles, con la mayor parte del mundo atrapado en el bloqueo, los juegos se han convertido en un medio de actividad social y pasatiempo para muchos adolescentes. Como resultado, debido a las medidas de aislamiento relacionadas con COVID-19, uno de los motores de crecimiento de este año es un mayor interés en los juegos. Todos los segmentos de juegos vieron un aumento en el compromiso y los ingresos, en especial para los juegos, que en total generarán ingresos de \$77,2 mil millones en 2020, creciendo + 13.3% año tras año.⁵

En ese sentido, el desarrollo tecnológico asociado con el desarrollo técnico de los juegos digitales creó todo un entorno propicio para el surgimiento de la gamificación (Deterding, Dixon, Khaled y Nacke, 2011; Kapp, 2012; Zichermann y Linder, 2013). A esto contribuyeron autores como Jane McGonigal (2011) que ha dedicado su trabajo y estudio a defender cómo los juegos pueden influir en la sociedad.

El término *Gamification* surgió en 2002⁶ a través de Nick Pelling con un significado diferente al actual (Burke, 2014). Mientras trabajaba en el desarrollo de interfaces para videojuegos, el autor consideró cómo este conocimiento podría usarse para mejorar equipos electrónicos como cajeros automáticos, máquinas

4 Disponible en: https://www.paho.org/arg/index.php?option=com_contentyview=articleid=10436:la-oms-caracteriza-a-covid-19-como-una-pandemiayItemid=226.

5 Disponible en: <https://newzoo.com/insights/articles/games-gamers-are-playing-watching-during-coronavirus-covid19-lockdown-quarantine/>

6 Aunque la estrategia no es novedosa en el contexto educativo, el término "gamificación" sí resulta de reciente data, pues fue acuñado por primera vez en 2002 por el desarrollador de videojuegos británico Nick Pelling en la web de su empresa "Conundra Ltd." Disponible en línea: <https://goo.gl/WEP7ZH>.

expendedoras, teléfonos móviles, etc. La idea básica era hacer que el equipo fuera más intuitivo, como una consola de juegos o una interfaz de videojuego, en sus palabras: “hacer que las cosas difíciles sean fáciles, expresivas y fáciles de usar” (Pelling, 2011). Pero se centró solo en el desarrollo de hardware o equipo electrónico más intuitivo, una idea equivalente a la aparición de sistemas iOS, Android y Windows Phone que conocemos hoy, que se desarrolló con la masificación de equipos de pantalla táctil. Pelling (2011) incluso menciona que Apple se benefició al apostar por este tipo de equipo, lamentando haber sido un visionario que llegó 10 años antes.

En un estudio de Hamari, Koivisto y Sarsa (2014) que analiza artículos publicados sobre Gamificación, se enfatiza que hay aspectos positivos, a saber, el aumento de la motivación y la participación de los sujetos en las actividades en las que participaron. Sin embargo, en el mismo estudio se revela que los puntos más vulnerables son la competitividad, la evaluación y la planificación o diseño del proceso de gamificación de las actividades (Hamari, Koivisto y Sarsa, 2014).

La gamificación se indica como una de las tendencias tecnológicas que se desarrollarán en educación, principalmente en plataformas de enseñanza en línea (Johnson et al., 2014a), en Educación Secundaria mediante el uso de juegos de RPG (*Role Playing Games*) en línea e insignias digitales (Johnson et al., 2014b) en los otros niveles de educación mediante el uso de juegos de simulación, transformando trabajos en desafíos, atribuyendo recompensas por un buen desempeño en forma de puntajes o insignias digitales (Johnson et al., 2014b). Así como las misiones establecidas en el taller Empoderamiento de Niñas, por medio de los puntajes de “XP” y “Golds”.

Sin embargo, es importante destacar que aquí, la idea del juego ya no está asociada con las de diversión, distracción, lo lúdico por lo lúdico, sino más bien como juegos pedagógicos y ciudadanos que apuntan a: imponer límites y reglas; desarrollar confianza en sí mismo; expandir la concentración y el pensamiento lógico; estimular la creatividad y la afectividad; conducir a la construcción de conocimiento y aprendizaje significativo (Silva; Levandoski, 2008).

[...] La gamificación se presenta como un fenómeno emergente con muchas aplicaciones potenciales en diferentes campos de la actividad humana, ya que el lenguaje y la metodología de los juegos son bastante populares, efectivos para resolver problemas (al menos en mundos virtuales) y son aceptados naturalmente por las generaciones actuales que crecieron interactuando con este tipo de entretenimiento. En otras palabras, la gamificación se justifica desde una perspectiva sociocultural. (Fardo, 2013: 03)

Por todas estas razones, la Gamificación es un concepto al que debemos prestar atención al analizar su aplicación en la ciudadanía digital de los adolescentes. Este capítulo tiene como objetivo aclarar el concepto de Gamificación a partir de su origen, de la relación con los juegos y presentando su definición más consensuada.

2.1. Base Nacional Común Curricular (BNCC)

Uno de los indicadores temáticos de análisis de misiones es la Base Nacional Común Curricular (BNCC) de Brasil, que se guía por principios éticos, políticos

y estéticos que apuntan a la formación humana integral y la construcción de una sociedad justa, democrática e inclusiva, lo cual es un documento normativo que define el conjunto orgánico y progresivo de aprendizajes esenciales, que todos los estudiantes deben desarrollar a lo largo de las etapas y modalidades de Educación Básica, de modo que tengan garantizados sus derechos de aprendizaje y desarrollo. Referencia nacional para la formulación de los planes de estudio de los sistemas y redes escolares del país –los Estados, el Distrito Federal y los Municipios– y las propuestas pedagógicas de las instituciones escolares, BNCC es parte de la política nacional de Educación Básica y contribuirá a la alineación de otras políticas y acciones, a nivel federal, estatal y municipal, en referencia a la formación del profesorado, la evaluación, la preparación del contenido educativo y los criterios para la provisión de infraestructura adecuada para el pleno desarrollo de la educación.

En BNCC, la ‘competencia’ se define como la movilización de conocimientos (conceptos y procedimientos), habilidades (prácticas, cognitivas y socioemocionales), actitudes y valores para resolver demandas complejas de la vida cotidiana, el ejercicio pleno de la ciudadanía y el mundo del trabajo. A lo largo de las misiones del taller Empoderamiento de Niñas, los aprendizajes esenciales definidos en el BNCC deben competir para garantizar el desarrollo de diez competencias generales para los estudiantes que incorporan, en el ámbito pedagógico, los derechos de aprendizaje y desarrollo:

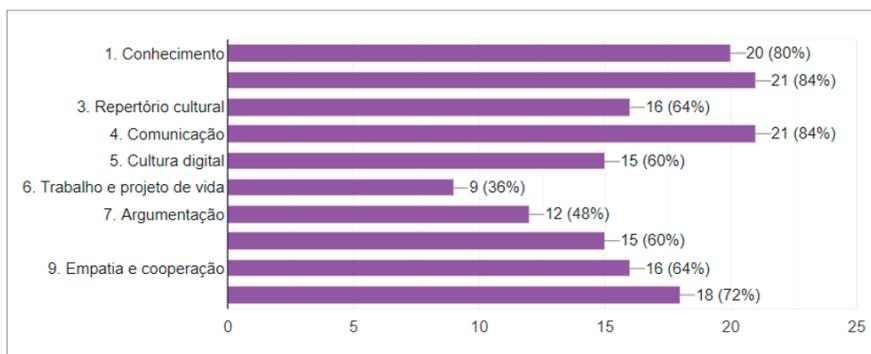
1. Valorar y utilizar el conocimiento históricamente construido en el mundo físico, social, cultural y digital para comprender y explicar la realidad, continuar aprendiendo y colaborando para construir una sociedad justa, democrática e inclusiva.
2. Ejercer curiosidad intelectual y recurrir al enfoque de las ciencias, incluida la investigación, la reflexión, el análisis crítico, la imaginación y la creatividad, para investigar causas, elaborar y probar hipótesis, formular y resolver problemas y crear soluciones (incluidas las tecnológicas) con basado en el conocimiento de diferentes áreas.
3. Valorar y disfrutar las diversas manifestaciones artísticas y culturales, desde lo local a lo global, y también participar en diversas prácticas en la producción artístico-cultural.
4. Utilizar diferentes lenguajes verbales (orales o visuales, como Libras y escritos), corporales, visuales, sonoros y digitales, así como el conocimiento de los lenguajes artísticos, matemáticos y científicos para expresar y compartir información, experiencias, ideas y sentimientos en diferentes contextos y producen significados que conducen a la comprensión mutua.
5. Comprender, utilizar y crear tecnologías digitales de información y comunicación de manera crítica, significativa, reflexiva y ética en las diversas prácticas sociales (incluidas las escolares) para comunicar, acceder y difundir información, producir conocimiento, resolver problemas y ejercer protagonismo y autoría en la vida personal y colectiva.
6. Valorar la diversidad de conocimientos y experiencias culturales y apropiarse de conocimientos y experiencias que le permitan comprender las relaciones inherentes al mundo del trabajo y tomar decisiones alineadas con el ejercicio de la ciudadanía y su proyecto de vida, con libertad, autonomía, conciencia crítica y responsabilidad.
7. Argumentar con base en hechos, datos e información confiables, para formular, negociar y defender ideas, puntos de vista y decisiones comunes que respeten y promuevan los derechos humanos, la conciencia socioambiental y el consumo responsable a nivel local, regional y global, con un posicionamiento ético en relación con el cuidado de uno mismo, los demás y el planeta.
8. Para conocerse, apreciarse y cuidar su salud física y emocional, entendiéndose en la diversidad humana y reconociendo sus emociones y las de los demás, con autocrítica y la capacidad de lidiar con ellas.

9. Ejercer empatía, diálogo, resolución de conflictos y cooperación asegurando el respeto y promoviendo el respeto por los demás y los derechos humanos, con aceptación y apreciación de la diversidad de individuos y grupos sociales, sus conocimientos, identidades, culturas y potencialidades, sin perjuicio de ningún tipo.

10. Actuar personal y colectivamente con autonomía, responsabilidad, flexibilidad, resiliencia y determinación, tomando decisiones basadas en principios éticos, democráticos, inclusivos, sostenibles y solidarios.

Al definir estas competencias, BNCC reconoce que “la educación debe afirmar valores y estimular acciones que contribuyan a la transformación de la sociedad, haciéndola más humana, socialmente justa y también enfocada en la preservación de la naturaleza” (Brasil, 2013: 50), que también se muestra en línea con la Agenda 2030 de las Naciones Unidas (ONU). Este es también el enfoque adoptado en las evaluaciones internacionales de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2016), que coordina el Programa Internacional de Evaluación de Estudiantes, y la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura (Unesco), que instituyó el Laboratorio Latinoamericano para la Evaluación de la Calidad de la Educación para América Latina (LLECE, por sus siglas en inglés).

Gráfico 7. Resultado del indicador de la Base Nacional Común Curricular en el taller Empoderamiento de Niñas 2020



Fuente: UNICEF/CINTERCOOP.

Por lo tanto, los gestores y instituciones públicas, así como los organismos internacionales, deben consolidar su rol en la formación ciudadana, abierta y participativa a todas las niñas, niños y adolescentes sin discriminación, integrando el reconocimiento de la diversidad sociocultural, de género y sexual, así como todas con las diferencias individuales. Se pretende, así, alcanzar los objetivos orientados al enfoque basado en derechos humanos, así como invertir en la participación cívica de la niñez y adolescencia hacia la transformación de la sociedad (Torres Bugdud, Arturo, y Álvarez Aguilar, Nivia, y Obando Rodríguez, María del Roble, 2013).

En la misión ‘cápsula del tiempo’, las adolescentes escribieron una carta y grabaron un audio o video para ellas mismas ‘del futuro’:

“Recuerdo los días escolares en la escuela primaria, fue un período difícil y doloroso que dejó muchas marcas. Recuerda también tu pasión por el fútbol que te daba vergüenza practicar en la escuela porque todo lo que hiciste fue una broma. Y su cabello recuerda a los 14 años, le pidió dinero a su abuela para alisarlo, pero afortunadamente no lo tenía, pero afortunadamente un tiempo después descubrió que el problema no era su cabello sino las personas” (Niña, 16 años, Belem).

“La escuela secundaria terminó y la presión psicológica para ser alguien en la vida aumentó y ya sabías lo que querías por mucho tiempo, ser periodista deportivo y viajar por el mundo. Tenías miedo, lo más importante era si conseguía un lugar en la universidad pública, porque para todos los jóvenes que viven en las afueras esa era la mayor preocupación” (Niña, 15 años, Manaus).

“Siempre te gustó decidir sus propias cosas, quería ser financieramente independiente para no tener que hacerlo, para no depender de nadie (...) Tenía que aprender con mucho que no tenía padre” (Niña, 17 años, Manaus).

“Querían ver tu cabello y tocarlo para asegurarte de que era tuyo, lo odiabas y querías deshacer los rizos” (Niña, 12 años, Belem).

2.2. Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

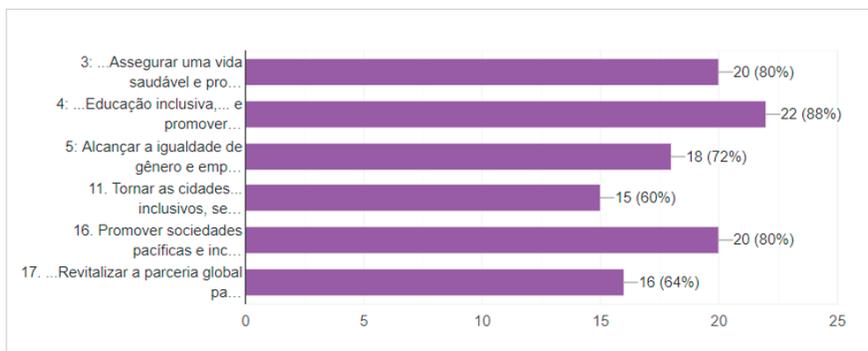
Otro elemento para el análisis de competencias y habilidades del taller Empoderamiento de Niñas son los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la ONU, como importante agenda global adoptada durante la Cumbre de las Naciones Unidas sobre Desarrollo Sostenible en septiembre de 2015, compuesta de 17 objetivos y 169 metas que se alcanzarán para 2030. Esta incluye acciones globales en las áreas de erradicación de la pobreza, seguridad alimentaria, agricultura, salud, educación, igualdad de género, reducción de desigualdades, energía, agua y saneamiento, patrones sostenibles de producción y consumo, cambio climático, ciudades sostenibles, protección y uso sostenible de los océanos y ecosistemas terrestres, crecimiento económico inclusivo, infraestructura, industrialización, entre otros.

Los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) pretenden ser un instrumento a nivel mundial para erradicar la pobreza y disminuir las desigualdades y vulnerabilidades, bajo el paradigma del desarrollo humano sostenible:

1. Erradicar la pobreza en todas sus formas en todo el mundo.
2. Poner fin al hambre, conseguir la seguridad alimentaria y una mejor nutrición, y promover la agricultura sostenible.
3. Garantizar una vida saludable y promover el bienestar para todos para todas las edades.
4. Garantizar una educación de calidad inclusiva y equitativa, y promover las oportunidades de aprendizaje permanente para todos.
5. Alcanzar la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y niñas.
6. Garantizar la disponibilidad y la gestión sostenible del agua y el saneamiento para todos.
7. Asegurar el acceso a energías asequibles, fiables, sostenibles y modernas para todos.
8. Fomentar el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo, y el trabajo decente para todos.
9. Desarrollar infraestructuras resilientes, promover la industrialización inclusiva y sostenible, y fomentar la innovación.
10. Reducir las desigualdades entre países y dentro de ellos.
11. Conseguir que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles.

12. Garantizar las pautas de consumo y de producción sostenible.
13. Tomar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos (tomando nota de los acuerdos adoptados en el foro de la Convención Marco de las Naciones Unidas sobre el Cambio Climático).
14. Conservar y utilizar de forma sostenible los océanos, mares y recursos marinos para lograr el desarrollo sostenible.
15. Proteger, restaurar y promover la utilización sostenible de los ecosistemas terrestres, gestionar de manera sostenible los bosques, combatir la desertificación y detener y revertir la degradación de la tierra, y frenar la pérdida de diversidad biológica.
16. Promover sociedades pacíficas e inclusivas para el desarrollo sostenible, facilitar acceso a la justicia para todos y crear instituciones eficaces, responsables e inclusivas a todos los niveles.
17. Fortalecer los medios de ejecución y reavivar la alianza mundial para el desarrollo sostenible.

Gráfico 8. Resultado del indicador de los Objetivos de Desarrollo Sostenible en el taller Empoderamiento de Niñas 2020



Fuente: UNICEF/CINTERCOOP.

En la misión ‘ciudad de las niñas’, las adolescentes grabaron un video sobre las dificultades que enfrenta en su ciudad en relación con los servicios públicos que utiliza:

“La mayor dificultad en el lugar donde vivo es que hay facciones en el vecindario, y de vez en cuando hay muchachos peleando” (Niña, 13 años, Belem).

“La muerte ya sucedió dentro de mi casa, esta es una de las cosas que más temo (...) la mayor dificultad son las facciones que viven aquí, van al hospital, fuman drogas, pasan en avión” (Niña, 14 años, Belem).

“En Manaus, hay muchos vecindarios donde la infraestructura es pobre (...) desagües abiertos, el transporte público no es el mejor porque esperas una, dos horas. La iluminación es pobre porque la luz es baja, muchas personas tienen miedo de venir” (Niña, 16 años, Manaus).

“Hay mucha basura, la gente no tiene educación y no recoge su propia basura” (Niña, 12 años, Manaus).

“Muchos consejeros van tras los votos, prometen, prometen y no hacen nada” (Niña, 15 años, Manaus).

Aquí se perciben las situaciones de descontento social en la ciudadanía, en especial de los servicios públicos, por falta también de mecanismos de participación ciudadana que generen nuevas formas de colaboración.

En los indicadores del ODS falta desarrollar el aprovechamiento y reutilización de conocimientos y recursos entre gobiernos. Significativamente, las generaciones más jóvenes y su intuición digital pueden ayudar en este proceso de cambio a través del desarrollo de aplicaciones democráticas y nuevas formas narrativas que relacionen datos e información significativa. En cualquier caso, se está desarrollando de forma poco más o menos gradual, una “cultura política de Internet de carácter político global que puede entenderse como una comunidad con intereses locales y globales” (Magallón, 2014).

Son urgentes los cambios institucionales que deben reducir las desigualdades, aumentar el nivel educativo de la ciudadanía, profundizar en los derechos civiles y adaptarse a los nuevos desafíos. Las opiniones expresadas por las adolescentes pueden generar un modelo de agenda social que tenga como posibilidad profundizar en los mecanismos democráticos.

2.3. Derechos Fundamentales de los Niños, Niñas y Adolescentes

Los Derechos Fundamentales de los Niños, Niñas y Adolescentes, bajo la Doctrina de Protección Integral los afirma como sujetos de derechos. En el contexto actual de pandemia, el Estado brasileño –así como los demás países de la región– debe esencialmente considerar que el derecho a la vida y la salud de los niños, niñas y adolescentes debe garantizarse como una prioridad absoluta en los términos del Artículo 227 de la Constitución Federal de Brasil. De igual forma deben considerarse el Artículo 4 del “*Estatuto da Criança e Adolescente*” de Brasil, que garantiza la asignación privilegiada de recursos para niños y adolescentes; el Artículo 19 de la Convención Americana sobre Derechos Humanos que establece que “Todo niño tiene derecho a las medidas de protección que su condición de menor requieren por parte de su familia, de la sociedad y del Estado”; y el Artículo 4 de la Convención sobre los Derechos del Niño, que establece que los Estados Partes deben adoptar todas las medidas administrativas, legislativas y reglamentarias de cualquier naturaleza necesarias para la implementación de estos derechos. Todo ello es esencial para garantizar la inversión pública, utilizando los máximos recursos disponibles para la implementación de políticas sociales públicas que permitan garantizar condiciones dignas de existencia y la promoción de su desarrollo integral.

En ese sentido, con el objetivo de ampliar el alcance de estos derechos en la vida cotidiana de niños, niñas y adolescentes en Brasil es importante analizar la comprensión y la aplicación de cada uno de los derechos fundamentales. El “*Estatuto da Criança e Adolescente*” establece los siguientes derechos:

Vida y salud (arts. 7 a 14).

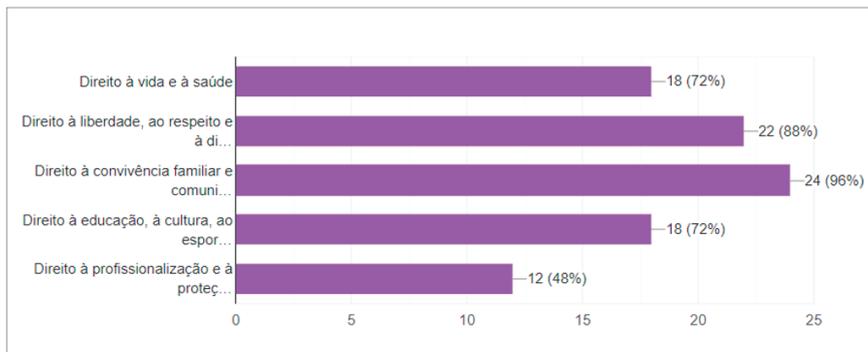
Libertad, respeto y dignidad (arts. 15 a 18).

Convivencia familiar y comunitaria (arts. 19 a 52).

Educación, cultura, deporte y ocio (arts. 53 a 59).

Profesionalización y protección en el trabajo (arts. 60 a 69).

Gráfico 9. Resultado del indicador de los Derechos Fundamentales de los Niños, Niñas y Adolescentes en el taller Empoderamiento de Niñas 2020



Fuente: UNICEF/CINTERCOOP.

De esta manera, estimular el pensamiento crítico de los niños, asociando derechos y responsabilidades, puede alentar su compromiso y apoyo a los valores democráticos, incluido el respeto a las leyes (MELTON; LIMBER, 1993). Covell y Howe (2000) demuestran que los niños entre 11 y 12 años de edad, cuya formación académica ha incluido la noción de derechos, muestran una mayor tolerancia hacia las diferencias étnicas, la homosexualidad y las personas con discapacidad, lo que sugiere que los niños que están familiarizados con sus derechos, en consecuencia, tienden a respetar más los derechos de los demás.

En la misión ‘cambie mi opinión’, las adolescentes grabaron un video impugnando diversos problemas sociales, raciales y de género que sufren.

“Brasil no es un país racista, un país que nace de la diversidad del mestizaje y es de todos los colores, no puede ser un país racista. Las cuotas, por ejemplo, se hicieron para segregar a la gente, hace la vida más fácil para aquellos que no quieren estudiar, trabajar, así que creo que Brasil no es un país racista, cambia de opinión” (Niña, 16 años, Pará).

“Por cada 10 jóvenes que se suicidan, 6 son negros, el racismo destruye a las personas psicológicamente, los racistas no solo matan con sus propias manos, sino que también proporcionan personas para que se maten, todo porque tienen un color de piel diferente” (Niña, 15 años, Amazonas).

“Para promover una mayor inclusión y reducir la desigualdad, existen políticas públicas para esto, y las cuotas son una de ellas” (Niña, 14 años, Amazonas).

“Aprende que el color de tu piel nunca determinará tu inteligencia o tu superioridad” (Niña, 13 años, Pará).

La participación de las adolescentes en el taller generó nuevas formas de enfrentarse a los problemas y proponer soluciones democráticas; entre ellos destaca la colaboración y participación por parte de la ciudadanía de las adolescentes a la hora de aportar soluciones a problemas comunes y desarrollar capacidades individuales y colectivas. Las estructuras clásicas de gestión pública deben adaptarse a los nuevos desafíos y aprovechar las oportunidades que las nuevas formas de participar nos están empezando a plantear. Sin embargo, y como sabemos, las

tecnologías no son neutras y debe ser función de aquellas personas que mejor las comprenden desmitificarlas desde una posición crítica y proponer alternativas.

3. La participación ciudadana de los adolescentes por medio de la gamificación

La evolución de la forma de crear y difundir información a través de los recursos existentes en internet promueve cambios significativos en la sociedad. Como ejemplo de esto, podemos observar la forma en que las redes sociales influyen en la forma en que las personas se comunican, se informan, participan, colaboran y aprenden (Effing et al., 2011). Un mundo cada vez más conectado abre nuevas oportunidades para que las organizaciones innoven en sus objetivos y para que las personas adquieran más autonomía y satisfacción en el uso de los servicios (Magdaleno y Araujo, 2015).

Esta oportunidad también surge para las instituciones públicas y gubernamentales, donde la interacción con sus principales clientes –ciudadanos– es cada vez más deseada (Araujo et al., 2011). Sin embargo, en relación con las organizaciones públicas y los ciudadanos, histórica y culturalmente, existe una brecha entre ellos, los gobiernos creen que los niños, niñas y adolescentes no pueden discutir, comprender y contribuir a las instituciones públicas, y los ciudadanos piensan que los procesos gubernamentales son muy complejo y burocrático (Magdaleno y Araujo, 2015; Santos et al., 2015b).

Aunado a ello, la mayoría de los gobiernos han asumido la responsabilidad de proporcionar las condiciones necesarias para que los niños y jóvenes ejerzan su derecho a la participación.⁷ Varios programas, desarrollados por los estados y especialmente por el tercer sector, permiten esta participación a través de programas para combatir la pobreza y la discriminación, buscando involucrar a niños y jóvenes en estos procesos. Al mismo tiempo, existe una tendencia mundial a fortalecer y consolidar la democracia de carácter participativa y ciudadana.

Si bien la propuesta de participación infantil ha sido aceptada universalmente, estos programas y políticas no han prestado suficiente atención al hecho de que cada cultura construye una definición de infancia contextualizada en su momento histórico. Por lo tanto, para que la participación tenga lugar de manera efectiva, debe respetar el entorno cultural en el que se piensan e implementan las propuestas y agendas políticas y también cómo la niñez y adolescencia, en un contexto sociocultural específico, comprenden y ejercen su derecho a la participación.

Definida como un fenómeno multifacético, la participación puede incluir una gama variada de actividades que difieren en su forma y estilo, según la edad del niño, es decir: buscar información, expresar el deseo de conocimiento incluso cuando es pequeño, construir su visión mundo, expresar ideas y estar informado y consultado en los procesos de toma de decisiones, propuestas y proyectos y en la toma de decisiones; respeto a los demás y ser

⁷ La Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño (1989), articuló la propuesta de participación infantil a través de los siguientes derechos: el derecho a la libre expresión y el respeto de sus opiniones (artículos 12 y 13); derecho de asociación (artículo 15); El derecho a la libertad de pensamiento y la elección de la religión (artículo 14). En otras palabras, la definición de los artículos de la Convención consideró cuatro aspectos de la vida de los niños: el derecho a la vida, el desarrollo, la protección y la participación.

tratado con dignidad [...] Poner en práctica la participación requiere que los adultos tengan en cuenta los puntos de vista del niño y del mundo, en sus diferentes formas de expresión y comunicación, ya que tendrán un efecto directo en sus vidas (UNICEF, 2003: 4-5).

La participación ciudadana de los adolescentes mediante el uso de las nuevas tecnologías puede contribuir a la mejora de los servicios públicos, ya que permiten a los ciudadanos debatir sobre estos servicios, proponer mejoras, supervisar y supervisar el uso de los recursos y, al límite participar en el ciclo de políticas públicas, desde el diseño hasta la ejecución y el monitoreo [Santos et al., 2015a]. Siempre se desea la participación en plataformas de participación social, ya que la contribución continua de los miembros es fundamental para la vida y la sostenibilidad de estas comunidades, de modo que, con contribuciones continuas y voluntarias, los miembros puedan interactuar y colaborar entre sí y en muchos generar ideas y soluciones a problemas a menudo complejos (Kleinman et al., 2009). Sin embargo, en la práctica, las oportunidades y los mecanismos para la participación de los adolescentes siguen siendo limitados.

En un intento por lograr que los ciudadanos hablen con las instituciones públicas sobre los problemas y propongan posibles soluciones a través de plataformas de participación social, es necesario pensar en formas de atraerlos (motivarlos) y hacerlos contribuir. Con este fin, la gamificación se identifica como una posible herramienta para ser utilizada, ya que proporciona formas de hacer que las tareas sean más desafiantes, atractivas y placenteras (Hamari et al., 2014).

Conceptualmente, la participación ciudadana por medios digitales (e-participación) tiene como objetivo promover el diálogo entre la sociedad civil y los organismos gubernamentales mediante el uso de las TIC. Aumentar la capacidad de participación de los ciudadanos (empoderamiento) en las decisiones gubernamentales es también uno de los objetivos de la participación electrónica, a través de estas iniciativas, los ciudadanos y otros actores de la sociedad civil pueden influir en el ciclo de políticas públicas, en la ejecución de los servicios, en el proceso legislativo, entre otras acciones gubernamentales (Sæbø et al., 2008)

Así, la participación digital se practica a través de plataformas de participación social, también llamadas entornos virtuales de participación social, que son sistemas disponibles en línea y/o dispositivos móviles, que permiten el ejercicio de la participación, lo que permite a las partes interesadas discutir los servicios públicos, políticas públicas y otros temas de interés para la sociedad civil, en los diferentes niveles de participación (Silva y Araujo, 2015).

A través de estas plataformas, se pueden discutir temas de interés público y, en base a ellos, hacer propuestas al respecto; realizar inspecciones, proponer mejoras o evaluar servicios prestados por la administración pública; analizar y criticar proyectos de ley en curso; entre otras posibilidades. Como por ejemplo nuestro objeto de estudio, el taller Empoderamiento de Niñas, resultó en una carta⁸ a la sociedad y a los gestores públicos de sus localidades.

8 Adjunto I. "Ser Niña en la Amazonia –Cápsula del día después"

CONCLUSIONES

Este estudio de caso múltiple demostró dos enfoques para la ciudadanía digital. En particular, en su misión de promover la dinámica local y las diversas iniciativas para movilizar la niñez y adolescencia para la Sociedad de la Información y el Conocimiento, hay algunos puntos estructurales relevantes. Empoderamiento de Niñas creó la infraestructura de comunicación prevista, es decir, un conjunto de grupos y una red digital que permitió a las participantes ciudadanas acceder a información y servicios locales. La experiencia analizada también permite conectar adolescentes, gestores públicos locales y organizaciones en el territorio, en el cual, a través de los grupos en red transmitieron sus opiniones escritas y materiales audiovisuales producidos en la experiencia.

Las adolescentes participaron en la definición de ciudadanía, enviando sugerencias, información, quejas y propuestas de políticas públicas a las instituciones responsables en su localidad. La creación de una asamblea digital permanente ciertamente sería un potencial para una mayor participación de niños, niñas y adolescentes en la comunidad. Por supuesto, el acceso no significa participación, por lo que será necesario motivar la niñez y adolescencia.

Los estudios sobre la participación de adolescentes y el enfoque basado en derechos humanos de la niñez en la ciudadanía digital sugieren que diversos resultados son positivos, la integración de estos métodos en un entorno sin inversión científica y de acceso a las TIC puede suponer un reto. El poder de experiencias como el Empoderamiento de Niñas para fomentar la ciudadanía de adolescentes se debe al objetivo de involucrar a la niñez en la práctica participativa de realizar trabajos cívicos, en que las normas y las TIC amplían este tipo de práctica.

Entre los retos que surgen con frecuencia en los programas de participación de adolescentes está la tendencia de optar por actividades de servicio funcionales o simplistas, por ejemplo, cuando los jóvenes participación de forma únicamente ilustrativa, o en breves demostraciones de ejemplos distantes –socialmente o geográficamente– para crear conciencia sobre un tema/problema

o, y no incorporan la colaboración de las propias niñas, niños y adolescentes ni la inversión necesaria largo plazo para analizar las oportunidades y problemas sociales complejos de su entorno.

La evolución de los medios nuevos más allá de los últimos veinte años ha traído nuevas posibilidades y nuevos retos para la participación en la vida cívica y política. Dependemos cada vez más de las tecnologías en red, tanto en nuestra vida privada como en la vida pública. Tanto si buscamos y compartimos información, creamos y mantenemos redes sociales, compartimos opiniones, o intentamos recaudar fondos, los nuevos medios se convierten cada vez más en el instrumento que facilita y organiza nuestras actividades ciudadanas y políticas; especialmente entre los jóvenes, los cuales tienen mayores probabilidades, por ejemplo, las actividades consideradas en el estudio presentan que a medida que aumenta la edad de las participantes más se comprometen con las actividades cívicas, así como observado también en los indicadores del TIC Kids Online Brasil (2017), en que la conversación en internet sobre política o problemas de su ciudad o su país, por ejemplo, fue mencionado por el 23% de los adolescentes entre 15 y 17 años y por solo el 9% de aquellos entre 13 y 14 años. Los porcentajes más altos entre los adolescentes de 15 a 17 años quedaron evidentes también en las demás actividades de ciudadanía y compromiso (CGI.br, 2017).

La expectativa de que internet puede fortalecer la presencia, la voz y la visibilidad de sujetos históricamente invisibilizados no será realizada sin un efectivo esfuerzo de educación para apropiación crítica y responsable por el público joven desde los primeros accesos. Al mismo tiempo, es necesario estimular la producción de contenidos y políticas públicas de internet adecuadas para niños y adolescentes (Livingstone, Carr, y Byrne, 2015).

Tal y como hemos apuntado, un reto fundamental de y para la ciudadanía digital de adolescentes consiste en involucrar a la niñez y adolescencia en actuaciones a corto plazo e inversiones a largo plazo, de manera que fomente su conocimiento sobre la forma de participar en cuestiones sociales complejas, en lugar de simplificar su visión de la participación. El papel del equipo técnico¹ en la participación digital es el de facilitar el acceso a los jóvenes para que participen realmente en la identificación y abordaje de temas cívicos, y apliquen su aprendizaje con un enfoque basado en los derechos humanos de la niñez y adolescencia, lo que requiere innovación tecnológica en participación de adolescentes y mucho tiempo por parte del de quien lo desarrolla.

Para ilustrar esta reflexión, presentamos el caso que se basa en la promoción de la ciudadanía y el empoderamiento de las niñas a través de herramientas digitales: Empoderamiento de las niñas. Sirviendo como un ejemplo práctico de que las TIC tienen potencial en el campo de la ciudadanía. El proyecto Empoderamiento de Niñas proporciona información y participación en línea que facilitará el ejercicio de la ciudadanía y el empoderamiento de niños, niñas y adolescentes. Fomentar la amplia participación de los adolescentes en el desarrollo del proyecto. Si este enfoque de participación ciudadana se mantendrá durante la

¹ Docentes, tutores, facilitadores.

construcción y ejecución de las políticas públicas locales, solo un estudio longitudinal puede demostrarlo.

Los resultados del análisis del proyecto Empoderamiento de Niñas trajeron una nueva problematización de ciudadanía y participación. Como ejemplo, los nativos digitales, los jóvenes que nacieron con internet y que hasta ahora fueron acusados de cierta apatía política, mostraron su participación en los problemas que los rodeaban. A lo largo del proyecto, estos adolescentes destacaron la forma creativa en que se involucran en línea de manera cívica, una forma que generalmente no se cubre en las definiciones clásicas de “participación política”. Además, el estudio muestra que los adolescentes brasileños están fuertemente involucrados en el debate social y político. Entonces, es necesario repensar y ampliar los conceptos, incluso para que el impacto de internet en este proceso pueda medirse con precisión.

Como se describió anteriormente, el uso de tecnologías educativas es un gran aliado para la conducción y producción de conocimiento, así como para la formación de una ciudadanía digital, tan necesaria en tiempos de aceleración informativa.

Por lo tanto, es necesario comprender que una educación integrada con tecnología promueve la ciudadanía, alienta a las personas a desarrollar la capacidad de reflexionar, debatir, intervenir y tomar decisiones conscientes dentro de la sociedad en la que viven, buscando construir una sociedad democrática donde las prácticas participativas se vuelven habituales y capaces de transformaciones significativas tanto en el contexto local como global.

Para poner en práctica todos estos problemas, una de las alternativas señaladas es la realización de políticas de inversión pública, en todas las áreas de la educación, ya sea para mantener escuelas, comprar nuevos equipos, instalar tecnologías y redes de comunicación e interacción, formación docente, entre varias necesidades derivadas de un área tan importante y capaz de formar y liderar personas.

No es suficiente tener recursos y redes de información de vanguardia si no somos capaces de capacitar a los maestros y hacerlos conscientes de su importancia como instructores de ciudadanos críticos y pensantes, capaces de construir su propio conocimiento.

Es necesario unir esfuerzos entre los diversos agentes de transformación, tales como maestros, sociólogos, pedagogos, especialistas en tecnologías, en resumen, todos los que estén dispuestos a cerrar la brecha entre la producción de tecnología y su usuario, para mejorar su práctica en el proceso de enseñar y aprender.

Es importante recordar que las niñas, niños y adolescentes contemporáneos son nativos digitales y entienden las tecnologías de manera habitual, diferente de los maestros que se les enseñó en otro momento, en medio de diferentes métodos y metodologías, donde la interacción entre las personas no se produjo instantáneamente, por eso necesitan una mejora adicional en relación con la importancia de incluir las tecnologías de la información y la comunicación.

Asimismo, el uso innovador de las tecnologías puede transformar una realidad educativa, reforzando el respeto y la aceptación del otro, fomentando la colaboración y la participación ciudadana.

Vale la pena recordar que las tecnologías dirigidas sólo a ciertos grupos o que tienen un mayor poder adquisitivo pueden ser un factor que influye en las disparidades y desigualdades sociales, ya que el acceso al conocimiento producido por la sociedad puede ser facilitado por las redes, permitiendo la democratización, la politización, la educación, Información y ciudadanía.

A partir de lo anterior, es posible ver la importancia y la necesidad de discutir un tema de este tipo, es decir, el debate es una de las formas de visualizar los problemas, señalar las razones por las que existen, las formas de superarlos y, por lo tanto, ponerlos en práctica. Las ideas debatidas, principalmente sobre temas relacionados con la educación, la ciudadanía y el derecho, son los frentes principales para los debates, la verificación de los problemas sociales y las resoluciones. Después de todo, las tecnologías están presentes en la vida diaria de la niñez y pueden usarse como una forma de emancipación y formación ciudadana.

Es fundamental destinar mayor inversión en la promoción del derecho a la protección, al desarrollo y a la participación, este último siendo esencial para la aplicación del enfoque basado en derechos humanos de la niñez y adolescentes. Es momento de garantizar el derecho a participación de niñas, niños y adolescentes, para eso, hay que entenderlos como ciudadanos digitales que son.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abramovich, V. y Pautassi, L. (2009). "El Enfoque De Derechos Y La Institucionalidad De Las Políticas Sociales." En La Revisión Judicial De Las Políticas Sociales. Estudio De Caso. Buenos Aires: Editores Del Puerto.
- Abramovich, V. (2006). *Una aproximación al enfoque de derechos en las estrategias y políticas de desarrollo*. En: Revista de la Cepal 88, pp: 35-50
- Araujo, R. M. Cappelli, C., Diirr, B., Engiel, P., Tavares, R. L. (2011). *Democracia Eletrônica*. In: Pimentel, M., Fuks, H., Org. "Sistemas Colaborativos", 1ed, Rio De Janeiro: Campus/Sbc,
- Benkler, Y. (2006). *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven: Yale University Press.
- Brasil. (2013). *Caderno de Educação em Direitos Humanos. Educação em Direitos Humanos: Diretrizes Nacionais. Brasília: Coordenação Geral de Educação em SDH/PR, Direitos Humanos*. Secretaria Nacional de Promoção e Defesa dos Direitos Humanos. Disponible en: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=32131-educacao-dh-diretrizes-nacionais-pdf&Itemid=30192
- Boix, Montserrat. (2002). *Feminismos, comunicación y tecnologías de la información*. In: *Mujeres en red*. Disponible en http://www.mujiresenred.net/m_boix-feminismo_y_comunicacion.html
- Bordenave, Juan E. D. (1994). *O que é participação*. 8. ed. São Paulo: Brasiliense. Disponible en: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4860550/mod_resource/content/1/Livro_BORDENAVE-O%20que%20e%CC%81%20Participac%CC%A7a%CC%83o_1994-ilovepdf-compressed.pdf
- Burke, B. (2014). *Gamify: How Gamification Motivates People to do Extraordinary Things*. EUA: Gartner, Inc.
- Bustamante, J. (2010). "Communicative power, digital ecosystems and digital citizenship". In *Cidadania e redes digitais = Citizenship and digital networks*. / Sergio Amadeu da Silveira, organizador. – 1a ed. – São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil : Maracá – Educação e Tecnologias.
- Butler J, Gender Trouble. *Feminism and the Subversion of Identity*. New York, Routledge, (1989). Traducción castellana: El género en disputa: Feminismo y la subversión de la identidad, Buenos Aires, Paidós, 2007.

- Campos García, S. (2009). *La Convención de Derechos del Niño: el cambio de paradigma y el acceso a la justicia*. En: Revista IIDH, Instituto Interamericano de Derechos Humanos, Número 50, pp: 351-377
- Carter, D. (2005). *Living in virtual communities: an ethnography of human relationships in cyberspace*. Information, Communication and Society, 8 (2), 148-167
- Castells, M. (2001). *A Galáxia Internet. Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- (2008). *A Sociedade em Rede*. 11. ed. São Paulo: Paz e Terra.
- (2009). *Poder y comunicación*. Madrid, Alianza.
- (1997). “Economía, sociedad y cultura”, *La era de la información*. Madrid, Alianza.
- Covell, K.; Howe, R. B. (2000). *Children’s Rights Education: Implementing Article 42*. In: Smith, A.; Gollop, M.; Marshall, K.; Nairn, K. (Ed.). *Advocating For Children: International Perspectives On Children’s Rights*. Dunedin: University Of Otago Press.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “Gamification.” In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference on Envisioning Future Media Environments – MindTrek ’11* (p. 9). New York, New York, USA: ACM Press.
- Druetta, D. C. (2014). *A trama reticular da educação. Uma perspectiva desde a educomunicação*. In: Aparici, Roberto. *Educomunicação: para além do 2.0*. São Paulo: Paulinas: 263-277.
- Effing, R., Hillegersberg, J. V., Huibers, T. (2011) *Social Media and Political Participation: Are Facebook, Twitter and YouTube Democratizing Our Political Systems?*
- Fardo, M. L. (2013) *A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem*. Renote, v. 11, n. 1.
- Faulks, K. (2000). *Citizenship*. Routledge
- Ferrés, J. (2014). *Comunicação e cultura participativa*. In: Aparici, Roberto. *Educomunicação: para além do 2.0*. São Paulo: Paulinas: 263-277.
- Freire, P. (1976). *Pedagogía del oprimido*. Ciudad de México: Siglo XXI.
- Fountain, J. E. (2001). *Building the Virtual State. Information Technology and Institutional Change*. Washington, D. C., Brookings Institution Press.
- García Canclini, N. (2007). *Lectores, espectadores e internautas*. Barcelona: Gedisa, 136 pp.
- Hamari, J., Koivisto, J., Sarsa, H. (2014) “Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification”, *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, p. 3025–3034.
- García Canclini, N., F. Cruces, et al. (2012). *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales. Prácticas emergentes en las artes, las editoriales y la música*. Madrid: Fundación Telefónica. Disponible en: <http://e-spacio.uned.es/fez/view/bibliuned:500383-Libros-5630>
- Giddens, A. (1984), *The Constitution of Society. Outline of the Theory of Structuration*. Cambridge: Polity.

- Giorgi, V. (2003) - *La construcción de la subjetividad en la exclusión*. Seminario: Drogas y exclusión social. Montevideo: Encare RIOD Nodo Sur Ed. Atlántica.
- (2012). *Entre el control tutelar y la producción de ciudadanía*. Aportes de la Psicología Comunitaria a las políticas de infancia. En: Alfaro, J; Sánchez, A.; Zembrano (Comp) Psicología Comunitaria y Políticas Sociales. Buenos Aires: Paidós, pp: 201-223
- Glenn, E. (2000), *Citizenship and Inequality: Historical and Global Perspectives*. *Social Problems* , 47 (1), 1-20.
- Hamari, J., Koivisto, J., y Sarsa, H. (2014). *Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*. Hawaii, USA.
- Hauben, M. y Hauben, R. (1996). *Netizens: On the History and Impact of Usenet and the Internet*. Obtdo em 5 de Dezembro de 2008, de www.columbia.edu/~hauben/netbook/
- ITU. (2012). *Oportunidades en materia de TIC: un futuro prometedor para una nueva generación de mujeres*. Unión Internacional de Telecomunicaciones.
- (2019). *Measuring digital development Facts and Figures*. Unión Internacional de Telecomunicaciones. Disponible en: <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/FactsFigures2019.pdf>
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Kleinman, D., Delborne, J. A., Anderson, A. A. (2009). *Engaging citizens: The high cost of citizen participation in high technology*, Public Understanding of Science.
- Lévy, P. (2002). *Ciberdemocracia*. Lisboa: Instituto Piaget.
- (2003). *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. 4. ed. São Paulo: Loyola.
- Magallón Rosa, Raúl. (2014). *Periodismo ciudadano. Nuevas formas de comunicación organización e información*. *Revista de estudios de juventud*. N. 105, (2014), pp. 53-79. Disponible en: <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/25852#preview>
- Magendzo, A. (2015). *Educación en Derechos Humanos: una propuesta para educar desde la perspectiva controversial*. Comisión de DDHH del Distrito Federal: México. D.F
- Magdaleno, A. M., Araujo, R. M. (2015) *Ecosistemas Digitais para o Apoio a Sistemas de Governo Abertos e Colaborativos*. Simpósio Brasileiro de Sistemas de Informação (SBSI).
- Melton, G. B.; Limber, S. P. (1993). *What Children's Rights Mean To Children: Children's Own Views*. In: Freeman, M.; Veerman, P. (Ed.). *The Ideologies Of Children's Rights*. Dordrecht: Martinus Nijhoff Publishers.
- Marshall, G. (1998). *Oxford Dictionary of Sociology*. Oxford University Press
- Martin-Barbero, J. (2014). *A comunicação na educação*. São Paulo: Contexto.
- Mato, D. (2012). Heterogeneidad social e institucional, interculturalidad y comunicación intercultural. *Matrizes*, 6(1), 43-61. Disponible en: <http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/viewFile/48049/51805>

- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken – Why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin Books.
- OCDE. (2016). *Competencia global para un mundo inclusivo*. París. Disponible en: <http://www.oecd.org/pisa/aboutpisa/Global-competency-for-an-inclusive-world.pdf>
- ONU. *Mundo Transformando Nosso: a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável*. Organização das Nações Unidas. Disponible en: <https://nacoesunidas.org/pos2015/agenda2030/>
- Declaración Universal de los Derechos Humanos. Adoptada y proclamada por la Asamblea General en su resolución 217 A (III), de 10 de diciembre de 1948. Disponible en: https://www.ohchr.org/EN/UDHR/Documents/UDHR_Translations/spn.pdf
- Asamblea General, *Convención sobre los Derechos del Niño*, 20 Noviembre 1989, United Nations, disponible en esta dirección: <https://www.ohchr.org/SP/ProfessionalInterest/Pages/CRC.aspx>
- Asamblea General - Resolución A/RES/54/263 del 25 de mayo de 2000; Protocolo facultativo de la Convención sobre los Derechos del Niño relativo a la venta de niños, la prostitución infantil y la utilización de niños en la pornografía. Disponible: <https://www.ohchr.org/SP/ProfessionalInterest/Pages/OPSCCRC.aspx>
- Orozco-Gómez, G. (2014). *Educomunicação: recepção midiática, aprendizagens e cidadania*. São Paulo: Paulinas.
- Paixão, M. (2001). *A dialética do bom aluno: relações raciais e o sistema educacional brasileiro*. Rio de Janeiro: FGV, 2008.
- Patrocínio, T. (2003), Educação e Cidadania glocal. In L. B. Gouveia, Cidades e Regiões Digitais: Impacte nas cidades e nas pessoas (pp. 15- 40). Porto: Fundação Fernando Pessoa.
- Pautassi, L. (2016). *Indicadores de Progreso para Medir Derechos Sociales: un nuevo escenario para las políticas públicas en América Latina*. En Muñoz-Pogossian, B. y Alexandra Barrantes (ed), “Más derechos para más gente. Equidad e inclusión social: superando desigualdades hacia sociedades más inclusivas”. Organización de Estados Americanos, Desarrollo e inclusión social. Washington, DC pp. 35-56.
- Pelling, N. (2011). The (short) prehistory of “gamification “.... *Funding Startups*. Disponible en: <http://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification>.
- Pérez, L E. (2016). *Aportes de los Indicadores de Progreso del Protocolo de San Salvador para el Seguimiento al Plan de Acción de la Carta Social de las Américas y a los Objetivos de Desarrollo Sostenible*. Muñoz-Pogossian, B. y Alexandra Barrantes, Organización de Estados Americanos, Desarrollo e inclusión social. Washington, DC págs. 57-78. Disponible en: <https://docplayer.es/47671831-Mas-derechos-para-mas-gente-equidad-e-inclusion-social-superando-desigualdades-hacia-sociedades-mas-inclusivas.html>
- Santos, M. (1994). *Técnica espaço tempo – Globalização e meio técnico científico informacional*. Hucitec, São Paulo.
- (2004). *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*. Rio de Janeiro: Record.

- Santos, A.C.; Zambalde, A.L.; Veronese, R.B.; Botelho, G.A.; Souza Bermejo, P.H. (2015) “*Open Innovation and Social Participation: A Case Study in Public Security in Brazil*”, *Electronic Government and the Information Systems Perspective*.
- Sæbø, Ø., Rose, J., Flak, L. S. (2008) “*The shape of eParticipation: Characterizing an emerging research area*”, *Government information quarterly*, v. 25(3).
- Silva, J; Araujo, R. (2015) “*Metodologias para o Desenvolvimento de Sistemas para Participação Eletrônica: Mapeamento Sistemático*”, *Relatórios Técnicos do Departamento de Informática Aplicada da UNIRIO*, v. 8(1), Rio de Janeiro.
- Silva, K. C. O. Levandoski, A. A. (2008) *O Jogo como Estratégia no Processo Ensino Aprendizagem de Matemática na 6ª Série ou 7º Ano*. Disponible en: <http://www.diadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1665-8.pdf>
- Smith, G. (2000). *Governança na ausência de governos*. In A. S. al., y F. C. Gulbenkian (Ed.), *Cidadania e Novos Poderes numa Sociedade Global*. Lisboa: Dom Quixote.
- Torres Bugdud, A; Álvarez Aguilar, N; Obando Rodríguez, M. R. (2013). *La educación para una ciudadanía democrática en las instituciones educativas: Su abordaje sociopedagógico*. *Revista Electrónica Educare*, 17(3),151-172. ISSN: Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1941/194128798009>
- Uprimny, R. (2011). *Las transformaciones constitucionales recientes*. El derecho en América Latina: un mapa para el pensamiento jurídico del siglo XXI // coordinado por César Rodríguez Garavito - 1ª ed. - Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores, 2011. DC págs. 109-137
- UNESCO. *Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación* (LLECE). Disponible en: <http://www.unesco.org/new/es/santiago/education/education-assessment-llece>
- UNICEF. (2003). *The State of the World's Children*. New York.
- (2017). *El Estado Mundial de la Infancia 2017: Niños en un mundo digital*. New York: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Disponible en: https://www.unicef.org/spanish/publications/files/SOWC_2017_SP.pdf
- Jenkins, H. (2012). *Lendo criticamente e lendo criativamente*. *Matrizes: Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade de São Paulo*. Ano 6, nº 2 (jul/dez. 2012) – São Paulo: ECA/USP/ - p. 11-24.
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., y Freeman, A. (2014a). *NMC Horizon Report: 2014*. Higher Education Edition. Austin, Texas.
- (2014b). *NMC Horizon Report: 2014 K-12 Edition*. Austin, Texas.
- José Luis Velasco. (2010). *Derechos humanos y ciencia política* en A. Estévez y D. Vázquez, *Los derechos humanos en las ciencias sociales: una perspectiva multidisciplinaria*. México: FLACSO México: CISAN.
- Wellman, B. y Guilia (1999). *Virtual communities as communities: net surfers don't ride alone*. In M. S. Kollok, *Communities in cyberspace* (pp. 167-195). London: Routledge.
- Wellman, B. (2001), *Physical Place and Cyber Place: The Rise of Networked Individualism*. *International Journal of Urban and Regional Research* , 25 (2), 227-252.

- Xie, B. (2008). *The mutual shaping of online and offline social relationships*. Information Research, 13 (3).
- Zichermann, G. (2013). *Gamification Revolution: Yu-Kai Chou. Spreecast - Gamification Revolution*.

ANEXO: SER NIÑA EN LA AMAZONIA “CÁPSULA DEL DÍA DESPUÉS”

Ser una niña y nacer en el Amazonas es más que un registro geopolítico en mi Certificado de Nacimiento. Nuestras identidades amazónicas son, sobre todo, identidades de resistencia y mi ciudadanía depende de los caminos tomados, de las relaciones de pertenencia, especialmente en estos ríos y estanques de eventos de la infancia y la adolescencia. Mi identidad femenina debe ser percibida como un proceso constante de rehacer y reinventar mi propia historia.

Este es mi proceso de desarrollo, marcado por la desigualdad y la inferioridad, producto de un modelo de sociedad patriarcal y eurocéntrica impuesto por una colonización cruel y genocida que siempre ha marcado la domesticación de mí y nuestras múltiples alteridades.

Sí, soy una niña, una niña amazónica, brasileña, llena de sueños, metas, perspectivas... y tal vez por eso la vida no es fácil para mí.

Todavía pequeño, tuve que hacer la mayoría de las tareas domésticas que mis hermanos nunca hicieron, porque eso era y todavía se considera una cosa de chicas. Debo portarme bien, callar, sin opiniones... escuchar y callar son verbos que he tenido que conjugar desde que aprendí a hablar.

El miedo por mí es mucho más que un sentimiento, el miedo es una figura real y visceral que me acompaña en todo momento.

Para mí eso sí es solo una palabra.

Lo que para hombres y niños significa libertad para mí es solo miedo: caminar solo en la calle, usar el transporte, ya sea en los barcos que cruzan los ríos que son nuestras carreteras o en los autobuses que pasan por mi ciudad, ingrese a una red social en Internet, vaya a un parque a cualquier hora del día o de la noche para mirar el cielo y las estrellas y sentir la brisa, detente frente a la puerta de mi casa simplemente para disfrutar del viento fresco que sopla en el verano. Ve a la escuela, ve al médico, sentado en una cafetería, más miedo... más inseguridad y siempre menos derechos. Y desafortunadamente creo que todas las mujeres sienten esto, independientemente de sus orígenes.

Tal vez no lo sepas y ni siquiera te des cuenta de que sucede, lo encuentro extraño, ya que soy una niña de la selva, vivo en el Amazonas, en medio del bosque, por lo que los únicos temores que debería tener son los jaguares, los peces

gigantes, las serpientes grandes perderse en medio de los *igapós*, *açaizeiros* y plantaciones de caucho. ¿No es así como piensan la mayoría de las personas que no conocen nuestra región? Ya sea brasileño o extranjero. Honestamente, desearía que estos fueran mis mayores temores.

Como niña, tengo miedo de sufrir violencia todo el tiempo, tal vez porque a los niños se les enseña a meterse conmigo, molestarte, no respetarme, no aceptar un no por respuesta.

Estoy condicionado a culparme por todo. Después de todo, mi atuendo era demasiado corto. Le sonreí, lo intentaba. Salí solo de noche. Las chicas son traviesas, hacen cualquier cosa para tener un hijo y engañar a los hombres. - Deja crecer tu cabello ...- a un hombre no le gusta una mujer con cabello corto. - No te maquines, esto no es cosa de una chica honesta.

Durante cada día y cada etapa de mi desarrollo como niña y como mujer, se cuestionan mis habilidades.

Cuando lo digo, soy inestable. Cuando lidero, soy mandona. Cuando gano, soy insoportable. Cuando grito, estoy histérica. Cuando pido ayuda, soy incapaz. Cuando me quedo callado y hago mis quehaceres domésticos, oh sí, entonces me convierto en una buena niña, princesa, una mujer para casarme, una niña educada. “Este cuidará bien de los muchos hijos que tendrá y también cuidará de sus padres cuando sean mayores”.

¿Por qué ser yo mismo te molesta tanto?

Pienso para mí mismo... es porque todavía soy pequeño, muy joven, inexperto, un adolescente que debe ser obediente porque todavía vivo con la familia y dependo de ellos. Es porque soy negro. Es porque soy indígena.

Pero un día cambiará ... Estudiaré mucho e iré a la universidad, enfrentaré mis miedos, “quien sufre el dolor del parto sufre cualquier dolor”, dijo mi madre.

Seré ingeniero, programador, médico, deportista, jugaré fútbol, ser presidente, ser dueño de mi casa, ser dueño de mi automóvil, no depender de nadie, y mucho menos un hombre que diga lo que tengo que hacer. Después de todo, hombres y mujeres son iguales ante la ley. Me cuidaré, mi cuerpo será mío, mi ropa será la que elija, mi cabello tendrá la textura, el color y el cumplido que quiero que tenga. Sí, decidiré si quiero tener una pareja, un esposo, una esposa, si quiero estar solo o no. Soy yo, o debería ser...

Y en este viaje para llegar a ser así, hay alguien conmigo. Se llama Esperanza. Creo en ella porque es femenina, es fuerte, se transforma y no me decepcionará. Es Hope lo que me enseña a luchar todos los días por la igualdad, mi dignidad, mi derecho a participar en la vida, a dar sentido a lo mío. existencia. Quizás todas las chicas deberíamos tener ese apellido en nuestro Certificado de Nacimiento: Esperanza.

Pero no, no esperaré a Esperanza, ¿sabes por qué?

Porque soy el resultado de mujeres guerreras, que siempre han luchado con hombres contra el colonizador y la explotación de nuestras tierras. Soy el trabajo de los indígenas, negros, ribereños que no se doblegan al mundo, no se someten a la opresión. Soy el resultado de la historia de resistencia de todos ellos, tanto en mis venas como en las de otras mujeres y niñas amazónicas, fluye la sangre de

estos antepasados. Soy una chica que conoce mis derechos, conozco mis habilidades y no callaré ante la desigualdad, la ignorancia, los prejuicios y la desinformación. Tengo el poder en mis manos, principalmente, porque no estoy solo.

Las chicas somos una. Y somos amazónicas, somos brasileños, somos fuertes como ríos en tiempos de inundación que inundan y nutren la tierra, transformándose como el bosque que purifica el aire y trae oxígeno al mundo.

¿Y ustedes, representantes de nuestra ciudadanía? ¿Cuál es tu papel en nuestra historia?

Juntos recomendamos: ¡haga su parte hoy, ahora, ahora! Trabajé diariamente por la igualdad de derechos entre hombres y mujeres, niños y niñas. No esperes más, esto no es ni un favor ni una ideología, esto es justicia, esto es correcto. Haga esto por todos nosotros y recuerde que lo hará por nosotros, pero principalmente por ustedes mismos. Sus madres, sus abuelas y todas las mujeres del planeta que, hoy juntas, claman por el derecho a existir con dignidad, sin duda te lo agradecerán.