

# Aprendizajes, autonomía y experiencias en torno a la ciudadanía digital en niños y niñas de 9 a 12 años en Argentina.

## Learning, Autonomy and Experiences Regarding Digital Citizenship in Children Aged 9 to 12 in Argentina.

Presentación: 07/10/2024

### **Silvina Casablancas**

Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías FLACSO, Argentina.  
[scasablancas@flacso.org.ar](mailto:scasablancas@flacso.org.ar)

### **Andrea Attis Beltrán**

Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías FLACSO, Argentina.  
[aattisbeltran@gmail.com](mailto:aattisbeltran@gmail.com)

### **María Monserrat POSE**

Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías FLACSO, Argentina.  
[mmpose@flacso.org.ar](mailto:mmpose@flacso.org.ar)

### **Rosa Gamboa**

Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías FLACSO, Argentina.  
[rgamboa@flacso.org.ar](mailto:rgamboa@flacso.org.ar)

## **Resumen**

El trabajo que presentamos se desarrolla en el marco de la investigación “Prácticas y experiencias en la construcción de ciudadanía digital de niños y niñas de entre 9 y 12 años” desarrollado por el equipo de investigación del Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías de FLACSO y Chicos.net en 2023<sup>1</sup>. El proyecto se propuso indagar las experiencias autónomas con dispositivos digitales, las prácticas y aprendizajes en el mundo digital y la construcción de ciudadanía digital en niños y niñas de 9 a 12 años a través de cinco estudios de casos en tres provincias de la República Argentina.

El estudio asumió la metodología cualitativa con perspectiva etnográfica y desde el diseño metodológico, se planificaron los Encuentros Lúdicos de Indagación (ELI), que permitieron establecer un diálogo genuino con los niños y niñas que participan en los Consejos, a partir del juego.

Como conclusiones, se detallan algunas tendencias vinculadas a la vulnerabilidad en términos de ciudadanía digital, la importancia de la autonomía en torno a los aprendizajes y experiencias con dispositivos propios, las brechas digitales en relación a la conectividad, el nivel de lectoescritura adquirida, que resulta importante para acceder a la cultura y ciudadanía digital.

**Palabras clave:** Ciudadanía digital, infancias, tecnologías, aprendizaje, autonomía digital

## **Abstract**

The work we present is part of the research project “Practices and Experiences in the Construction of Digital Citizenship among Children Aged 9 to 12” conducted by the research team of the Education and New Technologies Project of FLACSO and Chicos.net in 2023. The study aimed to explore children’s autonomous experiences with digital devices, their practices and learning in the digital world, and the construction of digital citizenship through five case studies in three provinces of Argentina.

<sup>1</sup> Seleccionado para su financiamiento por CLACSO y la SENAF en la convocatoria “Niñas, niños y adolescentes en el mundo digital: Características, tendencias y desafíos antes, durante y después de la pandemia”

The study employed a qualitative methodology with an ethnographic perspective. Within this methodological framework, the Game-based Exploration Meetings (EI, from the Spanish term *Encuentros Lúdicos de Indagación*) were planned, allowing for a genuine dialogue with the children participating in the research, facilitated through game.

The conclusions highlight several trends related to digital citizenship vulnerability, the importance of autonomy in learning experiences with personal devices, digital divides in terms of connectivity, and the significance of literacy skills in accessing digital culture and digital citizenship.

**Keywords:** Digital citizenship, childhood, technologies, learning, digital autonomy

## Introducción

La investigación “Prácticas y experiencias en la construcción de ciudadanía digital de niños y niñas de entre 9 y 12 años” fue un proyecto seleccionado y financiado por CLACSO y la SENAF Argentina y desarrollado entre los meses de abril y mayo de 2023 en tres provincias de la República Argentina.

El trabajo se planteó conformar una suerte de registro de época vinculado a la apropiación, el grado y el uso de tecnologías, las experiencias y prácticas digitales en torno a la ciudadanía digital, junto con los procesos de autonomía generados en las infancias contemporáneas, específicamente en la franja etaria comprendida entre 9 y 12 años. El trabajo se realizó en tres escuelas primarias y dos consejos de infancias, instituciones ubicadas en la provincia de Buenos Aires (Partido de Lomas de Zamora y Partido de Moreno), provincia de Neuquén (San Martín de los Andes) y provincia de Santa Fé (Rosario). La perspectiva indagadora atendió al contexto social, cultural, y de género, en coordinadas situacionales específicas. Tuvo como objetivo describir la relación entre infancias, tecnologías y ciudadanía digital en términos de derechos, la utilización de las tecnologías digitales para comprender el entorno, desarrollar habilidades y crear oportunidades de intervención (Morduchowicz, 2020).

El registro de evidencias está conformado por los relatos en primera persona de niños y niñas acerca de sus experiencias y prácticas recolectados en el trabajo de campo, a través de un dispositivo lúdico diseñado especialmente para investigar con las infancias, los “**Encuentros Lúdicos de Indagación**” (ELI), orientados a relevar datos respetando el derecho al juego de los y las participantes infantiles, y en consideración de la modalidad lúdica como modo de expresión de la población seleccionada. Los ELI, que fueron testeados en una prueba piloto con seis niñas y niños, incluían un prototipo de caja lúdica flexible, con una serie de juegos que podían adaptarse a las contingencias del trabajo de campo, y fueron además variando en encuentros sucesivos a partir de la retroalimentación de cada grupo de niños y niñas con el que fueron utilizados, con comentarios y sugerencias sobre su diseño, en respuesta a la invitación explícita de las investigadoras que coordinaron cada encuentro.

Las propuestas lúdicas buscaron explorar y conocer cómo niños y niñas de entre 9 a 12 años se comunican, juegan, crean contenidos, utilizan redes sociales y recursos digitales, reconocen situaciones de cuidado en el medio digital, actúan con autonomía y ejercen la ciudadanía digital. Además, los encuentros tuvieron como propósito evidenciar y analizar perfiles de uso de tecnología en función de grupos etarios dejando señales para construir un registro de época y conocimiento relevante para orientar intervenciones educativas y de políticas públicas en torno a la construcción de ciudadanía digital.

Desde nuestra perspectiva, las infancias y la ciudadanía son procesos que construyen la identidad de niños y niñas en el ejercicio de sus derechos dentro de la ciudadanía digital, desafiando la visión de la niñez como un simple paso hacia la adultez. Los modos en que las infancias transitan la cultura digital son variados: a través del uso directo de dispositivos habitan la cultura, con sus proyecciones subjetivas, sus problemáticas y sus representaciones o a través de usos parciales o compartidos en el entorno familiar.

Las expresiones de los niños y niñas mostraron aspectos relacionados con el derecho a la conectividad y su conexión o no con la brecha digital. Además, reflejaron su conocimiento sobre los cuidados y riesgos presentes en los entornos digitales, así como las distintas formas de uso en el marco de los derechos ciudadanos. En este sentido, la perspectiva de Morduchowicz (2020) resulta útil para analizar el concepto de ciudadanía digital. Desde esta visión, la ciudadanía digital se caracteriza por un conjunto de habilidades que permiten a las personas interactuar con el entorno digital de forma crítica, ética y creativa. Un ciudadano digital es alguien que no solo comprende cómo funciona el mundo digital, sino que también analiza el papel que desempeñan las tecnologías en la sociedad, evalúa su impacto en la vida diaria y las utiliza activamente para participar en distintos ámbitos.

## Desarrollo

El trabajo de campo tuvo lugar en dos tipos de instituciones sociales que nucleaban niños y niñas: escuelas primarias y consejos de infancia. Se seleccionaron tres escuelas primarias ubicadas en el Partido de Lomas de Zamora, (Buenos Aires); la Ciudad de Rosario (Santa Fe) y San Martín de los Andes (Neuquén). Además, se trabajó en dos consejos de Infancias, uno en el Partido de Moreno y otro en San Martín de los Andes. El muestreo fue por conveniencia pero se procuró relevar evidencias de una heterogeneidad de sectores sociales y la presencia de ambos géneros en los encuentros de investigación. En total participaron 57 niños y niñas.



Como se señaló, los “**Encuentros Lúdicos de Indagación**” (ELI), constituyen un dispositivo lúdico que permitió relevar los datos respetando el derecho al juego de los y las participantes infantiles. A diferencia de instrumentos tradicionales como encuestas, entrevistas o focus groups, este instrumento de creación propia estaba pensado exclusivamente para el público infantil cuya forma de expresión por excelencia es el juego. Los ELI iniciaban con el pedido de un consentimiento a las infancias participantes, que se sumaba a las autorizaciones de familiares y de las institucionales obtenidas previamente. Solicitar el consentimiento de participación de niños y niñas implicaba posicionarlos como sujetos de derecho, capaces de tomar decisiones y ejercer ciudadanía. Tras este inicio, se proponían una variedad de juegos con diferentes desafíos para disparar el juego y la conversación en torno a cuestiones relativas a usos de aplicaciones y experiencias en el mundo digital. Los juegos incluían cartas, movimiento o desplazamiento por el espacio, toma de posición respecto de cuestiones controversiales, armado de listas y actividades de role playing. Al cierre de los ELI, se invitaba a niños y niñas a elaborar un manifiesto colectivo con pedidos al mundo adulto en relación a la ciudadanía digital y un momento para un ejercicio metacognitivo en donde se reflexionaba sobre la experiencia y se solicitaba retroalimentación de los y las participantes respecto de las dinámicas lúdicas empleadas.

A continuación, se presentan las tendencias emergentes surgidas a partir de los cinco casos explorados en el trabajo de campo. Entendemos por “tendencias” aquellos procesos no lineales ni homogéneos (Quevedo, 2015), donde existen tensiones, desigualdades y temporalidades diversas (Álvarez et al, 2023), emergentes de los casos situados en coordenadas temporales, geográficas, culturales, socioeconómicas y con rasgos específicos.

En primer lugar, se identificó un acceso desigual a los dispositivos en los distintos sectores sociales relevados, acompañado de una preocupación de los y las menores participantes porque la falta de acceso conduzca a una exclusión de las conversaciones y actividades digitales con otros niños y niñas, así como también, de derechos fundamentales como el acceso a la salud, la información y la educación. En este sentido, los y las participantes infantiles reconocieron los dispositivos no solo como un medio de vinculación social sino también como una condición de utilidad para sacar turnos en los hospitales públicos, para colaborar en la venta de productos familiares, y como un medio de acceso a la información para cumplir con las tareas escolares y para mantenerse actualizados. En los manifiestos solicitados al finalizar los ELI aparece un reclamo de las infancias al acceso a dispositivos, “aunque sea tener teléfonos celulares ya usados”.

La falta de dispositivos propios en esta franja etaria es compensada por los usos compartidos de dispositivos con diferentes miembros de la familia, sobre todo madres y hermanos. Niños y niñas manifestaron conocimiento de redes que ellos y ellas mismas identificaron como redes propias del mundo adulto (tales como “Facebook” y “X”) a través de ser espectadores de los usos adultos de esas redes.

Otra fuente de exclusión a contenidos digitales que se identificó en el trabajo de campo fueron los problemas de lectoescritura. En este sentido, resulta relevante considerar el impacto de las dificultades con la lectoescritura en relación con la igualdad de oportunidades y de acceso a la información en línea. Es por eso que se resalta la importancia de considerar estas limitaciones al momento de elaborar contenidos de ciudadanía digital por parte de las políticas públicas, y considerar otros lenguajes semióticos como el audiovisual.

En cuanto a aplicaciones utilizadas, Whatsapp emergió como medio de comunicación por excelencia, y fue valorado por estar incluido dentro de algunos planes telefónicos, sin requerir el uso extra de datos. Este resultado coincide con la Encuesta Nacional de Consumos Culturales 2013/2023 (Becerra, 2023). Las redes sociales más mencionadas son Tik Tok e Instagram, a la que los menores acceden tanto desde cuentas propias como desde cuentas de los adultos del hogar. Los menores utilizan la palabra “chusmear”, una denominación de uso cotidiano que significa tomar conocimiento de cuestiones personales y de la vida privada de otras personas, para describir el uso principal de las redes sociales. Dentro de los usos relevados, sobresalen también los juegos en línea. En esta franja etaria, los niños y niñas se presentan más como consumidores que como productores de contenidos. La publicación de contenidos que llevan a cabo parece ser limitada, y entre las razones que lo justifican aparece la falta de cuentas propias, o el temor de ser criticados o ridiculizados o a exponer datos personales que los pongan en situaciones de riesgo.

Niños y niñas manifestaron diversos grados de conocimiento sobre los riesgos y las medidas de cuidado en la navegación por Internet. En los sectores más desfavorecidos, se observó que los y las menores carecían del vocabulario adecuado para describirlos con precisión. En contraste, aquellos participantes que habían participado de jornadas específicas en torno a la temática en la escuela, podían describirlos en detalle y utilizando conceptos específicos, como “privacidad de datos”, “configuración de cuentas”, por ejemplo. Este dato invita a resaltar la importancia de atender estas temáticas desde las instituciones educativas en esta franja etaria. Asimismo, se puso en evidencia una falta de conocimiento generalizado respecto del nomenclador “ciudadanía digital”, que parece sugerir que no se trabaja esta terminología en las instituciones.

Registramos un reclamo de atención y mayor acompañamiento de las personas adultas en las medidas de cuidado pero también exigen respeto por la privacidad de sus intercambios digitales con sus pares. Asimismo, se mostraron críticos respecto del tiempo que las personas adultas pasan en línea y valoraron positivamente el tiempo de calidad en su compañía y por fuera de las pantallas. También solicitaron que se les inculque el amor por la naturaleza y las actividades offline.

En los ELI, los chicos y chicas, señalaron actitudes negativas y condenatorias de los docentes respecto al uso de celulares en la escuela. Asimismo, describieron situaciones de violencia digital que luego son trasladadas a la institución escolar. Algunos conflictos se producen en grupos de Whatsapp o en juegos en línea y continúan en las aulas y los patios del recreo, lo que

pone de manifiesto la necesidad de espacios de reflexión sobre temáticas digitales en la escuela así como también pautar códigos de convivencia en el mundo en línea.

## Conclusiones

A lo largo de este trabajo, presentamos las principales conclusiones que aportan elementos para la creación del registro de época de los usos y las experiencias de ciudadanía digital en niños y niñas de entre 9 y 12 años en la República Argentina, planteado como objetivo principal de esta investigación. Estas conclusiones podrían resumirse en las siguientes categorías centrales:

- Se relevaron desigualdades en el acceso a dispositivos y conectividad en los distintos sectores sociales involucrados, así como también, brechas de acceso a la formación en ciudadanía digital y manejo de la lectoescritura, que impactan en las posibilidades de habitar democráticamente la cultura digital.
- Se identificaron tanto usos autónomos como usos compartidos de dispositivos que no solo tienen relación con el acceso a ellos, sino además con prácticas culturales socializantes, en donde los dispositivos son una forma de compartir contenido con otras personas. En este sentido, emergió la categoría de “espectador de juegos digitales”.
- Se observó que algunas aplicaciones (como Facebook o X) son asociadas por las infancias a las personas adultas, y no constituyen territorios digitales que ellas mismas habiten. Sin embargo, tienen conocimiento de ellas a través de lo que dimos en denominar, la “mirada por sobre el hombro” del adulto.
- Se registraron situaciones de violencia digital en los relatos de las infancias, que comienzan en espacios en línea y se expanden al espacio físico escolar, que demandan atención por parte de los actores adultos escolares.
- Se encontró una valoración positiva por parte de las infancias a recibir jornadas de formación sobre cuidados en el mundo digital organizadas por las instituciones educativas, así como también una demanda de acompañamiento adulto en la navegación en línea, aunque respetando a la vez, la privacidad de los intercambios con otros menores.

Frente a los puntos relevados, compartimos además algunas consideraciones para la implementación de políticas públicas que atienden la cuestión de ciudadanía digital en esta franja etaria

- Adoptar un registro de **consumos culturales** específico en torno a las **edades y género** que incluya a los **factores socioculturales**.
- Considerar la incidencia del entorno sociocultural en la **modalidad del uso tecnológico**, el sentido dado, las posibilidades reales y conocimientos requeridos para la acción digital.
- Contemplar la categoría de **espectador de juegos digitales** como un rol nuevo que compone el vínculo sociodigital.
- Considerar que la **ciudadanía digital no es** un nomenclador en el vocabulario de uso de las infancias.
- Necesidad de **adjetivar como digital lo referente a derechos de ciudadanía**, en los planes curriculares vigentes y las nuevas propuestas integrales de formación en la escolaridad primaria.
- Resaltar la importancia de la **función de la escuela** como institución social primaria **ordenadora de la experiencia digital** que viven.
- Habilitar la creación de **territorios digitales para y de la infancia segura**.

## Referencias

- Álvarez-Cadena, Kerly Angela, Pilamunga-Asacata, Diana Elizabeth, Mora-Alvarado, Karla Gabriela, & Naranjo-Kean-Chong, Miossotty Katherine. (2020). Tiempo en pantalla (televisión, computadora, celular, tabletas) en las relaciones interpersonales entre niños de 8 a 12 años. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 4(15), 258-266. Centro de Estudios Transdisciplinarios Bolivia, (CET-BOLIVIA)
- Becerra, Martin. (2023). “Whatsapp cumple en los hechos una función pública en la argentina”. Revista Bordes. Revista de derecho, política y sociedad. UNPAZ. Buenos Aires.
- Encuesta Nacional de Consumos Culturales 2013/2023. Resultados provisorios, mayo de 2023 [https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2023/05/encc2023\\_informe\\_preliminar.pdf](https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2023/05/encc2023_informe_preliminar.pdf)
- Morduchowicz, R. (2020) Ciudadanía Digital Curriculum para la Formación Docente. UNESCO.
- Quevedo, Luis Alberto (2015). La cultura argentina hoy. Tendencias. Buenos Aires: Siglo XXI.