

**USOS,
OPORTUNIDADES
Y RIESGOS
EN LÍNEA DE
NIÑOS, NIÑAS
Y ADOLESCENTES
EN COLOMBIA**

**USOS, OPORTUNIDADES
Y RIESGOS EN LÍNEA
DE NIÑOS, NIÑAS Y
ADOLESCENTES
EN COLOMBIA**

En los años 2023 y 2024 se desarrolló un estudio cualitativo para conocer los usos, oportunidades y riesgos en línea de niños, niñas y adolescentes en Colombia. Como parte de la continuidad del proyecto, el equipo de la Pontificia Universidad Javeriana ha desarrollado una herramienta de apropiación social de conocimiento que permite a los docentes e investigadores de otras universidades ampliar y actualizar el estudio, y a su vez, reflexionar sobre la situación de niños, niñas y adolescentes frente al ecosistema digital, en contextos cercanos y locales.

Es así como esta herramienta se vuelve un pretexto para continuar con este ejercicio investigativo que permitirá actualizar el conocimiento de esas prácticas, usos y experiencias que los niños, niñas y adolescentes tienen al momento de relacionarse con la tecnología. Así, la invitación está en hacer uso de esta herramienta para, no sólo facilitar una conversación con niños, niñas y adolescentes, sino, también, conocer a profundidad sobre aquellos temas de interés que “mueven” a las generaciones actuales al momento de relacionarse con el entorno tecnológico.

Si así se considera necesario, este ejercicio puede ser compartido con el equipo de investigadores de la Pontificia Universidad Javeriana, para lograr una comprensión interdisciplinaria y un acompañamiento sugerido desde las perspectivas del estudio... (seguiría instrucciones relacionadas con el envío y tratamiento de los datos)



INSTRUCCIONES DEL DISPOSITIVO

















Este dispositivo está pensado para crear un espacio didáctico de conversación y discusión con niños, niñas y adolescentes en relación con el Internet. Se juega con un mazo de cartas y un plegable. Está pensado para aproximar a maestros, padres, madres, mediadores y estudiantes a pensar en conjunto sobre el Internet. Además, es un dispositivo pensado como una herramienta de investigación, por lo que estas conversaciones pueden ser sistematizadas y recolectadas.

OBJETIVO

El objetivo del juego es detonar la conversación por medio de preguntas que activen las historias, anécdotas, preguntas, miedos, intuiciones y secretos que todas y todos podemos tener con Internet. La conversación y el juego nos permite explorar más a fondo imaginarios que niñas, niños y adolescentes han construido con Internet en un espacio didáctico y divertido.

PREPARACIÓN:

Separar las tarjetas de cada color/categoría y colocar la pila de cartas una al lado de la otra. La herramienta plegable debe armarse según las instrucciones de origami, recortando la versión imprimible, o construyendo una propia desde cero con una hoja formato cuadrado. La hoja de caracterización poblacional se debe llenar con la información del lugar y las personas que están llevando a cabo el juego.

	CTRL+F	
	WALN	
	GG	
	VPN	
	ERROR 404	
	HTTP//:	
	AV	
	RANDOM	



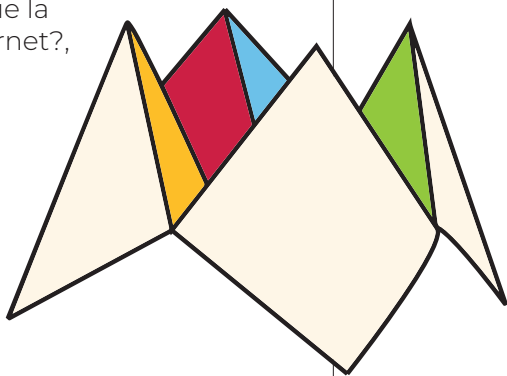
¡COMENZAMOS!

La sesión parte de una breve explicación del ejercicio y el juego. Vamos a comenzar por presentarnos y hacer unas preguntas introductorias:

Al principio vamos a presentarnos. Cada uno de ustedes dirá su nombre, puede ser real o inventado para esta actividad.

Posibles preguntas para comenzar:

- 1.** Me gustaría, que me contaran ¿qué ha sido lo más interesante/chévere que les ha pasado en Internet?
- 2.** Y, cuéntenme, ¿cuándo y cómo fue la última vez que se conectaron a Internet?, ¿qué hicieron? Y, ¿desde dónde se conectaron?



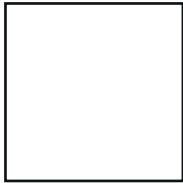
A partir de este momento, vamos a comenzar a jugar con la herramienta plegable, lo que nos permitirá partir con preguntas al azar. De este modo, pediremos un número al azar a los estudiantes para hacer esa cantidad de movimientos. Luego revisamos la categoría correspondiente, sacamos una carta de ese mazo y leemos la pregunta en voz alta, abriendo la discusión.

Como mediador del juego, durante la conversación, anota la mayor cantidad de ideas, frases clave, temáticas generales y preocupaciones expresadas por los niños, niñas y adolescentes en el formato de conclusiones y preguntas. Escucha atentamente y toma nota de sus opiniones.

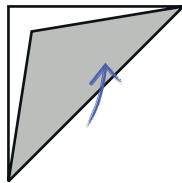
CÓMO ARMAR EL PLEGABLE

En una hoja cuadrada doblar siguiendo estos pasos:

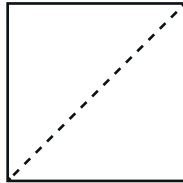
1.



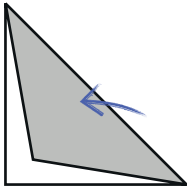
2.



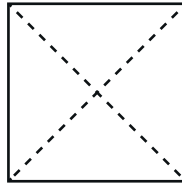
3.



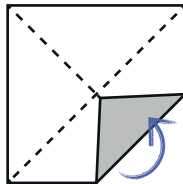
4.



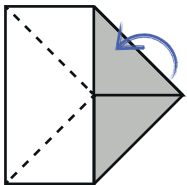
5.



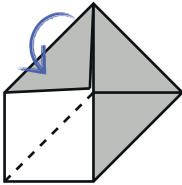
6.



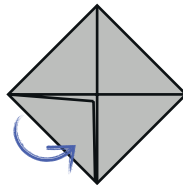
7.



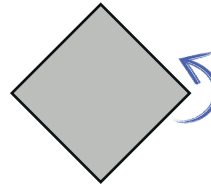
8.



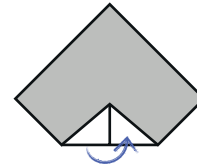
9.



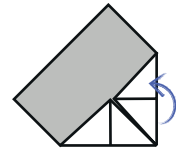
10.



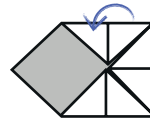
11.



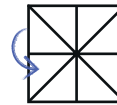
12.



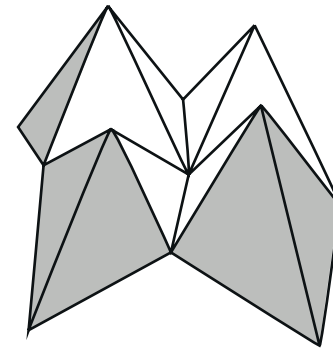
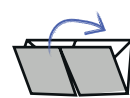
13.



14.



















15.

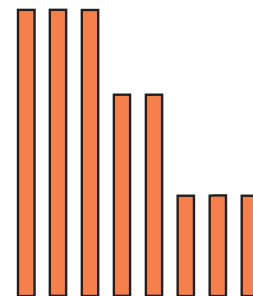


Forma final

CONCEPTOS



	CTRL+F	
	WALN	
	GG	
	VPN	
	ERROR 404	
	HTTP//:	
	AV	
	RANDOM	



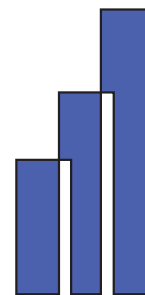
CTRL+F DESCUBRIENDO MUNDOS DIGITALES

Esta categoría es entendida en la investigación, desde el reconocimiento de aquellos momentos o acciones, donde los NNA, al estar en relación con la tecnología, tienen de forma consciente o inconsciente oportunidades de aprendizaje de tipo autónomo o escolar. También, puede incluir oportunidades de participación en actividades cívicas, comunitarias o creativas en línea. Puede referenciar, además, aquellos momentos en los que, mediante los dispositivos, los NNA socializan y/o realizan actividades de entretenimiento o con fines comerciales.



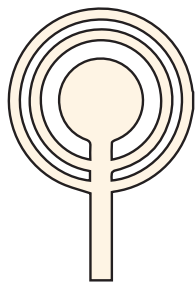
WLAN CONEXIONES COTIDIANAS

Esta categoría es comprendida, dentro de este proyecto, desde aquellas referencias que los niños, niñas y adolescentes mencionan en cuanto a la forma y manera en la que se conectan. Incluye los dispositivos que usan, las condiciones de los servicios que utilizan para conectarse, la materialidad del dispositivo y aquella regulación a la que se enfrentan al momento de acceder y que les permiten estar o no conectados.



GG MAESTROS DE LA RED

Esta categoría identifica la distinción entre aquellas acciones de tipo operativas; de búsqueda e informativas; sociales, que les permite comunicarse de forma eficaz y segura; creativas, para crear contenido en línea; de autoeficacia, que implica la confianza y seguridad de los NNA en sus habilidades y conocimientos digitales; y, de dificultades que tienen o han tenido a la hora de lograr una determinada acción en sus dispositivos o redes.



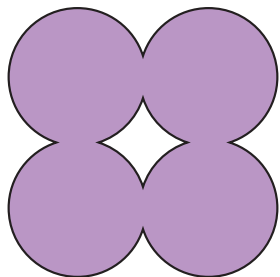
VPN CONEXIONES GUIADAS

Esta categoría incluye el comportamiento por parte de los padres y cuidadores y que muestran las maneras en las que fomentan a los niños, niñas y adolescentes a usar una variedad de oportunidades en línea, junto con su respectivo acompañamiento; abarca, además, los sentimientos y/o percepciones que los niños, niñas y adolescentes manifiestan por el tipo de mediación parental; la mediación escolar, donde se evidencia el apoyo o restricción de los educadores en la escuela; la medicación entre pares, como lo es la ayuda entre amigos/compañeros para lograr algo en Internet; y, la mediación cultural que muestra esas expresiones de los niños, niñas y adolescentes y que hacen parte del imaginario sociocultural en relación con lo digital.



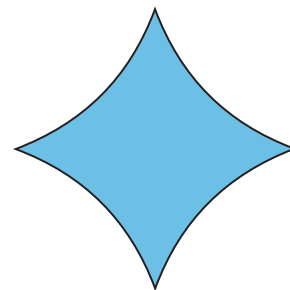
ERROR 404 ALERTA DIGITAL

Esta categoría se centra en identificar las experiencias que pueden ser identificadas por los mismos niños, niñas y adolescentes como riesgosas o indeseables; percepciones sobre determinadas experiencias propias o ajenas en línea; sentimientos de amenaza o vulnerabilidad; pero, también, aquellas situaciones que los NNA han experimentado y que refieren haber aprendido, reflexionado y elaborado como estrategias y formas de actuar para afrontarlo.



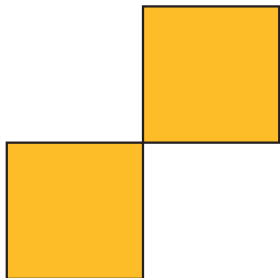
HTTP//: ECOSISTEMAS DIGITALES

Esta categoría busca reconocer todas aquellas nociones que los niños, niñas y adolescentes refieren respecto a la importancia, relevancia o lo interesante de lo “vivido” en Internet. Incluye, además, el significado propio o construido en respuesta a la pregunta ¿qué es el Internet?; y las menciones frente al funcionamiento organización, estructura y/o diseño del Internet –agencia y la incidencia política de los niños, niñas y adolescentes frente a lo digital-.



AV ANTIVIRUS, SALUD DIGITAL

Esta categoría busca comprender aquellos cambios en el uso del Internet, producto de la pandemia del COVID-19 (más o menos utilización de dispositivos, cambio en hábitos, frecuencia, etc.). También busca indagar sobre el uso del Internet en temas relacionados con la salud física, mental y emocional.



RANDOM

Lo que no nos hemos preguntado.

Más que una categoría este grupo de preguntas se ocupa de recoger algunos temas que no fueron objeto del estudio, que han surgido posteriormente o que sirven como detonadores para tocar temas nuevos o animar al grupo a abrirse a la conversación. Incluso es posible que quienes sirvan como mediadores puedan crear preguntas o integrar temas que sean de su interés.

Equipo de investigación

Rocío López-Ordosgoitia, Facultad de Educación,
Pontificia Universidad Javeriana

Gilberto Eduardo Gutierrez, Facultad de Comunicación
y Lenguaje, Pontificia Universidad Javeriana

Mónica Bermúdez-Grajales, Facultad de Educación,
Pontificia Universidad Javeriana

Beatriz Elena Marín-Ochoa, Facultad de Comunicación
Social y Periodismo, Universidad Pontificia Bolivariana

Juan Carlos Ceballos-Sepúlveda, Facultad de
Comunicación Social y Periodismo, Universidad
Pontificia Bolivariana

Diana Alexandra Giraldo-Cadavid, Facultad de
Educación y Pedagogía, Universidad del Valle

Andrea Lafaurie-Molina, Departamento de Educación
en el Instituto de Estudios en Educación de la
Universidad del Norte

Diana Marcela Pedraza Díaz, Departamento de
Formación Humanística, Escuela de Ciencias Sociales,
Universidad Pontificia Bolivariana

Valeria Sánchez Vélez - Asistente de Investigación

Sofía Rincón Ríos - Monitora Asistente de Investigación

Equipo de diseño y producción

Julián David Gutiérrez - Diseño y desarrollo del
dispositivo de investigación del producto de
Apropiación Social de Conocimiento

Megumi Cardona - Diseño del dispositivo de
investigación, Diseño Web, Diseño Gráfico

Usos, oportunidades y riesgos en línea de niños, niñas y adolescentes en Colombia.

Proyecto ganador de la convocatoria
“Apoyo a proyectos interdisciplinarios de
investigación Vicerrectoría de Investigación
Convocatoria 2022 - VRI06-2022”

Facultad de Educación y Facultad de
Comunicación, Pontificia Universidad Javeriana.

