

LABORATORIOS DE CIUDADANÍA Y COMUNICACIÓN DIGITAL

REPORTE DE UN AÑO DE TRABAJO
CON NIÑOS, NIÑAS, JÓVENES Y TIC

CHILE, 2016

cecrea
centros de creación



UNIVERSIDAD DE CHILE
Instituto de la
Comunicación e Imagen
ICEI

CONECTADOS AL SUR

— ÍNDICE

| | | |
|--|----|---|
| PRESENTACIÓN | 5 |  |
| METODOLOGÍA DE TRABAJO PARTICIPATIVO CON NIÑOS, NIÑAS Y JÓVENES | 6 |  |
| EXPERIENCIA 1. LABORATORIOS DE CIUDADANÍA DIGITAL | 8 |  |
| EXPERIENCIA 2. LABORATORIO DE COMUNICACIÓN DIGITAL, CECREA SAN JOAQUÍN | 24 |  |
| APRENDIZAJES FINALES | 44 |  |

AGRADECIMIENTOS

A SANDRA CORTESI, CHARLIE RUTH Y AL EQUIPO DEL BERKMAN KLEIN CENTER FOR INTERNET AND SOCIETY DE LA UNIVERSIDAD DE HARVARD; A UNICEF Y A LA FUNDACIÓN MUNDO IDEAL DE SANTIAGO.

SANTIAGO DE CHILE, 2016

PRESENTACIÓN

El Programa CECREA, del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes en alianza con el Instituto de la Comunicación e Imagen de la Universidad de Chile, en el marco de las actividades de la Red Conectados al Sur¹, han trabajado en conjunto durante el 2016 en el desarrollo de una serie de experiencias y laboratorios participativos relacionados con el uso y la apropiación de tecnologías digitales por parte de niños, niñas y jóvenes del país.

La propuesta parte del reconocimiento del uso extendido de las tecnologías digitales en la actualidad, y de la importancia de que niños, niñas y jóvenes se reconozcan como protagonistas en estos espacios, como ciudadanos que son escuchados y que ejercen sus derechos en línea de forma segura y participativa, aprovechando todos los beneficios de tener acceso a Internet y tomando consciencia de los riesgos y usos negativos a los que pudiesen estar expuestos.

Por ello, y siguiendo los principios de CECREA de promover procesos creativos de aprendizaje, con un enfoque de derechos y en un marco de respeto y escucha, se inició una primera experiencia de laboratorio sobre ciudadanía digital con jóvenes en cuatro ciudades del país: Arica, Temuco, Coyhaique y Santiago. Este primer acercamiento tuvo por objetivo conocer cómo los niños, niñas y jóvenes de diversos contextos geográficos y socioculturales de Chile, se relacionan y participan en entornos digitales. Al mismo tiempo se habilitó la discusión sobre lo que se entiende por ciudadanía digital en el contexto de Chile y sus diversas comunidades en particular, con un énfasis en los derechos de protección, provisión y participación.

En una segunda experiencia, como forma de desarrollo de proyectos, de intervención y producción activa, se realizó un laboratorio con un grupo de estudiantes del Liceo Horacio Aravena Andaur de la comuna de San Joaquín en Santiago. En este caso se trabajó en la creación de un proyecto colaborativo utilizando plataformas y herramientas digitales, con un foco especial en los intereses y habilidades de los y las participantes.

Este tiempo de trabajo conjunto y encuentro entre adultos, jóvenes, niños y niñas nos ha aportado aprendizajes y experiencias de creación y producción de conocimiento de gran valor. En este reporte, pretendemos sistematizar y compartir todo este proceso, para que a su vez sirva de insumo para docentes, estudiantes y generadores de políticas públicas.

¹ Conectados al Sur (www.conectadosalsur.org), una versión regional de la red global Digitally Connected (www.digitallyconnected.org) es una red multisectorial (academia, ONG's, sector privado, gobierno, actores políticos y sociedad civil) enfocada en las oportunidades y desafíos que se presentan ante niños, niñas y jóvenes, en su relación con Internet y las tecnologías emergentes en América Latina y el mundo.

**METODOLOGÍA DE
TRABAJO PARTICIPATIVO
CON NIÑOS, NIÑAS
Y JÓVENES**

Los laboratorios CECREA se caracterizan por llevar a cabo un proceso creativo de aprendizaje en el que convergen el arte, la ciencia, la tecnología y la sustentabilidad para que los niños, niñas y jóvenes del país experimenten, jueguen, imaginen y creen, ejerciendo sus derechos. En ambas experiencias se utilizó la metodología de CECREA, que reúne cinco grandes fases para el desarrollo de los laboratorios: Escucha, Co-Diseño, Experimentación, Irradiación y Consejo.

Escucha inicial: Durante esta fase se escucha la opinión de los niños, niñas y jóvenes respecto a sus expectativas e intereses sobre el laboratorio, cuáles son las normas de convivencia que creen relevantes, que respondan cómo se sienten, quiénes somos y qué hacemos de manera personal antes de iniciar la actividad. 1

Co-diseño: En esta etapa se toman decisiones de manera conjunta entre los participantes y los facilitadores respecto al diseño de la propuesta que se llevará a cabo. De esta forma, los formatos, roles y contenidos a desarrollar serán decididos mediante dinámicas de participación en las que se toma en cuenta las opiniones de los niños, niñas y jóvenes. 2

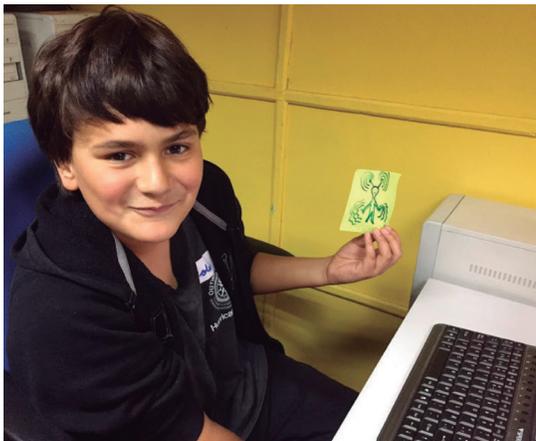
Experimentación: A través el uso de las herramientas disponibles, los conocimientos entregados, y utilizando su creatividad, los participantes experimentarán en diversas áreas y desarrollarán técnicas específicas del tipo de laboratorio. Lo principal de esta etapa, es el aprender haciendo. 3

Irradiar: Posterior al proceso de experimentación, se debe compartir a la comunidad lo vivido en el laboratorio para dar a conocer todo el proceso creativo y de toma de decisiones. Es importante que los participantes piensen en el cómo se desarrolló el proceso completo y que aprendizajes adquirieron de él. 4

Consejo: En esta última fase se realizan las conclusiones de la experiencia completa y se sintetiza lo aprendido, a través de una conversación abierta entre los participantes y los facilitadores. Este espacio también sirve para escuchar propuestas de nuevos laboratorios. 5

Como se verá más adelante, se trata de una metodología abierta que puede ser adaptada según las características particulares de cada laboratorio.

**EXPERIENCIA 1.
LABORATORIOS DE
CIUDADANÍA DIGITAL**



Laboratorio San Joaquín, Santiago.
Fundación Mundo Ideal

52 niños, niñas y jóvenes entre 10 y 17 años participaron en los laboratorios desarrollados en Santiago, Temuco, Coyhaique y Arica entre el 30 de abril y el 2 de mayo del 2016.

El propósito de estas instancias fue explorar de forma conjunta, cómo los niños, niñas y jóvenes se apropian, participan y toman decisiones en entornos digitales. Asimismo, explorar las diferentes formas en las que se relacionan con Internet y de qué manera impacta en sus vidas y en sus comunidades.

A través de estos laboratorios se buscó fomentar el conocimiento sobre los derechos, la participación, la protección y el empoderamiento de jóvenes en el mundo digital, así como avanzar en el aprendizaje y ejercicio de la ciudadanía digital de los participantes, a través de la discusión sobre su relación con las tecnologías digitales y la proposición de usos creativos de éstas para la solución de problemas y desafíos en sus comunidades.

A partir de las vivencias y preocupaciones de los y las jóvenes se discutió en torno a temas relacionados con derechos digitales, tales como el uso responsable y seguro de internet, herramientas y contenidos digitales para la producción y participación, brecha digital, entre otros.

Las oportunidades y desafíos propuestos por los participantes fueron presentados y discutidos en el Simposio Regional "Conectados al Sur"², sobre ciudadanía digital de niños, niñas y jóvenes, co-organizado por el Berkman Klein Center for Internet and Society de la Universidad de Harvard, El Instituto de la Comunicación e Imagen de la Universidad de Chile, UNICEF y Voices of Youth, que se realizó en Santiago los días 12 y 13 de mayo del 2016 y donde participaron académicos, profesionales, representantes de la sociedad civil, funcionarios de gobierno y de las empresas de tecnología de América Latina y el Caribe.

2 El reporte visual del Simposio "Conectados al Sur" puede verse en el siguiente enlace: <https://spark.adobe.com/page/wsM8T/>



Simposio Regional Conectados al sur, Santiago de Chile 2016

METODOLOGÍA LABORATORIOS DE CIUDADANÍA DIGITAL

En el caso de los Laboratorios de Ciudadanía Digital se conjugaron elementos metodológicos como la Escucha Inicial, con pausas de reflexión donde se comparte y dialoga en torno a los procesos que se han llevado a cabo.

Los talleres iniciales fueron realizados en 4 regiones según se detalla en la siguiente tabla:

| | Santiago | Arica | Temuco | Coyhaique |
|---|---|--|--|--|
| Participantes | 15 | 16 | 10 | 11 |
| Establecimiento | Fundación Mundo Ideal | CECREA Arica | Biblioteca Galo Sepúlveda | CECREA Aysén |
| Acceso a Internet en laboratorio | Sí | Sí | Sí | No |
| Perfil estudiantes | Participantes del grupo scout de la fundación, entre 10 y 16 años | Participantes del laboratorio CECREA Arica entre 12 y 16 años. | Estudiantes de educación media del colegio Saint Patrick, entre 15 y 17 años | Estudiantes de Escuela básica Baquedano, entre 12 y 14 años. |

ETAPAS METODOLÓGICAS:

1. Escucha Inicial: ¿Quiénes somos y por qué estamos aquí?

Espacio de presentaciones, donde nos conocimos y conversamos en torno a nuestros intereses, expectativas, y se discutió por qué estábamos participando del laboratorio y cuál sería el rol que cada uno desempeñaría.

2. Primer acercamiento a las nociones de ciudadanía digital. El cuestionario en línea.

Como parte del proceso, los y las participantes del laboratorio debían responder un cuestionario que incluyó tres grandes desafíos. Entre cada actividad se desarrollaron pausas reflexivas denominadas “lluvias de ideas” con el objetivo de compartir puntos de vista y reflexiones en torno a cada una de las actividades que se detallan a continuación.



Laboratorio Arica, Cecrea Arica



Laboratorio Temuco, Biblioteca Galo Sepúlveda

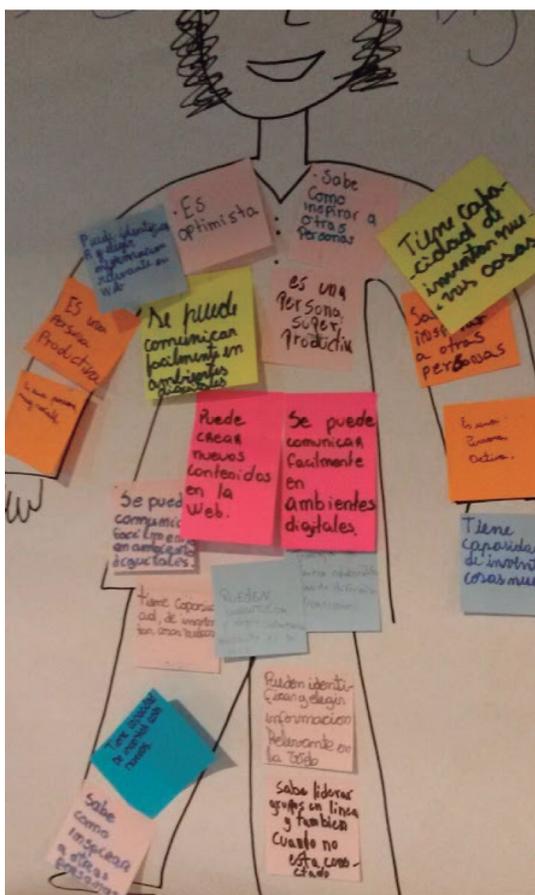
ACTIVIDAD 1: CARACTERÍSTICAS DE UN CIUDADANO DIGITAL

¿Qué conversamos?

_Presentación: "Existen personas que tienen una gran influencia en nuestras vidas, nos enseñan cosas nuevas, nos escuchan cuando tenemos ideas, nos incentivan a mejorar nuestras habilidades. Muchas de estas personas, utilizan Internet para ayudar a otros, con un impacto positivo en los demás".

_Palabras clave: empoderamiento, liderazgo, participación digital.

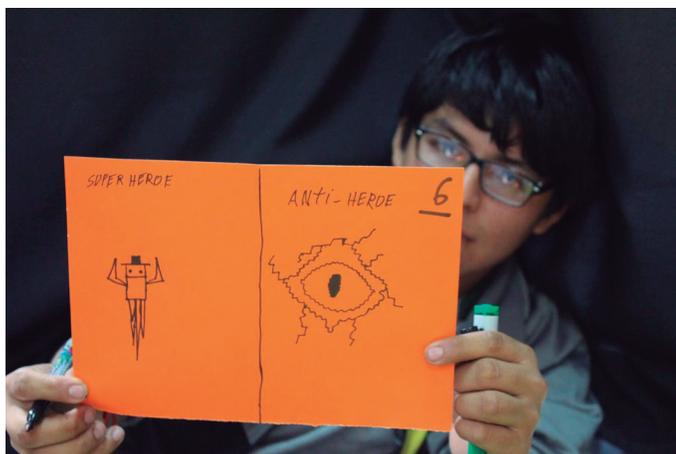
_Instrucciones: *Piensa en alguien que te haya ayudado a ti o a otras personas, a aprender más, a sentirte con más conocimientos, a saber que tus ideas importan y que pueden generar un impacto positivo a tu alrededor. ¿Cómo es? Escoge las características que mejor lo caracterizan*



Laboratorio Coyahique,
Cecrea Aysén

LISTADO DE CARACTERÍSTICAS PROPUESTAS:

- _ Se puede comunicar fácilmente en ambientes digitales (ej. Usando aplicaciones, blogs, sitios web, etc.)
- _ Puede crear nuevos contenidos en la Web (ej. Escribir textos nuevos, crear videos e imágenes, gráficos)
- _ Puede resolver problemas usando medios digitales (ej. Aplicaciones dispositivos, software)
- _ Puede identificar y elegir información relevante en la Web
- _ Tiene capacidad de inventar cosas nuevas
- _ Trabaja de forma colaborativa usando diferentes aplicaciones
- _ Es optimista
- _ Es una persona proactiva
- _ Sabe cómo inspirar a otras personas
- _ Sabe respetar a otras personas en ambientes en línea
- _ No tiene miedo a tomar riesgos por el bien de los demás y de su comunidad
- _ Sabe liderar grupos en línea y también cuando no está conectado/a
- _ Tiene capacidad de convertir desafíos en oportunidades
- _ Es una persona súper productiva
- _ Otro: _____



Laboratorio San Joaquín,
Santiago. Fundación
Mi mundo ideal

¿Qué nos dijeron los participantes?

Las características que más destacan niños, niñas y jóvenes de las personas que los han ayudado y han hecho sentir valorados, a ellos y su entorno son: "Se puede comunicar fácilmente en ambientes digitales", "Sabe cómo inspirar a otras personas", "es optimista" y "tiene capacidad de inventar cosas nuevas".

LLUVIA DE IDEAS 1

A partir de esta información se discutió de forma participativa, las características que como grupo podríamos atribuir a esa persona tan positiva en nuestras vidas.

¿Qué características nos parecieron más relevantes?

En este punto fue relevante destacar que, en ambientes digitales, características como respetar a otros, inspirarlos, ser optimistas, proactivos y tener liderazgo, son elementos importantes al momento de relacionarnos, y que, en este sentido, ser un ciudadano digital no implica sólo poseer habilidades técnicas.

¿Que otra característica que no esté en la lista podemos agregar?

"Sabe cuidar su información y respetar a los demás"

"Es bueno, tiene un carácter admirador y de guía que sabe mucho"

"Es como un hermano para mí, y siempre está cerca mío, me ayuda con mis problemas en el ámbito académico y social".



Laboratorio San Joaquín, Santiago.
Fundación Mi mundo ideal.

ACTIVIDAD 2: HERRAMIENTAS DIGITALES

¿Qué conversamos?

_Presentación: “Muchas veces los más jóvenes no aprovechan o no conocen las herramientas digitales que existen en Internet. Es importante explorar las posibilidades de utilizar las herramientas del día a día para su propio beneficio y para ayudar a otros”.

_Palabras clave: habilidades, fortalezas, aprendizaje.

_Instrucciones: *Identifica qué tipos de herramientas digitales pueden ayudar tanto a ti como a tu comunidad a mejorar diferentes aspectos de la vida. Para ello, respondieron las siguientes preguntas:*

a. ¿Cuál o cuáles de las siguientes actividades digitales has realizado la última semana?

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

b. En una escala del 1 al 5, siendo 1 lo más débil y 5 lo más fuerte, ¿cómo evaluarías tu nivel de habilidades digitales?

1 2 3 4 5

c. ¿Alguna vez has usado tus habilidades digitales para tratar de resolver algún problema? Si es así, describe en el espacio en blanco el problema y qué lograste resolver o solucionar”

¿QUÉ NOS DIJERON LOS PARTICIPANTES?

a. La navegación por internet es la acción más frecuente y cotidiana realizada por niños, niñas y jóvenes. El uso de redes sociales y la descarga de aplicaciones también tienen importancia dentro de las actividades que realizan en su cotidiano, aunque con menor frecuencia que la navegación en la web. Por su parte, acciones tales como la creación de páginas web o blogs y el diseño de programas computacionales o aplicaciones que requieren un nivel de conocimiento técnico más complejo, son menos frecuentes. Aun así, encontramos cinco jóvenes que manifestaron haber tenido experiencias de diseño de programas computacionales, implicando un nivel más elevado de alfabetización digital en lo que remite a generación de contenidos.

b. En cuanto a habilidades digitales, la mayoría de los/las participantes señalaron que se encontraban en nivel medio y medio-avanzado. Ninguno/a de los participantes se percibe como parte de los dos niveles más bajos en términos de habilidades digitales.

c. Quedó en evidencia que las y los jóvenes que participaron utilizan sus habilidades digitales para resolver problemas cotidianos. Los/las participantes señalaron utilizar Internet para ayudar a sus amigos, como un apoyo educativo, para buscar alguna información que necesiten como una dirección, receta de cocina, u otros. Además, mencionaron que usualmente ayudan a miembros de su familia y a personas mayores a usar las tecnologías.



Laboratorio Arica,
CECREA Arica

- “Uso avanzado de programas de office, porque Word es Office pero no es el único. También está Excel, Power Point, entre otros. Y saber usar el internet, no navegar en internet sin dirección ni sentido”.
- “Saber usar Internet es saber qué páginas son confiables, por ejemplo, cómo buscar, las técnicas de búsqueda avanzada”.
- “nuevas formas de estudio. Con el internet se hicieron nuevas formas para aprender, y así ya no es tanto lo clásico de estudiar en el cuaderno, si no que ahora buscamos por internet”.

¿Qué problemas encontramos en nuestras comunidades que podríamos solucionar con recursos digitales? ¿Qué riesgos podemos identificar al usar Internet?



Laboratorio Arica, Cereca Arica

- participante: whatsapp es peligroso, no des la clave.
- Facilitador: ¿por qué? ¿Quién puede decir por qué whatsapp es peligroso?
- participante: porque se puede encontrar cualquier mensaje.
- Facilitadora: ¿pero ustedes dan su número de whatsapp solo a gente conocida o no?

- _ participante: solamente conocidos, yo solamente conocidos.
- _ Facilitadora: pero igual a veces te agrega gente que no conoces.
- _ participante: exacto, algunas veces números desconocidos. Me acuerdo que una vez me llegó a insultar alguien y yo no sabía porque tenía mi número, si yo no se lo di a nadie.
- _ participante: yo tengo un ciber cafe, o sea mi papá tiene un ciber café, y hay gente que llega sin tener idea de cómo escribir, cómo hacer puntuación, todo eso. Ese es el problema hoy en día, la gente no tiene tanto dominio en el teclado como uno piensa porque ya estamos avanzados en el tema. Hay gente que no domina absolutamente nada el teclado, gente mayor, gente de edad.

Laboratorio Temuco, biblioteca Galo Sepúlveda



“La aislación, en vez de estar con tu familia vas a estar más pegado al computador, perdiendo más comunicación entre ellos y tal vez llegando a no tener una muy buena relación con ellos”



Laboratorio Coyahique, Cecrea Aysén

Junto con los problemas sociales asociados al uso de los recursos digitales, los participantes mencionaron problemas que van más allá de la mediación o participación directa de los recursos, pero reconocieron que el uso de ellos podría colaborar en la solución de, por ejemplo: la basura, la contaminación, la escasez de agua, la violencia, el bullying tanto en los colegios como en las redes sociales

ACTIVIDAD 3: DESAFÍOS Y SOLUCIONES

¿Qué discutimos?

_Presentación: “Existen desafíos a nuestro alrededor que nos afectan diariamente, es posible que si imaginamos, somos creativos, participamos y movilizamos a los demás podamos aportar con nuevas soluciones”.

_Palabras Clave: comunidad, colaboración, liderazgo, agenciamiento.

_Instrucciones:

a. Piensa en algún problema o desafío que tiene tu barrio, en tu grupo de amigos, en tu colegio o familia. Esta actividad la deben realizar en grupos de a 3 personas. Describan el problema (cuál es el problema, a quiénes afecta y por qué).

b. Ahora imaginen una solución para ese problema y preséntenla como deseen. Pueden hacer un dibujo, una pintura, un collage, una infografía, un “meme”, un comic o un micro-film de un minuto, escribir una canción, un poema, o simplemente escribir un pequeño párrafo en el que cuenten la historia.



Laboratorio San Joaquín, Fundación Mi mundo ideal

PROBLEMAS Y SOLUCIONES:

A los problemas sociales antes identificados por los niños, niñas y jóvenes se suman otros: el uso y acceso de TIC por parte de adultos. Las soluciones que proponen son creativas y pasan desde usar los recursos digitales como medios de comunicación, denuncia y coordinación, hasta desarrollar aplicaciones específicas que reviertan los problemas. A continuación algunos ejemplos del diálogo que promovió estas soluciones

- “un problema de los que hay en Temuco es que hay muchos perros abandonados y diferentes animales, la solución sería que coloquemos en páginas o en youtube avisos de que adopten a perros y les den comida. También para nosotros que adoptemos a los perritos y les demos mucho cariño”.
- “nos planteamos el problema de por qué nuestros padres no saben usar los computadores y cómo ayudarlos. Y aquí tenemos nuestra solución, siempre apoyarlos digital o realmente, aunque sean otros problemas siempre te van a agradecer y ayudar”



Diálogo de lluvia de ideas Laboratorio San Joaquín:

- _ participante: La contaminación en el medio ambiente, como el aire. Como las medidas.
- _ Facilitadora: Medidas para solucionar la contaminación. ¿Solamente una difusión por facebook? ¿o por otra red social que se les ocurra?
- _ participante: Por Youtube, whatsapp o Twitter.
- _ Facilitadora: ¿cómo podríamos hacer con las tecnologías para disminuir la contaminación o no se puede o no sirven?
- _ participante: Sí sirven, inventar una máquina para limpiar el aire
- _ Facilitadora: ¿Se te ocurre cómo podría ser esa máquina?
- _ participante: Mm, quizás como una clase de remolino, gigante. Que absorbe el aire sucio y por atrás salga el aire limpio. Que no sea contaminador.
- _ Facilitadora: ¿Y cómo podríamos hacer que un sistema como ese pueda ayudar a toda la gente del barrio?
- _ participante: Yo creo que primero la gente no debería quedarse callada cuando alguien está en problemas, porque la mayoría de la gente hace eso.
- _ Facilitadora: ¿Cómo utilizar la tecnología para contarle al resto lo que le está pasando al resto?
- _ participante: Puede ser por el whatsapp, o un número en el celular que se aprete una sola tecla y avise a los vecinos.

Algunas conclusiones relevantes de los laboratorios

- Se destacan las siguientes problemáticas recurrentes: contaminación, delincuencia y bullying que tienen lugar fuera de las pantallas pero que podrían abordarse utilizando el entorno en línea.
- No existe mayor dificultad para identificar problemas con las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ni problemas en la comunidad.
- Tendencia a pensar las TIC y redes sociales como espacio de divulgación o denuncia (el meme, la campaña, etc.). Esto nos habla de una relación limitada con las TIC (visión tradicional de los medios de comunicación) y que nos da cuenta del terreno por explorar en usos creativos que fomenten la apropiación y empoderamiento.

Desafíos identificados por el equipo de trabajo

A partir del análisis de esta primera experiencia reconocimos una serie de desafíos que demandan nuevas propuestas. El desafío principal que surgió de esta experiencia:

Establecer estrategias metodológicas en el trabajo con niños, niñas y jóvenes, para conocer las particularidades y diversas realidades en la región, desde una lógica de escucha, participación y de empoderamiento, utilizando recursos creativos que fomenten el uso creativo, crítico y responsable de las TIC.

A partir de esta anterior, la segunda experiencia, Laboratorio de Comunicación Digital, se propuso como una experiencia piloto que se hiciera cargo, a través del desarrollo de proyectos de comunicación digital, del desafío antes planteado.

**EXPERIENCIA 2.
LABORATORIO DE
COMUNICACIÓN DIGITAL,
CECREA SAN JOAQUÍN**

La segunda experiencia se llevó a cabo en el Liceo Horacio Aravena Andaur ubicado en la población La Legua de la comuna de San Joaquín. Desde el 5 de octubre hasta el 1 de diciembre se desarrollaron cinco sesiones del laboratorio en dicho establecimiento, una sesión de participación activa y desarrollo de productos en las instalaciones del Instituto de la Comunicación e Imagen de la Universidad de Chile, y una sesión final de presentación del proyecto y de evaluación de la experiencia por parte de todos los participantes, jóvenes y adultos.

En cada sesión participaron alrededor de 12 estudiantes pertenecientes, en su mayoría, a la especialización de Telecomunicaciones en los niveles de segundo, tercero y cuarto medio. Durante los dos meses en los que se desarrolló el laboratorio, algunos estudiantes, especialmente los de cuarto medio, dejaron de asistir a las sesiones debido a que comenzaron sus prácticas o terminaron anticipadamente el año escolar. Sin embargo, otros estudiantes que en un principio no habían asistido al laboratorio, se integraron en las últimas sesiones.

El objetivo de este laboratorio, después de la primera experiencia que buscó acercar el concepto de ciudadanía digital en niños, niñas y jóvenes, fue llevar a cabo un trabajo práctico en base al uso de las TIC. La idea principal es que este trabajo fuese colaborativo y se instalará en su espacio o comunidad, en este caso la comuna de San Joaquín.

ACTIVIDAD 1. ESCUCHA INICIAL

Utilizando la metodología CECREA, durante las primeras sesiones se trabajó la **Escucha Inicial** con los participantes. Mediante el uso de dinámicas se generó un lazo de confianza, en el que expresaron sus ideas, opiniones y percepciones respecto qué esperaban del laboratorio, cómo se sentían y qué intereses tenían. En esta etapa el objetivo principal fue conocer a los jóvenes y comprender su relación con el Internet y las redes sociales. A través de esta escucha se pudo tomar en cuenta sus opiniones como base de lo que sería el laboratorio. Dos dinámicas grupales permitieron la escucha inicial

La **primera dinámica grupal** que se trabajó fue la del **Bingo sobre Ciudadanía Digital**. Esta actividad consistió en la entrega de un 'cartón' de bingo en el que se presentaban 16 acciones que se realizan en Internet. Cada participante debía completar el 'cartón' con el nombre de una de las personas asistentes al laboratorio que haya realizado una de las actividades del bingo. Entre 17 estudiantes, tres facilitadoras, una profesora asistente del liceo y una integrante de CECREA se debía rellenar los cuadros sin repetir los nombres.

BINGO CIUDADANÍA DIGITAL

| | | | |
|---------------------------|---|-----------------------------------|---------------------------------|
| Chatear en Facebook | Buscar información en Google | Diseñar un sitio web | Ver un video en Youtube |
| Escribir en un blog | Publicar en Instagram | Usar un #hashtag | Jugar videojuegos online |
| Ver una serie en Internet | Compartir un contenido de relevancia social | Comentar una noticia en Internet | Hacer un meme |
| Seguir a un Youtuber | Ver un tutorial | Ser parte de un grupo en Facebook | Editar un artículo en Wikipedia |

De inmediato todos los asistentes comenzaron a preguntar a sus compañeros si habían realizado alguna de las acciones mencionadas. Esta dinámica ayudó a que se relajaran, sintieran confianza y se motivaran con el laboratorio. En menos de cinco minutos ya había un ganador con todos los espacios correctos. De esta forma, se pudo apreciar el grado de uso de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), las redes sociales y el Internet en general, lo que demostró que algunos de ellos tienen un nivel más avanzado al señalar que habían creado una página web, editado un artículo en Wikipedia o escrito en un blog.





Posteriormente se realizó la **segunda dinámica grupal “Estados de Facebook”** en la que todos los estudiantes publicaron sus estados de la red social en una hoja de block. Utilizando emojis con diferentes reacciones pudieron complementar sus ‘posteos’ y compartirlos con los otros compañeros. En este caso, no todos quisieron presentar sus trabajos a la clase, pero sí todos participaron escribiendo “¿cómo se sentían?”.





En una última instancia de la escucha activa realizamos un diálogo plenario acerca de la comuna de San Joaquín, instándolos a que nos contarán acerca del lugar donde viven y estudian, pensando en su entorno como un tema para el proyecto a desarrollar durante el laboratorio. Durante esta conversación pudimos ver que en general a los jóvenes les resulta difícil valorar positivamente la comuna y el barrio en el que viven. “No encuentro nada bacan” fue una frase que se reiteró. Sin embargo, al invitarlos a identificar espacios específicos que sí podrían ser valorados ya sea porque son tradicionales, o porque a alguno le agrada, aparecieron espacios sociales de encuentro y práctica social: “Hay áreas verdes”; “Hacen talleres”; “El teatro municipal”; “El estadio”.

Para finalizar indagamos y compartimos en las motivaciones que cada participante del laboratorio tiene, facilitadoras y estudiantes, así como los aspectos comunes que podrían proyectar como motores para crear un grupo:

“¿Por qué ingresaron al taller de comunicación digital?”

- _ “Porque estamos en los compus”
- _ “Nos obligaron”
- _ “Me gusta”
- _ “Porque voy a seguir la carrera de telecomunicaciones”
- _ “Estoy con las amistades”

“¿Qué tenemos en común relacionado con la comunicación digital?”

- _ “Todos tienen Facebook”
- _ “La mayoría tiene Instagram”
- _ “Todos tienen celular”
- _ “Muchos tienen celular con Internet”

Al momento de preguntarles sobre lo que les gustaría hacer durante el laboratorio, recibimos algunas ideas de los estudiantes para futuros Laboratorios de Comunicación Digital, entre las que destacaban:

- _ Realización de videos en 3D
- _ Desarrollo de aplicaciones
- _ Realización de Mezcla de música
- _ Montaje de productos audiovisuales
- _ Producción fotográfica



El laboratorio se sostuvo a partir de estas dos últimas demandas para la producción de los contenidos que se desarrollarían en la plataforma digital de este grupo. Un sentido puesto como motivación e invitación de las facilitadoras fue planear el proyecto del laboratorio con una orientación centrada en el barrio y la comuna, como forma de revalorar eso que tanto les costaba a los jóvenes.

ACTIVIDAD 2. EL CO-DISEÑO DEL LABORATORIO

El proceso de **co-diseño** partió con una breve introducción al concepto de Ciudadanía Digital. Pensando en este laboratorio como una instancia para que a partir de las herramientas digitales se puedan emprender iniciativas que aporten a la comunidad, es necesario comprender qué es la Ciudadanía Digital, cuáles son nuestros deberes y derechos como ciudadanos digitales y qué se puede lograr utilizando de manera correcta los materiales que nos ofrece la tecnología. También se consideró necesario mostrar otras acciones realizadas por comunidades que ocuparon en conjunto los aparatos móviles, el internet y las aplicaciones web para visibilizar problemáticas que afectan a su entorno y que gracias al trabajo de dichas comunidades se pudieron solucionar.

En este sentido, respondieron el cuestionario sobre Ciudadanía Digital (trabajado en la primera experiencia), cuyo objetivo es explorar la relación de los jóvenes con internet e identificar las problemáticas que existen en su comunidad en relación a Internet y posibles soluciones para estas. Al respecto, los principales problemas que encontraron fueron:

- _ “La señal interferida de internet y teléfono debido a que está lleno de fábricas y la señal se cae sola”
- _ “Esta área es considerada zona roja, cuando hay probabilidad de que se roben los cables de internet por eso en San Joaquín no hay fibra óptica, por eso este colegio nunca tiene internet bueno”

Posteriormente se quiso demostrar cómo a pesar de pertenecer a contextos distintos y tener diferentes historias de vida, todos, incluso las facilitadoras, estamos conectados y pertenecemos a una misma red. En la **dinámica denominada “Todos somos una red”** los participantes lanzaban un ovillo de lana a otro de sus compañeros diciendo qué le gustaría hacer en el laboratorio, qué intereses tienen y cómo podríamos hacer más entretenida la experiencia.

Gracias a esta dinámica los estudiantes pudieron darse cuenta de que todos tenemos intereses, experiencias o problemáticas en común. De esta forma se pudo conversar de manera abierta acerca de las normas y la definición del tema a desarrollar. Como parte del co-diseño decidimos en conjunto que sería ideal realizar las actividades al aire libre o fuera del colegio. Lo que se llevó a cabo en la tercera y sexta sesión.

Posteriormente fueron mucho más participativos en torno a la toma de decisiones sobre el co-diseño y la temática del proyecto. Luego de mostrar algunas aplicaciones web que podríamos utilizar, los jóvenes afirmaron que les parecían interesantes dos aplicaciones: Juxtapose y Storymap. La primera con el fin de comparar el estado actual de San Joaquín y cómo era hace un par de años. Los mismos estudiantes admiten que hay grandes cambios en las calles e incluso en temas de seguridad. “Antes San Joaquín

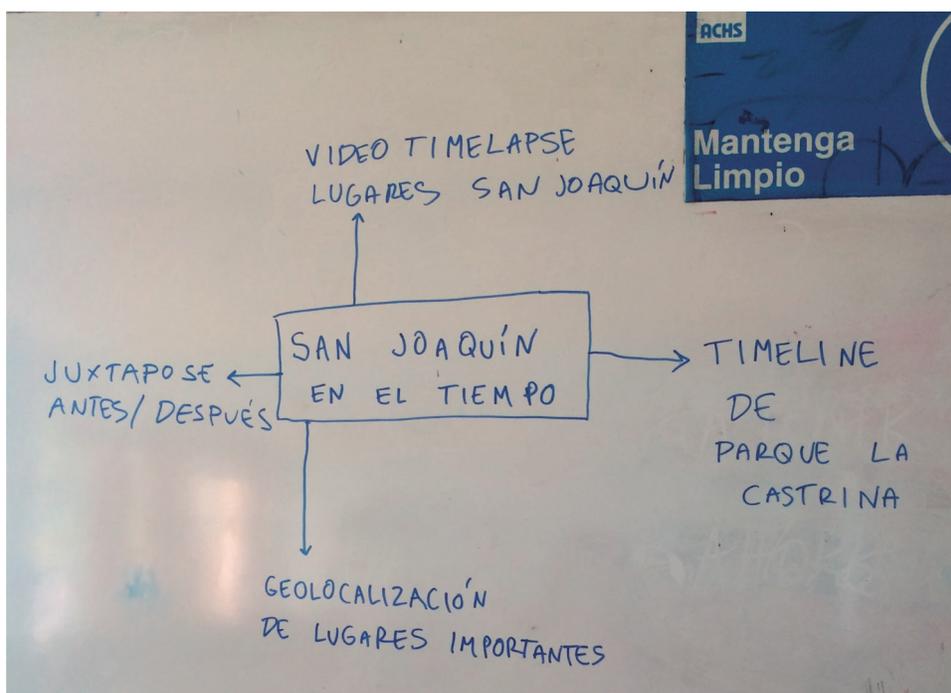
era pura tierra, hace como tres años atrás”. La segunda llamó la atención debido a que se podía geolocalizar los lugares más importantes de la comuna, aunque según ellos no son muchos los lugares destacables.



La última dinámica fue “100 ideas en 3 minutos” tenía como propósito generar una lluvia de ideas para definir tema, sello y propósito del proyecto de comunicación digital que se desarrollaría en el laboratorio. Esta dinámica no fue sencilla de lograr ya que a los participantes no se les ocurrían ideas llamativas y que los dejara conformes. El andamiaje de las facilitadoras entonces fue importante, ellas aportaron algunas ideas y claves de cómo pensar entre los aspectos a mejorar en la comunidad y lo que un proyecto de comunicación digital podría aportar. A partir de ello se pudo generar cerca de 15 ideas. Finalmente, el tema del proyecto a realizar quedó así: “San Joaquín en el tiempo”.

ACTIVIDAD 3. EXPERIMENTACIÓN SITUADA

Tras la fase de escucha activa y co-diseño, se llevó a cabo el proceso de experimentación. En esta etapa se debe llevar todo lo aprendido y conversado al trabajo práctico. Esta actividad es de las más complejas, debido a que el trabajo debe ser concretado por los estudiantes que muchas veces no tienen grandes nociones sobre el uso de aplicaciones web. Al comienzo de la experimentación tuvimos algunos problemas, ya que el día que realizamos el laboratorio, la escuela no contaba con internet en los computadores. De todas formas, se definieron cuáles aplicaciones y qué contenidos se utilizarán para el proyecto.



Ante la situación de no contar con internet se decidió recorrer las calles de San Joaquín, siguiendo además la solicitud de los estudiantes durante el co-diseño de salir del colegio. Así pudimos registrar imágenes y videos de la comuna que posteriormente fueron usados en el video colaborativo.

Esta salida significó un cambio rotundo en la actitud que tenían tanto los estudiantes, como las facilitadoras. Logramos generar un lazo de confianza mucho más alto al poder compartir, ya fuera de una sala de clase, nuestras experiencias. Esto logró que las

siguientes sesiones fueran más participativas, más amenas y divertidas. Este nuevo lazo de confianza, que no habíamos podido generar durante las dos primeras sesiones, fue fundamental para que ellos comprendieran que el trabajo en el laboratorio es colaborativo no sólo entre los alumnos del liceo, sino también con las facilitadoras.

Con todo, la experimentación resultó un acercamiento en terreno a ese espacio social de la comunidad que se quería potenciar en el proyecto de comunicación digital.



ACTIVIDAD 4. EXPERIMENTACIÓN TECNOLÓGICA

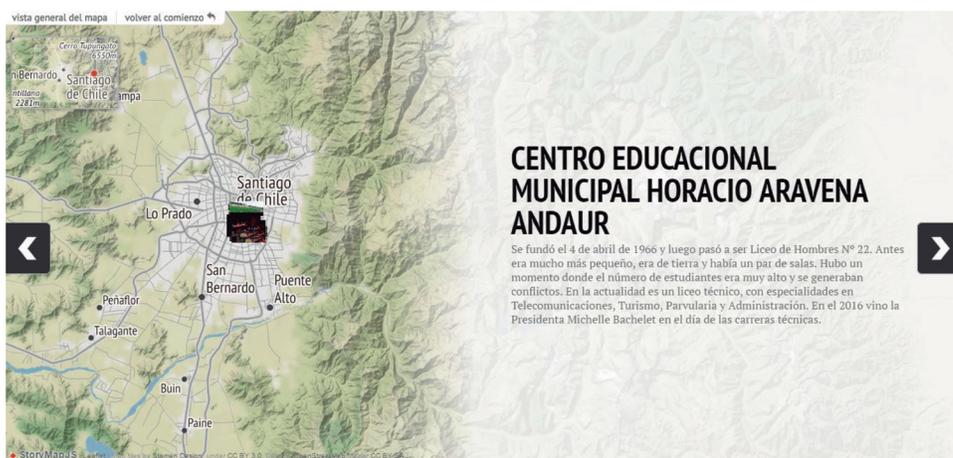
Esta actividad estuvo dedicada a la exploración en recursos digitales para el diseño y desarrollo del proyecto, lo que fue factible a se contó con internet en todos los computadores del laboratorio de informática del liceo. La organización en grupos fue vital, así como la mediación focalizada y dirigida de las facilitadoras. En tríos o duplas los jóvenes asumieron el rol de generadores de contenidos, por una parte, y de diseñadores de la plataforma digital, por otra.

El primer contenido fue **el Story Map de San Joaquín**, que se generó de manera colaborativa y en línea. Esta actividad comenzó enumerando los lugares más significativos, importantes o conocidos de la comuna. Entre todos los participantes se definieron los siguientes espacios:

1. Centro Educacional Municipal Horacio Aravena Andaur
2. Estatua de Salvador Allende
3. Municipalidad de San Joaquín
4. Estadio Municipal Arturo Vidal
5. Parque Isabel Riquelme
6. El Sename
7. Tío Cucho
8. Corporación Municipal de Cultura de San Joaquín

A partir de esta lista, se asignó a grupos de máximo tres personas, un lugar en específico del que debían buscar información relevante, una fotografía y encontrar su ubicación en el mapa. En un principio algunos no participaron de esta actividad, por lo que decidimos acercarnos a cada grupo e incentivarlos a que buscaran la información. Al estar sentados junto a ellos pudimos hacer más eficaz el trabajo, ayudarlos a utilizar de manera correcta los buscadores, e incluso los apoyamos en el envío de correos, algo que normalmente no realizan ya que todos los archivos suelen enviarlos por Facebook o Whatsapp.

Al tener todos estos datos, debían enviarlos por correo a dos compañeros que se dedicaron a la confección del Story Map. En un comienzo los participantes tomaron la información de internet y la enviaron, sin citar ni modificar el contenido. Debido a lo anterior, decidimos explicarles cómo se deben citar las fuentes. Gracias a esto logramos que agregaran la fuente de las fotografías, y tras un trabajo de conversación acerca de los lugares seleccionados se logró que con sus propias palabras los describieran sin necesidad de copiar la información contenida en otros sitios web.



El producto final se encuentra publicado en la plataforma digital del laboratorio (<http://tallerdigitalcecre.wixsite.com/sanjoaquineneltiempo>).

El desarrollo de la plataforma web estuvo a cargo de una dupla que tuvo como tarea inicial la definición de la estrategia de contenidos. Para ello les propusimos resolver las siguientes preguntas: ¿Cuáles son los objetivos?, ¿Qué queremos y dónde queremos estar?, ¿Para quién va dirigido?, ¿A quiénes queremos llegar? (audiencia), ¿Cómo lo conseguiremos?, ¿Qué tenemos que hacer?, ¿Qué acciones necesitamos tomar?, ¿Qué vamos a crear? ¿Qué tipo de contenido? Si bien la dupla era la responsable, estas preguntas se discutieron en conjunto con todos los participantes.

- El principal **objetivo** es realizar un sitio web sobre la historia de San Joaquín utilizando contenidos digitales.
- Esperamos que la **audiencia** se componga por personas del colegio, sus familias y la comunidad de San Joaquín.

- _ Para **poder realizar** este sitio debemos buscar y ordenar información más relevante de la comuna, crear contenido novedoso y llamativo, trabajar con aplicaciones digitales y tomar fotografías.
- _ Las **acciones necesarias** para lograr los objetivos es tomarse más en serio el taller, ocupar bien el tiempo disponible y expresar mis opiniones.
- _ Los contenidos serán un mapa con los lugares importantes de San Joaquín, un timeline de lugares históricos y timelapse de la comuna.

La actividad de experimentación, se realizaron **timelines** o líneas de tiempo sobre la vida de los estudiantes, mezclados con hitos relevantes de la historia de San Joaquín. En este sentido, se les entregó una lista que incluía los siguientes acontecimientos:

1. dd/mm/año: Nací en _____.
2. 15/07/1987: La comuna de San Joaquín empieza su funcionamiento administrativo con su primer alcalde (Fuente: Wikipedia)
3. 22/05/1987: Nace Arturo Erasmo Vidal Pardo, futbolista chileno, en San Joaquín. (Fuente: Wikipedia)
4. 1992: Primera elección democrática, se eligió como alcalde a Ramón Farías Ponce (fuente: Wikipedia)
5. dd/mm/año: Me gradué de octavo del colegio _____.
6. 11/09/1973: Golpe Militar
7. 14/05/2016: Se inaugura el Estadio Arturo Vidal.
8. 29/12/2006: Creación de la Corporación Cultural y el Teatro Municipal de San Joaquín (fuente: <http://www.culturasanjoaquin.cl/quienes-somos/>)

En solo un caso se mezclaron ambas historias, el resto decidió solo incluir información sobre sus vidas. Este trabajo también tuvo que ser incentivado por las facilitadoras, quienes se sentaron nuevamente junto a los estudiantes para poder desarrollar las líneas de tiempo.



ACTIVIDAD 5. EXPERIMENTACIÓN EN EL CONTEXTO UNIVERSITARIO. MEJORA DEL PROYECTO DE COMUNICACIÓN DIGITAL

Durante la última sesión que dedicamos a la experimentación, llevamos a los jóvenes a las dependencias del Instituto de la Comunicación e Imagen de la Universidad de Chile ubicado en la comuna de Ñuñoa. Esta sesión tenía como objetivo principal lograr que los estudiantes realizaran ejercicios de comunicación que dentro del liceo no se pudieran llevar a cabo. En este sentido, dedicamos gran parte del día a trabajar en el estudio de televisión, el locutorio de radio y las salas de montaje de contenido audiovisual.

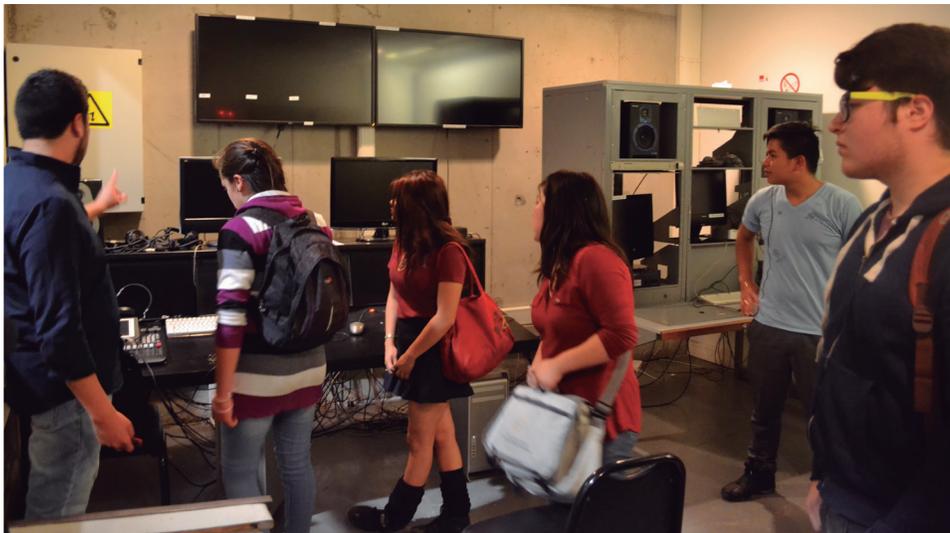


La jornada comenzó al medio día cuando se recogieron a los 12 participantes desde el Liceo Horacio Aravena Andaur en San Joaquín. Cerca de las 12:30 ingresaron al campus Juan Gómez Millas para dirigirse a las instalaciones de las escuelas de Cine y TV y Periodismo de la universidad. En el Instituto de la Comunicación e Imagen, se les hizo una visita guiada en la que conocieron los auditorios, las salas de clase y el subterráneo de la biblioteca donde pudieron apreciar periódicos del Siglo XIX.



Posteriormente se realizó el almuerzo y una segunda visita guiada, ahora por el resto del campus. De esta forma, conocieron el Campo Deportivo Juan Gómez Millas, la Facultad de Artes en la que asistieron a dos muestras de arte y pudieron ver en vivo cómo se trabaja la serigrafía, y la Facultad de Ciencias.

Al volver al ICEI, los estudiantes ingresaron al estudio de televisión, donde se les explicó cómo funciona la sala de control o switch, el uso que tienen los controles de las cámaras, las luces y el audio, y en general cómo funciona la dirección de un programa de televisión. Tras esa introducción, simularon la conducción de un programa, asignando roles importantes como director, editor, conductor, invitado, camarógrafos y asistente de dirección. De esta forma decidían desde qué ángulo harían las tomas, escribían en la pizarra para comunicarse con el conductor, decidían ir a una pausa comercial, entre otras funciones que se desarrollan en un programa de televisión. Esta actividad tuvo una gran aprobación por parte de los jóvenes, que disfrutaron el "estar" en televisión.



La segunda actividad se llevó a cabo en el estudio o locutorio de radio. La actividad consistió en la producción de dos programas de radio de máximo 15 minutos. Los mismos participantes debían asignar los roles, el tema, el nombre del programa y la música, entre otros aspectos. Utilizando el siguiente ejemplo debían crear su propio mini programa de radio.

Ejercicio: Creando un mini programa de radio

Nombre Programa: _____

Roles:

- _ Editor (Organiza los contenidos, revisa los tiempos): _____
- _ Locutor: (La voz del programa) _____
- _ Control (encargado de los controles): _____
- _ Entrevistado: _____
- _ Periodista (arma la pauta de preguntas, define y prepara contenidos secciones):

Ejemplo de guión:

Programa: "Amamos a los animales"

| Tiempo | Tema | Música |
|--------------|---|--|
| 2 min | Presentación-bienvenida | Música inicial: "roar de katy perry" |
| 4 min | Sección "los mejores alimentos de tu mascota" | Música de fondo: "happy pharrell williams" |
| 5 min | Entrevista a veterinario | |
| 2 min | Canción | "Vente pa acá" |
| 2 min | Despedida | |
| 15 MIN TOTAL | | |

En esta actividad contamos con dos monitores, estudiantes de periodismo del Instituto, que fueron de mucha ayuda para enseñar a los jóvenes cuáles son los roles dentro de un programa de radio y qué función cumple cada uno, poder guiarlos sobre el funcionamiento de la radio, el uso de la música, y poder escribir un guión sobre el cual se basen los programas. También se les enseñó vocalización, cómo hablar en radio, qué distancia tiene que haber entre la boca y el micrófono y otros consejos prácticos para llevar a cabo un buen programa.

En grupos de seis participantes se realizaron los programas “Super stars” y “On fire everyday” los cuales fueron transmitidos en vivo a través de Facebook Live desde las cuentas de los estudiantes. Los programas tenían en común que el tema principal estaba relacionado con la música, y un contenido importante era la entrevista a dos integrantes del laboratorio: Janis Barriento, que debido a su carrera como cantante fue entrevistada en “Super stars” y Emerson Díaz joven con una activa carrera como DJ entrevistado en “On Fire Everyday”.



1. Super Stars: Programa radial dedicado a entrevistar a cantantes emergentes del país.
2. On Fire Everyday: Programa radial dedicado a música de todos los estilos, entrevistas a músicos jóvenes y dar consejos a los auditores

Esta actividad fue la que más disfrutaron los participantes, monitores y facilitadoras. Los dos grupos demostraron sus capacidades comunicativas, histriónicas y no tuvieron vergüenza de realizar programas divertidos. Las risas se hicieron eco entre todos los que estábamos presentes en el estudio de radio y nos dimos cuenta de lo talentosos que son para las comunicaciones.

La última actividad práctica fue el montaje del material audiovisual que había sido registrado durante las cinco sesiones realizadas en el establecimiento educacional de los participantes. En duplas debían utilizar uno de los computadores iMac y con el programa Final Cut debían editar un breve video seleccionando los videos o fotografías que quisieran. Esta dinámica fue más difícil que las anteriores, ya que requiere del uso de computadores de alta gama y programas que en un comienzo no son de fácil comprensión. A pesar de ello, los jóvenes lograron crear cinco clips de video con ayuda de dos monitores de la carrera de Cine y TV.

Al cierre de la jornada, a través de una plenaria y convivencia los participantes de la jornada conversaron acerca de lo realizado durante el día, y utilizando emojis impresos expresaron sus sensaciones luego de todas las actividades realizadas. Luego de 6 horas intensas de trabajo se regresó al liceo.



ACTIVIDAD 6. CONSEJO DE CIERRE

La última sesión, tal como lo propone la metodología de Cecrea, realizamos una actividad de diálogo y juego para configurar juntos las conclusiones de la experiencia completa, los aprendizajes logrados, y las expectativas futuras. El encuentro realizado en el liceo contó con la participación, además de los y las estudiantes y facilitadoras, con profesionales y docentes del Programa Cecrea y del Instituto de la Comunicación e Imagen. Un aspecto importante fue la exhibición de un corto de video de recuento con algunos momentos del Laboratorio y el proyecto de comunicación digital San Joaquín en el tiempo.



**APRENDIZAJES
FINALES**

Si bien las experiencias que promueve Cecrea tienen como horizonte el aprendizaje y el desarrollo de la creatividad de niños, niñas y jóvenes, son un instancia donde todos los participantes, incluidos los facilitadores aprenden y desarrollan su creatividad. A continuación compartimos los aprendizajes que el equipo de facilitadoras identificó como su experiencia.

Luego de la realización de las experiencias de los laboratorios se comprendió que para lograr motivar la participación de los jóvenes en las diversas dinámicas es necesario generar un lazo de confianza con el que puedan dejar de lado los miedos, la vergüenza, la timidez y la inseguridad con la que inician los proyectos nuevos. No importa cuántos espacios se les otorguen para expresar su opinión, si no hay un grado de seguridad y confianza hacia las facilitadoras.

También es importante destacar que al ser grupos diversos nos encontramos con múltiples personalidades y cada uno aportó según sus capacidades, fortalezas y según el grado de interés que tuvieran en cada sesión. Por otro lado, mientras algunos tenían más facilidad para expresar sus opiniones, otros estaban atentos, pero preferían permanecer en silencio durante las actividades.

Otro aprendizaje relevante es que, por lo general, se piensa que los niños, niñas y jóvenes solo manejan las redes sociales, pero si observamos el grupo del Liceo Horacio Aravena Andaur podemos notar que muchos de ellos tienen habilidades o están interesados en la edición de videos, la mezcla de música o sonidos, uso de plataformas como blogs, o de diseño. Es relevante en este sentido, poner atención a las habilidades y potencialidades que tiene cada uno e incluirlas como parte del proceso. Llamó particularmente la atención que muchas veces entre amigos no conocen sus fortalezas en ámbitos digitales u otros, y en esta instancia todos pudieron conocerse un poco más y trabajar en equipo explorando nuestras capacidades.

En el espacio del colegio están restringidos por ciertas reglas impuestas que, aunque en el caso del liceo de San Joaquín no sean tan estrictas, influyen en el comportamiento de los jóvenes al realizar actividades extra curriculares. A partir de esto, se pudo notar una gran diferencia entre las actitudes que manifiestan en la sala de clases y fuera de ella. La personalidad y la disposición a trabajar y participar activamente, fue algo que llamó la atención durante las actividades en la Universidad de Chile en comparación con lo que se observó durante las primeras sesiones en el liceo.

También se pudo notar que los participantes no tenían una idea clara de cómo la tecnología y el internet pueden generar espacios de trabajo para mejorar problemas que afectan a sus comunidades. En esta área, entienden la web como un lugar de entretenimiento donde utilizan las redes sociales o programas computacionales durante su tiempo libre como un espacio de esparcimiento, sin pensar en los deberes y derechos que involucra ser un ciudadano en el mundo digital.

Sobre la metodología CECREA, en el caso del laboratorio en el liceo de San Joaquín, fue complejo en un inicio desarrollar la Escucha Inicial y el Co- diseño debido a que se

trata de un trabajo pausado, que requiere tiempo y concentración por parte de los jóvenes. No resultó sencillo que los participantes nos transmitieran sus ideas y opiniones durante las primeras sesiones para poder elegir un proyecto colaborativo, y nos preguntaron en variadas ocasiones: "¿y cuándo empezamos a trabajar?".

Al mismo tiempo, estas etapas no involucran un mayor trabajo práctico y de inmersión en el proyecto, lo que en cierto punto provocó el cansancio de los participantes. Sin embargo, sí son importantes para poder confeccionar los límites del laboratorio y escuchar las opiniones de los participantes de primera fuente.

Finalmente, lo más valioso de esta experiencia fue poder compartir con los jóvenes, acercarnos a sus realidades, que nos incluyeran en sus espacios, y poder transmitirles que internet nos entrega muchas posibilidades para desarrollar la creatividad, el liderazgo, el trabajo en equipo, y muchas habilidades que son útiles tanto en línea como fuera de las pantallas.

Es así como estos laboratorios representan importantes espacios de escucha, con experiencias valiosas que pueden ser replicadas para acercarnos a un mejor uso de las TIC, tomando en cuenta las voces de jóvenes que se encuentran constantemente conectados y alerta a lo que ocurre en el mundo digital.

cecrea
centros de creación



UNIVERSIDAD DE CHILE
Instituto de la
Comunicación e Imagen
ICEI

CONECTADOS AL SUR

LABORATORIOS DE CIUDADANÍA Y COMUNICACIÓN DIGITAL

REPORTE DE UN AÑO DE TRABAJO
CON NIÑOS, NIÑAS, JÓVENES Y TIC

CHILE, 2016

cecrea
centros de creación



CONECTADOS AL SUR