



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA  
DE AGUASCALIENTES**

**CENTRO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES**

**DOCTORADO EN ESTUDIOS SOCIOCULTURALES**

**TESIS**

**APROPIACIÓN DE HABILIDADES DIGITALES DE INFANTES EN SITUACIÓN  
DE ABANDONO Y ORFANDAD PARA SU DESARROLLO HUMANO. EL CASO  
DE LA CIUDAD DE LOS NIÑOS, DE AGUASCALIENTES, MÉXICO.**

**PRESENTA:**

**Solyenitzin Bravo Ponce**

**PARA OBTENER EL GRADO DE:  
DOCTORA EN ESTUDIOS SOCIOCULTURALES**

**TUTOR:**

**Dr. Salvador De León Vázquez**

**INTEGRANTES DEL COMITÉ TUTORAL:**

**Dra. Florencia Enghel**

**Dr. Rodrigo Alejandro de la O Torres**

**Aguascalientes, Ags., 13 de mayo de 2022.**

MTRA. MARÍA ZAPOPAN TEJEDA CALDERA  
DECANO (A) DEL CENTRO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

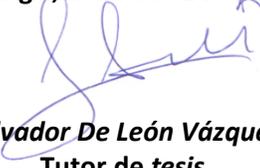
PRESENTE

Por medio del presente como **TUTOR** designado del estudiante **SOLYENITZIN BRAVO PONCE** con ID 24723 quien realizó *la tesis* titulado: **APROPIACIÓN DE HABILIDADES DIGITALES DE INFANTES EN SITUACIÓN DE ABANDONO Y ORFANDAD PARA SU DESARROLLO HUMANO: EL CASO DE LA CIUDAD DE LOS NIÑOS DE AGUASCALIENTES, MÉXICO**, un trabajo propio, innovador, relevante e inédito y con fundamento en el Artículo 175, Apartado II del Reglamento General de Docencia doy mi consentimiento de que la versión final del documento ha sido revisada y las correcciones se han incorporado apropiadamente, por lo que me permito emitir el **VOTO APROBATORIO**, para que ella pueda proceder a imprimirla así como continuar con el procedimiento administrativo para la obtención del grado.

Pongo lo anterior a su digna consideración y sin otro particular por el momento, me permito enviarle un cordial saludo.

ATENTAMENTE  
"Se Lumen Proferre"

Aguascalientes, Ags., a día de 24 de mayo de 2022.



Salvador De León Vázquez  
Tutor de tesis

c.c.p.- Interesado  
c.c.p.- Secretaría Técnica del Programa de Posgrado

MTRA. MARÍA ZAPOPAN TEJEDA CALDERA  
DECANO (A) DEL CENTRO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

PRESENTE

Por medio del presente como **ASESOR** designado del estudiante **SOLYENITZIN BRAVO PONCE** con ID 24723 quien realizó la tesis titulado: **APROPIACIÓN DE HABILIDADES DIGITALES DE INFANTES EN SITUACIÓN DE ABANDONO Y ORFANDAD PARA SU DESARROLLO HUMANO: EL CASO DE LA CIUDAD DE LOS NIÑOS DE AGUASCALIENTES, MÉXICO**, un trabajo propio, innovador, relevante e inédito y con fundamento en el Artículo 175, Apartado II del Reglamento General de Docencia doy mi consentimiento de que la versión final del documento ha sido revisada y las correcciones se han incorporado apropiadamente, por lo que me permito emitir el **VOTO APROBATORIO**, para que ella pueda proceder a imprimirla así como continuar con el procedimiento administrativo para la obtención del grado.

Pongo lo anterior a su digna consideración y sin otro particular por el momento, me permito enviarle un cordial saludo.

**ATENTAMENTE**  
"Se Lumen Proferre"

Aguascalientes, Ags., a día 24 de mayo de 2022.



**RODRIGO ALEJANDRO DE LA O TORRES**  
Asesor de Tesis

c.c.p.- Interesado  
c.c.p.- Secretaría Técnica del Programa de Posgrado

Fecha de dictaminación dd/mm/aaaa: 24 de mayo de 2022

NOMBRE: Solyenitzin Bravo Ponce ID 24723

PROGRAMA: Doctorado en Estudios Socioculturales LGAC (del posgrado): Comunicación y Lenguaje

TIPO DE TRABAJO: (  ) Tesis ( ) Trabajo Práctico

TÍTULO: Apropiación de habilidades digitales de infantes en situación de abandono y orfanda para su desarrollo humano. El caso de la Ciudad de los Niños, de Aguascalientes, México.

IMPACTO SOCIAL (señalar el impacto logrado): que trascendieron lo puramente cognitivo y que están directamente relacionadas con la participación del individuo en la construcción de su entorno, en términos de mejoramiento de la calidad de vida para el empoderamiento.

INDICAR SI NO N.A. (NO APLICA) SEGÚN CORRESPONDA:

INDICAR	SI	NO	N.A. (NO APLICA)	SEGÚN CORRESPONDA:
<b>Elementos para la revisión académica del trabajo de tesis o trabajo práctico:</b>				
SI				El trabajo es congruente con las LGAC del programa de posgrado
SI				La problemática fue abordada desde un enfoque multidisciplinario
SI				Existe coherencia, continuidad y orden lógico del tema central con cada apartado
SI				Los resultados del trabajo dan respuesta a las preguntas de investigación o a la problemática que aborda
SI				Los resultados presentados en el trabajo son de gran relevancia científica, tecnológica o profesional según el área
SI				El trabajo demuestra más de una aportación original al conocimiento de su área
SI				Las aportaciones responden a los problemas prioritarios del país
SI				Generó transferencia del conocimiento o tecnológica
SI				Cumple con la ética para la investigación (reporte de la herramienta antiplagio)
<b>El egresado cumple con lo siguiente:</b>				
SI				Cumple con lo señalado por el Reglamento General de Docencia
SI				Cumple con los requisitos señalados en el plan de estudios (créditos curriculares, optativos, actividades complementarias, estancia, predoctoral, etc)
SI				Cuenta con los votos aprobatorios del comité tutorial, en caso de los posgrados profesionales si tiene solo tutor podrá liberar solo el tutor
SI				Cuenta con la carta de satisfacción del Usuario
SI				Coincide con el título y objetivo registrado
SI				Tiene congruencia con cuerpos académicos
SI				Tiene el CVU del Conacyt actualizado
SI				Tiene el artículo aceptado o publicado y cumple con los requisitos institucionales (en caso que proceda)
<b>En caso de Tesis por artículos científicos publicados</b>				
N.A.				Aceptación o Publicación de los artículos según el nivel del programa
N.A.				El estudiante es el primer autor
N.A.				El autor de correspondencia es el Tutor del Núcleo Académico Básico
N.A.				En los artículos se ven reflejados los objetivos de la tesis, ya que son producto de este trabajo de investigación.
N.A.				Los artículos integran los capítulos de la tesis y se presentan en el idioma en que fueron publicados
N.A.				La aceptación o publicación de los artículos en revistas indexadas de alto impacto

Con base a estos criterios, se autoriza se continúen con los trámites de titulación y programación del examen de grado: Sí  No

**Elaboró:**

\* NOMBRE Y FIRMA DEL CONSEJERO SEGÚN LA LGAC DE ADSCRIPCIÓN: Dr. Salvador De León Vázquez

NOMBRE Y FIRMA DEL SECRETARIO TÉCNICO: Dr. Salvador De León Vázquez

\* En caso de conflicto de intereses, firmará un revisor miembro del NAB de la LGAC correspondiente distinto al tutor o miembro del comité tutorial, asignado por el Decano

**Revisó:**

NOMBRE Y FIRMA DEL SECRETARIO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO: Dr. Alfredo López Ferreira

**Autorizó:**

NOMBRE Y FIRMA DEL DECANO: Mtra. María Zapopan Tejeda Caldera

**Nota: procede el trámite para el Depto. de Apoyo al Posgrado**  
En cumplimiento con el Art. 105C del Reglamento General de Docencia que a la letra señala entre las funciones del Consejo Académico: ... Cuidar la eficiencia terminal del programa de posgrado y el Art. 105F las funciones del Secretario Técnico, llevar el seguimiento de los alumnos.

CALEIDOSCOPIO  
REVISTA SEMESTRAL DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

Registrarse Entrar

Actual Archivos Avisos Acerca de Estadísticas Q Buscar

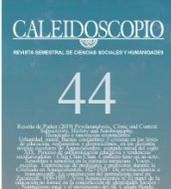
Inicio / Archivos / Núm. 44 (2021) / Artículos

### Eduentretenimiento y comunicación para el desarrollo y el cambio social en la infancia. Una revisión de literatura

Solyenitzin Bravo Ponce  
Centro Regional de Educación Normal de Aguascalientes  
<https://orcid.org/0000-0001-9218-1870>

DOI: <https://doi.org/10.33064/44crscsh2572>

**Palabras clave:** comunicación, cambio social, infancia, pobreza, eduentretenimiento



Enviar un artículo

Conversa con nosotros



revistas



## Agradecimientos

A todas las personas que me apoyaron e hicieron posible que este trabajo se realice con éxito. En especial a mi tutor Dr. Salvador de León Vázquez por compartirme sus conocimientos, guiarme en este proceso y brindarme el apoyo para desarrollarme como investigadora. Valoro muchos sus consejos y dedicación.

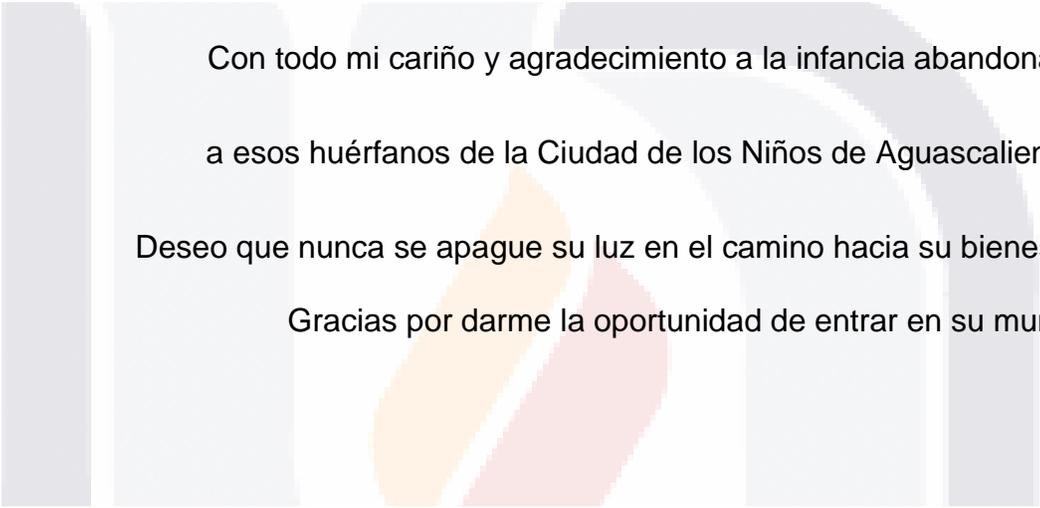
A mi Comité Tutorial, Dra. Florencia Enghel y Dr. Rodrigo Alejandro de la O Torres por su disposición, miradas académicas y acompañamiento durante el trabajo de Tesis.

A todos los profesores del doctorado que me acompañaron en esta etapa, aportando a mi formación tanto profesional y como ser humano.

A las autoridades de las instituciones que apoyaron este proyecto de formación académica para la investigación. En particular a la Universidad Autónoma de Aguascalientes por ofertar posgrados de alta calidad. A mi institución de trabajo el Centro Regional de Educación Normal de Aguascalientes, y al Instituto de Educación de Aguascalientes por otorgarme las facilidades para estudiar el Doctorado. Al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT), por el apoyo otorgado para la realización del posgrado.

A mis padres por ser el soporte de la familia y brindarme el cariño y aliento para salir adelante ante las adversidades. A mis hermanos por estar en todo momento con su buena disposición para apoyar.

A León y Mildred por ser mi fuerza y motivo cada día, agradezco su  
acompañamiento y paciencia.



Con todo mi cariño y agradecimiento a la infancia abandonada,  
a esos huérfanos de la Ciudad de los Niños de Aguascalientes.  
Deseo que nunca se apague su luz en el camino hacia su bienestar.  
Gracias por darme la oportunidad de entrar en su mundo.

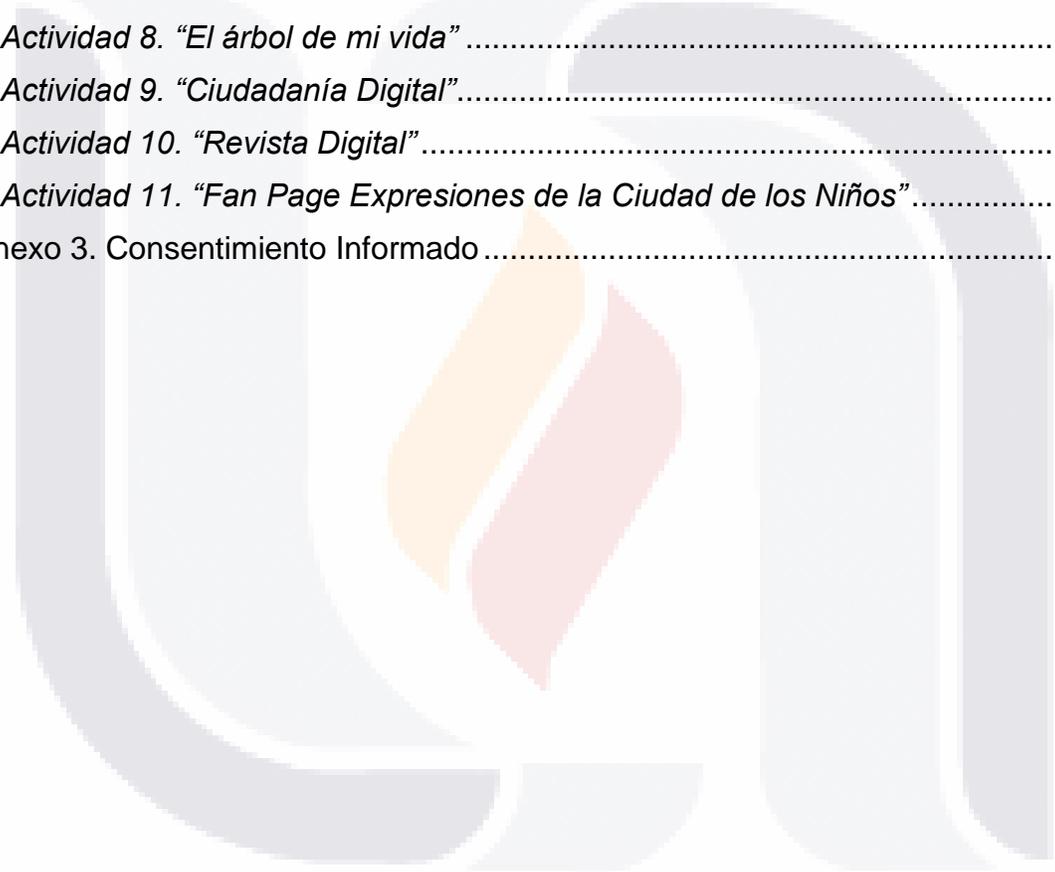
## Índice

Resumen.....	7
Abstract.....	8
Introducción .....	9
Capítulo I. Planteamiento del problema de investigación .....	16
La infancia en situación de abandono. El caso de la Ciudad de los Niños, Aguascalientes.....	17
Una mirada de las herramientas tecnológicas en el escenario de estudio frente a la pandemia de la COVID-19 .....	21
Revisión de literatura: comunicación para el desarrollo, cambio social, edu-entretenimiento y habilidades digitales .....	24
<i>Estrategia para la revisión de literatura</i> .....	24
<i>Discusión en torno a los estudios empíricos</i> .....	30
Comunicación para el desarrollo: los infantes y el uso de herramientas digitales.....	31
<i>Estudios de infancia y comunicación para el desarrollo y el cambio social</i> ....	35
<i>Estudios empíricos sobre edu-entretenimiento: diferentes ámbitos y actores</i> 38	
<i>Edu-entretenimiento para el cambio social en la infancia</i> .....	44
<i>Discusiones y perspectivas críticas sobre la CDCS y la infancia</i> .....	45
<i>Premisas que se retoman de la revisión de literatura para la definición del objeto de estudio</i> .....	49
Justificación académica .....	52
<i>Pertinencia social</i> .....	56
Preguntas de investigación .....	59
<i>Preguntas secundarias</i> .....	59
Objetivos .....	60
<i>Objetivo general</i> .....	60
<i>Objetivos específicos</i> .....	60
Capítulo II. Marco teórico .....	61
Edu-entretenimiento: una estrategia de la comunicación para el desarrollo .....	62
<i>Definición de edu-entretenimiento</i> .....	64
<i>Trayectorias de edu-entretenimiento</i> .....	65

El enfoque de capacidades como una forma de pensar el desarrollo humano..	67
<i>El desarrollo como libertad</i> .....	68
<i>Las capacidades y el marco de elección</i> .....	70
<i>El marco de elección como dimensión de la capacidad para el desarrollo</i> .....	72
<i>Las capacidades propuestas por Nussbaum</i> .....	75
<i>Infancia y capacidades para el desarrollo</i> .....	80
Las tecnologías de la información y comunicación y las habilidades digitales...	81
<i>Habilidades digitales en los infantes</i> .....	84
Síntesis integradora .....	87
Capítulo III. Diseño metodológico.....	88
Perspectiva epistemológica del estudio .....	89
Enfoque de investigación .....	90
Delimitación empírica del estudio de caso .....	91
El taller de edu-entretenimiento digital .....	93
<i>Etapas del proyecto de intervención</i> .....	96
<i>Las actividades del taller de edu-entretenimiento</i> .....	98
<i>Elementos del diseño de actividades</i> .....	101
Técnicas e instrumentos de obtención de información .....	103
<i>Recursos tecnológicos</i> .....	105
Enfoque de análisis .....	105
<i>Dimensiones para el análisis de empoderamiento</i> .....	107
<i>Análisis de capacidades para el desarrollo</i> .....	108
Consideraciones éticas, consentimiento informado y confidencialidad .....	109
Capítulo IV. Presentación de resultados .....	112
Acercamiento, negociaciones y el ingreso al escenario de investigación .....	113
Limitaciones de la investigación: pandemia COVID-19.....	115
<i>Negociaciones para reingresar al campo en pandemia</i> .....	117
<i>COVID-19 en el trabajo de campo</i> .....	119
Las herramientas tecnológicas en la casa hogar .....	120
El juego como un elemento de acercamiento y conocimiento .....	121
<i>Intereses y expectativas tecnológicas de los infantes</i> .....	122
La rúbrica y los niveles de apropiación .....	126

La apropiación de habilidades digitales en los infantes .....	128
El taller de edu-entretenimiento .....	132
“Los reporteros” .....	134
<i>Un juego de escritura para contar historias: “Construir un personaje, reconstruirse”</i> .....	137
“Mis manos” .....	143
“Historietas digitales” .....	149
a) <i>Historieta “Nos queremos”</i> .....	153
b) <i>Historieta “Me gustaría ser chef”</i> .....	156
c) <i>Historieta “Quiero ser niñera”</i> .....	159
“Autorretrato en foto” .....	163
<i>Mi tráiler-movie: “Función de cine, ¿qué historia quieres contar?”</i> .....	166
Video tráiler “Las gallinas” .....	169
“Árbol de mi vida” .....	172
a) <i>Video Tik Tok “Yo perreo sola”</i> .....	175
“Ciudadanía digital” .....	178
“Revista digital” y “Fan page Expresiones de la Ciudad de los Niños” .....	183
Experiencias del uso de la tecnología digital en la casa hogar .....	189
Procesos reflexivos del taller de edu-entretenimiento .....	191
Capacidades para el desarrollo humano en los infantes .....	194
Los infantes al final del proceso del taller de edu-entretenimiento .....	197
Capítulo V. Conclusiones .....	201
Los hallazgos encontrados en la investigación: las habilidades digitales para el desarrollo y las capacidades .....	201
<i>La noción de imaginación digital</i> .....	203
La pregunta de investigación en el escenario de la CDCS, el edu-entretenimiento, el desarrollo humano y las habilidades digitales .....	207
<i>El edu-entretenimiento como estrategia</i> .....	209
Alcances, limitaciones y recomendaciones .....	212
Agenda para futuras investigaciones .....	213
Reconstrucción emocional: la investigadora .....	216
Referencias bibliográficas .....	219
Anexo 1. Rúbrica de Evaluación de Competencias Digitales .....	231

Anexo 2. Descripción de Actividades .....	236
<i>Actividad 1. “¿Qué tal estás?”</i> .....	238
<i>Actividad 2. “Los reporteros”</i> .....	239
<i>Actividad 3. Un Juego de escritura para contar historias: “Construir un personaje, reconstruirse”</i> .....	241
<i>Actividad 4. “Mis manos”</i> .....	246
<i>Actividad 6. “Autoretrato en foto”</i> .....	250
<i>Actividad 7. Mi trailer-movie:“Función de cine, ¿qué historia quieres contar?”</i> .....	252
<i>Actividad 8. “El árbol de mi vida”</i> .....	254
<i>Actividad 9. “Ciudadanía Digital”</i> .....	255
<i>Actividad 10. “Revista Digital”</i> .....	258
<i>Actividad 11. “Fan Page Expresiones de la Ciudad de los Niños”</i> .....	260
Anexo 3. Consentimiento Informado .....	262



**Índice de tablas**

Tabla 1. Clasificación de los estudios por autor de acuerdo con el lugar donde se llevó a cabo la investigación..... 27

Tabla 2. Países de América Latina que destacan en la realización de investigaciones analizadas durante el periodo 2013-2022..... 29

Tabla 3. Clasificación de trabajos en CDCS por tipo de contenido (frecuencia) ... 30

Tabla 4 . Libertades instrumentales sugeridas por Sen ..... 69

Tabla 5. Dimensiones de elección para el empoderamiento ..... 74

Tabla. 6 Capacidades centrales para que una vida sea digna, de acuerdo con Nussbaum (2012)..... 77

Tabla 7. Clasificación de habilidades digitales: funcionales y de alfabetización digital ..... 85

Tabla 8. Técnicas e instrumentos metodológicos de acuerdo con las fases de la investigación-acción ..... 103

Tabla 9. Capacidades centrales del desarrollo humano..... 108

Tabla 10. Etapas del trabajo de campo ..... 119

Tabla 11. Resultados sobre los conocimientos previos de los infantes sobre las TIC ..... 124

Tabla 12. Niveles de adquisición de habilidades digitales..... 127

Tabla 13. Actividades del taller de edu-entretenimiento (promedios)..... 130

**Índice de figuras**

Figura 1. Constitución de la Base Documental..... 26

Figura 2. Clasificación de trabajos por lugar de realización (frecuencias)..... 28

Figura 3. Combinación metodológica: prácticas comunicativas de entretenimiento para el desarrollo de capacidades ..... 94

Figura 4. Proceso dialéctico de la acción individual y colectiva de los infantes como fuente de sus capacidades..... 106

Figura 5. "Toreto. Rápidos y pelones" ..... 139

Figura 6. "Ya me quiero ir" ..... 142

Figura 7. "Ladrona" ..... 145

Figura 8. "Yo quiero un pelotero" ..... 146

Figura 9. "Los cuates" ..... 152

Figura 10. "Nos queremos" ..... 155

Figura 11. "Me gustaría ser Chef" ..... 158

Figura 12. "Quiero ser niñera" ..... 162

Figura 13. "Pollito bailador" ..... 165

Figura 14. "La gallina asesina" ..... 168

Figura 15. "Las gallinas" ..... 171

Figura 16. "Las amigas nunca se rechazan" ..... 174

Figura 17. "Yo perreo sola" ..... 177

Figura 18. Collage " Los derechos de las niñas y de los niños" ..... 182

Figura 19. "Revista digital: Expresiones de la Ciudad de los Niños" ..... 184

Figura 20. Infantes crean sus productos digitales ..... 185

Figura 21. Página Web "Expresiones de la Ciudad de los Niños"..... 186

Figura 22. Presentación de las producciones a la comunidad de la casa hogar. 187

Figura 23. Presentación de un video producido por los infantes para despedir al director de la casa hogar ..... 191

## Resumen

Esta investigación analiza el estudio de caso en una institución que alberga a niñas y niños en situación de orfandad y abandono en Aguascalientes, México. El trabajo se realizó durante la pandemia de COVID-19, condición que evidenció las desigualdades de acceso a la tecnología (CONEVAL, 2021). Su objetivo es comprender y analizar el proceso de empoderamiento que los infantes en situación de abandono y orfandad de la Ciudad de los Niños, Aguascalientes, México, son capaces de protagonizar al adquirir capacidades y habilidades en comunicación digital en la creación de producciones para favorecer su desarrollo humano.

El estudio se llevó a cabo desde un enfoque de investigación cualitativa y la investigación-acción que consideró el taller de edu-entretenimiento como una estrategia de la Comunicación para el Desarrollo y el Cambio Social (CDCS) en donde se trabajó con 49 infantes de entre 8 y 14 años, mediante el uso de herramientas tecnológicas que permitieron la adquisición de habilidades digitales y capacidades para su desarrollo humano.

El estudio concluye que las creaciones realizadas por los infantes incrementaron sus capacidades y sus elecciones como parte fundamental del desarrollo humano y de su libertad para crear y producir, lo que enmarca un proceso de empoderamiento a través del uso de la tecnología digital. Además, los productos constituyen fragmentos de "Imaginación Digital" que registran una aparente tensión entre sus deseos y la realidad que emerge como una forma de acercarse a las reflexiones de la niñez en situación de abandono y orfandad.

Palabras clave: comunicación, desarrollo humano, edu-entretenimiento, infancia, habilidades digitales.

## **Abstract**

This research analyzes the case study in an institution that houses children in situations of orphanhood and abandonment in Aguascalientes, Mexico. The work was made out during the COVID-19 pandemic, a condition that evidenced inequalities in access to technology (CONEVAL, 2021). Its objective is to understand and analyze the process of empowerment that infants in situations of abandonment and orphanhood of the City of Children, Aguascalientes, Mexico, are able to start in by acquiring skills and abilities in digital communication in the creation of productions to favor their human development.

The study was carried out from a qualitative research and action research approach that considered the edu-entertainment workshop as a strategy of Communication for Development and Social Change (CDCS) where we worked with 49 infants between 8 and 14 years old, through the use of technological tools that allowed the acquisition of digital skills and capabilities for their human development.

The study concludes that the creations made by infants increased their abilities and their choices as a fundamental part of human development and their freedom to create and produce, which frames a process of empowerment through the use of digital technology. In addition, the products constitute fragments of "Digital Imagination" that register an apparent tension between their desires and the reality that emerges as a way of approaching the reflections of children in situations of abandonment and orphanhood.

Keywords: communication, human development, edu-entertainment, childhood, digital skills.

## Introducción

En los últimos años, se han realizado estudios acerca de la tecnología digital que usan las niñas y niños en diferentes latitudes del mundo, por ejemplo, en China y Australia, Dezuanni (2018); en España, Rascón-Gómez et al. (2019) y Tena et al. (2019); en Bolivia, Tapia (2019); en Colombia, Díaz-Murillo et al. (2020), y en México, Pérez-Soto et al. (2020). Éstos han atendido distintas poblaciones de infantes de áreas rurales en situación de vulnerabilidad, como los estudios de Pérez-Soto et al. (2020), Díaz-Murillo et al. (2020), Rascón-Gómez et al. (2019), Tena et al. (2019), y también en zonas urbanas, como el trabajo de Dezuanni (2018). Aunado a esto, los organismos internacionales han puesto su interés en que se desarrollen las habilidades digitales en las niñas y niños, pues así lo demuestran varios informes y documentos: Agenda de la infancia y la adolescencia en México (UNICEF, 2019a), Los derechos de la infancia y la adolescencia en México (UNICEF México, 2018b), Niños en un mundo digital (UNICEF, 2017b), Derechos de la infancia en la era digital (UNICEF, 2014) y Las políticas TIC en los sistemas educativos en América Latina (Díaz Barriga, 2014).

Por otro lado, la Agenda 2030 pone de relieve la importancia que tiene mejorar el uso de la “tecnología instrumental, en particular la tecnología de la información y las comunicaciones”, como un elemento fundamental del empoderamiento (Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), 2018, p. 25). Sin embargo, “las prácticas digitales de los niños presentan un desafío social significativo a padres, educadores y responsables políticos y siguen siendo poco investigadas” (Dezuanni, 2018, p. 82).

Este trabajo de investigación pretende ser un aporte a los estudios de comunicación para el desarrollo enfocado en la población vulnerable, en este caso, las niñas y niños en situación de abandono y desamparo de una casa hogar en Aguascalientes, México. Se implementó y pensó en “otra comunicación” (Ahumada, 2019, p. 45), una participativa, como lo plantea Freire (2018), que lleve a los marginados a estimular la cultura del silencio para asumirse como sujetos de su propio destino, reinventándose de abajo hacia arriba, donde tengan el derecho a tener voz y no sólo de escuchar.

Aunado a lo anterior, el objetivo de este trabajo es proponer el edu-entretenimiento como una estrategia de comunicación que busca la adquisición de habilidades digitales de los infantes en situación de abandono a través de herramientas tecnológicas, con el fin de mejorar y facilitar sus capacidades para el bienestar y el desarrollo. Todo ello en la óptica de contribuir al inicio de cambios positivos en el contexto de una institución donde las niñas y niños en situación de orfandad se encuentran acogidos. Además, desde la perspectiva sociocultural, se abordan los procesos de comunicación como una forma de trabajar a favor del desarrollo que atiende las voces de las niñas y niños para otorgar mayor reconocimiento e influencia pública en temas como valorar el ejercicio de sus derechos a comunicarse, a expresarse y a participar en las decisiones relacionadas con su bienestar.

Este interés surgió como una intuición relacionada con una anécdota que viví en mi labor como educadora en una actividad de observación y práctica docente con estudiantes del Centro Regional de Educación Normal de Aguascalientes

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

(CRENA) que se forman para ser docentes de educación básica. El suceso ocurrió en una comunidad indígena tzotzil de los Altos del estado de Chiapas, México. Este sitio es una zona marginada que se encuentra en situación de vulnerabilidad por ser uno de los grupos más empobrecidos y analfabetos del país. En un recorrido por el lugar, me tocó observar al interior de un templo a una niña indígena tzotzil que interactuaba con un teléfono celular mientras su abuela, rodeada de velas blancas, rojas y negras, e hincada sobre las hojas de pino, realizaba rezos, ofrendas y sacrificaba una gallina degollándola. La escena captó mi atención por unos minutos porque estaba presenciando una manifestación del sincretismo religioso que, a su vez, se traslapaba con la presencia de prácticas de comunicación de la era digital, todo ello en un contexto que aparecía como vulnerable debido a las condiciones de pobreza del entorno.

La práctica comunicativa que realizaba la niña tzotzil llamó mi atención, primero, porque a las personas ajenas a la comunidad no se les permite el uso del celular y cámaras al interior del templo; segundo, ¿qué tipo de práctica comunicativa estaba realizando la niña? Esto último me hizo reflexionar en las oportunidades que se presentan gracias a los procesos de comunicación que son mediados a través de dispositivos móviles y digitales que cada vez son más accesibles, incluso para las personas que habitan contextos marginados como en el que nos encontrábamos.

La impresión que esto me causó me llevó a pensar en las niñas y niños en situación de pobreza y marginación, y las formas en las que se puede contribuir a su desarrollo si aprenden a usar favorablemente las herramientas digitales que, a

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

pesar de las condiciones sociales de su entorno, parece que ya forman parte de su cotidianidad; como lo expresan Figueras-Maz, Mónica; Arciniega Cáceres (2019):

los nativos digitales son menores de 30 años, por tanto, han nacido y crecido con la tecnología a su alcance y eso significa que se desenvuelven de forma natural y casi innata en este entorno digital. Sin embargo, esta destreza tecnológica no garantiza automáticamente que sean personas competentes en el uso de las TIC (Figueras-Maz, Mónica; Arciniega Cáceres, 2019, p. 23).

Las niñas y los niños en situación de abandono y orfandad constituyen una población en pobreza de alta vulnerabilidad; las cifras indican que “uno de cada dos niñas y niños en México están en situación de pobreza”, según el Informe Anual México (UNICEF, 2017, p. 4). Es así como la intuición generada por los acontecimientos anteriores se convirtió en el germen que me llevó a formular esta investigación. De ello retomo, como elementos de construcción de mi objeto de estudio, los contextos de precariedad de las niñas y niños en México y las posibilidades que abren las prácticas comunicativas con las herramientas digitales para el desarrollo de capacidades. En este caso, me propuse explorar el entretenimiento como una estrategia para favorecer el desarrollo de las capacidades en los infantes.

Desde este punto de vista, este trabajo se realizó mediante una intervención social a través de la investigación-acción que retoma los principios de la comunicación para el desarrollo, dirigida al cambio social en los infantes que forman parte de la Ciudad de los Niños de Aguascalientes. Lo anterior implicó facilitar la apropiación de habilidades digitales en los niños y niñas para su adquisición por

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

medio de herramientas tecnológicas, a través de un taller de edu-entretenimiento con prácticas comunicativas. En este sentido, se intentó que las niñas y niños no sólo hicieran presentes sus capacidades, sino que, de manera crucial, tomaran la voz. Para que los infantes de la Ciudad de los Niños se apropiaran de las habilidades digitales, la tesis parte de un trabajo empírico cualitativo, con el fin de argumentar en términos concretos cómo las niñas y niños orientan sus capacidades para actuar como una práctica que puede o no fomentar la justicia y fortalecer la comunicación como un derecho y una capacidad.

En este estudio participaron 49 niños y niñas de entre 6 y 14 años que forman parte de la población infantil que constituye la institución Ciudad de los Niños de Aguascalientes, México. Dicho establecimiento es una casa hogar que da asistencia a infantes huérfanos y desamparados de la región, incluso de otras partes de la República Mexicana. Acoge a los infantes que sufren discriminación, exclusión, marginación, violencia, malos tratos y que están privados del derecho de un hogar y una familia con la cual realizarse y aspirar a bienes mejores.

Para esta investigación, las prácticas comunicativas se comprenderán a partir del contexto donde se apropian, desde su dinámica comunicativa, participativa y de interacción, entendiéndose como actos comunicativos que generan diversos tipos de interacciones: lingüísticas, corporales y pensamientos que expresan la forma en que las niñas y niños construyen significados y apropiaciones para materializar sus capacidades en diferentes tipos de producciones digitales.

El documento se integra por cinco capítulos, en el primer capítulo se sitúa, define, justifica y enuncia el problema de investigación. Para su estudio se planteó

la siguiente pregunta: ¿Cómo ocurre la apropiación de habilidades digitales en los infantes en situación de abandono de la Ciudad de los Niños, Aguascalientes, México, a través de una intervención de edu-entretenimiento en relación con la adquisición de capacidades de elección para su desarrollo? Con esta pregunta se genera conocimiento y se explica la comprensión del proceso de apropiación de habilidades digitales de los infantes en situación de abandono por orfandad o por estar bajo custodia en un proceso judicial y cómo son favorecidos por el edu-entretenimiento para el desarrollo de sus capacidades y empoderamiento, en un espacio situado que ocurre en el contexto del centro de México.

También se expone el planteamiento del problema que aborda la investigación, la revisión de la literatura que permitió centrar las principales discusiones y hallazgos del campo de la comunicación para el desarrollo y cambio social (CDCS), las habilidades digitales y las capacidades para el empoderamiento de la infancia en situación de abandono y orfandad, así como sus cruces, con los cuales se plantean las ideas que permiten definir el objeto de estudio.

En el segundo capítulo, se presenta el marco teórico que sustenta el estudio. Las líneas teóricas que orientan y definen este apartado conceptualmente se centran tres ejes: 1) El Edu-entretenimiento como una estrategia de la comunicación para el desarrollo, 2) el enfoque de capacidades como una forma de pensar el desarrollo humano y 3) las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y las habilidades digitales. En el primer eje, se explica como el Edu-entretenimiento se enlaza con la investigación como una estrategia de la comunicación para el desarrollo, así como sus trayectorias. En el segundo eje, se discute la infancia como

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

eje analítico para conceptualizar a las niñas y niños en situación de abandono; así como las capacidades para el desarrollo, elección y empoderamiento centradas en el enfoque del desarrollo humano, la perspectiva del desarrollo como libertad y la teoría de capacidades de acuerdo con las propuestas de Amartya Sen, (2000) y Martha Nussbaum, (2012). En el tercer eje, se plantean las habilidades digitales que se proponen desde varios planteamientos realizados en los últimos años por parte de diferentes organismos, como la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT), la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), la Unión Europea y el Marco de Habilidades Digitales de la Secretaría de Comunicaciones y Transportes de México (SCT, 2019) que plantean un Marco de Habilidades Digitales que parte de las tendencias tecnológicas que establecen las necesidades de inclusión de la sociedad con base en los estándares internacionales.

En el capítulo cuatro se presentan los resultados que dan respuesta a la pregunta de investigación. Se contemplan tres apartados que abordan la estrategia de intervención: diagnóstico, intervención y evaluación. En el diagnóstico se describen las situaciones que se vivieron para ingresar al campo, desde las negociaciones hasta las afectaciones de la investigación por la pandemia de la COVID-19 y concretar la formulación del taller de edu-entretenimiento; también se contextualiza la situación de vulnerabilidad donde habitan los infantes por el abandono físico, emocional y económico. Todo esto es valioso para mostrar desde el comienzo de esta investigación-intervención las condiciones desfavorables desde las cuales se trabajó. En la etapa de intervención se desarrolla la parte etnográfica

del taller de edu-entretenimiento respecto a las capacidades de los infantes y la forma en que emergen desde sus motivaciones, sentimientos y prácticas comunicativas que reflejan las percepciones y construcción de sentido de las niñas y niños a través de una muestra de sus creaciones digitales. Por último, en la evaluación se presentan los hallazgos sobre cómo se desplegó el nivel de apropiación de habilidades digitales con el taller de edu-entretenimiento, esto ligado a fortalecer sus capacidades para el desarrollo.

Finalmente, en el capítulo seis se exponen las conclusiones derivadas de este trabajo. Se apuntan algunas discusiones y cuestiones críticas desde los enfoques centrales en los que se fundamentó el trabajo de investigación; además, se apuntan las principales aportaciones, alcances y limitaciones del estudio, así como la agenda para futuras investigaciones.

## **Capítulo I. Planteamiento del problema de investigación**

## **La infancia en situación de abandono. El caso de la Ciudad de los Niños, Aguascalientes**

Las niñas y niños en Aguascalientes atraviesan diferentes vulnerabilidades como la desigualdad, así como factores contextuales, entre los que se encuentra la pobreza, el origen étnico, la discapacidad, el estatus migratorio, la identidad de género, el abandono, el desamparo, entre otros; situaciones que los hace enfrentar barreras para acceder a mejores condiciones de vida y bienestar. En este escenario complejo para los infantes, se plantea un trabajo de investigación cuyo objetivo es comprender y analizar cómo los infantes en situación de abandono de un orfanato de Aguascalientes, México, logran empoderarse a través de la adquisición de habilidades y capacidades en comunicación digital, mediante la creación de producciones, a partir de una estrategia de edu-entretenimiento.

Todo ello en la óptica de coadyuvar a que adquieran herramientas de empoderamiento para contribuir en su propio desarrollo y favorecer, desde las acciones individuales-colectivas, el cambio pro-social, con la visión de colaborar con los esfuerzos nacionales para promover una nueva generación de niñas y niños, quienes, a través de una intervención con herramientas tecnológicas, tengan igualdad de acceso a oportunidades de habilitación digital y “estén empoderados para impulsar un cambio y desarrollo positivo en la sociedad” (UNICEF México, 2021, p. 2).

En los últimos años, organizaciones como la UNICEF, en colaboración con otras como Essity para Latinoamérica, se han dado a la tarea de emprender

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

acciones de empoderamiento para la infancia, específicamente de las niñas en situación de marginación y vulnerabilidad. Las acciones se centran en apoyar los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) de las Naciones Unidas. Uno de los estudios más recientes: “Bienestar personal: clave para el progreso social” (WSSCC & Essity, 2019), apoya a niñas en comunidades muy vulnerables con la importancia de empoderarlas a través de la salud y el bienestar. De igual manera, UNICEF (México, 2021) promueve acciones para el empoderamiento de la infancia en situación de fragilidad y conflicto, aplicando en la primera infancia programas de empoderamiento, empleo y desarrollo de habilidades.

En este terreno, desde la perspectiva sociocultural, los procesos de comunicación permiten que los infantes, en calidad de agentes, se coloquen con mayor reconocimiento en el marco de sus determinaciones estructurales, con relación al ejercicio de su derecho a comunicarse, expresarse y participar en las decisiones relacionadas con su bienestar. Las determinaciones estructurales a las que me refiero corresponden a un contexto de desigualdad, abandono y marginación que enfrentan las niñas y niños de este estudio, particularmente en la era digital, en la que el acceso a las tecnologías de la información y comunicación como bien público global no se ha logrado. Esto se reflejó aún más con la pandemia de la COVID-19, según el informe “Reimaginemos el futuro para cada niña, niño y adolescente” de UNICEF México (2021), que deja al descubierto la brecha de desigualdad que existe en la sociedad, donde los infantes no tienen las mismas oportunidades.

La infancia es una etapa en la que se juega, aprende, socializa, sueña e imagina la vida que hay por delante; también es donde se desarrollan las interacciones con el entorno y las habilidades para crear, expresarse y comunicarse. Sin embargo, no todos tienen las mismas oportunidades, pues el hecho de haber nacido en una era donde predominan los entornos digitales no garantiza habilidades tecnológicas homogéneas. La realidad que viven en su cotidianidad los infantes marginados se agrava cuando viven en una casa de acogida u orfanato, carentes de recursos que les limita sus oportunidades futuras para desarrollarse en entornos digitales que los apoyen en utilizar tecnologías, apropiarse de sus usos y que así puedan participar activamente en la sociedad e insertarse en el mercado laboral (OCDE, 2011).

En este estudio es posible identificar a las niñas y niños huérfanos o a aquellos cuya carencia de padres disminuye los cuidados y educación, es decir, a la “infancia abandonada” (Castillo, 1995, p. 454), para quienes la sociedad crea instituciones bajo diversos nombres, como hogar infantil, puericultorio, ciudad de los niños, entre otros. Estas instituciones ejercen su tutela en nombre del amor al prójimo, la solidaridad social o la caridad. Por esta razón, involucrar a la infancia como agente importante del cambio es una estrategia esencial para abandonar esa mirada caritativa en favor de otra, centrada en la acción para el desarrollo que conduce a resultados positivos (Enghel, 2014).

En México existen 879 casas hogares para menores de edad y seis de estas se ubican en Aguascalientes según cifras de los resultados del Censo de Alojamientos de Asistencia Social (CAAS) realizado por (Instituto Nacional de Estadística y Geografía, (2015). Los niños huérfanos son particularmente

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

vulnerables a la trata y otros tipos de explotación, como utilización sexual, obligados a mendigar, vender productos en las calles y otros tipos de trabajo infantil. Los niños de mayor edad a menudo abandonan la escuela para ayudar a mantener a hermanos más pequeños.

La Ciudad de los Niños, en Aguascalientes, México, es una casa hogar donde se situó este trabajo de investigación. Se encuentra ubicada en la zona rural, al surponiente del municipio del estado de Aguascalientes, México. En este sitio hay 83 niños y niñas de uno hasta los 17 años. Entre ellos, hay 49 que tienen entre los seis y 14 años de edad, el grupo más numeroso del orfanato. Son ellos quienes forman parte de esta investigación. La institución mencionada es un hogar de beneficencia que acoge a infantes huérfanos y abandonados por sus padres, donde la distancia entre las niñas y niños que la habitan respecto a la posibilidad de acceso a la tecnología es una cuestión de desigualdad estructural, expresada en la carencia misma de las herramientas básicas y necesarias para apropiarse de ella.

Más aún, la falta de políticas dirigidas a abatir el rezago tecnológico en este tipo de instituciones está, simplemente, fuera de las agendas del Estado. Esto significa que, a pesar de que sus derechos estén reconocidos por un ordenamiento jurídico, en la realidad no están dadas las condiciones para que los infantes con situaciones de vulnerabilidades tengan acceso a herramientas tecnológicas. Con lo cual, también los deja carentes de medios para expresarse a través de la tecnología digital. Los infantes que forman parte de la Ciudad de los Niños “proviene de un contexto de pobreza, orfandad, vulnerabilidad económica, familia disfuncional, abandono, delincuencia, drogadicción, violencia física, sexual y psicológica,

carencia de afecto y atención, entre otras” (entrevista con el director de la casa hogar, 9 de octubre de 2020). Lo anterior es un atentado a sus derechos humanos porque supone una amenaza para su vida física y emocional (UNICEF y CONEVAL, 2019).

### **Una mirada de las herramientas tecnológicas en el escenario de estudio frente a la pandemia de la COVID-19**

Con la pandemia de la COVID-19 se implementaron acciones por parte del gobierno para que los infantes tuvieran acceso a la tecnología y accedieran a los servicios de educación desde sus hogares; sin embargo, los menores a los que me referí anteriormente no recibieron ningún apoyo. Este sector desfavorecido enfrenta una normalidad marcada por las diferencias sociales y oportunidades que ensancha la brecha que los separa de las oportunidades de acceder a la tecnología digital.

En México, según Statista (2020), se estimó una población de 84.1 millones de usuarios de internet, que representa 72% de la población de seis años o más. Sin embargo, en medio de las diferencias estructurales, los infantes de las instituciones de caridad no cuentan con estos medios para acceder a internet. Cuando accedí al escenario de investigación, me encontré con la pandemia de la COVID-19, la cual dejó al descubierto las condiciones en las que se encuentran los infantes de la institución de la Ciudad de los Niños. Si bien, las niñas y niños permanecen en situación de abandono familiar, las restricciones que se implementaron con la pandemia de la COVID-19 los llevaron a una desolación aún mayor.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Las visitas que recibían los infantes los domingos por parte de los bienhechores de la sociedad civil o algún familiar lejano o padrino fueron canceladas. Los menores se enfrentaron a la falta de socialización con otras personas diferentes a su institución, lo que derivó en desafíos en términos de comunicación, pues la carencia de dispositivos tecnológicos los mantuvo aislados del mundo exterior, en contraste con el resto de la sociedad que migró muchas de sus actividades a las plataformas digitales durante ese periodo.

El Instituto Nacional de Estadística y Geografía et al., (2021) en colaboración con la Secretaría de Comunicaciones y Transportes (SCT) y el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT), publicó la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2020 en la cual estima que 78.3% de la población de 6 años o más ubicada en áreas urbanas son usuarios, mientras que los usuarios con respecto al área rural representan 50.4 por ciento (INEGI, 2021). La información anterior no se ve reflejada en la niñez de la casa hogar de este estudio, pues la sala de cómputo de esta institución de caridad se ubica en el área asistencial, que a primera vista presenta una imagen de basura electrónica: deshechos de computadoras, monitores quebrados, teclados sin teclas, ratones (mouse) sin funcionar, procesadores sin unidades de disco, entre otros restos de aparatos, además de una enorme cantidad de polvo. La escena deja en evidencia el rezago que enfrentan.

Según los datos del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), en 2020 , “en México hay 84.1% de usuarios de Internet, que representan 72.0% de la población de seis años o más, de los cuales sólo 44.4% usan computadora” (INEGI

et al., 2021, p. 2). Situación que alcanza a la Ciudad de los Niños, pues en ésta, el acceso a internet era limitado, sólo contaban con un módem para abastecer a toda la comunidad. El servicio de internet para los infantes sólo se podía obtener a través de una computadora ubicada en la biblioteca del área asistencial, que era utilizada como recompensa, es decir, sólo para ver películas cuando las niñas y niños se portaban bien.

Las tecnologías forman parte de la vida cotidiana y, por tanto, de nuestras habilidades. En cambio, en el caso de los infantes de este orfanato, por su condición de marginación y la carencia de equipos tecnológicos, se exagera la brecha digital. Según datos de UNICEF (2014), la brecha digital agrava desigualdades en el acceso a información y conocimiento, socialización con pares, visibilidad y manejo de herramientas básicas para desempeñarse en la sociedad. Apostar a reducir esta brecha permite sinergias virtuosas de inclusión social y cultural entre niños, niñas y adolescentes, con impactos positivos en el desarrollo de capacidades y generación de oportunidades para toda su vida.

Ante esto, las niñas y niños abandonados y en orfandad se ratifican como población vulnerable, una estructura invisible que, de a poco, alcanza el último escalón, quienes, además, son acechados por riesgos de violencia sexual, física y emocional. Sobra decir que eso se traduce en pocas posibilidades de desarrollo humano. Para dar sustento al planteamiento del problema, en los siguientes apartados se perfila la revisión de la literatura que enmarca la propuesta de investigación.

## **Revisión de literatura: comunicación para el desarrollo, cambio social, edu-entretención y habilidades digitales**

En este apartado se muestran los aportes de la producción académica que derivó de la revisión bibliográfica, lo cual me permitió explorar, en primer lugar, un acercamiento a los estudios realizados bajo el enfoque de la comunicación para el desarrollo y el cambio social; en segundo lugar, descubrir el edu-entretención como una estrategia que promueve el cambio y las transformaciones a nivel individual y colectivo a partir de la construcción de sentido de la propia realidad, de la creación, la resignificación y la transformación de los entornos sociales y políticos, que a través de las TIC encuentran nuevos espacios para la producción y difusión, además de encarar las tendencias en las políticas registradas en los últimos años en torno al empoderamiento de la infancia, a través del uso de la tecnología y las habilidades digitales que se promueven desde este enfoque, que ponen el énfasis en la palabra, el diálogo y la reflexión. En tercer lugar, encontrar la dirección metodológica y teórica para orientar las acciones de la intervención con los niños y niñas de esta investigación.

### ***Estrategia para la revisión de literatura***

La construcción de los aportes teóricos, o el estado de la cuestión, inició con una exploración que abarcó un periodo de cinco años, de 2017 a 2022. Se realizó un análisis de los artículos publicados en los siguientes repositorios digitales: Scopus, Redalyc, Sage y Scielo. Las bases de datos fueron elegidas por el potencial para acceder a materiales sobre el tema de investigación en cuestión. Se encontró que esta temática es muy amplia y por ello se decidió centrar la búsqueda en los

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

trabajos que se enfocan en comunicación para el desarrollo, infancia y empoderamiento, a fin de seleccionar textos más específicos.

Para la selección de la unidad de análisis se valoraron aquellos artículos que, en su título, resumen o palabras clave, hicieran referencia al menos a uno de los conceptos relacionados con la investigación. Aunado a esto, se buscó información que ofrecen organismos internacionales, como la ONU, UNESCO, UNICEF y Banco Mundial, respecto al tema. De los artículos que aparecieron en la búsqueda inicial, se eliminaron aquellos a los que no se tuvo acceso al artículo completo, o bien, cuyo contenido no correspondía a la temática de interés. De este proceso resultaron 66 trabajos en inglés y español, a los que se añadieron siete trabajos de organismos internacionales, para llegar a un total de 73. La búsqueda de los repositorios digitales Scopus, Redalyc, Sage y Scielo fue el primer paso de un proceso de constitución de la base documental que se refleja en la Figura 1.

**Figura 1. Constitución de la Base Documental**

**Figura 1**

*Constitución de la Base Documental*



**Nota:** La figura representa el total de documentos encontrados en las bases de datos científicas.

Los trabajos se analizaron y clasificaron en una hoja de cálculo, registrando la referencia completa, el *abstract* y los elementos que apoyaron para tener una descripción general de la literatura acerca del tema, como el tipo de texto teórico, metodológico, teórico-metodológico, histórico, estado de la cuestión, reportes de investigación, investigación-intervención, análisis de políticas públicas y/o diagnósticos; el lugar donde fue realizado el estudio, el año de publicación y el alcance: específico, global, nacional y regional. A partir del análisis que se realizó se clasificaron los estudios de acuerdo con el lugar donde se llevó a cabo el trabajo de investigación. Esta información se concentra en la Tabla 1.

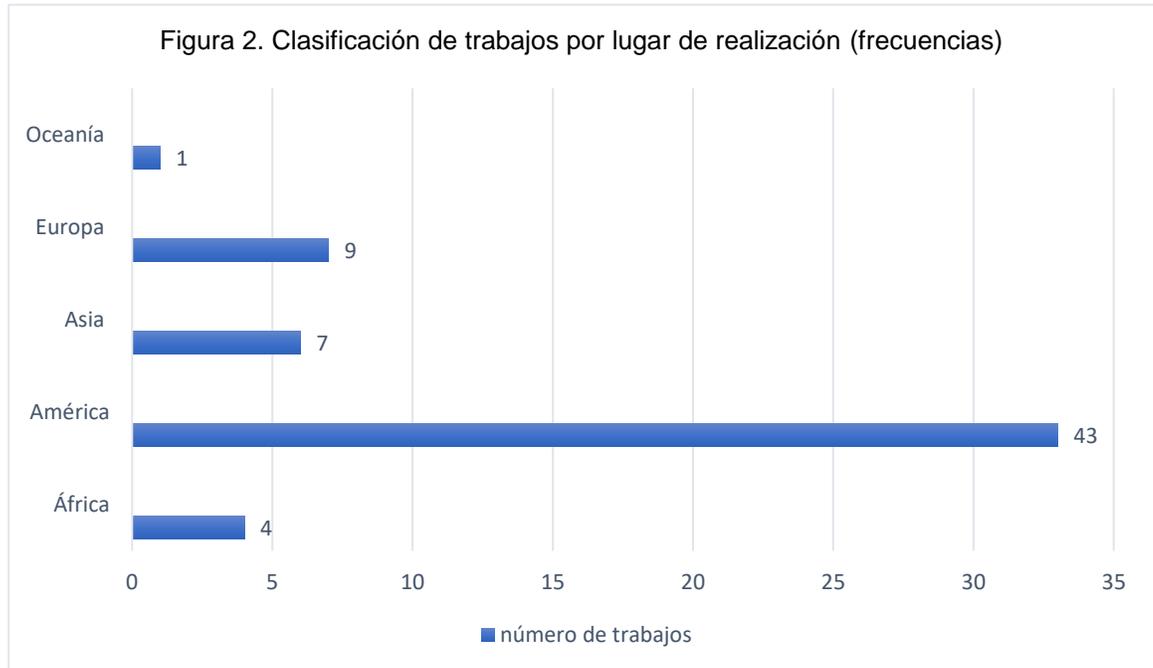
**Tabla 1.** Clasificación de los estudios por autor de acuerdo con el lugar donde se llevó a cabo la investigación

Continente	Autores
África	Baú (2016); Baú (2018b); Ndlela & Mulwo (2017) y Makwambeni & Salawu (2018)
América	García Caballero, (2021); Díaz-Murillo. et al., (2020); Becerril-Velasco, (2020); Pérez-Soto et al., (2020); Ahumada, (2019); Figueras-Maz, Mónica; Arciniega Cáceres, (2019); Ramírez, (2019); Tapia, (2019); Copley, (2018); Albarello Francisco, (2018); Fernández, (2018); Alonso, A.J., De Frutos, R., Galarza, (2015); Arcos-Medina et al., (2016); Arboleda, M.C.P., Hernández, (2018); Barranquero, (2015) Borum, C., Feldman, (2017); (Cano-Díaz et al., 2015); Ciszek, (2017); Contreras-Ramírez & Vega-Arce, (2016); Davis, (2018); Gallego-Henao, (2015); Grinberg, (2016); Gülgönen, (2016); Imhoff & Brussino, (2015); Jacobson, (2016); Kia-Keating et al., (2017); Livingstone & Sefton-green, (2016); Navarro Díaz & Aguilar, (2015); Núñez-Patiño et al., (2016); Marco-Crespo et al., (2018); Martínez Avidad & Vásquez, (2016); Mieles-Barrera, (2015); Oyanedel et al., (2015) Padilla, Rebeca y Medina, (2018); Peña, P., Rodríguez, R., Sáez, (2016); Peñailillo Cereceda, (2016); Riley, A.H., Sood, S., y Robichaud, (2017); Salzmann, (2017); Sans, Amalia y Heras, (2015); Sosenski, (2016); Telleria, (2015); (Waisbord, 2015) y Winocour, (2016).
Asia	Dezuanni (2018); M.J. Dutta (2018); Lie, R., Servaes (2015); Ninan (2015); Pradip (2017); Servaes (2016) y Wang, H., Singhal (2018).
Europa	Rascón-Gómez et al. (2019); Tena et al. (2019); Pradip (2017), Candelas (2016); De-Andrés, S., Nos-Aldás, E., García-Matilla (2016); Dolson (2015); Farné & López Ferrández (2016); Ferrández (2016) y Pedro Carañana, J., Ballesteros Carrasco, B., Franco Romo (2013).
Oceanía	Silva & Stocker (2018).

*Fuente:* Elaboración propia

En la Figura 2 se aprecia que América destaca con una mayor producción de artículos con relación a los otros continentes, como es el caso de Oceanía, con sólo un trabajo cercano a esta temática durante el periodo de búsqueda para organizar esta información.

**Figura 2.** Clasificación de trabajos por lugar de realización (frecuencias)



*Fuente:* Elaboración propia

Estos datos muestran que se llevó a cabo un alto número de investigaciones empíricas en los países considerados en vías de desarrollo de América Latina. En la Tabla 2 se enuncian cuáles son los países con mayor producción en este tipo de investigaciones.

**Tabla 2.** Países de América Latina que destacan en la realización de investigaciones analizadas durante el periodo 2013-2022

Países de América Latina	Autores
Argentina:	Copley (2018), Albarello Francisco (2018) y Peñailillo Cereceda (2016)
Bolivia:	Ramírez (2019), Tapia (2019) y Alonso, A.J., De Frutos, R., Galarza (2015)
Brasil:	Davis (2018)
Colombia:	Díaz-Murillo et al. (2020), Arboleda, M.C.P., Hernández (2018); Gallego-Henao (2015); Mieles-Barrera (2015) y Navarro Díaz & Aguilar (2015)
Chile:	Oyanedel et al. (2015) y Peña, P., Rodríguez, R., Sáez (2016)
Ecuador:	Fernández (2018) y Marco-Crespo et al. (2018)
México:	Becerril-Velasco, (2020), Pérez-Soto et al., (2020), Ahumada, (2019), Padilla.R., Medina, (2018); Salzmann, (2017) Gülgönen, (2016); Núñez-Patiño et al., (2016); Sosenski, (2016) y Contreras-Ramírez & Vega-Arce, (2016)
Perú:	Figueras-Maz, Mónica; Arciniega Cáceres (2019)
Uruguay:	Sans, Amalia y Heras (2015) y Winocour (2016)
Venezuela:	García Caballero (2021)

*Fuente:* Elaboración propia

En la Tabla 3 se indica la distribución de los documentos encontrados de acuerdo con el tipo de contenido que aportan. También es importante destacar que los diagnósticos encontrados se han realizado bajo el auspicio de organismos

internacionales como la ONU, UNESCO y UNICEF, así como de corporaciones internacionales que apoyan el cambio social.

**Tabla 3.** Clasificación de trabajos en CDCS por tipo de contenido (frecuencia)

Tipo de contenido	
Reportes de investigación	25
Textos teóricos	18
Investigación/intervención	11
Estados de la cuestión	3
Análisis de políticas públicas	1
Documentos teórico-metodológicos	8
Diagnósticos de organismos internacionales	7
<b>Total</b>	<b>73</b>

*Fuente:* elaboración propia

Esta revisión de la literatura muestra que predominan los reportes de investigación y textos teóricos sobre la CDCS, los cuales constituyen un campo de trabajo que refleja diversas propuestas a valorar de acuerdo con su momento histórico, contexto, alcances y limitaciones que señalan para nutrir las investigaciones en este campo.

**Discusión en torno a los estudios empíricos**

La literatura me permitió explorar las perspectivas alternativas y herramientas que se han trabajado bajo el enfoque de la comunicación para el desarrollo, así como los resultados de investigación que han predominado en el ámbito, sea

regional, nacional o internacional sobre los estudios publicados en el campo. Dado que los sujetos de estudio son infantes en situación vulnerable, es necesario conocer lo que se ha producido sobre las diferentes perspectivas y herramientas de comunicación para el desarrollo, con la finalidad de identificar los debates pertinentes y los vacíos de conocimiento a los que se pueda aportar. De modo que los documentos analizados se organizan en tres temáticas: 1) comunicación para el desarrollo y el cambio social: los infantes y el uso de herramientas digitales; 2) estudios empíricos sobre edu-entretenimiento: diferentes ámbitos y actores; 3) discusiones y perspectivas críticas sobre la CDCS y la infancia. En los próximos apartados se presenta la discusión referente a las temáticas mencionadas.

### **Comunicación para el desarrollo: los infantes y el uso de herramientas digitales**

En este apartado se revisan cinco trabajos que aportan elementos significativos para el desarrollo de la investigación. El primero de ellos aporta una selección relevante para mi investigación que tiene que ver con la voz que se brinda a los niños-adolescentes para expresar sus sentimientos y actitudes a partir del uso de las herramientas digitales. Es un trabajo etnográfico realizado por la investigadora Livingstone (2018), quien durante un año observó una clase en una escuela pública de Londres, integrada por 28 niños-adolescentes de entre 13 y 14 años; también fueron observados en sus casas, con sus familias y en el espacio *online*. El estudio critica las tendencias de estandarización en la educación y cuestiona si el aula es o no un espacio de reproducción social.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Discute sobre el advenimiento de las tecnologías de la comunicación en la vida y en el aprendizaje en la generación de los jóvenes, dándole la voz a los protagonistas acerca de sus sentimientos con respecto a la incertidumbre del futuro, de cómo logran trasladar la ansiedad de la tensión entre un presente de bienestar y la preparación exigente hacia un futuro incierto. Pone de manifiesto las actitudes conservadoras y competitivas que toman los chicos, sus padres y las escuelas de frente al momento de cambio social con el uso de herramientas digitales.

En este mismo eje se retoma el trabajo de Winocur (2016). Este trabajo es significativo para mi estudio porque plantea la forma en que se combinan hoy el entretenimiento a partir de la tecnología, la información y los aprendizajes que se localizan en las intersecciones tensas entre la gestión cotidiana de los problemas en la familia o el barrio. La autora lleva a cabo un estudio donde indaga acerca de la apropiación práctica y simbólica de los artefactos digitales en condiciones de desigualdad social y cultural. Esto incluyó a familias que habían tenido poco contacto con dichas tecnologías, así como zonas de escasos recursos. Los resultados se centraron en lo pedagógico, sin embargo, se concluyó que la incorporación al hogar de la *tablet* y/o computadora adquirió fundamentalmente un valor simbólico de inclusión social más que de inclusión digital. También refuerza la idea de que la tecnología mantiene la exclusión social en los padres, pero desaparece en el caso de sus hijos porque representan la posibilidad de inclusión en un mundo tecnológico que parece clave para mejorar las oportunidades de trabajo.

El trabajo de Arboleda y Hernández (2018) es importante para mi investigación porque se vincula con el uso de narrativas transmedia en la comunicación para el cambio social. La propuesta de estos autores parte de lo que denominan innovaciones tecnológicas, como las redes sociales y las páginas web como una oportunidad para el desarrollo de la sociedad. Además, destacan las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales para la construcción que impulsa la escucha institucional y la habilitación de procesos de autoría colectiva, a través de las narrativas transmedia en campañas donde participan los jóvenes para promover el cambio social.

Padilla y Medina (2018) es otro referente porque permite conocer la tesitura y condiciones de las intervenciones con el sector de los jóvenes respecto al tema del desarrollo en comunidades endebles. Las autoras realizan un estado de la cuestión sobre TIC, desarrollo y jóvenes que les permiten identificar las tendencias e interacciones de la información y la comunicación para el desarrollo y el cambio social. Destacan discusiones en torno a los trabajos dedicados al desarrollo de los jóvenes orientados hacia las comunidades vulnerables.

El tema de la infancia y el desarrollo también es examinado por organismos internacionales que se han dedicado a estudiar a los niños y niñas para que sus voces sean cada vez más atendidas. Estos aportes están contribuyendo a configurar el campo de la CDCS. En este sentido, el Estado Mundial de la Infancia 2017, en “Niños en un mundo digital” (UNICEF, 2017), plantea que sólo la acción colectiva puede ayudar a asegurar la igualdad de oportunidades en el espacio digital y hacerlo más seguro y accesible para los niños y niñas. Explica que cuando se

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

trata de saber si las tecnologías digitales están acelerando el aprendizaje en el aula, las TIC ya han abierto caminos para que los infantes se desarrollen, aprendan, participen y se mejoren a sí mismos y su situación.

De este informe retomo para mi investigación los planteamientos acerca de que la tecnología digital puede ofrecer ventajas a los infantes más desfavorecidos, incluidos aquellos que crecen en la pobreza. Además de que los niños y niñas pueden obtener beneficios, como aumentar su acceso a la información, desarrollar aptitudes útiles y ofrecerles una plataforma para conectarse y comunicar sus puntos de vista, ofreciéndoles nuevas oportunidades de aprender e interactuar y de ser escuchados.

Por otra parte, en el texto de “Comunicación para el desarrollo. Fortaleciendo la eficacia de las Naciones Unidas” (UNICEF, 2011), plantea que la infancia como agente importante del cambio, es una estrategia esencial de desarrollo. Ha reconocido la relevancia de responder a las necesidades de información y comunicación de las personas marginadas y vulnerables para influir sobre las decisiones que afectan sus vidas. UNICEF (2011), propone como una práctica la comunicación para el desarrollo, que en el caso de las niñas y niños desempeña un papel para definir quiénes son, qué quieren y necesitan y qué debe cambiar para conseguir una vida mejor. Este texto también plantea las estrategias de comunicación que fomentan el cambio de comportamiento y social, esenciales a largo plazo para el desarrollo sostenible y la amplia realización de los derechos de la infancia y de la mujer. Además, refiere que se necesitan estrategias que fomenten el desarrollo físico, social, emocional y cognitivo para que contribuyan en la toma de

decisiones informadas sobre cuestiones que afectan las vidas y el bienestar de la infancia.

### ***Estudios de infancia y comunicación para el desarrollo y el cambio social***

En esta sección se presentan siete trabajos relacionados con la temática de la comunicación para el desarrollo y el cambio social que se conectan con algún elemento o brindan herramientas y/o aportaciones que contribuyen a mi investigación. Retomando los tipos de texto que se señalan en la tabla número uno, se exponen a continuación los trabajos teóricos de Dutta (2018); un reporte de investigación de Ciszek (2017); dos investigaciones e intervenciones de De-Andrés, Nos-Aldás y García-Matilla (2016); trabajos de Frutos-García y Galarza-Fernández (2015); Waisbord (2015); Navarro Díaz y Aguilar (2015), y un estado de la cuestión de Carretero y Ángel (2015). Los cuales atraviesan los temas de pobreza, CDCS y sostenibilidad, aunque sin enfocarse específicamente a los infantes, dado que las aportaciones de los trabajos antes señalados muestran elementos de interés para la investigación que se desarrolla. Los estudios citados se reseñan de acuerdo con el orden de publicación, del más al menos reciente.

Desde este planteamiento, en el trabajo de Dutta (2018) se rescata para mi investigación lo suscrito acerca de teorizar las voces de los niños y niñas desde sus espacios locales. El trabajo plantea el enfoque centrado en la cultura como una herramienta para el desarrollo, la comunicación y el cambio social, la cual ofrece un punto de entrada para teorizar las voces representadas en los espacios locales y

los sitios discursivos en manos de las comunidades que producen conocimiento que descoloniza las articulaciones dominantes del desarrollo.

El artículo de Ciszek (2017) me lleva a relacionar el papel activo y mediador que tiene el investigador dentro de una investigación-acción para llevar a los niños y niñas en situación de pobreza con los que se trabajará para enfrentarse y reflexionar sobre su entorno cultural y la forma de generar oportunidades de desarrollo dentro de ese entorno. El investigador presenta un modelo de intermediación cultural para el cambio social; también analiza cómo los activistas funcionan como intermediarios culturales, desempeñando un papel mediador que a menudo se ocupa de reproducir y desafiar el significado cultural.

De-Andrés, Nos-Aldás y García-Matilla (2016) me permiten retomar para mi investigación el uso de elementos, como la fotografía, que funcionan para dar cuenta del contexto sociocultural de los niños y niñas en situación de vulnerabilidad. El trabajo realizado por los autores describe el potencial de la imagen gráfica digital, ya que simbólicamente transforma la realidad y tiene el poder de generar procesos de pronunciamiento y activismo entre los ciudadanos en los entornos digitales. Los resultados del estudio de caso demuestran que el valor de una imagen para el cambio social se logra no sólo por la información que registra o por sus aspectos formales (iconográficos), sino principalmente por ser capaz de expresar un cambio de lógica y promover procesos de reapropiación y denuncia.

El trabajo de Frutos-García y Galarza-Fernández (2015) tiene relación con mi tema de estudio porque los autores destacan que a través de los medios de

comunicación se puede favorecer el cambio social en los niños y niñas, atendiendo a un proceso de democratización para que sus voces puedan ser escuchadas. Éstos realizan un estudio denominado: “Comunicación en el proceso de cambio social en América Latina: Bolivia, Argentina, Ecuador y Venezuela”, en el cual se analizan los procesos que revelan un imaginario social basado en la democratización de la comunicación y, por otra parte, el logro de una diversidad de voces en los escenarios de los medios de comunicación, lo que puede favorecer a un cambio social a mediano y largo plazo.

Waisbord (2015) aporta una discusión en torno a los desafíos que necesitan ser atendidos en el campo de la comunicación y el cambio social, entre los cuales destaca que existe una fragmentación del campo, una escasez de investigación sobre la incidencia de políticas y los vínculos entre la participación y la efectividad de la ayuda. Apunta que abordar estos desafíos es necesario para producir proposiciones teóricas nítidas sobre los vínculos entre la comunicación, el cambio social y la participación en los debates actuales sobre la ayuda mundial.

El aporte de Navarro Díaz y Aguilar (2015) se liga con mi trabajo desde la perspectiva del cambio social como un elemento teórico para comprender *in situ* a la comunidad de infantes en situación de vulnerabilidad. Ellos llevan a cabo un diseño metodológico cualitativo, investigan cómo la participación de los grupos y kuagros<sup>1</sup> juveniles de San Basilio de Palenque, Bolívar (Colombia), ha generado

---

<sup>1</sup> Los kuagros son la base de la organización social de San Basilio de Palenque, cuentan con un líder y un nombre particular que los diferencia de los demás. Según Clara Guerrero, “los Kuagros son espacios culturales donde se dan muestras de toda la herencia africana; están conformados por personas de la misma edad y del mismo sector residencial, que se vinculan desde la infancia por valores como el afecto, la filialidad y la solidaridad” (Guerrero, 2012, p. 31).

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

dinámicas de transformación, determinando cómo las experiencias de comunicación han producido dinámicas de fortalecimiento, recuperación, preservación y resistencia en el tejido social palenquero. Su aporte al conocimiento se centra en la posibilidad de sistematizar la comprensión local como una apuesta emergente relevante para las ciencias sociales, bajo el sustento teórico de las propuestas de la comunicación para el cambio social.

El último trabajo que se seleccionó para ser presentado en esta sección corresponde a Carretero y Ángel (2015), quienes expresan los resultados de un estudio sobre el estado de la producción científica en comunicación, desarrollo y cambio social en América Latina del año 2009 al 2013. La metodología se basó en el análisis de contenidos de los artículos publicados en las revistas latinoamericanas de comunicación. Los hallazgos dan a conocer el bajo nivel de investigación empírica, el escaso contacto con las comunidades de metodologías participativas, la apertura a nuevos temas y enfoques, y el dinamismo permanente en el campo de la comunicación para el desarrollo y el cambio social.

***Estudios empíricos sobre edu-entretenimiento: diferentes ámbitos y actores***

Arvind Singhal y Everett M. Rogers (1999) conciben el edu-entretenimiento como la estrategia de la educación-entretenimiento. Siguiendo a estos autores, el propósito del diseño de este proceso es implementar un mensaje en los medios para entretener y educar en orden, con el fin de incrementar el conocimiento de los miembros de una audiencia acerca de un problema educativo, crear actitudes favorables y cambiar el comportamiento. “La educación-entretenimiento busca

capitalizar los medios populares para mostrar a los individuos que pueden vivir una vida más segura, más sana y feliz” (Singhal y Everett, 1999, p. 9).

Una propuesta de educación-entretenimiento fue desarrollada por Miguel Sabido. Una metodología, que originalmente se denominó "entretenimiento con beneficio social comprobado", era entonces traducida como "entretenimiento-educación", un concepto que ahora se está utilizando alrededor del mundo (Singhal; Cody; Rogers y Sabido, 2004, p. 61). El entretenimiento-educación comenzó en 1957, cuando Miguel Sabido dirigía una obra de teatro universitario en la UNAM (Universidad Nacional Autónoma de México). El éxito de este esfuerzo impulsó el desarrollo de una metodología de dirección escénica que derivó en investigaciones sobre el “tono”. Esto lo llevó en 1967 a realizar una serie de comunicaciones sobre el “tono” en los cómics y en las telenovelas.

Sabido comenzó a usar el formato de telenovela como la columna vertebral de su metodología, empleando el tono emocional de este formato para producir una identificación que puede ser utilizada para enseñar a la audiencia televisiva un comportamiento social deseado, como la alfabetización de adultos, la planificación familiar o para luchar contra la pobreza. Por ejemplo, la telenovela comercial *Ven conmigo* influyó en casi un millón de adultos para inscribirse en clases de alfabetización. Su trabajo teórico sobre el tono y su aplicación al entretenimiento-educación continuó de 1975 a 1982, produciendo un total de siete telenovelas E-E, que fueron transmitidas por Televisa. Éstas condujeron a cambios importantes en el comportamiento humano.

A continuación, se presenta una muestra de siete trabajos realizados durante el periodo de 2013 a 2022, los cuales involucran diferentes estrategias de educación-entretención, como el uso de medios sociales y fotografía (Kia-Keating, Santacrose y Liu, 2017); las actividades educativas con recursos tecnológicos (Martínez-Avidad y Vásquez, 2016); la narración en televisión, radio y plataformas digitales (Wang y Singhal, 2018); las plataformas de comunicación como el teatro, la radio, la televisión, los juegos y las redes sociales (Riley, Sood y Robichaud, 2017); la novela cultural (Makwambeni y Salawu, 2018); la comunicación emocional, el entretenimiento y los espectáculos en entornos digitales (Ferrández, 2016), y las narrativas, las emociones positivas y el valor del entretenimiento (Borum y Feldman (2017).

De acuerdo con la Tabla 1, los tipos de trabajos corresponden a: dos investigaciones-intervenciones de Kia-Keating, Santacrose y Liu (2017) y Martínez-Avidad y Vásquez (2016); dos trabajos que se dedican a la revisión teórica de Wang y Singhal (2018) y Riley, Sood y Robichaud, (2017); tres reportes de investigación de Makwambeni y Salawu (2018), Ferrández (2016) y Borum y Feldman (2017). El orden de presentación es de acuerdo con su aparición en los siguientes párrafos.

*El trabajo de Kia-Keating, Santacrose y Liu (2017) es significativo para mi estudio por el uso de la fotografía y los medios sociales en la investigación participativa, ya que brinda un panorama que puede ser explorado con los niños y niñas en situación de pobreza para que su invisibilidad sea superada. Kia-Keating, Santacrose y Liu (2017) abordan el uso de los medios sociales en la investigación participativa basada en la comunidad en un proyecto de fotografía con la juventud latina en Nueva York. Su trabajo permite entender cómo las personas logran transmitir mensajes rápidamente a una audiencia generalizada. Comparten las lecciones aprendidas en contextos de participación con jóvenes, basada en la comunidad; plantean la cuestión de cómo resolver los conflictos derivados de los*

*cambios culturales y recomiendan mantener los principios de la investigación participativa coproduciendo prácticas éticas con los participantes.*

El estudio de Martínez-Avidad y Vásquez (2016) es igualmente relevante porque se vincula con los procesos de escucha de los infantes marginados. Ellos proponen un modelo de intervención capaz de aumentar el poder de participación de una minoría a través de la comunicación horizontal entre la sociedad mayoritaria y aquellas minorías en riesgos de exclusión. La Clase Mágica es un diseño para responder a las necesidades específicas de los niños residentes en un barrio inmigrante de la ciudad de San Diego, California. En ella, los niños de origen mexicano desarrollan actividades educativas mediante recursos tecnológicos, en colaboración con estudiantes universitarios americanos de la Universidad de California, San Diego (UCSD). Estos estudiantes aplican su conocimiento sobre el desarrollo educativo infantil trabajando de cerca con niños latinos. El proyecto propone dos líneas de intervención como fuentes principales de ampliación de oportunidades sociales y desarrollo comunitario: (1) recursos educativos y tecnológicos; (2) interacción, diálogo y colaboración intergrupar; habilitadas en un entorno bilingüe, intercultural y sin jerarquías. Estas líneas están dirigidas a generar competencias en los individuos participantes. Los resultados del estudio de caso del programa socioeducativo revelan el empoderamiento y la inclusión social hacia una sociedad más justa e inclusiva. Además, el programa impactó en un factor determinante para que una comunidad ganara poder de acción y voz suficiente para influir en las instituciones sociales con los apoyos externos.

*El estudio de Wang y Singhal (2018) se relaciona con mi investigación porque su trabajo deja ver el uso de narrativas en las plataformas digitales a partir de la estrategia de edu-entretenimiento con personas jóvenes y menos privilegiadas.*

*Esto aporta una forma para desarrollar narrativas con los infantes en situación vulnerable. Wang y Singhal (2018) investigaron Main Kuch Bhi Kar Sakti Hoon (MKBKSH), una iniciativa de educación-entretenimiento en la India que utilizó estratégicamente la narración en la televisión, la radio y las plataformas digitales para cuestionar y desafiar los discursos patriarcales hegemónicos. Realizaron un análisis documental de 1.7 millones de llamadas de más de 390,000 números de teléfonos únicos, lo cual permitió que las mujeres, los jóvenes y los menos privilegiados accedieran a responder preguntas, compartir opiniones y acciones personales inspiradas en MKBKSH, a partir del uso de una interfaz de usuario simple de Interactive Voice Response (IVR)<sup>2</sup> y su uso intencional, similar al “libro de voz” de los que no tienen.*

El estudio de Riley, Sood y Robichaud (2017) es importante para mi trabajo porque describe el uso de cuatro categorías que se retomarán para la realización de la intervención con las niñas y niños en situación de pobreza, las cuales llevan a formas creativas de emplear los métodos visuales (incluyen fotografía, video y dibujos), métodos orales (incluyen historias, teatro y llamadas), métodos escritos (incluyen diarios y cartas) y métodos de escucha (incluyen grupos de escucha formales) que se utilizaron en los diversos estudios, denominados como mejores prácticas del E-E.

Riley, Sood y Robichaud (2017), en su artículo “Métodos participativos para el entretenimiento y la educación: análisis de las mejores prácticas”, muestran cómo los métodos de investigación participativa proporcionan oportunidades únicas para la investigación alineada con la teoría actual de la CDCS, es evidencia para las intervenciones de E-E y en otras estrategias de comunicación creativa combinan el entretenimiento y la educación para aumentar el conocimiento, cambiar las

---

<sup>2</sup> Un IVR (*Interactive Voice Response*) es un autómata que responde a una llamada e interactúa con el usuario mediante reconocimiento de voz o tonos. Las locuciones son grabadas previamente o procesadas en tiempo real a partir de un texto. Los IVR se emplean en servicios de atención al cliente, son complementos habituales de los *call center*. Sirven a menudo de filtro previo para las llamadas entrantes mediante un menú de opciones.

actitudes y promover el cambio social en las comunidades desfavorecidas, utilizando una gama de plataformas de comunicación, como el teatro, la radio, la televisión, los juegos, las redes sociales y otros.

Makwambeni y Salawu (2018) llevan a cabo un trabajo que, aunque no se centra en la infancia, es relevante para mi investigación porque demuestra que las nociones de desarrollo, cambio, educación y comunicación retoman significativamente los principios básicos del paradigma E-E para el cambio social. Su investigación plantea una estrategia de entretenimiento y educación en un drama televisivo de educación-entretenimiento (E-E) que utiliza una novela cultural para abordar las cuestiones relacionadas con el VIH y el sida en Sudáfrica. Los datos se recopilaron mediante un enfoque de síntesis focalizada y se analizaron mediante análisis de contenido cualitativo. Los resultados mostraron que los productores de Tsha Tsha han realizado esfuerzos significativos para unir la práctica de E-E y la comunicación de desarrollo contemporáneo.

Las aportaciones de Ferrández (2016) se enlazan con mi estudio porque usa el entretenimiento y el espectáculo como una forma creativa de realizar procesos con el potencial transformador. Describe prácticas comunicativas para el cambio social en los actuales escenarios comunicativos multicapa; utiliza la comunicación emocional, el entretenimiento y el espectáculo como herramientas para generar discursos transformativos; expone un caso particular de utilización de los nuevos entornos digitales como escenarios para poner en práctica proyectos comunicativos de cambio social. Para ello, centra su investigación en el caso del colectivo “En medio” y en su campaña Fiesta Cierra-Bankia, la cual plantea acciones que parten

de qué valores, con qué objetivos y de qué herramientas y estrategias se sirven para generar relatos contrahegemónicos y contravisuales sobre el contexto económico, social y político contemporáneo.

*Las aportaciones de Borum y Feldman (2017) son significativas para mi investigación porque destacan el uso de las emociones en las narrativas y la comprensión de temas que contribuyen al desarrollo de las personas en situación de pobreza. En su trabajo discuten las implicaciones para la narrativa en campañas de cambio social para el compromiso público con la pobreza global. Estos efectos fueron mediados por los relatos de la narrativa, las emociones positivas y el valor del entretenimiento. Los resultados se centran en la producción de ganancias significativas, como: mayor conciencia, conocimiento y acciones de las audiencias sobre el tema de la narrativa después de ver los documentales.*

Las aportaciones de estos estudios versan sobre una variedad de herramientas de comunicación que promueven el uso de diferentes recursos de edu-entretenimiento para abordar temas de cambio social, como la inclusión social, el empoderamiento y la participación en diferentes escenarios socioculturales.

### ***Edu-entretenimiento para el cambio social en la infancia***

Los antecedentes de investigaciones con niños en edad escolar y edu-entretenimiento que son cercanos a la temática que se aborda en este trabajo de investigación son desarrollados por Navarro, Castellar y Rocha (2012) y Gaspar y Lozano (2019). El trabajo de Navarro, Castellar y Rocha (2012) recoge el análisis e implementación de estrategias de edu-entretenimiento como dinámicas de comunicación pertinentes para generar procesos de participación y empoderamiento político en niños de 6 y 13 años del sector de La Boquilla de Cartagena de Indias. La investigación desarrolla procesos mediados por la comunicación, transformadores de las relaciones políticas entre los actores sociales, en este caso, con niños. El estudio es de diseño cualitativo bajo el

paradigma interpretativo. La técnica empleada fue la observación y se emplearon talleres lúdicos. Las categorías que emplearon para analizar la información se centraron en la participación y el empoderamiento. Se resalta como principal conclusión la importancia de la comunicación y el edu-entretenimiento en el proceso de reconocimiento de la diferencia, en la posibilidad de asumir relaciones sociales que fortalezcan el tejido social de su entorno y en la medida en que los niños y niñas se apropien de su narración, de sus formas de contar, de sus formas de expresar, para que creen sus propios sentidos, los reconozcan, los fortalezcan y desde ahí transformen su entorno.

El trabajo de Gaspar y Lozano (2019) explora en el colectivo infantil “Gestores de Convivencia” las prácticas comunicativas que se relacionan con la convivencia y que se expresan en los textos construidos por un grupo de 17 niños y niñas del asentamiento Álvaro Uribe Vélez, al oriente de la ciudad de Neiva, sur de Colombia. En este trabajo se concibe “texto” como todo aquello que permite ser leído e interpretado, y “prácticas comunicativas” como las maneras de sentir y de pensar consideradas en el hacer del niño y la niña en sus espacios de vida (asentamiento, familia). Las prácticas que se apropian se promueven y se fortalecen, traen consigo valores para las transformaciones de la persona en la construcción social de la convivencia.

### ***Discusiones y perspectivas críticas sobre la CDCS y la infancia***

En este tenor, la revisión alcanza las teorías y el debate sobre la necesidad de encontrar nuevos referentes para interpretar la realidad en que se encuentran los niños y niñas en situación de vulnerabilidad. Siendo uno de éstos el enfoque del

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

desarrollo humano como una alternativa que propone nuevas categorías para la interpretación de la realidad y la difusión de las libertades y las capacidades. A partir de los documentos analizados, puedo destacar que los estudios acerca de la comunicación y el cambio social de Arboleda y Hernández (2018), Baú (2018a), Dutta y Basu (2018), Dolson (2015), Navarro Díaz & Aguilar (2015) y Waisbord (2015) reflejan la tendencia a reconocer la participación ciudadana como una práctica fundamental de la comunicación y el desarrollo, tomando en cuenta las percepciones, necesidades y expectativas de las personas en contextos desfavorecidos.

Esta propuesta aparece como coincidente con las formulaciones de diversos trabajos recogidos por Gumucio, Rocha, Bustamante y Cortés (2014) en su libro *La constitución del campo de la comunicación, el desarrollo y el cambio social. Un campo de resistencia al paradigma dominante*, y en *Haciendo olas: Historias de Comunicación Participativa para el Cambio Social* (Gumucio, 2001), que hacen referencia al campo de la comunicación popular como alternativa para el desarrollo o para el cambio social, que surgió desde la década de los cincuenta, cuando se comprendió que la comunicación no sólo produce una dinámica permanente de interacción, interlocución, relación e interrelación para generar, así, procesos de intersubjetividad, pues “promueve una comunicación horizontal, democrática, participativa, plural, que busca el desarrollo social y humano y el cambio en la sociedad” (Gumucio et al., 2014, p. 469-470). Tufte (2015) también ha propuesto una agenda de trabajo para el estudio de la comunicación que permite identificar el

TEISIS TESIS TESIS TESIS TESIS

auge de este enfoque comunicacional interesado prioritariamente por impulsar procesos de transformación social.

Por su parte, Riley, Sood y Robichaud (2017) afirman en su artículo “Participatory Methods for Entertainment–Education: Analysis of Best Practices” que las mejores prácticas a menudo utilizan métodos participativos, un enfoque ascendente en el que los investigadores trabajan con las partes interesadas para identificar indicadores de cambio culturalmente relevantes y recopilar información sobre los activos y las necesidades de las comunidades afectadas. Los resultados de su investigación sugieren que la utilización de métodos de investigación participativa brinda oportunidades únicas para la investigación alineada con la teoría para las intervenciones de E-E como para otras estrategias creativas de comunicación. En los últimos años, Enghel (2014) ha propuesto que éste es un subcampo de estudios de comunicación que se centra en la investigación y la teorización como una práctica y un proyecto encaminado a mejorar diferentes aspectos de la vida de las niñas y niños, utilizando estrategias para abordar problemas sociales y darles solución.

Makwambeni, Salawu, (2018) plantean que es necesario cultivar más compromiso y sinergias entre los profesionales de E-E y la comunicación de desarrollo y los académicos de E-E si se quiere aprovechar todo el potencial de E-E para contribuir a los desafíos de desarrollo. Estas líneas de investigación no están orientadas por preguntas fundamentales o cuerpos teóricos similares que pudieran obrar como puntos comunes de encuentro. Lo común es el interés en comprender las dimensiones comunicacionales del mejoramiento de las condiciones de vida y

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

las oportunidades ciudadanas para lograr una mayor participación en discusiones públicas y toma de decisiones.

En pocas palabras, es posible observar la trayectoria de los estudios en torno a la comunicación para el cambio social de acuerdo con el énfasis que se da a esta línea. Sin embargo, no hay gran cantidad de estudios sobre los niños y niñas con este enfoque, de acuerdo con los resultados de esta revisión. Por lo tanto, el primer paso es reconocerlo y desarrollar formas para tratar de abordarlo. En este sentido, Gallego-Henao (2015) expresa que es necesario continuar explorando y posicionar en el plano de la investigación la participación infantil, que es un tema poco estudiado, así como su relación sobre la producción de procesos de diálogo y debate local que buscan cambios orientados a los contextos sociales, políticos y culturales, desde la forma en que se ha estudiado a partir del edu-entretenimiento que permita organizar la investigación sobre la CDCS en la infancia. Esta situación también es examinada por organismos internacionales como UNICEF (2019), que se han dedicado a estudiar la infancia para que sus voces sean tomadas en cuenta en un mundo que no solamente ellos van a heredar, sino que están contribuyendo a configurar.

En esta revisión se encontró que la mayoría de los estudios o intervenciones sobre la infancia y la CDCS se aplicaron a poblaciones marginadas o vulnerables, como en Kia-Keating et al. (2017), Martínez Avidad y Vásquez (2016), Ferrández (2016), Navarro Díaz & Aguilar (2015) y De-Andrés, Nos-Aldás y García-Matilla (2016). Esto reafirma los planteamientos del cambio social como una forma de dar voz a las y los marginados desde procesos de participación, para lo cual se propone

encontrar formas de generar el potencial para el desarrollo de formas de escuchar diferente.

***Premisas que se retoman de la revisión de literatura para la definición del objeto de estudio***

En este contexto, la revisión bibliográfica analizó el tema de la comunicación para el desarrollo y el cambio social, así como la cartografía de las obras importantes sobre el tema, caracterizando e identificando los siguientes desafíos:

- La comunicación para el desarrollo y cambio social se muestra como un principio aplicable a la participación ciudadana desde los reclamos colectivos en búsqueda de voz y ciudadanía que han caracterizado la nueva generación de movimientos sociales de los últimos años. Ellos, además, tienen un denominador común: “el llamado a un proceso de desarrollo más inclusivo” (Tufte, 2015, p. 263). Es decir, la comunicación para el desarrollo y el cambio social implica una interacción con los sistemas dinámicos que cambian constantemente y que requieren medidas proactivas de las prácticas comunicacionales de los ciudadanos en la vida cotidiana.
- Las formas de intervención todavía no se institucionalizan y existe, por tanto, la posibilidad de cuestionar los métodos que se están utilizando para corregir más fácilmente el camino.
- El campo de la comunicación para el desarrollo y el cambio social se caracteriza por una amplia variedad de temas de diferentes áreas y con diferentes marcos.

- Los retos para los futuros trabajos destacan discutir los desafíos que necesiten atención: la fragmentación del campo, la escasez de la investigación aplicada y de la incidencia política, así como los vínculos entre la participación y ayuda que muestren resultados prácticos (Waisbord, 2015); además de evaluar la viabilidad a largo plazo y la alineación a los objetivos del desarrollo sostenible que propone la ONU (2017) en las metas propuestas con los indicadores identificados.
- En lo que respecta a los niños y niñas, según los resultados de la búsqueda efectuada en las bases de datos antes mencionadas durante el periodo de 2013 y 2022, ha habido pocos estudios: Arboleda y Hernández (2018), Livingstone (2018), Kia-Keating et al. (2017), Grinberg (2016), Martínez y Vásquez (2016), Winocur (2016) y Navarro y Aguilar (2015).
- Aunque parece que hay un consenso sobre los retos de la comunicación para el desarrollo sobre el hecho de continuar indagando acerca de la participación de la infancia, de darles voz, de ser escuchados como pilar fundamental de una sociedad, se cuestiona por qué dichos esfuerzos sostenidos para promover el desarrollo en la niñez, a través de proyectos relacionados con la comunicación para el cambio social, no han tenido los resultados esperados.
- En esta investigación, la comunicación para el desarrollo y la estrategia de edu-entretenimiento se retoman con el fin de implementarse en el estudio de caso de la infancia que se contempla para el desarrollo de capacidades a través de herramientas digitales.

En este marco, la comunicación para el desarrollo se vincula con esta investigación como campo de estudio que se centra en teorizar e investigar las intervenciones impulsadas por los medios de comunicación destinadas a abordar los problemas sociales y lograr un cambio democratizador (Engel, 2014); además de ser esencial en el desarrollo humano porque prioriza el proceso de comunicación que permite a las personas expresar su opinión sobre cuestiones de su bienestar, lo cual es distintivo de esta forma de comunicación como un proceso de empoderamiento, pues permite a las comunidades experimentar su desarrollo. En este sentido, el impacto positivo que puede tener la comunicación para el desarrollo permite que los sujetos involucrados produzcan y construyan sentidos de comprensión de sí mismos, de los demás y de la realidad, posibilitando cambios decididos por los propios sujetos para favorecer su realidad social, como lo advierte Uranga (2018), Alfaro (2006) y Martín-Barbero (1987).

Por último, el propósito central de realizar esta revisión de la literatura fue identificar cómo se han orientado los esfuerzos de la investigación e intervenciones en la infancia. Como eje clave de la discusión, situamos el hecho de avanzar sobre diferentes estrategias que tratan de explicar la CDCS, como es el edu-entretenimiento, que se vale de la recreación de estilos narrativos, del uso de géneros de la cultura y de medios apropiados localmente, con el ánimo de promover la reflexión, el aprendizaje y la acción comunitaria en torno a temas sociales específicos. Es por eso que la relevancia académica de esta línea de trabajo versa sobre la necesidad de investigación aplicada que muestre resultados prácticos y la alineación de objetivos del desarrollo sostenible (ONU, 2017), para comprender las

dimensiones comunicacionales del mejoramiento de las condiciones de vida y de las oportunidades ciudadanas para lograr mayor participación en discusiones públicas y toma de decisiones de las niñas y niños de un mundo cada vez más desigual.

También se pretende aportar a la reflexión teórica, al situar, en una investigación empírica, los debates contemporáneos de la comunicación para el desarrollo. Asimismo, a partir de la identificación de los vacíos de conocimiento y los desafíos en investigaciones sobre la infancia y el desarrollo, contribuir a su discusión, incorporando resultados de investigación que aborden la situación de los infantes en condiciones de vulnerabilidad en Aguascalientes, que representa una región de México y de América Latina y, en ese sentido, un aporte de conocimiento situado. Las investigaciones empíricas que emanaron de la revisión de literatura permiten posicionarme con elementos teóricos y metodológicos que avalan la pertinencia de la investigación.

### **Justificación académica**

Este proyecto de investigación se fundamenta epistemológicamente en los estudios socioculturales, que centran la recuperación del sujeto y su capacidad de agencia como una dimensión cultural de la vida social, así como en la interacción de los agentes con los procesos estructurantes de lo social, de manera situada. En su nivel teórico-metodológico, constituye una propuesta teórica que se fundamenta en la comunicación para el desarrollo y en el edu-entretenimiento (E-E). Se direccionó en una intervención a través de la investigación-acción con un enfoque aplicado y, en ese sentido, una contribución a la atención de problemas concretos

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

desde el trabajo de campo mediante la implementación de la estrategia de E-E con niños y niñas. Todo esto situado en una casa hogar como un espacio desde donde los infantes en condición vulnerable y abandono interactúan, participan y desarrollan habilidades digitales a través de sus creaciones con herramientas tecnológicas.

Específicamente en esta investigación, la comunicación para el desarrollo y la teoría de las capacidades de Sen (2000) están presentes en las discusiones y planteamientos en torno al desarrollo, para reconocer la libertad como elemento fundamental, enriquecer la vida humana de los infantes desde su capacidad para contribuir al logro de propósitos como un medio y un fin para el desarrollo de la expansión de sus capacidades, y como una forma de empoderamiento para participar activamente en los procesos de desarrollo. Lo cual resulta en una forma objetiva de medir el bienestar humano y hasta, en cierto sentido, una ventaja al trabajar con una lista preexistente de capacidades que puedan dar cuenta del desarrollo de los infantes.

Los infantes viven sus vidas en el presente bajo circunstancias que no provocaron, pero que contingentemente pueden contribuir a cambiar. Las niñas y los niños como futuros ciudadanos y cuidadores son más susceptibles de aplicar conocimientos adquiridos en su vida social y personal (UNICEF, 2017a). Por esta razón, involucrar a la infancia como agente importante del cambio es una estrategia esencial de la comunicación para el desarrollo que tiende a ser considerada como una herramienta que conduce a resultados positivos (Enghel, 2014).

En contextos de crisis como la situación actual de la Pandemia del COVID-19 el incremento de la pobreza ha contribuido a que más niñas y niños quedaran en

indigencia, desamparo y orfandad a causa de la muerte de alguno de sus cónyuges. También ha dejado en evidencia la negación de su derecho a la educación, la salud, al juego, al esparcimiento y el bienestar al verse desarticulados y lejos de cumplir con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (Organización de las Naciones Unidas, 2017) lo cual, además viola el artículo 4º de la Constitución de los Estados Unidos Mexicanos (Diario Oficial de la Federación, 2020) de colocarlos como prioridad y anteponer el interés superior de la niñez.

En este contexto, la “alfabetización digital” cobra importancia para la apropiación de habilidades básicas relativas a Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) que toda persona debe manejar para no ser o estar socialmente excluido (UNESCO, 2013, p.17) lo cual, posibilita al ser humano a alcanzar el crecimiento y el bienestar individual y colectivo.

Los infantes que crecen sin las oportunidades para su desarrollo humano difícilmente ejercerán sus libertades fundamentales para desenvolver las capacidades que a futuro permitirán alcanzar el tipo de vida que se desee (Sen, 2000). En este sentido, es pertinente conocer que hacen los infantes con las habilidades digitales que van adquiriendo por medio de las herramientas digitales, así como los relatos que producen en la convivencia e interacciones de los espacios socializadores que construyen a partir de su cotidianidad donde emerge la diversidad y los atributos de los participantes. Además de estimular las capacidades para el desarrollo humano, mediadas por dispositivos digitales a partir de un taller de edu-entretenimiento de los niños y niñas de la institución Ciudad de los Niños.

El reporte sobre el estado mundial de la infancia asegura que el mundo sigue siendo un lugar muy injusto para millones de niñas y niños que se enfrentan a una vida de pobreza y de falta de oportunidades (UNICEF, 2016). Frente a este panorama en el contexto global, es preciso replantear varios aspectos: primero, decir que la niñez en situación de pobreza en Aguascalientes, México, sigue padeciendo los efectos de la desigualdad, la exclusión, la marginalidad y las tensiones sociales, y más aún en contextos de alta marginación, donde la reproducción de la pobreza parece irreversible.

Habría que decir también como lo expresa Uranga, (2018), que la realidad social de los sujetos que, en este caso, son las niñas y niños en situación de orfandad de la Ciudad de los Niños, se constituye en manifestaciones de cultura a través de entender y de entenderse por medio de sus valores y de sus acciones donde se forjan y desarrollan las ideas de futuro que a modo de imagen prospectiva mueven la voluntad y generan acciones de cambio. Esta población de infantes en situación de abandono y orfandad tiene múltiples facetas, rostros y manifestaciones que se enfrentan a factores estructurales que obstaculizan acceder a una vida digna y al ejercicio de derechos y libertades fundamentales (UNICEF y CONEVAL, 2019, p.16).

Ante este panorama, las enormes y crecientes desigualdades por las que transitan los niños y niñas se tornan centrales para comprender en este trabajo la transversalidad de los derechos de la infancia en la comunicación para el desarrollo, el E-E, las capacidades y las habilidades digitales en la niñez abandonada, como

una apuesta positiva para contribuir a la justicia social y actuar en favor de su propio bienestar, recuperar el diálogo, la participación y su empoderamiento.

### ***Pertinencia social***

Este proyecto es pertinente porque busca llevar a cabo los principios de comunicación para el desarrollo, que contribuyen a ampliar las oportunidades de justicia, bienestar, empoderamiento y la promoción de los derechos de los infantes, específicamente por medio de la apropiación de habilidades digitales que les permiten a los menores incorporarse al desarrollo, acceder a mejores condiciones de bienestar, expresarse y participar mediante el uso de dispositivos electrónicos para aumentar el conocimiento, entender y cambiar actitudes, así como propiciar el cambio social positivo y de comportamiento en los asuntos que los afectan.

Este proyecto se alinea con el primero, tercero y décimo de los objetivos para el desarrollo y sostenibilidad de la ONU, que tienen que ver con la erradicación de la pobreza, la salud y el bienestar, y la reducción de las desigualdades (ONU, 2017); además, con las legislaciones que atienden los derechos de los niños, niñas y adolescentes desde diferentes órganos de gobierno que regulan el desarrollo de competencias de las tecnologías de la información y comunicación a nivel internacional, como la CEPAL y UNESCO; políticas y programas de América Latina, la Convención de los Derechos del Niño (ONU, 1989) y el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). También existen otros organismos, como la UNESCO y la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT), que México retoma para definir y establecer el Marco de Habilidades Digitales (SCT, 2019), a través de la Secretaría de Comunicaciones y Transportes, para hacer patente la necesidad

de estructurar las habilidades digitales que deben generarse en diferentes niveles dentro de la población, para cerrar la brecha digital y promover un acceso equitativo a las nuevas tecnologías que demanda la actualidad.

En esta línea, entonces, los fines y los medios de desarrollo obligan a colocar la perspectiva de las capacidades humanas en el centro del escenario, por lo cual, los infantes han de verse como seres que participan activamente si se les da la oportunidad en la configuración de su propio destino; no como meros receptores pasivos, sino con un gran papel que desempeñar en el reforzamiento y en la salvaguarda de su bienestar. De esta manera, se trata de impulsar la creación de oportunidades para los infantes que contribuyan a la expansión de las capacidades humanas y a la mejora de la calidad de vida, desde la propuesta de Amartya Sen, (2000) y Nussbaum (2012), con el uso de las herramientas tecnológicas, y fungir como medios para disfrutar de mejores niveles de vida con la participación activa en su entorno.

Esta orientación de investigación es no sólo pertinente, sino necesaria para contribuir a reflexionar sobre las políticas públicas encaminadas a la infancia, sus derechos humanos y sociales, así como el reconocimiento y reivindicación de su participación como actores, ya que es importante considerar que el involucramiento de los niños y niñas tiene el riesgo de ser solamente una decoración o una simulación, como lo señala Hart (1992); por lo que es necesario avanzar en los diferentes niveles de contribución para que ellos, más que ser designados o consultados solamente, puedan llevar a cabo sus iniciativas. Así, lo realmente deseable es conseguir que los niños y niñas sean individuos autónomos, libres,

capaces de interiorizar de una manera racional su visión personal de la realidad social, fortaleciendo las capacidades para el desarrollo que les permitan ser capaces de ejercer su libertad.

Con este trabajo también se constituye la intervención como un espacio donde los niños se convierten en los protagonistas de sociedades más justas y participativas (UNESCO, 2008). Aunado a que el empoderamiento de los niños y niñas es fundamental para la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible (Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), 2018), el Informe Anual de UNICEF (UNICEF México, 2018a) exhorta a trabajar el empoderamiento desde las primeras etapas de la niñez. En este sentido, “las TIC puestas al servicio de los derechos fundamentales de la infancia son una herramienta que fortalece el ejercicio del derecho a dar su opinión y fomentar la participación ciudadana, así como su libertad de expresión e información” (CEPAL y UNICEF, 2014, p. 7).

Asimismo, esta investigación es importante para conocer lo que los niños en situación de pobreza y orfandad pueden ser capaces de desarrollar, por lo que su voz es necesaria para mejorar la comprensión y sensibilización de este fenómeno, y a la vez, para ejercer la presión necesaria hacia un cambio social en el ejercicio de sus derechos. Dicho con palabras de Valencia y Magallanes (2016, p. 21): “la comunicación es un elemento clave para la materialización de formas de vida y sociedad. Expresa y facilita otras maneras de vivir en comunidad”.

En este contexto, las niñas, niños y adolescentes en situación de orfandad y abandono enfrentan un desafío tecnológico que fortalezca los procesos de apropiación digital, que los beneficie socialmente como ciudadanos y sujetos de

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

derecho para poder expresarse. Mi interés está en los infantes en situación de abandono que habitan en la Ciudad de los Niños, Aguascalientes, quienes carecen de acceso a la tecnología por su contexto de escasez y marginación, lo cual los lleva a la falta de herramientas tecnológicas y, por ende, de uso de estos dispositivos digitales.

Frente a todo lo antes expuesto, y considerando mi experiencia como profesionista en el ámbito educativo que me ha permitido presenciar la situación de desigualdad social en cuanto al acceso de la tecnología digital que viven una gran cantidad de niñas y niños de nuestro país en comunidades rurales, indígenas y urbano-marginales, planteo este proyecto que busca contribuir a desarrollar las capacidades de los infantes que se encuentran en situación de orfandad y abandono. La pregunta que propongo para guiar la investigación es: ¿Cómo ocurre la apropiación de habilidades digitales en los infantes en situación de abandono de la Ciudad de los Niños, Aguascalientes, México, a través de una intervención de edu-entretenimiento, en relación con la adquisición de capacidades de elección para su desarrollo?

### **Preguntas de investigación**

#### ***Preguntas secundarias***

1. ¿Cómo es el contexto donde se desenvuelven los infantes de la Ciudad de los Niños, Aguascalientes?
2. ¿Cómo los infantes adquieren habilidades digitales?
3. ¿Cómo usan las herramientas tecnológicas los infantes, de acuerdo con sus intereses, y qué habilidades digitales son capaces de adquirir?

4. ¿Cómo los infantes desarrollan las capacidades de elección en el proceso de empoderamiento a través de la intervención de E-E?

## **Objetivos**

### ***Objetivo general***

Comprender y analizar el proceso de empoderamiento que los infantes en situación de abandono y orfandad de la Ciudad de los Niños, Aguascalientes, México, son capaces de protagonizar al adquirir capacidades y habilidades en comunicación digital en la creación de producciones para favorecer su desarrollo humano.

### ***Objetivos específicos***

1. Describir el sitio donde se ubica la Ciudad de los Niños, Aguascalientes, para conocer el contexto en que se desenvuelven los infantes.
2. Analizar la adquisición de habilidades digitales a través del uso de la tecnología digital.
3. Identificar las herramientas tecnológicas a las que tienen acceso, los usos que hacen y los intereses que tienen de éstas los infantes de la Ciudad de los Niños, Aguascalientes, para comprender la situación en que se encuentran respecto a la adquisición de habilidades digitales.
4. Comprender las capacidades de elección de los infantes a través de la creación de sus producciones digitales, para conocer cómo emerge el proceso de empoderamiento a través de la intervención de E-E.

De ahí que este trabajo parta de los planteamientos que involucran a la niñez como agente de su propio cambio, con habilidades digitales para actuar y fortalecer las capacidades para el desarrollo como una forma de edificación de la justicia a través de herramientas tecnológicas que se hacen presentes en todas las áreas y actividades de la vida cotidiana.

## **Capítulo II. Marco teórico**

### **Desarrollo de capacidades y habilidades digitales con edu-entretenimiento**

Mi propósito en este trabajo de investigación ha sido comprender y analizar el proceso de empoderamiento de los infantes de la casa hogar Ciudad de los Niños, a través de la adquisición de capacidades y habilidades en comunicación digital, mediante la producción de contenidos digitales. Para encauzar su análisis empírico es necesario hacerlo desde la composición teórica y conceptual en la que se fundamenta el estudio, a partir de tres ejes: 1) el edu-entretenimiento (E-E) como una herramienta teórico-metodológica de la comunicación para el desarrollo y el cambio social (CDCS); 2) el enfoque de capacidades de Amartya Sen (2000) como una forma de pensar sobre el desarrollo humano de los infantes en condiciones de vulnerabilidad para su empoderamiento; 3) las tecnologías de la información y comunicación y las habilidades digitales.

## **Edu-entretenimiento: una estrategia de la comunicación para el desarrollo**

En esta investigación se recurre al edu-entretenimiento (E-E) como una estrategia y referente clave de mediación para indagar cómo las herramientas de la comunicación son útiles en el empoderamiento de infantes excluidos. Con esto, se abre una posibilidad que permite comprender cómo las niñas y niños en situación de abandono y orfandad adquieren las habilidades y capacidades para el desarrollo a partir de la apropiación de herramientas comunicativas digitales.

El E-E se ha visto reflejado en diferentes enfoques con estrategias que van desde las técnicas de marketing social nacidas en los medios, hasta métodos para el empoderamiento, como el Teatro del Oprimido de Augusto Boal (Boal, 2006). Estos diferentes enfoques, de acuerdo con Tufte,

reflejan diferencias epistemológicas respecto de cómo conciben el aprendizaje y la educación y de cómo conciben a las audiencias ya sea como receptores pasivos o participantes activos en el proceso de comunicación; y en última instancia reflejan diferentes propósitos, objetivos y entendimientos en lo que hace al desarrollo y el cambio (Tufte, 2015, p. 97).

Ante esto, las diferencias epistemológicas centradas en el marketing social se orientan en el cambio de comportamiento individual, que después derivó en el desarrollo de estrategias basadas en la comunidad o en grupos objetivo y en las tradiciones de la comunicación participativa, de la comunicación alternativa, que fueron teniendo cabida en las estrategias de E-E nacidas en los medios e iniciativas de los ciudadanos. De esta manera, resurgió la pedagogía dialógica creada por

Paulo Freire (2018) y sus principios de involucramiento de la comunidad, el diálogo y la orientación hacia el proceso, con fundamentos enfocados en una comunicación cara a cara, centrada en pequeños grupos, sobre todo de sectores marginados de la sociedad, para conquistar un espacio para la reflexión crítica y el diálogo. Con lo que los participantes asumen el control de sus acciones.

Para esta investigación propongo incorporar el concepto de “cultura del silencio” de Freire (1997, p. 111) para enriquecer la base conceptual del E-E, que caracteriza a grandes segmentos marginados de las sociedades latinoamericanas para explicar la indignación y demanda de cambios y mejores condiciones de vida. Es así como el E-E está asociado con la propuesta de Freire, ya que pretende visibilizar casos y reclamos de voces minoritarias, fundamentadas en un proceso de comunicación para el cambio social y para el desarrollo.

Es así que en este trabajo, a través de la intervención con E-E en niñas y niños en situación de orfandad y abandono, se asumen los planteamientos epistemológicos de esta estrategia para atender a un compromiso de justicia social que va en favor del empoderamiento y en sintonía con el mundo mediatizado y globalizado de hoy. Este enfoque representa otra forma de pensar el desarrollo y el cambio que, de acuerdo con Tufte, puede ser “un cambio guiado por un agente de cambio externo que se dirija a una audiencia específica a la comprensión del proceso de cambio como algo catalizado desde el interior de la comunidad misma por sus propios miembros” (Tufte, 2015, p. 105).

Los planteamientos epistemológicos de la estrategia de E-E se han trabajado a través de métodos de empoderamiento como el Teatro del Oprimido de Augusto Boal. Además, de que, en los últimos años, ha sido una propuesta muy utilizada alrededor del mundo (Singhal, A.; Cody, M.; Rogers, E. y Sabido, 2004, p.61) debido a las cuestiones que promueve como la comunicación, la participación ciudadana y el empoderamiento para implementar el cambio. Lo cual, refleja que el E-E es una práctica comunicacional para aproximarse a situaciones relativas al desarrollo desde el plano individual y colectivo que atiende a la diversidad de las voces.

### ***Definición de edu-entretenimiento***

El E-E ha sido definido como “el proceso de diseñar e implementar una forma mediada de comunicación con el potencial de entretener y educar a las personas, en el objetivo de mejorar y facilitar las diferentes etapas del cambio prosocial de comportamiento” (Boumann, 1999, p. 25). De acuerdo con Tufte, “el E-E en la práctica confirma la justificación teórico-metodológica como un enfoque tanto teórico como práctico de la educación, el desarrollo y el cambio social” (Tufte, 2015, p. 104). También, promueve el cambio de comportamiento a nivel individual para apoyar el cambio social, resalta la movilización social con la participación de la gente y empodera a minorías o grupos marginados por la acción colectiva (Tufte, 2015). Por lo tanto, se puede afirmar que el E-E es una estrategia para promover el cambio social, cuyo objetivo es la movilización de la comunidad.

Para este trabajo de investigación, se concibe el E-E como una estrategia de mediación que se basa en la recuperación y puesta en valor de experiencias, saberes y capacidades de niñas y niños desde un espacio situado, para involucrarse, dialogar, narrar y producir, a través de diferentes herramientas digitales, como un derecho a ejercer su expresión y una forma de edificación de justicia desde la perspectiva de los participantes. En el E-E, el sentido de las acciones y la agencia de los infantes se ven reflejados a través de la adquisición de herramientas digitales.

### ***Trayectorias de edu-entretenimiento***

El E-E, a través del uso de herramientas tecnológicas, fortalece los procesos de participación ciudadana (Tufte, 2015), además de permitir la visibilización de problemas e iniciativas para emprender cambios de fondo, empoderando a las personas y colectivos afectados o excluidos para que se transformen en actores protagónicos de las soluciones, y generando la apropiación de nuevos conocimientos, actitudes y prácticas cotidianas en la comunidad. El E-E también es empleado como un recurso educacional que está adentrándose en un nuevo territorio al convertirse en una estrategia en sintonía con el mundo mediatizado y globalizado de hoy (Tufte, Hemer y Hylland, 2005). En este sentido, se trata también de lo que propone (Beltrán, 2008), de extender el acceso y la participación de las personas, en este caso, de las niñas y niños en el proceso de apropiación, de tal forma que las estrategias de Edu-entretenimiento les brinden elementos para desarrollar sus capacidades.

El E-E se ha llevado a cabo en diferentes estudios a partir de formatos multimedia generalmente asociados al entretenimiento, como, por ejemplo, programas televisivos y radiofónicos, cómics, puestas en escena y hasta “*talk-shows*”, que ahora encuentran en el uso de la tecnología nuevos espacios para la creación y la difusión. Así lo demuestran diferentes investigaciones a las que se hizo referencia en el primer capítulo. Entre éstas destacan los trabajos de (Kia-Keating et al., 2017) que emplean los medios sociales y fotografía; (Martínez Avidad y Vásquez, 2016) trabajan actividades educativas con recursos tecnológicos; (Wang y Singhal, 2018) estudian la narración en televisión, radio y plataformas digitales; (Riley et al., 2017) utilizan plataformas de comunicación como el teatro, la radio, la televisión, los juegos y las redes sociales; (M. Fernández, 2016) investiga sobre comunicación emocional, entretenimiento y espectáculos en entornos digitales y narrativas y (Borum y Feldman, 2017) exploran las emociones positivas y el valor del entretenimiento.

Estos trabajos de Edu-entretenimiento ofrecen un panorama de distintas formas de pensar y de hacer comunicación con una expansión de la gama de tecnologías, acciones y prácticas encaminadas al cambio social. Con lo que, siguiendo a Martín-Barbero (2016) y Gumucio, y Tufte, (2008), la tecnología tendrá sentido para los infantes a partir de necesidades identificadas y de las acciones planeadas en función del consenso y su participación a través de todo tipo de medios que desarrollen la creatividad comunicativa.

Las propuestas anteriores de los trabajos enunciados son una muestra de cómo el uso de herramientas digitales como *software* o programas que se

encuentran en las computadoras o dispositivos se concretizan en la interacción con otras personas y para hacer actividades juntos, como jugar, trabajar, leer, escuchar música, ver videos, compartir información, crear contenidos audiovisuales, entre otras. Con esos ejemplos se puede ilustrar cómo el uso de las herramientas digitales contribuye al acceso del conocimiento y de la información, y, con ello, a un tipo de desarrollo para la vida.

### **El enfoque de capacidades como una forma de pensar el desarrollo humano**

Este trabajo de investigación asume los postulados del desarrollo humano como un enfoque centrado en las personas y sus necesidades en un marco de derecho y de justicia social. Las discusiones actuales sobre desarrollo humano tienen como base la propuesta teórica de Amartya Sen (2000), quien define el desarrollo como “un proceso de expansión de las libertades reales de las que disfrutaran los individuos” (p. 19), el cual supone erradicar las principales fuentes de privación de libertad que conlleva pertenecer a un grupo en situación de vulnerabilidad.

La perspectiva del desarrollo humano que propone Sen (2000) sugiere cómo aumentar las capacidades y funcionamientos, así como las circunstancias de conversión de recursos para proponerlos como una forma de acrecentar las oportunidades de las personas para un desarrollo como libertad. En este sentido, la concepción del desarrollo va más allá de la acumulación de riqueza económica, de bienes o de su utilidad, para centrarse en las libertades fundamentales como objeto principal del desarrollo (Sen, 2000). De ahí que el desarrollo se comprenda como la

expansión de la libertad de los seres humanos. Estas libertades están en conexión entre sí, es decir, un tipo de libertad puede contribuir al logro o aumento de otras y, en su conjunto, coadyuvar a mejorar la capacidad general de las personas (Sen, 2000). Es así como los logros de una sociedad, desde el enfoque en cuestión, han de prestar atención a las libertades básicas de las cuales gozan sus miembros.

El enfoque en cuestión tiene como punto de partida la identificación de la libertad como objeto principal del desarrollo; asimismo, asume como valor básico el concepto de capacidad, la cual expresa la libertad de las personas para alcanzar el tipo de vida que valoran (Sen, 2000). En los siguientes apartados se presenta la perspectiva del desarrollo como libertad y la teoría de las capacidades como elementos centrales que permiten entender el enfoque del desarrollo humano en el que se enmarca este trabajo.

### ***El desarrollo como libertad***

Desde la perspectiva del desarrollo como libertad, se plantea que las formas en que las personas pueden utilizar los bienes o rentas para obtener determinadas condiciones de vida depende de circunstancias personales y sociales que son contingentes, por ejemplo: las heterogeneidades personales, como las características físicas; las diversidades en el ambiente físico y en el clima social, o las diferencias en perspectivas relacionales, como las convenciones y costumbres de una comunidad en particular (Sen, 2012). Desde este enfoque, se reconocen las libertades en sí mismas como elementos fundamentales para enriquecer la vida humana.

Por otro lado, tomando en cuenta su papel instrumental para el desarrollo, las libertades son vistas, asimismo, desde su capacidad para contribuir al logro de otros propósitos, por ejemplo, el progreso económico (Sen, 2000). En este sentido, la libertad es a la vez el fin y el medio fundamental del desarrollo. A continuación, en la Tabla 4, se describen las libertades instrumentales que plantea Sen (2000).

**Tabla 4 . Libertades instrumentales sugeridas por Sen**

No.	Libertades instrumentales sugeridas por Sen	Descripción
1	Libertades políticas	Son las oportunidades que tienen las personas para tomar decisiones sobre sus gobernantes y sus formas de gobierno, así como la libertad de expresión política y de prensa (Sen, 2000, p. 57).
2	Servicios económicos	Se refieren a la capacidad de las personas para utilizar los recursos económicos, para el consumo, la producción o el intercambio (Sen, 2000, p. 57).
3	Oportunidades sociales	Incluyen los sistemas educativos, de salud y otros básicos, que son importantes para la vida privada y para la participación en actividades políticas y económicas (Sen, 2000, p. 57).
4	Garantías de transparencia	Hacen referencia a la veracidad y claridad de la información que se difunde en la sociedad (Sen, 2000, p. 57).
5	Seguridad protectora	Se refiere a las redes de protección social que impiden la incidencia de problemas que afecten negativamente las vidas de las personas (Sen, 2000, p. 57).

Estas libertades están relacionadas entre sí, es decir, un tipo de libertad puede coadyuvar al logro o aumento de otras y, en su conjunto, contribuir a mejorar la

capacidad general de las personas (Sen, 2000). Es así como el análisis de este enfoque presta atención a las relaciones empíricas que ligan estos tipos de libertad.

### ***Las capacidades y el marco de elección***

En el marco de la perspectiva del desarrollo humano, el mismo Sen (2000) propone la teoría de las capacidades como un marco para el análisis del bienestar y la calidad de vida de las personas, las cuales se definen en función de sus capacidades o libertades para elegir su modo de vida. Es así como la idea de desarrollo centrado en el crecimiento económico se desplaza por una centrada en las oportunidades que las personas tienen para lograr las realizaciones que consideran de valor para sí mismas. Como se ha señalado, se reconoce que, si bien el crecimiento económico puede ser un medio para expandir las libertades de las personas, lo crucial es observar de qué manera éste puede apoyar las elecciones de las personas sobre sus modos de vida (Sen, 2000).

Las capacidades constituyen las libertades fundamentales que un individuo posee para lograr la vida que valora; éstas se definen como las diversas combinaciones de funcionamientos que una persona puede conseguir para lograr diferentes estilos de vida (Sen, 2000). En esta definición, los funcionamientos se refieren a:

Las diversas cosas que una persona puede valorar hacer o ser. Las funciones valoradas pueden ir desde las elementales, como comer bien y no padecer enfermedades evitables, hasta actividades o estados personales muy

complejos, como ser capaz de participar en la vida de la comunidad y respetarse uno mismo (Sen, 2000, p. 99).

Dentro del marco teórico que propone Sen es importante distinguir entre los funcionamientos y las capacidades. De los primeros, los funcionamientos, se obtiene información acerca de las cosas que hace una persona, mientras que las capacidades muestran las cosas que las personas tienen libertad para hacer (Urquijo, 2014).

Un conjunto de capacidades expresa información sobre el funcionamiento real de alguna función elegida como centralmente importante, por ejemplo, la capacidad de gozar de una buena salud, que se encuentra constituida por una serie de funcionamientos viables, como estar nutrido adecuadamente, no padecer enfermedades prevenibles, etc. (Urquijo, 2014, p. 75).

La teoría de las capacidades de Sen ha sido guía fundamental de los discursos y discusiones en torno al desarrollo, sin embargo, una crítica que se esboza sobre ésta es la falta de pautas precisas para analizar sus principios y fundamentos en el nivel empírico. Las capacidades no son elementos que se puedan observar directamente y, en todo caso, “la perspectiva de la libertad se analiza en términos de poder para obtener lo que uno elegiría, más que centrarse en el acto de la elección” (Urquijo, 2014, p. 68). No obstante, existen algunas propuestas que ofrecen pautas para su aplicación en escenarios concretos.

Kleine (2010) propone un marco conceptual a partir del enfoque de capacidades de Sen –el marco de elección o *choice framework*– para analizar el papel de las TIC

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

en el desarrollo de poblaciones vulnerables en Chile. Este marco de elección tiene sus antecedentes en el trabajo de Alsop y Heinsohn (2005), el cual retomamos como una práctica del desarrollo para colocar al individuo y sus elecciones en el centro del desarrollo. Este trabajo se retoma para los fines de este proyecto, considerando sus aportaciones teóricas y metodológicas para el abordaje de las elecciones de los infantes sobre la adquisición de habilidades digitales desde un marco de desarrollo humano.

### ***El marco de elección como dimensión de la capacidad para el desarrollo***

El marco de elección que propone Kleine (2010) sugiere centrarse ontológicamente en el bienestar humano y centrarse metodológicamente en las capacidades para atender al desarrollo; es decir, en incrementar el conjunto de “capacidades” de una persona, o su “libertad” sustantiva, para llevar la vida que valora (Kleine, 2010, p. 676). Lo cual representa que los funcionamientos son el componente de resultado, mientras que las capacidades son el componente de libertad en este enfoque.

De acuerdo con Kleine (2010), otros académicos, como por ejemplo: Nussbaum (2012), Kleine (2010) y Robeyns, (2003), han intentado poner en práctica el enfoque. Dentro de este campo, la mayoría de los estudios utilizan las capacidades como base normativa para la investigación mientras miden los funcionamientos como un empoderamiento (Robeyns, 2003), debido a la dificultad práctica de medir las capacidades. Sin embargo, Kleine (2010) retoma el marco de elección de Alsop y Heinsohn (2005) en su investigación como una práctica de desarrollo.

Altop y Heinsohn (2005) ofrecen uno de los intentos más interesantes de operacionalizar las ideas de Sen. En una colaboración para el Banco Mundial, relacionan la elección con su definición de empoderamiento. Ellos definen el empoderamiento como "mejorar la capacidad de un individuo o grupo para tomar decisiones efectivas y traducir estas elecciones en acciones y resultados deseados" (Altop y Heinsohn, 2005, p. 5). Las TIC pueden considerarse herramientas útiles en esos procesos de empoderamiento. Altop y Heinsohn (2005) ven los activos, o recursos materiales y no materiales, como la base de la agencia individual que, junto con las condiciones estructurales, enmarcan los procesos de empoderamiento. Construyen, así, un marco que conecta la "agencia individual" con una "estructura de oportunidad", con el grado de empoderamiento que tiene un individuo para lograr resultados de desarrollo. Los diferentes grados de empoderamiento son: existencia de elección, uso de elección y logro de elección (Altop y Heinsohn, 2005, p. 6).

El marco de elección que proponen Altop y Heinsohn (2005) coloca sistemáticamente la elección en el centro y reconoce que la estructura y los elementos de la agencia están interrelacionados. La elección es tanto el objetivo como el principal medio de desarrollo (Sen, 2000); el resultado principal del desarrollo es la elección misma. Los resultados secundarios del desarrollo dependen de la elección del individuo en cuanto a las vidas que valora. Éstos pueden incluir, según Kleine (2010), por ejemplo, una comunicación más fácil con contactos personales y profesionales, mayor conocimiento, más ingresos o ahorro de tiempo. Agrega, además, que las TIC pueden resultar herramientas útiles para lograr estos resultados. Al igual que otros intentos de operacionalizar el trabajo de Sen, aquí principalmente el componente de apropiación de las habilidades digitales

mapea o mide los funcionamientos logrados, resultantes de las elecciones de un individuo como un apoderamiento de las capacidades.

De acuerdo con lo expuesto anteriormente, para este trabajo se retoman las dimensiones de elección de Alsop y Heinsohn (2005), a las que llaman grados de empoderamiento, que se definen a continuación en la Tabla 5.

**Tabla 5. Dimensiones de elección para el empoderamiento**

No.	Dimensiones de elección para el empoderamiento	Descripción
1	Existencia de elección	Si las diferentes posibilidades existen y son, en principio, alcanzables para el individuo; si la combinación de su cartera de recursos y las condiciones estructurales lo permiten (Alsop y Heinsohn, 2005, p. 687).
2	Sentido de la elección	Se refiere a: <ul style="list-style-type: none"> <li>- la disponibilidad de las TIC,</li> <li>- la asequibilidad de las TIC y las capacidades necesarias para las TIC (Alsop y Heinsohn, 2005, p. 687).</li> </ul>
3	Uso de la elección	Se refiere a si un individuo realmente toma la decisión o no (Alsop y Heinsohn, 2005, p. 687).
4	Logro de la elección	Se refiere a si el resultado coincide con la elección expresada (Alsop y Heinsohn, 2005, p. 687).

Aplicar el marco de elección a este caso particular me permite teorizar el uso de las TIC de una manera sistémica y procedimental que refleje el impacto sistémico

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

y generalizado de las TIC. El marco de elección ofrece una forma de poner en práctica el enfoque de capacidad de Sen en el contexto de las TIC y el desarrollo. El enfoque de Sen es actualmente la alternativa heterodoxa más conocida a las conceptualizaciones del desarrollo ortodoxas, centradas en el crecimiento y, a menudo, economicistas. Dado el enorme potencial de las TIC para ofrecer opciones a las personas y, de hecho, un mayor sentido de elección, el enfoque de Sen es de particular interés para quienes trabajan con las TIC y con el desarrollo (Kleine, 2010).

Este trabajo de investigación está comprometido con una visión del desarrollo, basada en el enfoque de capacidad de Sen, quien ha hecho operativo el enfoque para las tecnologías de la información y las comunicaciones para el desarrollo (ICT4D) y otras áreas de desarrollo, a partir de un marco para la aplicación del enfoque de Sen desde el marco de empoderamiento de Alsop y Heinsohn (2005). Para los fines del presente estudio se utilizaron como referentes analíticos las posturas de Sen (2000) y Nussbaum (2012) sobre el enfoque de las capacidades humanas, así como la propuesta del marco de elección de Alsop y Heinsohn (2005) para comprender el grado de empoderamiento de los infantes en situación de orfandad y abandono.

### ***Las capacidades propuestas por Nussbaum***

El planteamiento universal de las capacidades humanas centrales de Nussbaum (2012) es un marco potencial para la comprensión del desarrollo de las niñas y los niños para enfrentar los problemas de justicia social y de desarrollo. Los referentes que plantean Sen (2000) y Nussbaum (2012) sobre el enfoque de las

capacidades humanas se retoman para analizar las capacidades de los infantes, que emergen a partir de la intervención del edu-entretenimiento en términos de la libertad que puedan tener.

En este sentido, Nussbaum (2012) propone una lista acotada de capacidades humanas centrales que se retoman para los fines de esta investigación, considerando su propuesta para desarrollar en los infantes desde un marco de desarrollo humano. La propuesta de Nussbaum (2012) constituye, como la misma autora lo define, una versión propia del enfoque de las capacidades de Sen, la cual aporta bases filosóficas para analizar los problemas de la justicia; también expresa que las capacidades como objetivos políticos deben ser atendidas desde las leyes y las instituciones sociales para asegurar la dignidad humana. Siguiendo el enfoque de Sen, esta autora busca plantear un consenso en torno a las capacidades como principios universales, es decir, busca establecer un conjunto de éstas que tenga aplicabilidad en toda circunstancia y entorno, de modo que expresen “lo que es capaz de hacer y de ser una persona” (Nussbaum, 2012, p. 38).

Por ello, las capacidades vienen a ser una especie de libertad que tiene valor en dos sentidos: en sí misma y en la consecución de funcionamientos. Nussbaum otorga mayor importancia a las capacidades sobre los funcionamientos, debido a que “garantizan la existencia de un espacio para el ejercicio de la libertad humana” (Nussbaum, 2012, p. 45). En ese marco, su enfoque explícitamente se encamina a la “protección de ámbitos de libertad tan cruciales que su supresión hace que la vida no sea humanamente digna” (Nussbaum, 2012, p. 52). Para el caso de los infantes en situación de abandono se acentúa, debido a que carecen de estas capacidades.

La propuesta de Nussbaum (2012) para que una vida sea digna debe superar un nivel mínimo de diez capacidades centrales; éstas se presentan en la Tabla 6.

**Tabla. 6** Capacidades centrales para que una vida sea digna, de acuerdo con Nussbaum (2012)

No.	Capacidades centrales para que una vida sea digna, de acuerdo con Nussbaum (2012)	Descripción
1	Vida	Poder vivir hasta el término de una vida humana de una duración normal; no morir de forma prematura o antes de que la propia vida se vea tan reducida que no merezca la pena vivirla (Nussbaum, 2012, pp. 53-55).
2	Salud física	Poder mantener una buena salud, incluida la salud reproductiva; recibir una alimentación adecuada; disponer de un lugar apropiado para vivir (Nussbaum, 2012, pp. 53-55).
3	Integridad física	Poder desplazarse libremente de un lugar a otro; estar protegidos de los ataques violentos, incluidas las agresiones sexuales y la violencia doméstica; disponer de oportunidades para la satisfacción sexual y para la elección en cuestiones reproductivas (Nussbaum, 2012, p.53-55).
4	Sentidos, imaginación y pensamiento	Poder utilizar los sentidos, la imaginación, el pensamiento y el razonamiento, y hacerlo de un modo “verdaderamente humano”, un modo formado y cultivado por una educación adecuada que incluya (aunque ni mucho menos esté limitada) la alfabetización y la formación matemática y científica básica. Poder usar la imaginación y el pensamiento para la

experimentación y la producción de obras y actos religiosos, literarios, musicales o de índole parecida, según la propia elección. Poder usar la propia mente en condiciones protegidas por las garantías de la libertad de expresión política y artística, y por la libertad de práctica religiosa. Poder disfrutar de experiencias placenteras y evitar el dolor no beneficioso (Nussbaum, 2012, p.53-55).

- 5 Emociones

Poder sentir apego por cosas y personas externas a nosotras y nosotros mismos; poder amar a quienes nos aman y se preocupan por nosotros, y sentir duelo por su ausencia; en general, poder amar, apenarse, sentir añoranza, gratitud e indignación justificada. Que no se malogre nuestro desarrollo emocional por culpa del miedo y la ansiedad. (Defender esta capacidad significa defender, a su vez, ciertas formas de asociación humana que pueden demostrarse cruciales en el desarrollo de aquella) (Nussbaum, 2012, p.53-55).
- 6 Razón práctica

Poder formarse una concepción del bien y reflexionar críticamente acerca de la planificación de la propia vida. (Esta capacidad entraña la protección de la libertad de conciencia y de observancia religiosa) (Nussbaum, 2012, p.53-55).
- 7 Afiliación

a) Poder vivir con y para los demás, reconocer y mostrar interés por otros seres humanos, participar en formas diversas de interacción social; ser capaces de imaginar la situación de otro u otra (proteger esta capacidad implica proteger instituciones que constituyen y nutren tales formas de afiliación, así como proteger la libertad de reunión y de expresión política).

b) Disponer de las bases sociales necesarias para que no sintamos humillación y sí respeto por nosotros mismos; que se nos trate como seres dignos de igual valía que los demás. Esto supone introducir disposiciones que combatan la discriminación por razón de raza, sexo, orientación sexual, etnia, casta, religión u origen nacional (Nussbaum, 2012, p.53-55).

<b>8</b>	Otras especies	Poder vivir una relación próxima y respetuosa con los animales, las plantas y el mundo natural (Nussbaum, 2012, p.53-55).
<b>9</b>	Juego	Poder reír, jugar y disfrutar de actividades recreativas (Nussbaum, 2012, p.53-55).
<b>10</b>	Control sobre el propio entorno	<p>a) Político. Poder participar de forma efectiva en las decisiones políticas que gobiernan nuestra vida; tener derecho a la participación política y a la protección de la libertad de expresión y de asociación.</p> <p>b) Material. Poder poseer propiedades (tanto muebles como inmuebles) y ostentar derechos de propiedad en igualdad de condiciones con las demás personas; tener derecho a buscar trabajo en un plano de igualdad con los demás; estar protegidos legalmente frente a registros y detenciones que no cuenten con la debida autorización judicial. En el entorno laboral, ser capaces de trabajar como seres humanos, ejerciendo la razón práctica y manteniendo relaciones valiosas y positivas de reconocimiento mutuo con otros trabajadores y trabajadoras (Nussbaum, 2012, p.53-55).</p>

De esta manera, con la propuesta anterior, también se puede conocer qué tipo de capacidades emergen entre los infantes de la Ciudad de los Niños a partir de la intervención de edu-entretenimiento como un posible desarrollo para los más desfavorecidos.

### ***Infancia y capacidades para el desarrollo***

La población infantil en situación de abandono y orfandad es uno de los sectores más vulnerables en el mundo actual, debido a las brechas sociales que aumentan por su condición, lo que se convierte en obstáculo para acceder al bienestar social. Estos problemas se acentúan en los niños y niñas en condiciones de mayores desventajas sociales, como los infantes que habitan la Ciudad de los Niños, Aguascalientes.

El panorama de inequidad y justicia social que permea en la población infantil en situación de abandono es un tema que justifica el abordaje del enfoque del desarrollo humano como una alternativa que sugiere nuevas categorías para la interpretación de la realidad y la difusión de las libertades y las capacidades (Sen, 2000) de los niños y niñas. Desde esta perspectiva, la revisión teórica sobre los estudios de la infancia alcanza el debate sobre la necesidad de encontrar nuevos enfoques para conocer la realidad en que se encuentran los niños y niñas en situación de abandono y orfandad.

Una de estas discusiones está representada por el trabajo de Sen, el cual propone las bases conceptuales de un enfoque alternativo sobre el desarrollo humano, definido como el proceso de ampliación de las opciones de las personas y

mejora de las capacidades humanas (la diversidad de cosas que las personas pueden hacer o ser en la vida) y las libertades, para que las personas puedan vivir una vida larga y saludable, tener acceso a la educación y a un nivel de vida digno, y participar en la vida de su comunidad y en las decisiones que afecten sus vidas (Sen, 2000).

En este sentido, las capacidades tienen varios cometidos en el desarrollo humano: ser el objetivo mismo de tal desarrollo, promover el progreso social que conduce a él y, finalmente, influir indirectamente en el aumento de la producción económica. Todas estas observaciones se relacionan, al mismo tiempo, con las niñas y niños, ya que los infantes no sólo internalizan y reproducen la cultura que las sociedades contemporáneas les imponen, sino que también tienen un rol activo en la producción de significados y en la modificación de las pautas de relación que el mundo adulto establece con ellos.

En suma, el enfoque de capacidades atiende a tres ideas principales: primeramente, la capacidad de poder lograr algo realmente y no sólo tener permiso para ello; además, es la capacidad de funcionar, y por ello hay muchas capacidades como funcionamientos, es decir, tantas como sean necesarias para evaluar el bienestar y el desarrollo humano. Por último, hay que considerar todo el repertorio de funcionamientos al alcance de los individuos para manifestar la libertad y poder vivir de una forma u otra. En el siguiente apartado se explicará este enfoque con mayor detalle.

### **Las tecnologías de la información y comunicación y las habilidades digitales**

La tecnología digital, de acuerdo con lo que plantea Castells (2006), está inmersa en las formas sociales y tecnológicas que impregnan todas las esferas de la actividad, alcanzando los objetos y hábitos de la vida cotidiana. En este sentido, las niñas y niños no quedan ajenos a estas circunstancias, por lo que se requiere un uso responsable de la tecnología y la formación necesaria para que puedan desenvolverse, apropiarse y conectarse como una exigencia del presente. De esta manera, se visualiza la tecnología como una herramienta para el desenvolvimiento humano y social (G. Sunkel, 2010), que puede tener un impacto positivo respecto a la capacidad de agencia en el proceso de interacción comunicativo y en el desarrollo de capacidades en los infantes.

Dado el enorme potencial de las TIC para ofrecer opciones a las personas y, de hecho, un mayor sentido de elección, el enfoque de Sen es de particular interés para quienes trabajan con las TIC y el desarrollo (Kleine, 2010) para colocar al individuo y sus elecciones en el centro del desarrollo. Las tecnologías de la información y comunicación son concebidas como herramientas clave para el desarrollo, con el potencial de introducir mejoras en los diferentes aspectos de la vida como “un elemento clave para la materialización de formas de vida y sociedad que expresa y facilita otras maneras de vivir en comunidad” (Valencia y Magallanes, 2016. p.21).

Bajo esta premisa, las nuevas tecnologías permiten realizar una amplia gama de actividades de entretenimiento y diversión con gran interacción entre usuarios. Por tanto, es un reto que muestra un carácter cultural complejo, sobre todo porque las interacciones comunicativas de las niñas y niños dan muestras de que cada vez

más infantes se conectan en línea en todos los países, pues así lo expresa el informe “Niños en la Era Digital” (UNICEF, 2017). En el enfoque del desarrollo humano en el uso de tecnologías digitales forma parte del bienestar, puesto que aporta a la ampliación de las capacidades a través del acceso a las herramientas tecnológicas. La adquisición de habilidades digitales aporta conocimiento y la preparación para elevar su nivel de vida, que es el “propósito último y exclusivo del desarrollo” (PNUD, 1996, p. 58).

El enfoque que propone Amartya Sen, como uno de los pioneros del desarrollo humano, precisa que el desarrollo tiene que ocuparse más de mejorar la vida que llevamos y las libertades que disfrutamos (Sen, 2000, p. 30). De tal forma que para el caso que me ocupa, los infantes en situación de abandono, se requiere impulsar la creación de oportunidades para que contribuyan a la expansión de sus capacidades humanas y a la mejora de la calidad de vida. En este enfoque, entonces, los fines y los medios de desarrollo obligan a colocar la perspectiva de la libertad en el centro del escenario, por lo cual, los infantes han de verse como seres que participan activamente si se les da la oportunidad en la configuración de su propio destino; no como meros receptores pasivos, sino con un gran papel que desempeñar en el reforzamiento y en la salvaguarda de las capacidades humanas.

De acuerdo con esto, la propuesta de Sen consiste en ampliar las libertades a partir de las capacidades para que las personas descubran y elijan un tipo de vida considerada valiosa (Sen, 2000). Lo anterior incide en crear la posibilidad de promover la libertad de agencia en los excluidos del ejercicio de sus derechos. Desde la visión de las Naciones Unidas, este enfoque sobre el desarrollo humano

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

menciona tres factores con los cuales las personas funcionan y determinan sus identidades y elecciones, y que, además, pueden limitar o fomentar su potencial de desarrollo. Éstos son:

- 1) Bienestar: ampliar las libertades reales de la gente, para que pueda prosperar;
- 2) Empoderamiento y agencia: permitir la acción de personas y grupos, para llegar a resultados valorables y,
- 3) Justicia: ampliar la equidad, preservar los resultados en el tiempo y respetar los derechos humanos y otros objetivos planteados por la sociedad (PNUD, 2010, pp. 24-25).

En este sentido, el ser humano se contempla como el principal actor de su desarrollo, el cual se produce en la interacción con otras personas (Amar, 2003).

### ***Habilidades digitales en los infantes***

Las constantes transformaciones que caracterizan a las sociedades actuales en materia de flujos de la información y de los medios para comunicarse requieren pensarse en torno a la alfabetización digital como una formación permanente que permita responder a las exigencias vigentes, lo cual implica una interacción de la persona con las TIC y de su uso para desenvolverse en la sociedad a través de éstas.

Siguiendo con esta idea, ha habido varios planteamientos en los últimos años por parte de diferentes organismos, como la Unión Internacional de

Telecomunicaciones (UIT), la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), la Unión Europea y el Marco de Habilidades Digitales de la Secretaría de Comunicaciones y Transportes de México (SCT, 2019) que plantean un Marco de Habilidades Digitales que parte de las tendencias tecnológicas que establecen las necesidades de inclusión de la sociedad con base en los estándares internacionales. Para este estudio se retoma la clasificación de las habilidades digitales como funcionales y alfabetización digital, así como 12 indicadores los cuales se aprecian en la tabla 7.

**Tabla 7.** Clasificación de habilidades digitales: funcionales y de alfabetización digital

Habilidades digitales	Indicadores
<b>Habilidades funcionales</b>	1. Usar aplicaciones
	2. Usar dispositivos electrónicos
	3. Navegar en internet
	4. Crear cuentas y perfiles
	5. Localizar información
	6. Guardar, administrar y organizar información
<b>Habilidades de alfabetización digital</b>	7. Comunicación y colaboración en ambientes digitales
	8. Creación de contenidos
	9. Ciudadanía digital
	10. Derechos digitales
	11. Privacidad e identidad digital
	12. Evaluar la relevancia de la información

Los planteamientos anteriores constituyen un marco analítico no sólo para entender el cambio tecnológico en tanto tal, sino para explicar cómo las habilidades digitales están presentes en todas las dimensiones de la sociedad: económica, política y cultural. Desde este punto de vista, la tecnología no es vista sólo como una base material de la sociedad, sino como un elemento constitutivo de la misma;

“tecnología es sociedad y ésta no puede ser comprendida o representada sin sus herramientas técnicas” (Castells, 2006, p. 31). Ante esto, y el desarrollo acelerado de la tecnología, se hace patente la necesidad de estructurar las habilidades digitales para contribuir a la disminución de la brecha digital y promover un acceso equitativo a las nuevas tecnologías que abran posibilidades para nuevas aplicaciones y usos.

Con esto se atienden los conocimientos y habilidades digitales desde la perspectiva de la apropiación (Crovi, 2012) como una forma de trabajar a favor del desarrollo que atiende las voces de las niñas y niños desde el enfoque sociocultural. Como lo plantean Dubois & Cortés (2005), este proceso aporta “nuevos lenguajes para el entendimiento humano, para compartir experiencias y conocimientos. En este sentido, las TIC son herramientas culturales, nuevos espacios estratégicos de las mediaciones sociales, que posibilitan procesos de interacción social y reconstrucción cultural” (p. 29).

En relación con eso, las actividades de edu-entretenimiento, en el marco de la intervención realizada para esta investigación, cobraron sentido para las niñas y niños desde su uso, empleándolas en el marco de su contexto y necesidades para ser capaces de aprovecharlas y apropiarse de las habilidades digitales; de modo que puedan incidir sobre sus propios procesos de formación en lo digital y, con ello, promover la capacidad transformadora de los actores sociales, de los infantes; en este caso, en su desarrollo.

## **Síntesis integradora**

Lo expresado en párrafos anteriores acerca de los enfoques teóricos contribuyó para fundamentar mi trabajo de investigación. Retomo elementos del enfoque del desarrollo humano, así como los postulados de la comunicación para el desarrollo, la integración de las tecnologías de la información y comunicación para la apropiación de habilidades digitales y el enfoque de capacidades para el desarrollo humano.

En este sentido, acerca de la comunicación para el desarrollo, se resalta el papel positivo que juega en la producción del cambio social a partir de una intervención, además de los principios fundamentales para ampliar las prácticas de empoderamiento, los procesos de comunicación, las interacciones, las formas de expresar opinión sobre aspectos del bienestar, la inclusión social, así como también la acción de personas y grupos para generar procesos de comunicación.

Este marco también brinda elementos teóricos acerca de los dispositivos tecnológicos como un medio para permitir a los participantes adquirir habilidades que los colocan en la sociedad de la información. Se propone el uso de estándares nacionales e internacionales para identificar el grado de adquisición en los niños y niñas sobre sus habilidades en el uso de la tecnología.

La teoría del desarrollo humano, emprendida por Sen (2000) y Nussbaum (2012), aporta elementos para reconocer el alcance del bienestar y, por tanto, el desarrollo de la sociedad, a partir de la idea de la apropiación de habilidades digitales para el desarrollo de capacidades que contribuyan a llevar una vida plena y fructífera, en la medida en la que los sujetos sean críticos, analíticos, reflexivos y

amplíen su sentido de respeto a los derechos humanos. El enfoque de capacidades expresa la convicción de que una vida libre es aquella en la que podemos ser y hacer de muchas maneras valiosas, pero expresa también de lo que podemos ser capaces. Por lo tanto, no sólo contribuye a que los niños y niñas logren acceso al bienestar, sino que, de igual manera, favorece su capacidad para influir en el mundo que les rodea, lo que Sen (2000) denomina agencia.

### **Capítulo III. Diseño metodológico**

Ante el desafío de dirigir la inclusión digital que ofrecen las herramientas tecnológicas en niñas y niños, y aprovechar el potencial que ofrecen en diversos ámbitos de la vida, “las TIC son concebidas como herramientas claves para el desarrollo, con el potencial de introducir mejoras” (Sunkel et al., 2014, p. 72). En este trabajo de investigación se considera a la infancia caracterizada por su situación de orfandad y abandono como agente esencial frente a las TIC y a su propio desarrollo. A partir de esto, se busca indagar en lo siguiente: ¿Cómo ocurre la apropiación de habilidades digitales en los infantes en situación de abandono de la Ciudad de los Niños, Aguascalientes, México, a través de una intervención de edu-entretenimiento, en relación con la adquisición de capacidades de elección para su desarrollo?

En este capítulo corroboro mi elección de un enfoque de investigación cualitativo, desde el cual se presenta y justifica la metodología empleada, los sujetos de estudio y la recolección de datos; también se explica el enfoque para analizar e interpretar los datos, las limitaciones que surgieron al llevar a cabo la investigación y, por último, se abordan las consideraciones éticas.

### **Perspectiva epistemológica del estudio**

Este trabajo retoma los planteamientos epistemológicos que provienen de la acción transformadora, emancipatoria, humanista y reflexiva que propone Freire (2018), que apelan a la noción de liberar a los oprimidos a través del diálogo; así como a las posibilidades de cambio, al generarse, desde la experiencia de los infantes en situación de orfandad o abandonados por sus padres, el derecho fundamental de justicia social que tienen como parte de una sociedad con desigualdad estructural y falta de oportunidad para expresarse a través de herramientas y recursos digitales. Así mismo, el enfoque de capacidades para el desarrollo humano que proponen Nussbaum (2012) y Sen (2000), el cual proporciona una base para la edificación de una teoría de la justicia y los derechos de los infantes para recuperar su resignificación social. Además de retomar los planteamientos acerca de que “las capacidades tienen también valor en sí mismas, entendidas como ámbitos de libertad y elección. Promover capacidades es incentivar áreas de libertad, lo que no es lo mismo que hacer que las personas funcionen en un determinado sentido” (Nussbaum, 2012, p. 45).

De esta manera, también se apuesta al edu-entretenimiento como una estrategia que apunta por el cambio social para comunicar estratégicamente, al

abordarse cuestiones como las capacidades para el desarrollo, mediadas por las herramientas tecnológicas. Esto para que las niñas y niños puedan erigirse socialmente a través de sus prácticas comunicativas por medio de producciones digitales como vínculos de pertenencia a la base social y local, reinventando sus capacidades para el desarrollo, pensando en proposiciones firmemente integradas y constituyéndose en personas de diálogo en la existencia social.

### **Enfoque de investigación**

Este trabajo enmarca el diseño de un estudio de caso orientado a través de la investigación-acción y el edu-entretenimiento. Este último como una estrategia que surge desde de la comunicación para el desarrollo y el cambio social, que permite brindar elementos para responder a las preguntas de investigación. En este sentido, el enfoque de investigación es cualitativo, que, de acuerdo con Flick (2007), el énfasis se coloca en el contexto y el proceso, el cual incluye las nociones y entendimientos de las personas como parte del objeto de estudio. Más específicamente, el estudio de caso, que permite investigar un fenómeno contemporáneo dentro de su contexto de la vida real, dando forma a una investigación empírica destinada a explorar y tratar de explicar el cómo o el porqué de un fenómeno social (Yin, 2014). Estos planteamientos son consistentes con la investigación-acción, “a fin de lograr, a través de una acción transformadora que incida sobre la realidad, la instauración de una situación diferente, que posibilite la búsqueda de ser más” (Freire, 2017, p. 45).

En el desarrollo de este trabajo se emplean técnicas de investigación cualitativas y se asumen los postulados de la investigación-acción que propone Kemmis y McTaggart (1988, p. 30):

- a) La investigación-acción se plantea para cambiar y mejorar las prácticas existentes, bien sean educativas, sociales y/o personales.
- b) La investigación-acción se desarrolla de forma participativa, es decir, en grupos que plantean la mejora de sus prácticas sociales o vivenciales.
- c) Metodológicamente se desarrolla siguiendo un proceso en espiral que incluye cuatro fases: planificación, acción, observación y reflexión.
- d) La investigación-acción se convierte en un proceso sistemático de aprendizaje, ya que implica que las personas realicen análisis críticos de las situaciones (clases, centros o sistemas) en las que están inmersas, induce a que teoricen acerca de sus prácticas y exige que las acciones y teorías sean sometidas a prueba.

Tomando en cuenta esta propuesta de Kemmis y McTaggart (1988) sobre la investigación-acción, se encuentra un vínculo con la estrategia de E-E en su proceder para la acción como “un proceso intencional de diseñar e implementar una forma de comunicación mediadora con el potencial de entretener y educar a la gente a fin de realzar y facilitar diferentes estadios de cambio prosocial en el comportamiento” (Boumann, 1999, p. 25).

#### **Delimitación empírica del estudio de caso**

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

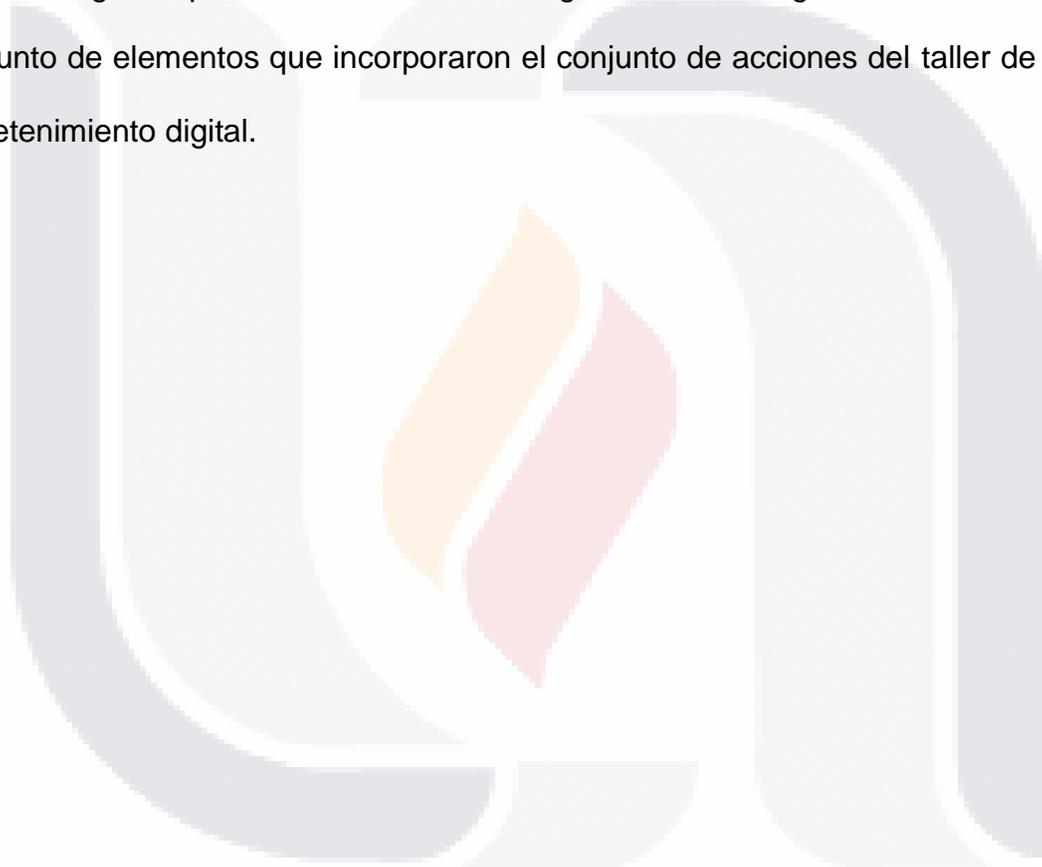
El estudio está definido empíricamente por una institución ubicada en Aguascalientes, México, que alberga a infantes en situación de orfandad y abandono. La institución es un orfanato denominado “Ciudad de los Niños, Aguascalientes”, cuenta con el vínculo de la iglesia católica, ya que pertenece a la diócesis local y es atendida y dirigida por religiosos. Una parte de los infantes que habitan este sitio son canalizados por las autoridades locales de justicia, cuando las condiciones de delitos y violencia ocasiona la pérdida de los padres y, por lo tanto, el desamparo de las niñas y niños, con lo que queda establecida la relación con el sistema de procuración de justicia del estado.

Con la autorización de los dirigentes de la institución, se convocó a los infantes internados para explicarles e invitarles a participar en el estudio, logrando la aceptación niñas y niños, de 49 de entre 8 y 14 años de edad, a quienes se les explicó –de forma que pudieran entender lo mejor posible– los objetivos de la investigación y la importancia de su consentimiento informado. Einarsdóttir (2007) determina que durante mucho tiempo se dudó de la competencia de los niños para participar en una investigación y dar sus opiniones. Sin embargo, la metodología cualitativa destacó la posibilidad de buscar su perspectiva. Se menciona que investigaciones, con diversos métodos, mostraron que niños pequeños eran informantes confiables y proveían información valiosa. Como hecho importante, este autor recalca que tales trabajos se construyeron con la convicción de que las perspectivas de los niños merecían ser escuchadas y que eran capaces de hablar sobre sí mismos si se usaba la metodología adecuada. Lo planteado anteriormente muestra el camino para desarrollar la estrategia metodológica que se desarrolló con

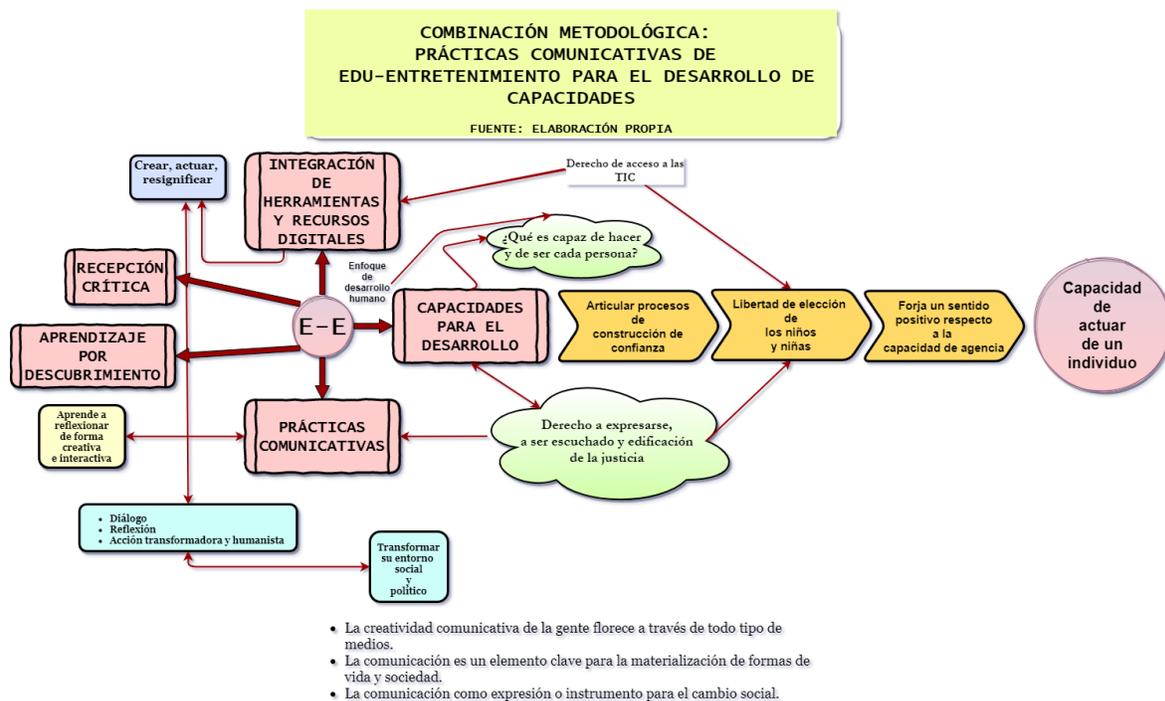
infantes en situación de pobreza y orfandad de la Ciudad de los Niños, Aguascalientes.

### **El taller de edu-entretenimiento digital**

El taller de edu-entretenimiento se diseñó formativamente en los principios de la recepción crítica que plantea Orozco (2017) y los planteamientos epistemológicos que sustentan esta investigación. En la Figura 3 se muestra un conjunto de elementos que incorporaron el conjunto de acciones del taller de edu-entretenimiento digital.



**Figura 3. Combinación metodológica: prácticas comunicativas de edu-entretención para el desarrollo de capacidades**



Fuente: Elaboración propia

En concordancia con lo anterior, el trabajo metodológico se centra en tres aspectos: el edu-entretención, las producciones con herramientas tecnológicas para la adquisición de habilidades digitales y las capacidades de elección de los infantes para comprender su proceso de empoderamiento. Con lo cual, para esta investigación se contempla que:

- La creación de contenidos con herramientas digitales a través de la estrategia de edu-entretención brinda elementos para que éstas propicien la adquisición de las habilidades digitales a través de los pares, quienes por medio del intercambio y la práctica en acción permutan apropiaciones para hacer crecer en capacidad crítica, analítica y reflexiva al sujeto que está en contacto con esto (Orozco, 2017).

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

- De las capacidades para el desarrollo, se retoma la propuesta de Sen (2000) y Nussbaum (2012) sobre lo que es capaz de ser y hacer una persona para forjar un sentido positivo respecto a la capacidad de agencia de los niños y niñas; así como el marco de elección de Alsop y Heinsohn (2005) como una práctica del desarrollo para colocar a los infantes y sus elecciones en el centro del desarrollo para su empoderamiento.

Con este ensamblaje metodológico se diseñó para incentivar la apropiación de habilidades digitales para el desarrollo, yendo de manera paulatina de lo más básico a lo más complejo. Todo ello organizado a través de una estrategia de edu-entretenimiento que consistió en la impartición del taller a niños y niñas, donde se construyeron espacios lúdicos de diálogo, interacción, reflexión y socialización para fortalecer las capacidades de desarrollo en los infantes de la Ciudad de los Niños, con la intención de brindarles herramientas que los conviertan en agentes de su bienestar.

Esta propuesta metodológica permitió mirar la realidad, conocerla para transformarla, reinventarla para adecuarla a los nuevos retos que se plantean en los escenarios con el uso de la tecnología en niños y niñas, así como acciones que exigen reforzar la capacidad crítica, la curiosidad, la autonomía y su capacidad de elección. También se empleó la actividad lúdica como herramienta o recurso de intervención y utilizada para tal identificación se constituye en elemento fundamental para abordar a los niños e identificar sus problemas. Como diría Torres (2017):

La lúdica es una herramienta que facilita la interacción, permitiéndole al niño compartir espacios para disfrutar, divertirse, aprender y socializar experiencias

de su vida cotidiana, donde pueden utilizar la imaginación, fomentando su creatividad, lo cual le ayuda a mejorar de forma significativa y a explorar así sus capacidades, habilidades y destrezas (Torres, 2017, p. 37).

En este mismo sentido, Díaz-Murillo et al. (2020) refieren que el trabajo con la población infantil requiere del manejo de dinámicas lúdicas y de empatía, reforzadas con materiales y recursos que permitan a los niños y niñas manifestar y materializar sus ideas con sinceridad e imaginación.

### ***Etapas del proyecto de intervención***

Conforme a lo anterior, la propuesta metodológica que se planteó en este proyecto se desarrolló junto con los infantes participantes. Se diseñó un plan de trabajo de acuerdo con las orientaciones de la investigación-acción (Kemmis y McTaggart, 1989), integrando las etapas de diagnóstico, intervención y evaluación. Se buscó facilitar en los participantes un proceso dialéctico en el que las acciones individuales y colectivas fueran mediadas por la reflexión, el diálogo y el uso de herramientas tecnológicas para la adquisición de habilidades digitales a través de un taller de edu-entretenimiento (Tufte, 2015).

Las etapas de diagnóstico, intervención y evaluación se entrelazaron con las fases de la investigación-acción: a) planificación, b) acción, c) observación y d) reflexión. Si bien, estos aspectos se enuncian por separado, en la práctica estuvieron presentes en todo el proceso. A continuación, se describe en qué consiste cada una de éstas:

1) Diagnóstico: en esta etapa se estableció contacto con los participantes para plantearles el objetivo de la investigación y la invitación a participar. A través de actividades, se indagó acerca de sus intereses, necesidades, emociones, motivaciones y problemáticas que viven los infantes de la Ciudad de los Niños.

2) Intervención: en esta etapa se pusieron en operación las cuatro fases de la investigación-acción: a) planificación, b) acción, c) observación y d) reflexión. A partir de esto, se diseñaron actividades, en conjunto con los participantes, que involucraron prácticas comunicativas para la producción de contenidos a partir de diferentes estrategias de edu-entretenimiento, como: textos, comunicación oral, comunicación escrita, dibujos, audiovisuales a partir del uso de dispositivos y herramientas de comunicación digital como iPad, computadora personal, cámara fotográfica y teléfono celular. Estos ejercicios se encaminaron a una reflexión constante para la adquisición de sus habilidades digitales y capacidades de elección para su empoderamiento.

Las actividades de los talleres se llevaron a cabo con herramientas tecnológicas para estimular a los infantes a descubrir cómo funcionan de un modo activo y constructivo, como una técnica participativa, de diálogo y que promueve acciones fundadas en la mirada de la estrategia de edu-entretenimiento. Por lo cual, como estrategia, incorpora aportes teóricos y prácticos del aprendizaje por descubrimiento (Bruner, 1996) y de la teoría de la recepción (Orozco, 2017).

Se pretendió que los talleres fueran una experiencia colectiva de aprendizaje y de acción comunicativa que llevara a la reflexión infantil desde su espacio situado.

En palabras de De la Peña (2020), es el espacio donde tienen lugar las

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

interacciones sociales, un terreno para lo posible y el cambio social; además de tomar en cuenta las narraciones de los niños en sus creaciones digitales. En la lógica de Dockett, Perry y Dockett (2008), los relatos de los niños son confiables, pues son narradores competentes y efectivos de sus propias experiencias. En este sentido, Ander-Egg argumenta que el taller es una forma de aprender haciendo, es un ámbito de acción y de reflexión en que los participantes experimentan una situación cercana a su propia realidad e incita a construir nuevos conocimientos (Ander-Egg, 1991). A su vez, Ghiso (1999) explica que el taller como técnica es un dispositivo para hacer ver, hacer hablar, hacer recrear, hacer análisis, hacer visibles relaciones y saberes.

3) Evaluación del proyecto: esta etapa se aprecia como la última, sin embargo, se encuentra presente en todo el proceso. En cuanto a esto, los instrumentos que se emplearon para recabar la información son los registros audiovisuales y escritos, así como el diario de campo; además de una rúbrica que se diseñó para evaluar las habilidades digitales en cada una de las actividades del taller. A este respecto, ver el Anexo 1.

### ***Las actividades del taller de edu-entretenimiento***

Las actividades del taller con las niñas y niños iniciaron en el mes de octubre de 2020 y concluyeron en el mes de marzo de 2021. Las sesiones fueron sabatinas, en un horario de 9:00 a 14:00 horas. Las actividades que se implementaron se organizaron de acuerdo con cada una de las etapas del proyecto, con un orden secuencial que involucra la adquisición de habilidades digitales de los infantes, poniendo énfasis en las condiciones que inciden en el ánimo, la sensibilidad y el

humanismo de los niños y niñas de esta institución para el desarrollo de sus capacidades de elección. A continuación, se presenta la lista de actividades que se desarrollaron en el taller de edu-entretenimiento:

<b>No.</b>	<b>Nombre de la actividad</b>
1	“¿Qué tal estás?”
2	“Los reporteros”
3	“Un juego de escritura para contar historias: Construir un personaje, reconstruirse”
4	“Mis manos”
5	“Historietas digitales”
6	“Autorretrato en foto”
7	“Mi tráiler-movie: Función de cine, ¿qué historia quieres contar?”
8	“El árbol de mi vida”
9	“Ciudadanía digital”
10	“Revista digital”
11	“Fan page Expresiones de la Ciudad de los Niños”

La descripción de cada una de las actividades se puede ver en el Anexo 2. El diseño de las actividades partió del concepto de desarrollo humano, donde el ser humano es lo central (Sen, 2000). Por eso, las actividades planteadas, en un primer momento, se centran en el individuo, es decir, en “el ser”; y en un segundo momento,

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

en el grupo, en la comunidad, acercándolos a la capacidad de elegir a partir de sus decisiones en “el hacer”, garantizando un espacio para el ejercicio de su libertad.

Aunado a esto, los antecedentes teóricos sobre las capacidades, como los trabajos de Sen (2000) y Nussbaum (2012), destacan que éstas pertenecen primero a las personas y luego a los colectivos, además de que están centradas en mejorar las condiciones de vida de los individuos para ganar en términos de libertad, a través de la acción y el discurso, donde los agentes pueden rehacer su identidad; y que las capacidades para el desarrollo están relacionadas con las personas que actúan, que provocan cambios. Asimismo, el edu-entretenimiento promueve el cambio a nivel individual para apoyar el cambio social (Tufté, 2015).

El planteamiento de las actividades del taller también concuerda con la pedagogía de Freire (1997) y Kaplún (1998), al incidir en el diálogo, la participación, la estimulación de la reflexión y la transformación, lo cual se reflejó en las producciones digitales de los infantes, colocándolos al principio de cada actividad, originando mensajes, inspirándolos como fuente de sus habilidades y capacidades a través de la palabra y el diálogo que exterioriza su visión del mundo.

La metodología que se empleó para planificar las actividades se centró en el constructivismo<sup>3</sup> (UNESCO, 2005), donde los infantes aprendieron a través de la acción, de su propia experiencia (no a través de la mera recepción de información), al construir significados que les fueron útiles, como realizar tareas en equipo

---

<sup>3</sup> Término acuñado por Jean Piaget, el cual afirma que los docentes no deben proveer a los alumnos información ya digerida, sino que deben dejarlos descubrir esa información por sí mismos (UNESCO, 2005).

colaborativo, emplear fuentes y herramientas tecnológicas de diferente tipo para que crearan sus propios proyectos de trabajo digital. De esta manera, el taller se centró en la práctica con el uso de herramientas y aplicaciones digitales con actividades de diferente grado de complejidad para la adquisición de las habilidades digitales. En este sentido, se retomó también la metodología de enseñar competencias digitales, propuesta por CDigital\_INTEF (2015).

Se partió, pues, de que la competencia digital no se enseña, sino que se practica: en ella, los niños y niñas construyen su propio conocimiento sobre nuevas ideas y conocimientos previos; y donde las aplicaciones ofrecen esquemas de virtualización de contextos, al brindar herramientas que permiten administrar dicho conocimiento, así como métodos de búsqueda de información relevante al problema planteado, siguiendo los planteamientos de las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza (UNESCO, 2005).

### ***Elementos del diseño de actividades***

Con lo presentado anteriormente, las actividades del taller de entretenimiento digital contemplaron los siguientes elementos para su diseño:

- La habilidad digital para desarrollar: aspectos o áreas de la competencia digital a trabajar.
- Proyecto para desarrollar: contempla el producto que se realiza a partir de las habilidades digitales de las que se apropian los infantes.
- Metodología: guía la secuencia de las e-acciones para el desarrollo de las habilidades digitales.

- TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS
- Tiempo: determina el tiempo y número de sesiones que se emplean para desarrollar el taller.
  - Materiales: incluye todo material para la creación de los productos.
  - Recursos: establece el tipo de herramientas y aplicaciones digitales necesarias para el desarrollo del proyecto.
  - Evaluación: considera la Rúbrica de Evaluación de Habilidades Digitales que se diseñó para comprender su proceso de adquisición.
  - Producto: hace referencia al resultado de la producción creada.

Las actividades del taller se diseñaron a partir de tres momentos: inicio, desarrollo y cierre. En el inicio se planteó la exploración del tema y la introducción a la actividad; en el desarrollo se desarrollaron progresivamente varias acciones acordadas con los infantes; en la última etapa de las actividades, que es el cierre, se llevó a cabo el diálogo, la discusión, el debate y la reflexión para promover que los infantes, a través de su participación, propusieran la construcción de un producto que evidenciara la apropiación digital por medio de herramientas tecnológicas y prácticas comunicativas. En esta última fase se observa qué habilidades digitales van emergiendo, cómo se va logrando su nivel de apropiación y por qué la mediación de las herramientas tecnológicas permite el desarrollo de las capacidades.

A continuación, se detallan las técnicas e instrumentos que se emplearon para la obtención de la información durante las diferentes etapas del proceso de la investigación-acción.

**Técnicas e instrumentos de obtención de información**

Estudiar a los niños y niñas como agentes sociales es comprenderlos como participantes activos de la sociedad, lo que, según Sirota (2012, p. 13), demanda tomar, por ejemplo, la observación participante, entre otros instrumentos metodológicos que posibiliten la realización de investigaciones con niños. En este sentido, en la Tabla 8 se indican las técnicas e instrumentos metodológicos de investigación que apoyaron en la construcción del conocimiento de este trabajo, de acuerdo con las fases de la investigación-acción que se llevaron a cabo.

**Tabla 8.** *Técnicas e instrumentos metodológicos de acuerdo con las fases de la investigación-acción*

Etapas y fases de la investigación-acción	Actividades a realizar	Técnicas e instrumentos	Función de las técnicas e instrumentos en la investigación
Diagnóstico	Incurción al campo. Explorar la situación de los infantes, previo a la intervención	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diario de Campo</li> <li>• Entrevistas</li> </ul>	Registrar hechos que acontecen en el espacio físico donde se observa
Planificación	Planificación del taller	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diario de campo</li> </ul>	Registrar hechos que acontecen en el espacio físico donde se observa
Acción/intervención	Aplicación de taller	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación participante</li> <li>• Diario de campo</li> <li>• Registro fotográfico</li> <li>• Registro audiovisual</li> </ul>	Registrar, captar imágenes y videos de todo lo que pueda observarse en el medio natural y el contacto con los niños y niñas

Observación	Observación en cada una de las etapas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación participante</li> <li>• Diario de campo</li> <li>• Registro fotográfico</li> <li>• Registro audiovisual</li> </ul>	Registrar, captar imágenes y videos de todo lo que pueda observarse en el medio natural y el contacto con los niños y niñas
Reflexión	Reflexión con las niñas y niños acerca de las producciones digitales realizadas a través del taller para fortalecer las capacidades	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación participante</li> <li>• Diario de campo</li> <li>• Registro fotográfico</li> <li>• Registro audiovisual</li> <li>• Entrevistas</li> </ul>	Registrar, captar imágenes y videos de todo lo que pueda observarse en el medio natural y el contacto con los niños y niñas
Evaluación	Dar cuenta de las apropiaciones que ocurrieron entre los sujetos a partir de la intervención	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación participante</li> <li>• Diario de campo</li> <li>• Registro fotográfico</li> <li>• Registro audiovisual</li> <li>• Rúbrica de competencias digitales</li> </ul>	Comprender y analizar las imágenes y videos de todo lo que se observó y realizó a partir del taller en el medio natural y el contacto con los niños y niñas  Conocer el nivel de apropiación de las habilidades digitales

Se empleó la observación participante, de acuerdo con lo que proponen Taylor y Bodgan (1984), para tener contacto cercano con la realidad de las niñas y niños,

lo cual derivó en la interacción social entre el investigador y los participantes. Así, se utilizaron los siguientes instrumentos: el diario de campo y el registro fotográfico y audiovisual. En éstos se registraron las prácticas comunicativas y las producciones digitales de las niñas y niños durante las actividades del taller. También, se describieron, comprendieron y analizaron las habilidades digitales que se fueron adquiriendo, así como el desarrollo de la elección de capacidades.

### ***Recursos tecnológicos***

Para la construcción de los productos que elaboraron los infantes se emplearon diferentes recursos tecnológicos: cuatro computadoras personales, dos teléfonos celulares, seis iPads y dos cámaras fotográficas, que se pusieron a disposición de las niñas y niños. Esto dejó ver parte de las habilidades digitales que emergieron desde allí, materializándose en contenidos que revelan sus configuraciones identitarias, promueven y fortalecen sus capacidades, haciendo patente la latencia de su yo.

### **Enfoque de análisis**

Desde la mirada de la comunicación para el cambio social, siguiendo a Gumucio y Rodríguez (2006), el proceso es más importante que los productos, porque es posible enfatizar la reflexión y el debate de acuerdo con las necesidades de los actores sociales y en los puntos de vista compartidos, o no, debatidos e interpelados sobre la realidad que les rodea. El trabajo de análisis del proceso se llevó a cabo retomando la dialéctica para llegar a la acción-reflexión-acción, que es



### ***Dimensiones para el análisis de empoderamiento***

Los elementos analíticos del caso de estudio se construyeron a partir del componente de adquisición de las habilidades digitales que mapean o miden los funcionamientos logrados de las elecciones de los infantes como un afianzamiento de sus capacidades (Sen, 2000). Para atender al objetivo de la investigación, que consiste en comprender y analizar el proceso de empoderamiento de los infantes en situación de abandono y orfandad de la casa hogar Ciudad de los Niños, Aguascalientes, que son capaces de protagonizar al adquirir capacidades y habilidades en comunicación digital en la creación de producciones digitales en favor de su desarrollo, se retomaron las dimensiones de elección de Alsop y Heinsohn (2005): existencia, sentido, uso y logro de la elección, a las que llaman grados de empoderamiento.

El proceso de análisis de la información recolectada de cada una de las actividades propuestas en el taller de edu-entretenimiento consistió en comprender las producciones de los infantes para determinar, primero, el grado de elección para su empoderamiento, y segundo, para analizar la adquisición de habilidades digitales que fueron desarrollando los infantes. A partir de la observación participante, la colaboración en las actividades, la conversación, la socialización y la reflexión con las niñas y niños, se pretendió la adquisición de las habilidades digitales en sus espacios de vida. Se visibilizaron sus apreciaciones, percepciones y reflexiones a partir del taller, donde se trabajaron producciones digitales con las estrategias de E-E que abarcaron actividades, las cuales derivaron en capacidades para el desarrollo.

**Análisis de capacidades para el desarrollo**

De acuerdo con Monereo-Atienza (2005, p. 265), “el bienestar infantil debe analizarse primero a partir de las teorías de las necesidades humanas básicas sin las cuales un ser humano no puede considerarse satisfecho en su desarrollo ni se le pueden atribuir el concepto de dignidad humana”. En este sentido, las capacidades de desarrollo humano en los infantes se analizaron a partir de la propuesta de las capacidades humanas centrales que propone Nussbaum (2012, p. 273):

**Tabla 9.** *Capacidades centrales del desarrollo humano*

No.	Capacidades centrales
1	La vida
2	Salud corporal
3	Integridad corporal
4	Sentidos, imaginación y pensamiento
5	Emociones
6	Razón práctica
7	Afiliación: A) Poder vivir con y hacia los demás B) Tener las bases sociales de respeto propio y no humillación
8	Otras especies
9	Recreación
10	Control sobre el propio entorno:

---

A) Político

B) Material

---

El proceso de análisis de las capacidades humanas se llevó a cabo mediante la observación participante, entrevistas a los participantes y las producciones digitales de los infantes que se desarrollaron mediante el taller de educación-entretenimiento.

### **Consideraciones éticas, consentimiento informado y confidencialidad**

En este estudio se asumen consideraciones éticas frente a la responsabilidad de trabajar con niñas y niños como actores centrales de la propuesta que se llevó a cabo. En este sentido, en el trabajo desarrollado se cuidaron los rasgos que se proponen desde la American Educational Research Association (2011) en cuanto a riesgos sociales o la revelación de actitudes personales o de grupo; comportamientos que pudieran llevar a una estigmatización, discriminación o prejuicio.

Previo a la realización del trabajo de campo, se solicitó el consentimiento informado por escrito de las personas que fungen como responsables o tutores de las niñas y niños de la institución que alberga a infantes en desamparo para acompañar y apoyar el desarrollo de cada una de las actividades (ver Anexo 3). El consentimiento se gestionó primero con las autoridades, donde me percaté de que algunos infantes están bajo resguardo o en custodia de la institución, puesto que el estado de Aguascalientes los asigna a este lugar para ser educados mientras uno

de sus progenitores enfrenta un juicio por delitos cometidos en su contra o por falta de familiares que se puedan hacer responsables de ellos.

También se gestionó el consentimiento informado con los infantes, se les explicó que se llevaría a cabo un estudio para identificar las habilidades digitales que se van desarrollando mediante las actividades de un taller. Se les informó que su participación era voluntaria y podían retirarse de la investigación cuando lo desearan; además, se les dijo acerca de los procedimientos de la investigación, su propósito, riesgos y beneficios. Asimismo, se aseguró que los participantes tuvieran la oportunidad de hacer preguntas sobre lo que se realizó. Cabe señalar que todos los participantes autorizaron el uso de sus producciones en el trabajo, aunque por ser infantes en situación de resguardo y custodia, se protegen las imágenes donde aparecen los infantes, empleando filtros de difuminación para cuidar su exposición.

Respecto a la confidencialidad, se cuidó la privacidad de la información y datos personales de los participantes para vigilar su integridad y derecho a no ser exhibidos. Por tanto, se emplearon seudónimos cuando se hizo referencia en el texto de un niño o niña. De esta manera, la realización de este trabajo de investigación-acción con infantes en medio de la pandemia de la COVID-19 arrojó los resultados que se muestran enseguida.

Lo antes expuesto forma parte del acercamiento de la realidad que viven los infantes con los que se llevó a cabo el proyecto de intervención a través de la estrategia de edu-entretenimiento para favorecer la adquisición de habilidades digitales y el desarrollo de su capacidad de elección, con el fin de contribuir al empoderamiento y la transformación de los infantes de la Ciudad de los Niños. A

continuación, en el siguiente capítulo, se presentan los resultados de este trabajo de investigación.



#### Capítulo IV. Presentación de resultados

Los resultados que se presentan a continuación contemplan dos apartados: el primero, engloba lo que ocurre en tres momentos del trabajo de campo: acercamiento, negociación e ingreso al escenario de investigación; también las limitaciones del trabajo en tiempos de pandemia de la COVID-19, así como las primeras aproximaciones con los infantes. En el segundo apartado, los datos que se muestran buscan objetivar el proceso de apropiación digital de los niños.

No es mi intención hacer un estudio cuantitativo, sin embargo, son datos necesarios que permiten dialogar. De acuerdo con Reguillo (1998, p. 23): “se pueden utilizar técnicas de carácter cuantitativo (contar, matematizar, controlar variables) y pese a ello mantener un enfoque cualitativo”; es decir, sin perder de vista el enfoque cualitativo, estoy usando datos numéricos de manera cualitativa. Los datos que se emplean son descriptivos, numéricos, que ayudan a comprender, a evaluar, cómo se fue dando la adquisición de habilidades y si las actividades cumplieron con la finalidad.

Dentro de este segundo apartado, se describen los datos numéricos de las actividades que permitieron generar una evaluación de las habilidades digitales de los infantes a través de una rúbrica que se implementó para tal fin. Enseguida, se muestran las actividades del taller de edu-entretenimiento, descritas a partir de una narrativa etnográfica, dando cuenta de las habilidades que fueron adquiridas al cierre del proceso y de qué manera. Igualmente están presentes las capacidades y los procesos de toma de decisiones y de reflexión que desarrollaron los infantes.

## **Acercamiento, negociaciones y el ingreso al escenario de investigación**

El primer paso para acercarme a la Ciudad de los Niños fue a través de la directora del plantel que brinda los servicios educativos a los infantes de esta institución. Acudí al edificio escolar para presentarme con ella. Fue favorable su visión de la labor educativa, coincidente con mi formación previa, lo cual permitió establecer un diálogo que favoreció la empatía para la investigación. Un aspecto que ayudó a este encuentro fue mi pertenencia como docente de un centro educativo que se encarga de formar a los profesores de educación básica en la región de Aguascalientes y estados circunvecinos.

Externé mis intenciones a la directora de llevar a cabo una investigación con los infantes que pertenecen a la Ciudad de los Niños, la cual fue bien recibida, dado que estaba de acuerdo en proporcionar información y facilitar las condiciones para obtener resultados que pudieran apoyar a los participantes en su desarrollo y bienestar. Con ella acordé que la forma más adecuada para incorporarme y realizar la investigación-acción sería a través de la estructura escolar que funciona en la Ciudad de los Niños para impartir educación básica a los infantes.

Llevé a cabo varias visitas, en las cuales tuve la oportunidad de hablar ampliamente del tema de la investigación y hacer recorridos por la institución para conocer sus instalaciones, así como también para observar a los niños y niñas desde el interior de las aulas. Poco a poco, la confianza con la directora me llevó a plantear el apoyo de maestros en proceso de formación que formarían parte de un equipo técnico que me apoyaría en la investigación. Situación que explicaré más ampliamente en el apartado de las afectaciones de la pandemia por la COVID-19.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Es así como, desde octubre de 2019, realicé las primeras visitas a la institución de forma constante, de tal suerte que al equipo técnico de maestros en formación que yo lideraba nos contemplaban para estar presentes en los eventos académicos y religiosos donde participaban los infantes. Lo anterior me permitió observar la cotidianidad en el contexto institucional.

En la estrategia paulatina de ingresar al campo y generar el *rapport*, fue necesario implicarme con los actores para comprender su mundo, conocerlos y dejarme conocer por los infantes, docentes y directivos de la Ciudad de los Niños, lo cual comprendió mi participación en la vida interna para generar empatía, integrarme al escenario y acercarme a los participantes, así como comprender su situación. En ese sentido, tomé parte en eventos académicos, como el concurso de matemáticas y comprensión lectora; artísticos, donde fungí como jurado en un concurso de bailes regionales; y en los eventos religiosos fui partícipe de fiestas a los patronos de la Iglesia, como san Nicolás Tolentino, peregrinaciones de la Virgen Guadalupeana, celebraciones eucarísticas de confirmación y primera comunión de los infantes, y el aniversario de la fundación de la Ciudad de los Niños.

Durante este periodo también tuve la oportunidad de acercarme a las educadoras religiosas y a los sacerdotes que se encargan de administrar la institución Ciudad de los Niños para interactuar y conocer aspectos de la cotidianidad de los infantes que se describen con más detalle en los siguientes apartados.

### **Limitaciones de la investigación: pandemia COVID-19**

Como dije en el apartado anterior, las primeras incursiones y negociaciones para ingresar en el campo iniciaron en octubre de 2019. Todo transcurrió como se tenía previsto, incluida la negociación con las autoridades del Centro Regional de Educación Normal de Aguascalientes (CRENA), que forma profesores, para solicitar la colaboración de algunos de ellos y conformar el equipo técnico que participaría en la investigación con actividades de observación y recolección de información escrita, en video y audio, durante el periodo de intervención.

Con las negociaciones, las autoridades educativas del CRENA vieron factible la participación de los maestros en formación en el proyecto de investigación que se les planteó, ya que redundaría en su formación, así como en el desarrollo de habilidades para la investigación en el campo. Los acuerdos a los que se llegaron fueron que se capacitaría a los participantes, de manera previa a la investigación, para que apoyaran en todo el proceso de intervención, bajo el esquema del taller de edu-entretenimiento. Esto también significó un modesto aporte de la investigación para la formación de los estudiantes del CRENA, de forma extracurricular a sus actividades académicas.

La capacitación de los participantes se llevó a cabo a partir de un taller que preparé sobre técnicas de investigación; éste se impartió a 43 jóvenes, todos los miércoles de cada semana, con una duración de dos horas después de su jornada de clases en el CRENA. Al final del taller fue necesario realizar una selección para conformar el equipo. Elegí a seis de los 43 maestros en formación que apoyarían

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

en la labor técnica-metodológica con cada uno de los grupos que conforman la estructura de educación primaria que se imparte en la Ciudad de los Niños.

La capacitación con los maestros en formación inició en enero de 2020. El 20 de marzo del mismo año fue necesario detener el proceso por el decreto oficial de las autoridades sanitarias en México que ordenaron la suspensión de todas las labores consideradas no esenciales, entre ellas la educativa, para frenar la propagación del SARS-CoV-2. En el mes de marzo de 2020, el tema de la pandemia por la COVID-19 comenzaba a agravarse en el mundo y en México no fue la excepción, por lo que las autoridades de salud del gobierno federal decretaron la suspensión de actividades y la movilidad de las personas. Esto obligó a las instituciones educativas de todos los niveles a realizar sus propios protocolos de seguridad. En atención a esto, la Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA), de la cual formo parte como alumna del Doctorado en Estudios Socioculturales, ordenó a sus estudiantes y, sobre todo a los de posgrado, abstenerse de realizar actividades externas, a menos de que fueran de manera virtual. Esta situación ocasionó que las actividades de trabajo de campo de las tesis doctorales fueran suspendidas, lo que afectó directamente el desarrollo de mi investigación.

Por otro lado, la Ciudad de los Niños cerró sus puertas para evitar cualquier propagación de la COVID-19 dentro de su territorio. Además, el CRENA también cerró sus instalaciones, migró a las actividades y clases virtuales, por lo que no fue posible tener la participación de los maestros en formación que conformarían el equipo técnico de apoyo en la investigación. Hasta el momento de redactar este documento en su versión final (marzo de 2022), las condiciones siguen siendo las

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

mismas, tanto en la UAA como en el CRENA y en la Ciudad de los Niños: las actividades escolares siguen bajo la modalidad de trabajo a distancia y en línea.

Debido a esta situación, mi trabajo de campo se vio afectado, lo cual impactó en mi investigación. Primero, porque el trabajo de campo no se pudo llevar a cabo como estaba planeado y programado en una primera instancia, y la incursión de los estudiantes de la Normal del CRENA se tuvo que suspender, por lo que ya no pudieron participar en la investigación. Segundo, porque a pesar de haber negociado el acceso a la Ciudad de los Niños, mi ingreso al campo se vio pospuesto por muchos meses debido al confinamiento.

### ***Negociaciones para reingresar al campo en pandemia***

La pandemia se fue agravando cada vez más con el paso de los días y los meses; los contagios y las muertes se incrementaron. Pese a las restricciones del confinamiento, impuestas por el gobierno de México, de las autoridades de la UAA, del CRENA y de la Ciudad de los Niños, sentí la necesidad y el compromiso de regresar al campo donde estaban mis sujetos de estudio. Así que comencé nuevamente a negociar un reingreso. Para esto, fue necesario contactar a las autoridades educativas y eclesiásticas para solicitar una cita y plantearles mi inquietud de continuar con la investigación. Logré reunirme de manera presencial, con todas las medidas de sanidad correspondientes, con el padre que funge como director de la Ciudad de los Niños y con la directora del plantel escolar.

Sin embargo, las condiciones de regresar a una vida escolarizada de manera presencial se veían demasiado alejadas. Por lo cual, las niñas y niños tuvieron que iniciar el nuevo ciclo escolar a distancia, tomando clases a través de la

programación educativa que organizó el gobierno federal a través de la Secretaría de Educación Pública, y que se transmitió por medio de la televisión. En este sentido, el trabajo de los docentes consistió en brindar tareas y/o actividades por medio de WhatsApp, o cualquier otro medio que facilitara la comunicación con los educandos. En el caso de la Ciudad de los Niños, las educadoras religiosas fueron las encargadas de facilitar las actividades educativas que enviaban los docentes para complementar las clases, a través del préstamo de su teléfono celular a los infantes.

Debido a la pandemia, los infantes dejaron de asistir a las instalaciones de la escuela primaria, pero, en cambio, recibían apoyo de las religiosas en el sitio donde son resguardados y asistidos. El escenario se vio fuertemente complicado por el tema de la COVID-19 y sus restricciones, así que, por este motivo, no fue posible trabajar con los niños y niñas todos los días de la semana como se tenía previsto ni con el equipo técnico que me acompañaría en la investigación.

Ante este panorama, continué insistiendo con las autoridades para que me permitieran estar de manera presencial con los infantes. Después de varias reuniones y replanteamientos en el trabajo de campo, logré negociar que me permitieran el acceso. El acuerdo consistió en trabajar los sábados, con todas las medidas sanitarias que requiere la pandemia: cubrebocas, gel antibacterial, evitar el saludo de mano y con una sana distancia. Toda esta situación influyó en mi vida cotidiana de forma muy extrema, dado que debía cuidar con exageración los protocolos para no contraer el virus de la COVID-19, tanto de manera personal como por el riesgo de transmitirlo a mi familia. También, para proteger y no contagiar a los mismos infantes de la Ciudad de los Niños y al personal que labora allí. De esta

forma, y a partir de varios replanteamientos en mi investigación y negociaciones para trabajar con los infantes en tiempos de pandemia, logré el acceso de manera presencial en octubre de 2020.

En la Tabla 10 se muestran las etapas del trabajo de campo que se llevaron a cabo.

*Tabla 10. Etapas del trabajo de campo*

	Fecha	Actividades
Negociación y acceso al campo	De octubre de 2019 a agosto de 2020	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Negociación del acceso al campo de investigación</li> <li>- Visitas de reconocimiento del campo: conocer el escenario, interactuar y observar a los infantes en diferentes situaciones de su vida cotidiana</li> <li>- Entrevistas con autoridades educativas y eclesiásticas</li> <li>- Comunicación permanente con las autoridades del instituto por la pandemia de la COVID-19</li> </ul>
Permanencia en el campo	De octubre de 2020 a marzo de 2021	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Taller de edu-entretenimiento</li> <li>- Devolución de resultados en plenaria</li> </ul>
Salida del campo	junio de 2021	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Agradecimiento por la investigación</li> </ul>

*Fuente:* Elaboración propia

**COVID-19 en el trabajo de campo**

Los riesgos que conllevó exponerse de ambas partes –de la investigadora y de los participantes– ante una comunidad de infantes en resguardo que padeció no sólo el abandono de sus padres, sino también de autoridades y de la sociedad, me llevó a realizar el trabajo de campo con todas las medidas sanitarias recomendadas por las autoridades de salud para evitar algún contagio en medio de la pandemia.

Ante todo lo ocurrido para ingresar al campo, el trabajo con los infantes se realizó durante la pandemia de la COVID-19. En esta circunstancia hubo afectaciones que limitaron el tiempo de permanencia con los infantes, puesto que las estrategias que se tenían planeadas antes de llegar al confinamiento de la población el 20 de marzo de 2020 en México tuvieron que cambiar. Por tanto, ante el desafío de enfrentarse a la pandemia y al trabajo de campo para cumplir con los propósitos de esta investigación, se reorganizó una forma de intervención con las niñas y niños en situación de abandono. De forma que el trabajo se pudo llevar a cabo a partir de septiembre de 2020 y hasta junio de 2021.

### **Las herramientas tecnológicas en la casa hogar**

La situación de vulnerabilidad que existe por el abandono físico, emocional y económico de los infantes de la Ciudad de los Niños es parte de su realidad cotidiana, aunado a la escasez de herramientas tecnológicas con las que cuenta esta casa hogar, lo cual los deja sin acceso y conocimiento a éstas. Situación que inhibe los procesos de comunicación digital para enfrentar la vida contemporánea, cada vez más mediatizada y digitalizada, como la propia pandemia de la COVID-19 lo dejó en evidencia, pues no estaban preparados para enfrentarla ni implementar medidas para mitigar el acceso tecnológico que, a su vez, comprometió el desarrollo de habilidades y la capacidad de adaptación a nuevas herramientas digitales.

Las herramientas tecnológicas en este sitio son escasas, pues sólo cuentan con tres computadoras de escritorio para el trabajo administrativo, así como una televisión y un receptor de radio en un área dedicada al entretenimiento de los

infantes. En la biblioteca también hay varias computadoras, aunque deshabilitadas por antigüedad; en este mismo espacio hay una laptop, la cual está conectada a un cañón para proyectar películas a las niñas y niños en los tiempos destinados para recreación. Existe, sin embargo, una red de internet comercial con un solo módem que no alcanza a abastecer todas las áreas de la institución. En este sentido, los diversos servicios y dispositivos de los que disponen son limitados para abastecer las condiciones de conectividad y comunicación entre sus miembros.

### **El juego como un elemento de acercamiento y conocimiento**

El primer acercamiento con los infantes de la Ciudad de los Niños se llevó a cabo a partir de una dinámica que permitió a los participantes y a la investigadora conocerse entre sí. Después de varias negociaciones para ingresar al campo, me encontré en ese espacio de frente con los niños. Ellos, sentados en sus butacas, permanecían impávidos ante mis palabras, mientras les explicaba las actividades por hacer. En ese momento creí necesario romper el hielo, así que recordé algunas canciones que solía cantar con mis alumnos y las puse en práctica. Esto ayudó a que los niños se sintieran con más soltura y ánimo para trabajar: las sonrisas se dejaron ver en sus rostros.

Enseguida realicé una actividad para conocer el nombre de los niños: les entregué un pedazo de papel fomi, diamantina, pegamento, plumones y un pedazo de hilo rafia para que ellos dibujaran y adornaran una estrella, con su nombre escrito en el centro. Además, debían agregar una palabra que expresara cómo se sentían en ese momento: tristes, contentos, alegres, enojados. Después de un rato, la diamantina brilló por el salón, las sonrisas de los niños y niñas se hicieron presentes,

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

el intercambio de luces de colores estaba por todos lados: en el piso, en las bancas, en la ropa, en los cuerpos de los infantes y en el mío. De pronto, me preocupé por el desorden que se había provocado, pero la actitud receptiva de los niños que se logró generar me tranquilizó. De pronto, todos demandaban mi atención.

A continuación, hicimos la presentación de las estrellas que cada uno elaboró. Sin excepción alguna, todos los niños expresaron sentirse bien. Eso cambió mi expectativa porque, al contrario, yo esperaba que por las diferentes problemáticas que presentan estos niños se sentirían con otro ánimo.

Siempre ocurre que unos niños trabajan más rápido que otros. La sesión comenzó a convertirse en una sala de juegos. Para mí es algo común, así sucede en cualquier clase con infantes: cuando los que terminan primero se ponen a jugar y buscan qué hacer mientras los otros terminan. Por lo que, en un momento, todo parecía una guerra de brillos con la diamantina. Me preocupé que fuera a suceder algo mayor, así que tuve que echar mano de mis recursos como educadora para volver a centrar la atención de los niños mediante cantos y otras actividades.

### ***Intereses y expectativas tecnológicas de los infantes***

Después de la actividad anterior, continuó el proceso de exploración. En este proceso de indagación, las niñas y niños externaron sus intereses y expectativas respecto a las tecnologías de la información y comunicación, lo cual brindó elementos para el diseño en conjunto del taller de edu-entretenimiento. En estas primeras aproximaciones, el juego fue un elemento de acercamiento y conocimiento de los infantes para explorar sus inquietudes y perspectivas sobre las herramientas

digitales, y los conocimientos y habilidades que poseen para comprender los conceptos de la investigación.

En experiencias previas con los infantes, como el trabajo de Díaz-Murillo et al. (2020), se observó que

la lúdica es una vía de acercamiento al mundo infantil porque facilita la expresión de sus ideas mediante dibujos, canciones, marionetas, plastilina u otras herramientas cercanas a su diario vivir, que los/las divierten, los/las alejan de sentirse aburridos/as u obligados/as y les motiva a ser creativos/as aprovechando sus propias habilidades (Díaz-Murillo et al., 2020. p. 32).

Al respecto de los intereses y expectativas, los infantes expresaron lo siguiente en cuanto a las herramientas digitales: *Me gustaría tener una tablet para estudiar y para aprender a jugar, un teléfono para escuchar música y platicar; Quisiera tener un teléfono para hablar con mi mamá que está en la cárcel y con mi familia, subir cosas a la nube, para las clases en línea, ver videos, hablar con el profe de la escuela, investigar la tarea y jugar en el teléfono; Me gustaría tener un aparato tecnológico para investigar mis dudas en Google, actualizarme y ver las noticias; Yo quiero tener un aparato electrónico para poner videos y tomarme fotos; Me gustaría tener una tablet para investigar muchas cosas, como: qué son las lechuzas o ver series.*

En la Tabla 11 se muestra información sobre los conocimientos previos que manifestaron los infantes acerca de las TIC.

**Tabla 11. Resultados sobre los conocimientos previos de los infantes sobre las TIC**

TIC que conocen	Para qué han usado las TIC	Lo que les gustaría hacer con las TIC
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Celular</li> <li>• Tablet</li> <li>• Computadora</li> <li>• Televisión</li> <li>• Radio</li> <li>• Xbox</li> <li>• MP3</li> <li>• Cámara fotográfica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para comunicarse por teléfono</li> <li>• Para jugar</li> <li>• Para ver videos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tener conocimiento de las redes sociales</li> <li>• Aprender a comunicarse</li> <li>• Saber navegar en internet</li> <li>• Hacer cuenta para Netflix</li> <li>• Saber cómo mandar tareas</li> <li>• Jugar videojuegos</li> </ul>

Las participaciones de los infantes sobre el uso de la tecnología se centraron en su deseo de conocer diferentes contenidos relacionados con la red y sus procesos de entretenimiento y aprendizaje para *no quedarse atrás*. Algunas de sus expresiones fueron: *quiero estar conectado en la red; me gusta la tecnología; quiero saber lo que se hace para subir contenido a la nube; no me quiero quedar atrás; quiero actualizarme y aprender más.*

Otras expresiones de los infantes que muestran su experiencia con la tecnología antes de llegar a la casa hogar fueron: *antes de llegar aquí, con mi mamá tenía un telefonito de botones y me lo prestaba; yo jugaba con la tableta que me dio mi padrino, pero me la quitaron; yo aprendí a usar el celular viendo a mi hermana, antes de venir aquí me prestaba el celular; yo vi videos con mis hermanos, los vi en mi casa hace mucho cuando vivía ahí.*

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Aunado a lo anterior, los infantes reflexionaron sobre cómo han usado las herramientas digitales, pues dejaron ver conceptos vinculados con los dispositivos de almacenamiento, como USB, en red y la nube. De igual manera, me pude percatar de que algunos infantes que habían tenido contacto con la tecnología digital antes de llegar a la Ciudad de los Niños disponían de conocimientos sobre algunas herramientas para crear y editar en video; sabían cómo elaborar un mensaje a través de medios digitales, como el WhatsApp; habían escuchado sobre algunas redes sociales, como Facebook y WhatsApp, y tenían nociones de cómo buscar información en un ambiente digital. Toda esta información supuso una disposición favorable que serviría de base para el desarrollo de las actividades de la intervención.

Las niñas y niños expresaron lo que les gustaría hacer con las redes sociales. Algunas de sus expresiones fueron: *yo quiero tener un feis (sic); para hablar con la novia; yo quiero buscar a mi mamá en el Facebook; saber cómo meterme a las aplicaciones; hablar con muchas personas; aprender a usar bien la tecnología; buscar a dónde vamos a ir en el mapa; buscar cosas (sic) en google; guardar imágenes, abrir correos; ver videos, películas; descargar juegos, música; ver Tik Tok; buscar fondos de pantalla y poner megas (sic).*

En este contexto, los infantes de la Ciudad de los Niños viven en un ambiente limitado de medios digitales y dispositivos tecnológicos, donde carecen de herramientas tecnológicas para desarrollar habilidades digitales, aunado a la falta de conexión a internet que limita el uso de la tecnología en sus actividades

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

cotidianas. Es así que están relativamente aislados de las redes digitales, sin embargo, conocen aspectos necesarios del entorno digital.

Por un lado, las actividades de acercamiento permitieron identificar evidencias acerca de sus formas de comunicación y de expresar sus deseos y aspiraciones para alcanzar habilidades y caracterizarlas más ampliamente. Y así, definir un conjunto de estrategias para favorecer éstas a partir de diferentes itinerarios lúdicos, para verificar el proceso de apropiación tecnológica de los infantes, organizado en un taller de edu-entretenimiento para ese fin.

### **La rúbrica y los niveles de apropiación**

En este apartado se explica cómo los infantes adquirieron habilidades digitales. Para dar cuenta de esto, se construyó una rúbrica que se muestra en el Anexo 1, este instrumento determina niveles de apropiación, lo cual es una forma que permite generar esta evaluación y evidenciar el proceso con dato duro para evaluar el progreso de desarrollo de estas habilidades. Para su elaboración se tomaron en cuenta las tendencias tecnológicas que establecen las necesidades de inclusión de la sociedad con base a los estándares de la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT), la UNESCO, la Unión Europea y el Marco de Habilidades Digitales de la Secretaría de Comunicaciones y transportes de México (SCT, 2019). La rúbrica está conformada por tres niveles de adquisición de habilidades digitales: básico, intermedio y avanzado. Éstos están alineados con la taxonomía de Bloom para la era digital (Eduteka, 2020). El primer nivel básico corresponde al conocimiento; el segundo nivel intermedio se refiere a la comprensión, y el tercer nivel avanzado corresponde a la aplicación.

**Tabla 12. Niveles de adquisición de habilidades digitales**

Nivel de apropiación de habilidades digitales	Descripción	Valoración
Básico	Define el conocimiento de para qué son las habilidades digitales	1
Intermedio	Determina la comprensión de las habilidades digitales que se manifiestan en situaciones y contextos diversos	2
Avanzado	Define que es capaz de poner en práctica las habilidades digitales que han evolucionado como una capacidad positiva hacia una competencia	3

*Fuente:* Elaboración propia con base en la taxonomía de Bloom para la era digital.

*Nota:* para el análisis de los datos se agregó la categoría “sin apropiación” que corresponde a la falta de adquisición de un nivel.

La rúbrica está compuesta por habilidades digitales: funcionales y alfabetización digital, así como por 12 indicadores: 1) usar dispositivos electrónicos; 2) usar aplicaciones; 3) navegar en internet; 4) crear cuentas y perfiles; 5) localizar información; 6) guardar, administrar y organizar información; 7) comunicación y colaboración en ambientes digitales; 8) creación de contenidos; 9) ciudadanía digital; 10) derechos digitales; 11) privacidad e identidad digital, y 12) evaluar la relevancia de la información. Todo esto enmarcado en los antecedentes señalados en párrafos anteriores.

Las habilidades funcionales se entenderán como las bases del conocimiento de *hardware* y *software* mínimas para ejecutar actividades básicas y cotidianas, de las cuales se desprenden las a) habilidades físicas necesarias para la manipulación

de *hardware* (*smartphones*, tabletas, teclados) y las b) habilidades de lenguaje e interpretación de información básicas para poder utilizar aplicaciones, navegar en internet e ingresar datos para la apertura o creación de cuentas digitales.

La alfabetización digital abarca: a) las habilidades relacionadas con el tratamiento de información en un ambiente digital, la localización y administración de información, la evaluación de su veracidad y relevancia, así como el conocimiento y aplicación de los principios básicos de seguridad y protección de identidad digital; igualmente, b) las habilidades para comunicar y colaborar en ambientes digitales, la creación de contenidos digitales, la promoción activa de ciudadanía y los derechos digitales.

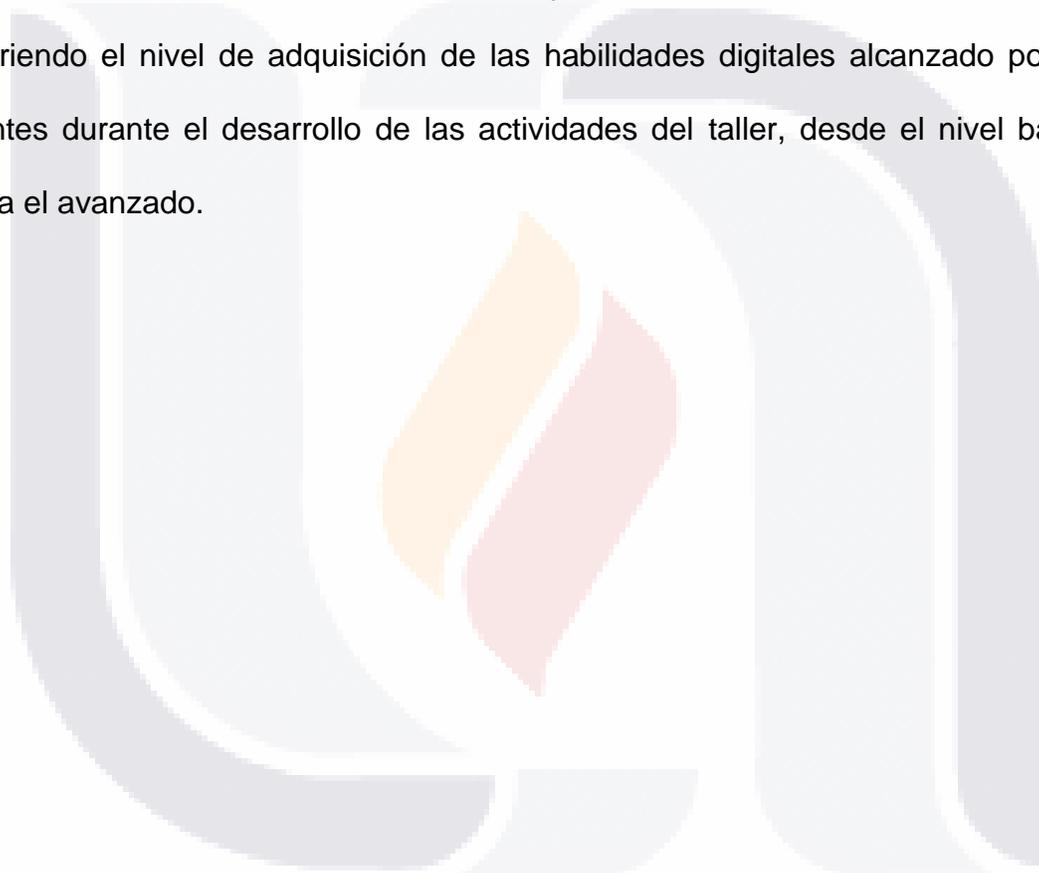
A partir de los resultados que se obtuvieron con la rúbrica y desde la perspectiva del desarrollo humano, en el siguiente apartado se da cuenta de cada una de las actividades que se implementaron en el taller de edu-entretenimiento, donde las niñas y niños que participaron en el estudio construyeron una forma de alcanzar sus habilidades en comunicación digital, así como la capacidad para identificar y expresar sus necesidades, establecer metas o expectativas, y un plan de acción para lograrlas, identificar recursos y tomar decisiones racionales de varios cursos alternativos de acción como una oportunidad de empoderamiento y libertad para su bienestar.

### **La apropiación de habilidades digitales en los infantes**

La apropiación de habilidades digitales en los infantes se fue desarrollando conforme se fueron llevando a cabo cada una de las actividades del taller de edu-entretenimiento. En éste se colocó a las niñas y niños en el centro de las decisiones

sobre cómo realizar las actividades para sus propios propósitos y aspiraciones de desarrollo. Se muestra cómo las niñas y niños son capaces de llevar a cabo su propio proceso de apropiación de habilidades digitales para su desarrollo, en un ámbito de posibilidades que se les presentaron para crear experiencias lúdico-creativas que ellos pudieron relacionar con sus intereses y necesidades personales.

A continuación, en la Tabla 13 se presentan los resultados de cómo fue ocurriendo el nivel de adquisición de las habilidades digitales alcanzado por los infantes durante el desarrollo de las actividades del taller, desde el nivel básico hasta el avanzado.



**Tabla 13. Actividades del taller de edu-entretenimiento (promedios)**

Actividad	Promedios por niveles de apropiación			
	Básico	Intermedio	Avanzado	Sin apropiación
“Los reporteros”	27.3	5.3	0	16.3
“Un juego de escritura para contar historias: Construir un personaje, reconstruirse”	26	5.6	1	16.3
“Mis manos”	26.58	10.6	3.58	8.1
“Historietas digitales”	12.8	22.58	5.4	8.1
“Autorretrato en foto”	9.6	36.58	2.7	0
“Mi tráiler-movie: Función de cine, ¿qué historia quieres contar?”	2	34.5	12.5	0
“El árbol de mi vida”	3.9	34.5	12.5	0
“Ciudadanía digital”	0.6	28.08	20.08	0.16
“Revista digital”	14.4	15.7	18.8	0
“Fan page Expresiones de la Ciudad de los Niños”	8.9	18.5	19.9	0

*Fuente:* Elaboración propia con base en la información

Para obtener los promedios de los niveles de apropiación presentados en la Tabla 13, se consideró el conjunto de habilidades propuestas en el Marco de Habilidades Digitales (SCT, 2019). El cálculo corresponde a la suma de cada nivel en las habilidades de cada actividad, obtenido a partir de una rúbrica implementada para el efecto, la cual se encuentra en el Anexo 1.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Los resultados indican, para la columna de nivel básico, que en las tres primeras actividades el promedio de niñas y niños que se encontraban en este nivel es mayor que las del resto. Mientras que de la actividad cuatro a la décima va disminuyendo. Lo cual sugiere que en los primeros acercamientos que los infantes tuvieron con las herramientas y aplicaciones tecnológicas se centraron mayormente en conocer su uso, y conforme tuvieron una mayor interacción con los dispositivos digitales, el promedio evolucionó de un nivel básico a un nivel intermedio.

Respecto al nivel intermedio, los resultados muestran que el promedio de niños y niñas se incrementa desde la primera actividad hasta la última, es decir, los infantes transitan de un nivel de conocimiento básico a una mayor comprensión de las habilidades digitales. En tanto que para el nivel avanzado, los resultados muestran un mayor promedio en las últimas actividades, lo cual indica cómo los infantes fueron capaces de poner en práctica sus habilidades digitales. Lo anterior muestra que las niñas y niños adquirieron un nivel de apropiación avanzado, esto conforme se llevaban a cabo las actividades y la movilización de las habilidades digitales.

El proceso de apropiación de las habilidades digitales estuvo orientado por la interacción de los niños y niñas a través de las herramientas tecnológicas que se emplearon durante el transcurso de las actividades. Otro aspecto que contribuyó fue la acción y las relaciones sociales entre los infantes, que desde la perspectiva de Leontiev, (1981) y Vigotsky, (1978) significa que los conceptos que se interiorizan llevan a su apropiación, convirtiéndose en instrumentos personales y privados, así

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

como en mecanismos vitales para desarrollar y preservar la sociedad y su cultura; dimensiones que integran la interacción sociocultural.

La creación de las producciones de los infantes con dispositivos digitales fungió como medio para la descripción de las diversas prácticas comunicativas, desde las cuales relataron, reflexionaron, propusieron, expresaron sus intereses, conocimientos, interacciones y apreciaciones. Y, sobre todo, para que tomaran sus propias decisiones para desarrollar su empoderamiento. Con lo que se hace presente "el campo de lo que denominamos mediaciones que se haya constituido por los dispositivos a través de los cuales la hegemonía transforma desde dentro el sentido del trabajo y la vida de la comunidad" (Martín-Barbero,1987, p. 207).

### **El taller de edu-entretenimiento**

En este apartado se da a conocer la parte etnográfica del taller de edu-entretenimiento, por qué sucedió la apropiación de habilidades digitales en un contexto donde las condiciones de pobreza y abandono familiar de los infantes los mantenían aislados de los beneficios de la tecnología. La experiencia asociada al taller de edu-entretenimiento con el uso de herramientas digitales aportó elementos para comprender, desde las características y condiciones de los infantes, la forma en que medió la tecnología para el desarrollo de sus capacidades.

El taller de edu-entretenimiento se llevó a cabo con 49 niños y niñas en edad escolar de 8 a 14 años. Se realizaron un total de 10 actividades con sesiones sabatinas de 9:00 a 14:00 horas. Las actividades se efectuaron en un periodo de

seis meses: de octubre de 2020 a marzo de 2021, en el lugar que ocupa la biblioteca del área asistencial y acceso a la red de internet de la Ciudad de los Niños.

Desde el enfoque de capacidades y el edu-entretenimiento, los resultados que se presentan dan cuenta del proceso en el que ocurrieron las habilidades digitales de los infantes. La estructura del taller de edu-entretenimiento colocó a los niños y niñas en la necesidad de desarrollar capacidades que trascendieron lo puramente cognitivo y que están directamente relacionadas con la participación del individuo en la construcción de su entorno en términos de mejoramiento de la calidad de vida.

Durante el inicio de cada actividad del taller se exploraron los conocimientos previos de los participantes, planteando una serie de preguntas para propiciar la reflexión sobre el tema de manera activa y colaborativa. Después, los infantes se daban a la tarea de manipular herramientas tecnológicas que los llevaba a movilizar la parte cognoscitiva para transferir su aprendizaje a la vida cotidiana. Con respecto a esto, las producciones de los infantes fueron insumos para ejercer la palabra y hacer señalamientos acerca de sus sensaciones, sentimientos, recuerdos y aspiraciones en la vida, así como para expresar situaciones difíciles que han vivido. Una vez terminados los productos, se compartían en plenaria a través de la proyección en una pantalla, por medio de un cañón conectado al iPad.

Durante el desarrollo de las actividades, la investigadora solamente les propuso la estructura general, pero los contenidos de las actividades fueron decididos por los participantes para elaborar sus producciones. Las creaciones de los infantes en el taller de edu-entretenimiento los llevaron a crear historietas, Tik

Tok, tráileres y videos, lo cual evidencia la existencia, sentido, uso y logro de elección, elementos reflejados en cada una de las realizaciones que crearon y que se muestran a continuación.

### ***“Los reporteros”***

Un poco antes de las nueve de la mañana ingresé a la Ciudad de los Niños. Me recibió el portero y me indicó que las niñas y niños me estaban esperando en el patio central, por donde está el comedor. Me dirigí hacia ese sitio y observé cómo se iban integrando, después del desayuno, los infantes a una fila. El religioso que funge como prefecto puso orden para que todos guardaran silencio y comenzaran con las oraciones del día. Los niños comenzaron a santiguarse y a rezar el “padre nuestro”. Al terminar sus rezos, dieron gracias por el nuevo día. El religioso les indicó que, en orden y en fila, me siguieran hasta la biblioteca de la zona asistencial, donde conviven sólo las niñas, pero, para efectos de llevar el taller de edu-entretenimiento, podrían asistir también los niños a este espacio. Este sitio es una casa grande rodeada por salones, dormitorios y cocina. En el centro cuenta con un patio central y una fuente de cantera. Por la parte exterior, la casa se encuentra rodeada por corrales de gallinas, árboles, una zona de juegos infantiles y un jardín. Al interior de la biblioteca se pueden observar varios estands con libros y películas en formato de video VHS. También cuenta con cuatro mesas largas de madera con sillas. Se cuenta con una pantalla, un cañón y una computadora con acceso a internet.

Poco a poco entraron los infantes a la biblioteca. Mientras se incorporaban, les colocaba un gafete con su nombre para aprendérmelos. Antes de iniciar con la

actividad de “Los reporteros”, un niño dijo: *¿Nos pone una película?, ¡ándele!, ¿sí?* Ante su insistencia y la de otros más, me puse a explorar si funcionaba la conexión de internet y el cañón. Cuando los niños vieron que sí funcionó, se pusieron contentos, pero, como el tiempo seguía corriendo, negocié con los infantes para ponerles algo más corto que una película. Entonces, los infantes dijeron: *ponga un video*. Les pregunté qué tipo de videos les gustaban y dijeron: *de animales*; otros expresaron: *de música para bailar*, mientras que una de las más grandes expresó: *Entre a la cuenta de la monja para ver Netflix* (por supuesto que no iba a entrar a la cuenta de la monja para ver películas). Sin embargo, les dije que les pondría un video y una canción de animales. Pregunté de qué animal preferían y la mayor parte de los infantes mencionó que de gallinas.

Recordé que en mis clases de didáctica solíamos cantar “La gallina turuleca”. Para pronto la busqué en YouTube para que vieran y escucharan el video. Al terminar de escucharla, solicitaron que se repitiera; ya en esta segunda ocasión, las niñas y niños se pararon a bailar, y yo, junto con ellos. Después de esto, el clima se sentía más armonioso, sin tanta tensión por parte de los participantes, lo que sirvió para iniciar con la actividad de “Los reporteros”. Enseguida se les dijo que se agruparan con cinco participantes para elaborar un micrófono y una cámara con material reciclado. Los infantes eligieron con quién reunirse para trabajar. También hicieron los papeles de reporteros y camarógrafos, al entrevistar a los otros equipos sobre los tipos de dispositivos digitales que conocían, si conocían para qué sirve la tecnología, qué tipos de dispositivos han usado, lo que les gustaría saber y hacer con la tecnología.

La actividad del día comenzó socializando con los participantes. Los niños, con expresiones de alegría en sus rostros, me saludaban amablemente. Al momento de iniciar la actividad, las niñas y niños se emocionaron tanto al sentirse reporteros y ser entrevistados. Algunos equipos hicieron simular un programa de noticias. Al final de las participaciones de los equipos, se realizó una plenaria para reflexionar acerca de la actividad. De esto, destaca que 35 niñas y niños de este estudio tenían conocimientos muy básicos acerca de lo que es la tecnología, pues sólo disponían de conocimiento acerca del uso de dispositivos electrónicos, aplicaciones, navegar en internet, además de guardar, administrar y organizar información.

Se aprecia que la mayor parte de los infantes sólo había escuchado hablar de la creación de cuentas y perfiles, localizar información, creación de contenidos y comunicación, así como colaboración en ambientes digitales; y nociones básicas como las que se comentaron en el apartado de intereses y expectativas tecnológicas de los infantes. También se distingue que, respecto al tema de la ciudadanía digital: derechos digitales, privacidad e identidad digital, y evaluar la relevancia de la información, las niñas y niños no contaban con conocimiento al respecto.

En esta primera actividad sólo algunos infantes comprendían las habilidades digitales hasta ese momento. Mientras que para el nivel avanzado no hubo resultados que mostraran que las niñas y niños ejercieran conscientemente la ciudadanía digital, es decir, de vigilar sus derechos, su privacidad e identidad digital, así como evaluar la relevancia de la información. En este sentido, la actividad de

“Los reporteros” brindó evidencia acerca del conocimiento que tenían las niñas y niños sobre las habilidades digitales. Lo cual resulta fundamental porque durante el desarrollo del taller de edu-entretenimiento, los conocimientos estructurados que ya poseen los niños y niñas los van poniendo en práctica.

Esta actividad me llevó al proceso de averiguación, donde las niñas y niños expresaron sus intereses y perspectivas respecto a las herramientas tecnológicas que ya se comentaron en un apartado anterior y que sirvió para el diseño en conjunto del taller de edu-entretenimiento.

***Un juego de escritura para contar historias: “Construir un personaje, reconstruirse”***

Una vez más, antes de iniciar con la sesión del taller de edu-entretenimiento, los infantes realizaron previamente sus rezos religiosos. Al llegar a la biblioteca, los infantes solicitaron que les pusiera el video de “La gallina turuleca”, que habían visto la sesión anterior. Mientras el video se proyectaba, las niñas y niños bailaban y cantaban: *a mí me gustan las gallinas; quisiera volar en el aire*, decían.

Enseguida, les repartí unas hojas de colores para que las doblaran en forma de libro; después les pregunté acerca de su personaje favorito. Los infantes expresaron: *el hombre araña, Thor, la princesita Sofía, Blanca Nieves*, entre otros. Un niño dijo: *¡Búsquelos en Google!* Entonces pregunté al resto de los participantes que quién quería realizar la búsqueda en la computadora. Un niño se acercó a donde estaba la computadora conectada a la red de internet y al proyector. El niño preguntó: *¿Cómo le hago?*, en tanto que otro niño, de los más grandes, dijo: *Ponle “Google” y ahí busca, ponle los nombres*. Esto dio la apertura para que todos los

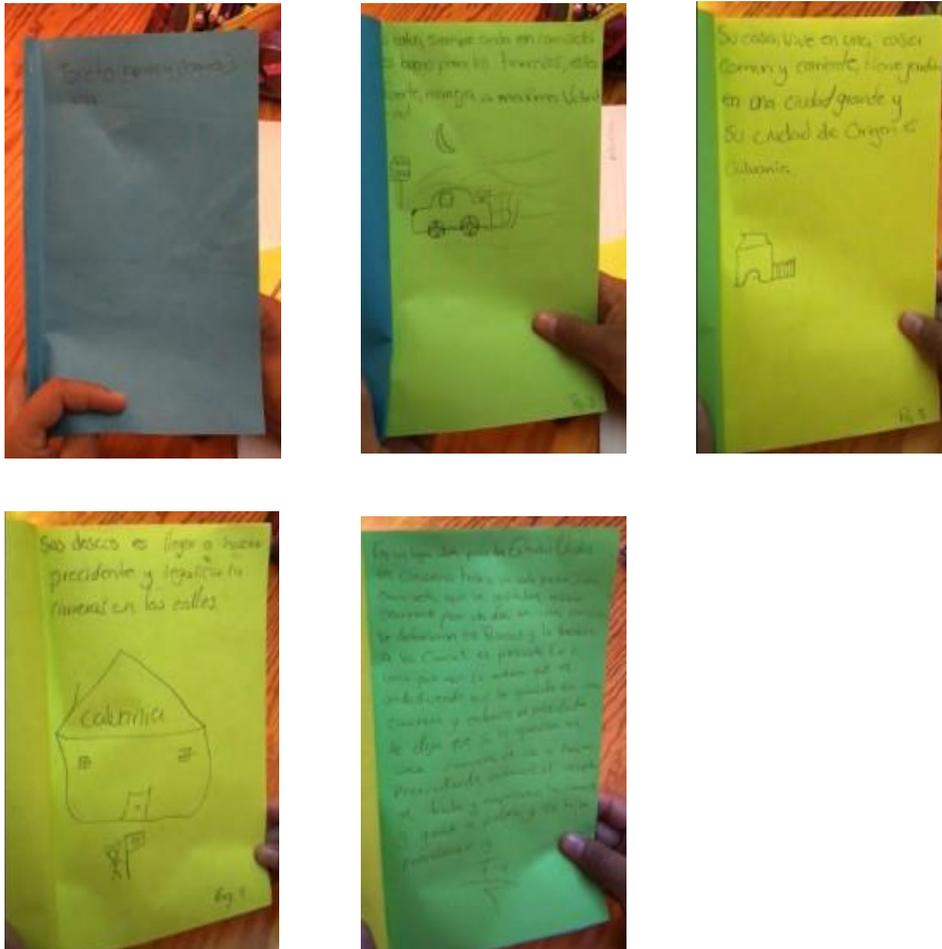
TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

infantes del taller quisieran buscar a su personaje favorito. Se les brindó la oportunidad de pasar a realizar la búsqueda en la computadora. Al momento de ver proyectada la imagen de su personaje a través del cañón, sus caras se tornaron de asombro y felicidad. *¡Ahora sí, se ve bien chido!; ¡mira, qué padre!*, eran algunas de sus expresiones al verse satisfechos con su búsqueda en internet.

Esta actividad dio apertura para motivar a los infantes a desarrollar el resto de las acciones de la sesión, encaminadas a incentivar contenidos digitales a partir de sus propios personajes; además de irse introduciendo en el conocimiento del uso de las herramientas tecnológicas a través de la experiencia *in situ* de manera colaborativa, al involucrar sus intereses y motivaciones.

La actividad continuó con el desarrollo de la historia para “construir un personaje”. La primera etapa de esta actividad constaba de pensar en todos los componentes que interactúan en una historia: los personajes y sus características, las circunstancias que envolvían al personaje con los hechos y la narración de lo sucedido. Cada construcción narrativa podía ir acompañada de dibujos y ser plasmada en un librito hecho con hojas de colores. A continuación, se muestran dos ejemplos del resultado de la actividad. Primeramente, algunas capturas del video del cuento titulado “Toreto. Rápidos y pelones”; y enseguida, un video de una niña, titulado “Ya me quiero ir”.

Figura 5. "Toreto. Rápidos y pelones"



Nota. Imágenes del archivo digital. Elaboración propia

En la elaboración de este producto, el infante describe en su historia a un personaje calvo, con gran fuerza, que siempre anda en camioneta, maneja a gran velocidad y vive en una ciudad grande, llamada Calvania. El deseo del personaje de la historia es llegar a ser presidente y legalizar las carreras en las calles. En la narración, el niño describe: *En Calvania había un vato pelón con camiseta, que le*

*gustaba echar carreras en la calle, que un día lo detuvieron los policías y lo llevaron a la cárcel. Agrega que el presidente fue a verlo para decirle que, si le ganaba en una carrera, él iba a ser presidente. Sucedió que le ganó el pelón y se hizo presidente.*

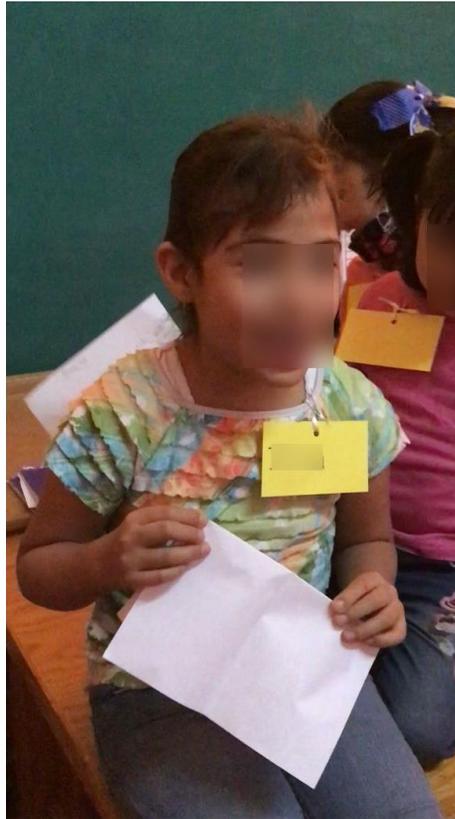
A partir del desarrollo de esta narración, el infante fue grabado en video por otros de sus compañeros, mientras contaba la historia del personaje que eligió. También hizo uso de la cámara para fotografiar las imágenes de su cuento. Esta actividad apoyó en el conocimiento y uso de herramientas tecnológicas entre los infantes, al compartir sus experiencias y realizar creaciones digitales en video. Además de las habilidades funcionales que fueron adquiriendo los infantes con el desarrollo de la actividad, mismas que se pudieron observar al momento de realizar sus producciones, también se aprecia cómo apareció su capacidad de imaginar y proyectar en su relato el contexto de donde provenían las niñas y niños de esta casa hogar: el desarrollo de carreras clandestinas en las calles, la policía, la cárcel y el deseo de ser presidente. Elementos con los que convivieron en sus experiencias de vida antes de llegar a la casa hogar.

### **Video “Ya me quiero ir”**

En este producto de veintidós segundos, una pequeña aprovechó para escribir sus propios deseos, centrándose en la parte de la actividad que tenía que ver con su mundo interno, que trataba de que los infantes describieran sus sueños, sus deseos, su personalidad, pero también cosas que les gustan y les desagradan, así como miedos y confianza que tiene el personaje que están describiendo.

En el video de la niña se muestra la lectura de un mensaje que pretende llegar a los oídos de su antiguo hogar. *Ya me quiero ir de aquí, ya no quiero estar aquí. Las quiero mucho*, son las palabras que componen esta filmación por parte de la protagonista, quien es animada por su compañera a continuar la lectura y terminarla. Dejándose llevar por sus emociones, la pequeña se muestra un poco consternada al tratar de exponer lo que ella misma escribió, pero logra armarse de valor para decirlo, mientras otro de sus compañeros se encarga de capturar en video su relato. En un clima de mutuo aprendizaje, la protagonista y el camarógrafo logran tomar los medios a su favor para hacer uso de sus habilidades digitales y su capacidad de elección para crear el video y expresar ese sentimiento de tristeza y abandono ante la cámara.

*Figura 6. "Ya me quiero ir"*



*Nota.* Imagen del archivo digital

Durante el desarrollo de esta actividad, el proceso de creación fue realizado libremente por los infantes, desde el hecho de poner el nombre a la historia, hasta colorear los dibujos de sus personajes. Mientras su imaginación daba rienda suelta a su creatividad, los niños pudieron experimentar sus primeras experiencias digitales dentro de esta intervención, debido a que, una vez finalizado su relato, debían buscar una manera de socializarlo con los demás, ya fuera fotografiando o grabando directamente su producción, o bien, narrándolo mientras se grababan ellos mismos. De este modo, su inicio en el desarrollo de habilidades digitales iba

ocurriendo al iniciarse en las primeras exploraciones, al poder utilizar la computadora para buscar personajes de interés, un celular o un iPad para llevar su expresión a los niveles uno y dos de las habilidades digitales funcionales. Cabe señalar que los antecedentes de los infantes que conocían y tuvieron acercamiento previo con estas herramientas ayudaron a socializar en el conocimiento y uso de estas herramientas.

Durante el desarrollo de ésta, los infantes pusieron a prueba toda su creatividad, al poder contar las historias que más les inspiraron para ser contadas. La práctica de las habilidades, el juego, la expresión de emociones, de los sentidos, la imaginación y el pensamiento se relacionaron de una manera extraordinaria con su capacidad de socialización con sus compañeros.

### ***“Mis manos”***

En esta actividad, como en las que la antecedieron, el juego, a través de las canciones y videos, fue un elemento de motivación que seguía presente antes de iniciar cada sesión, pues los mismos infantes lo solicitaban. Para las acciones del taller, se compartió con los infantes una canción referente a los derechos de las niñas y niños, propuesta por UNICEF.

Los infantes comenzaron a escuchar la canción y, así como en ocasiones anteriores, a la segunda vez que se volvía a escuchar, bailaban y cantaban. Cabe señalar que los participantes se hacían cargo de poner en práctica sus habilidades digitales, empleando los dispositivos electrónicos que estaban a su disposición, así como las aplicaciones y la navegación en internet, pues ellos mismos se hacían cargo de buscar las canciones que se escuchaban en el espacio de trabajo. De esta

manera, los infantes socializaban los conocimientos y usos de las herramientas, porque la computadora que estaba conectada a internet también proyectaba lo que se realizaba.

En el inicio de la sesión, los infantes comenzaron a expresarse usando las hojas de papel con dos manos dibujadas al centro, en las que plasmaron los adjetivos que los definían. Esta introspección permitió a los participantes forjarse una autoimpresión de sí mismos, compuesta de sus cualidades personales y las que ellos consideraran fueran sus áreas de mejoras. Las niñas y niños identificaron las características que los hacen ser personas únicas.

La soltura de sus pensamientos y la creatividad con la que decoraban la mano dibujada propició, a su vez, la mejor integración de experiencias digitales que configuraron el segundo producto de esta actividad. Ésta se llevó a cabo mediante el diseño de imágenes y la captura de fotografías o video. Los infantes procedieron a plasmar los rasgos que identificaron de sí mismos y que componen la apreciación que ellos mismos tienen de su incipiente personalidad. De este modo, hubo, por ejemplo, tres niños que decidieron identificar su sentir grabándose, cantando canciones populares, dejando en claro sus capacidades del juego y la expresión de emociones.

Un ejemplo de las letras de las canciones que interpretaron en sus videos se muestra a continuación. El nombre se titula “Ladrona”:

No soy tu amiga  
Y mucho menos quiero serlo  
Que se sepa bien

Qué aburrimiento  
Que vengas con ese cuento  
Una y otra vez

¿Qué tú crees?, ¿qué me olvidé de lo que hiciste?

Ladrona  
Yo no te he robado nada  
No te soporto  
No eres más que una amargada  
Mosquita muerta  
Te faltan vitaminas

Se nota  
No somos ni seremos nunca amigas

Figura 7. "Ladrona"



Nota. Imagen del archivo digital

Otro ejemplo de su interpretación lo hace una niña con la siguiente letra de la canción:

Yo quiero un pelotero que tenga dinero  
Me lleve de *shopping* por el mundo entero

Viajes, lujos, joyas, pero, pero

Que me deje coja, sino *next*

Coja, coja, coja, coja, coja, coja, coja, coja, coja,

Que me deje coja, sino *next*

*Figura 8. "Yo quiero un pelotero"*



*Nota.* Imagen del archivo digital

Las expresiones de las niñas y niños a través de las canciones evidenciaron el canto como una cualidad de los participantes, además de dejar ver la capacidad que tuvieron para elegir la canción que les hizo sentido y de funcionar como apoyo en el desarrollo de sus habilidades digitales.

En el caso de las niñas que presentaron la canción de “Ladrona”, platicaron para ponerse de acuerdo en cómo interactuar: mientras dos niñas cantaban, alternando la letra de la canción, otra participante de su equipo las grababa. Después intercambiaban los papeles y se apoyaban con las herramientas digitales. *¡Yo ya sé cómo moverle ahí para grabar!*, decían entre ellas, y les explicaban a los demás integrantes. Mientras los infantes que no sabían cómo echar a andar el dispositivo preguntaban cuando no sabían cómo hacerle.

A partir de esto, se destacó cómo los infantes fueron haciendo la apropiación de sus habilidades a partir del trabajo lúdico y el disfrute de hacer sus producciones. También se hicieron presentes las capacidades sobre el control que tienen sobre su propio entorno, de poder participar en las decisiones, el sentido de afiliación, a través de su interacción con los demás. Además, se incorporaron las emociones que se hicieron presentes en las canciones que les crearon sentido al elegir las. De esto último, se percibió cómo los infantes, al realizar videos, entraron en una dinámica de imaginar y sentir a través de las canciones que estaban interpretando. *¡Niñas!*, dijo una de las participantes, *yo quiero la de pelotero, la voy a cantar y bailar, ¡grábenme! Ésa me gusta porque yo quisiera tener mucho dinero, viajes, lujos.* En esta expresión se pueden ver sus aspiraciones por ser y querer lo que expresa la canción.

Al final de la actividad, las niñas y niños regresaban a la biblioteca para compartir en plenaria las producciones realizadas. En este ejercicio se retroalimentaban entre todos, al preguntar cómo le habían hecho. Así, mostraban

sus habilidades adquiridas. Por último, contestaban la rúbrica de habilidades digitales, que mostró los avances que fueron adquiriendo los infantes.



### ***“Historietas digitales”***

Las producciones obtenidas durante esta actividad pusieron a prueba las habilidades aprendidas por los infantes, quienes ya no sólo se limitaron a manipular los dispositivos electrónicos y la aplicación que se usó para la elaboración de sus historietas, sino que ahora se evidenció la facilidad con la que pudieron navegar en internet, así como para localizar y guardar información necesaria en sus productos.

Primeramente, las niñas y niños decidieron con quién conformar un equipo, después eligieron el tema de su historieta. La facilidad con que fueron trabajando las historietas al usar los dispositivos se demostró con la manipulación de los iPads. Los niños comenzaron a tomar fotos relacionadas con su trabajo, mientras otros realizaban la búsqueda de imágenes en internet. Después, en turnos, cada uno realizó su historieta. La colaboración entre los participantes de los equipos fue esencial para que todos los infantes pudieran crear sus historietas. Cuando alguien no sabía o podía realizar algo, los demás niños apoyaban.

Durante la actividad de “Historietas digitales”, los resultados mostraron un desarrollo mayor de sus habilidades digitales, incorporando nuevos elementos, como el uso de aplicaciones de Comic Page Creative, localizar información en internet, organizar y guardar información como las fotos y archivos de las historietas, textos, imágenes y videos, y editar contenidos digitales.

Los conocimientos que ellos ya habían vivido desde sus situaciones familiares previas al haber llegado a la casa hogar y las actividades que antecedieron a ésta permitieron la adecuada y rápida instrucción para que pudieran navegar en internet, descargar imágenes y poder insertarlas en sus historietas. Este

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

creciente dominio de habilidades digitales favoreció no sólo el entretenimiento focalizado de los infantes en su actividad, sino también la facilidad con la que expresaron su sentir. En este aspecto, se revela la capacidad de las emociones, pues las voces del desamparo y manifestaciones de desafecto se hicieron presentes, cuando uno de los presentes dijo: *Yo no sé de qué hacer mi historieta, yo no tengo a nadie, pero haré una historieta con la monja que me cae bien.* Este comentario detonó que otros niños tomaran la palabra para expresar: *¡Extraño a mis hermanos, quiero que vengan a visitarme!* Mientras otra niña comentaba: *Es que nadie nos quiere adoptar, yo no voy a poder salir de aquí; Yo voy a hacer una de cholos, yo quiero ser un cholo, a mí me gustan los cholos,* fueron las palabras de otro niño. Estas palabras muestran las emociones que sienten los infantes desde la realidad que viven y un pasado que los acompaña.

Sin embargo, los productos en esta actividad destacaron por la claridad con la que los niños pudieron plasmar, sobre todo, sus deseos y planes acerca del futuro, empezando así a configurar el inicio del desarrollo de la capacidad de su propia razón práctica, siendo modelada, desde luego, por otras capacidades que se hicieron presentes, como el juego y la imaginación de los infantes, por ejemplo, en las historietas que se describen a continuación.

Una de estas historietas representa la conjunción de los elementos del juego y la razón práctica en el pensamiento de sus creadores. La producción se llama “Los cuates” y nos muestra el gusto que tienen dos amigos por subir a los árboles y cuidar a los perros de la casa hogar; también nos presenta la visión de los niños sobre el futuro, expresando su intención de ser bomberos o policías cuando sean mayores. La capacidad del juego les permitió desarrollar la imaginación y el pensamiento a

futuro. Esta historieta revela que, a pesar de su situación de orfandad y desamparo, los infantes imaginan, juegan y crean situaciones de porvenir a través de sus creaciones digitales. En esta historieta también se hizo presente la capacidad de otras especies, al plasmar una relación próxima y respetuosa con los animales, las plantas y el mundo natural.



Figura 9. "Los cuates"



Nota. Historieta del archivo digital. Creación de los infantes

### **a) Historieta “Nos queremos”**

En esta producción se observa una imagen construida a partir del formato de una historieta que contiene, a su vez, seis fotografías capturadas y editadas por los mismos infantes, formando así una secuencia argumentativa de una pequeña historia. Cabe destacar el particular caso de este grupo, cuyos integrantes, siendo hermanos biológicos, gozan de una relación mucho más estrecha y afectiva dentro de la casa hogar.

Para realizar este trabajo, los infantes, como hermanos, conformaron su propio equipo y decidieron crear una historieta que plasmara la unión de éstos al interior de la casa hogar. La participación y colaboración de los infantes se mostró al momento de compartir entre todos los conocimientos que cada uno había adquirido sobre las herramientas digitales, lo cual hizo que se fueran apropiando nuevas habilidades de alfabetización digital, como el conocimiento, uso y puesta en práctica de diferentes tipos de dispositivos para comunicarse, crear y editar contenidos digitales como textos, imágenes y videos.

La historieta titulada “Nos queremos” presenta a cuatro hermanos, quienes, a pesar del lazo sanguíneo que los une, tienen que sobreponerse a la separación de sus padres; entregados al abandono físico, luchan por establecer una nueva sociedad entre ellos, diferente a la que podrían tener con sus progenitores. Ellos se *sienten orgullosos de tenerse*, citando su propia historieta. Siguiendo el argumento de la imagen, el punto de inflexión sucede cuando se plantea el extravío de uno de ellos, para luego ser encontrado por sus demás hermanos y volver, así, al estado

normal de las cosas, de la familia que ellos mismos han conformado, dada su situación.

En esta breve historieta pueden detectarse las dimensiones de su capacidad de elección, ya que se confirman sus decisiones al demostrar las capacidades necesarias cuando existe un sentido que le dan al uso de su elección para realizar su historieta con la herramienta tecnológica que, en este caso, fue un iPad, para confirmar el deseo de autoafirmación de los infantes como un grupo social definido que expresa el interés de sus integrantes por permanecer juntos ante cualquier adversidad. La producción está relacionada con el contexto en el que se encuentran los infantes, lo cual permite destacar la adquisición de capacidades de juego, de afiliación, de la razón práctica, el control sobre su propio entorno, los sentidos, la imaginación y el pensamiento, así como las emociones.

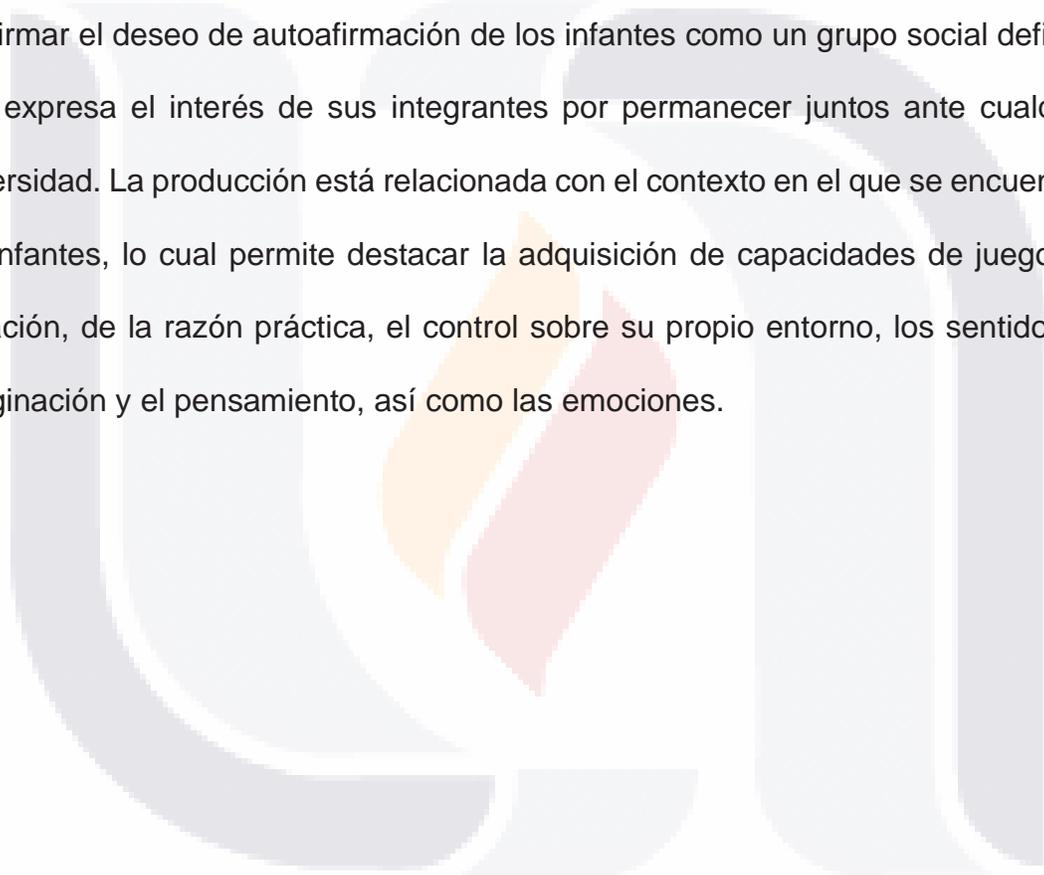


Figura 10. "Nos queremos"



Nota. Historieta del archivo digital. Creación de los infantes

### **b) Historieta “Me gustaría ser chef”**

En esta historieta digital, la niña autora de esta imagen se retrata a sí misma mostrando explícitamente sus intereses y preferencias que, a tan corta edad, parece tener muy definido lo que le gustaría convertirse en el futuro. Para la pequeña, resultó completamente gratificante el poder dar a conocer su situación, su presencia ante los demás y su aspiración de ser chef en la adultez y poder participar en concursos para ser la mejor; sin embargo, también aprovechó la oportunidad de expresión que se le presentó para mostrar su lado afectivo, mencionando: *Me gusta mucho ser feliz, pero con mi familia*. La claridad de su mensaje no sólo evidenció su carencia afectiva, sino la profundidad de su autoafirmación como niña que convive con sus compañeros en un hogar de acogida distinto al que nació. Ella se reconoce fuera de su familia y hace uso de su elección empleando las herramientas digitales para dejar en claro a dónde quisiera regresar.

En la sesión del taller, la niña insistió en trabajar una historieta de manera individual; ella participó con otros niños, pero su creación la realizó ella misma, no requirió apoyo de otros compañeros, pues al momento de observar cómo las elaboraban otros participantes de su equipo, conoció cómo hacerlo, por lo que ella misma decidió ponerlo en práctica. Es así como se demuestra que a partir de la colaboración y después de seguir practicando, la niña adquirió los conocimientos necesarios para ponerlos en práctica a partir del uso de dispositivos electrónicos y aplicaciones digitales. Ella creó su producción y desarrolló el contenido digital con imágenes y textos, empleándolos adecuadamente en función de la finalidad.

La creación de la historieta creó efectos positivos en la niña, lo que le permitió desplegar sus habilidades adquiridas, pues la creadora de este mensaje se mostró optimista y, con todo el ímpetu de su personalidad extrovertida, resolvió tomar los medios para hacer pleno uso de la elección, ayudándose de los conocimientos puestos en práctica y teniendo el talento necesario para poder retratar su realidad, que deja evidencia de las capacidades de desarrollo humano de un sentido de imaginación y pensamiento, de sus emociones, del uso de la razón práctica, de la afiliación, del juego y del control sobre su propio entorno.

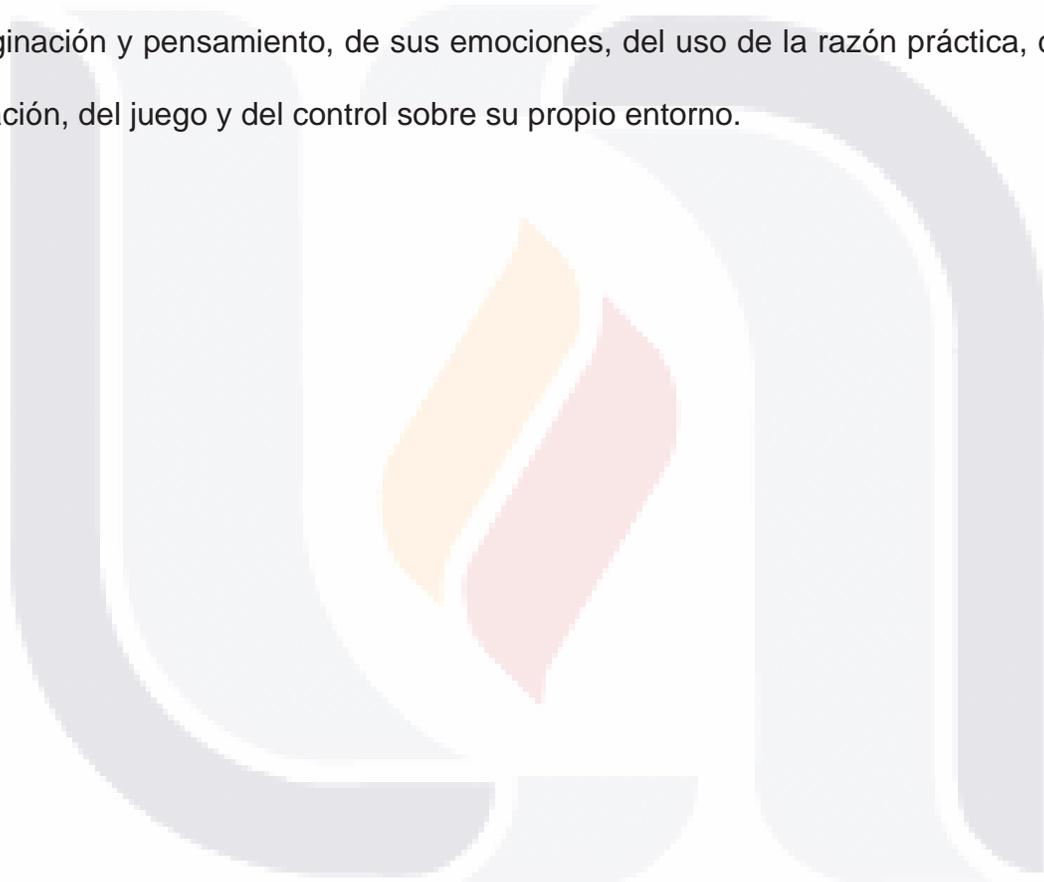


Figura 11. "Me gustaría ser Chef"



Nota. Historieta del archivo digital. Creada por una infante

### **c) Historieta “Quiero ser niñera”**

Esta creación, al igual que la anterior, es un ejemplo de la adquisición de la apropiación de habilidades digitales por parte de los menores. La realización de estos trabajos deja evidencia de las habilidades funcionales acerca del uso de dispositivos electrónicos, el uso de aplicaciones, la navegación en internet, localizar información, guardar, administrar y organizar información digital, así como comunicarse en ambientes digitales. El proceso de adquisición fue semejante a los anteriores ya mencionados, donde el trabajo colaborativo entre los infantes, el juego, la interacción con los dispositivos y herramientas, la práctica y la motivación en las creaciones, detonaron en el desarrollo de habilidades funcionales y alfabetización digital.

Esta historieta retrata la experiencia que nos presenta la alegre exposición de una niña acerca de sus gustos, intereses y del entorno donde vive. Mediante la plantilla de la historieta, la protagonista nos revela en seis imágenes cómo cuida a las gallinas y al cuy, su gusto por hacer muñecas y subir a los árboles, la compañía que disfruta con una de sus cuidadoras y también sus aspiraciones de ser niñera en el futuro. En un intento por comunicar una estampa, un reflejo de lo que ella vive, la niña se esmera en capturar la particularidad de su situación para llevarla al exterior.

El relato establecido por la niña realmente le permite externar su visión del mundo que le rodea, haciendo uso de su elección con la facilidad e interactividad que las TIC permiten. Además, la combinación del lenguaje icónico y verbal en las historietas permitió observar la capacidad de desarrollo humano en los infantes relacionada con otras especies, al señalar una relación muy cercana y respetuosa

con los animales y plantas de su contexto. Aunado al juego, la afiliación, la razón práctica, las emociones y el sentido de imaginación y pensamiento. En este sentido, la historieta funcionó como una fuga de escape de su realidad, como un desahogo de su realidad para proyectar sus deseos y anhelos del futuro.

Al término de la actividad, los participantes mostraron en plenaria las historietas creadas, esto al final de cada sesión, para socializar y compartir las experiencias de elaboración. En ese momento, los infantes participaron con la explicación del proceso que siguieron para llevar a cabo su historieta. Al respecto, un equipo expresó:

*Nosotros elegimos a nuestros amigos para trabajar, unos fueron a tomar fotos con las cámaras y con el iPad, después las vaciamos y las pusimos en la computadora para hacer la historieta. Cuando fuimos a sacar fotos de las gallinas, nos regañó la madre porque las andábamos persiguiendo y no las dejábamos poner huevos.*

*En mi historieta, puse a la madre Maribel, porque ella sí me cae bien, yo la quiero como mi mamá porque nos cuida. Yo le dije a mi amiga que me tomara fotos para hacer mi trabajo y luego yo lo hice así solita, porque ya sabía cómo hacerlo; vi a los demás y aprendí.*

*En mi equipo lo hicimos puros cuates, los que nos juntamos, nosotros nos subimos a los árboles, fuimos con los perros y nos metimos a la cripta a sacar fotos. Luego nos copiaron los del otro equipo y también fueron con los perros. Pero la de nosotros salió más chida. Todos le pusimos algo para que estuviera cañona. Me*

*gustó mucho hacer historias porque nos divertimos un montón. Cuando sea grande yo voy a trabajar en eso.*

Las niñas y niños tuvieron la capacidad de actuar por sí mismos, de organizarse y de compartir sus conocimientos y experiencias para elaborar sus creaciones en equipo y de manera individual. La parte de socialización funcionaba como un espacio para la reflexión, pues al momento de presentar sus creaciones, los infantes se asombraban y preguntaban: *¡Mira, qué chido!, para la otra yo le quiero hacer así, ¿cómo le hicieron?* En estos momentos, los participantes tomaban la palabra para explicar a los demás, pues la proyección a través del cañón facilitaba la explicación.

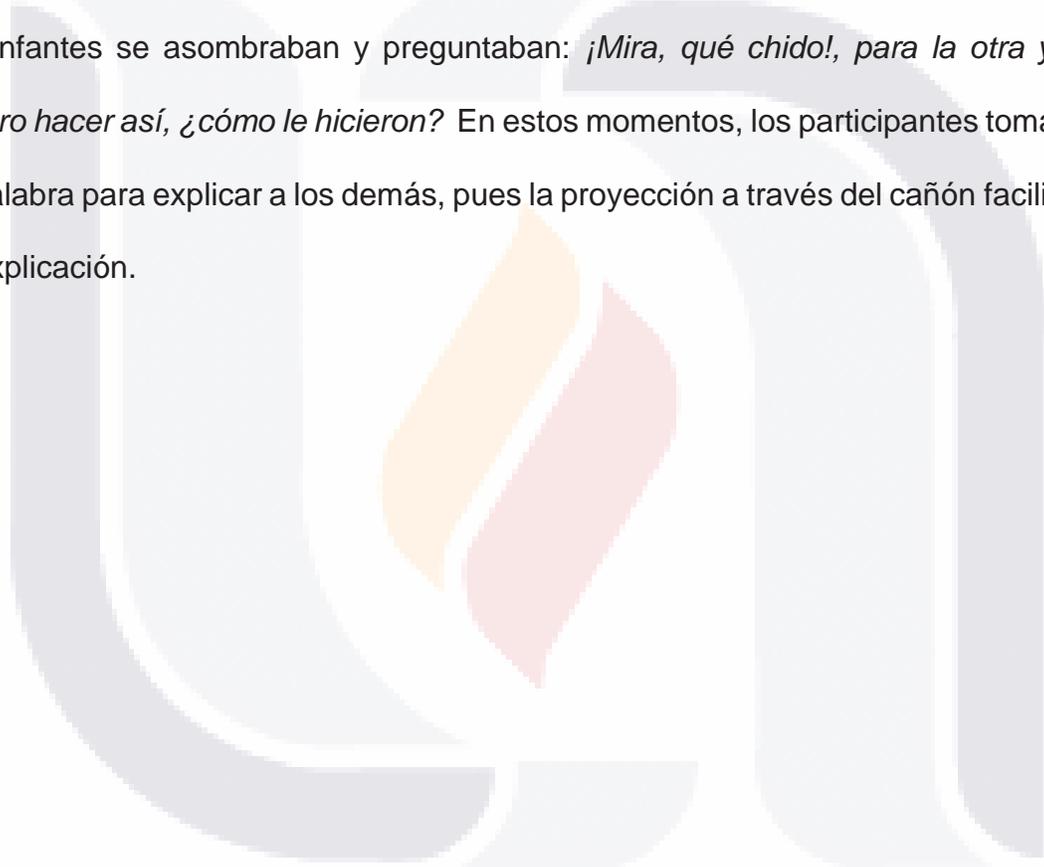


Figura 12. "Quiero ser niñera"



Nota. Imágenes del archivo digital. Creación de una infante

### **“Autorretrato en foto”**

Esta actividad inició en el mismo espacio destinado para llevar a cabo el taller de edu-entretenimiento. Antes de iniciar, los infantes solicitaron cantar y bailar una canción. Al unísono se escucharon varias voces diciendo: *¡Yo pongo la canción!* Se levantó una niña y se dirigió hasta la computadora que estaba conectada al cañón con bocinas y comenzó a teclear en el buscador de YouTube, pero antes preguntó al resto de los infantes: *¿Cuál quieren?* Cada uno propuso una canción, hasta que hubo consenso por la de “La gallina turuleca”. El acto de la niña que tomó la iniciativa de pararse para poner la canción denotó seguridad ante el desarrollo de sus habilidades digitales.

Una vez que cantaron y bailaron, se les explicó a los infantes acerca de las experiencias y formas de ser distintas de las personas que las hacen valiosas. Después, en esta actividad de corte introspectivo en la que los infantes pudieron, primeramente, señalar cualidades positivas de su persona, como sus logros y lo que más les gusta de ellos mismos, por medio de la redacción de una breve autobiografía, relataron el tipo de relación que tienen con otras personas, como sus amigos de la casa hogar, sus familiares y sus cuidadores.

Los niños fueron libres a la hora de redactar las cualidades que los definían. Algunos, incluso, redactaron su autobiografía en forma de relato, incluyendo dibujos de sí mismos y coloridas formas en sus páginas. Posterior a la redacción, debían señalar los aspectos que ellos consideraran más importantes de su relato, a través de una fotografía o un video. Los detalles que compartieron los infantes sobre sus vidas privadas fueron más que sorprendentes y reveladores sobre el currículum

oculto que, de manera sincera, sobresale y es testigo de lo vivido por los niños en sus situaciones familiares particulares.

Abiertamente, uno de los infantes relató en su autobiografía cómo fue quemado por sus padres. En este caso, el niño de ocho años llegó a la casa hogar por motivos de violencia física hacia su persona, pues su padre lo quemaba en su cuerpo con cigarrillos encendidos desde que él tiene memoria; comentó: *Yo soy un pollito rostizado, porque estoy todo quemado, soy un pollito asado y me van a comer mañana. Ésa es mi historia, soy un pollito quemado*, al mismo tiempo que se levantaba su camisa para mostrar sus cicatrices: *por eso mi papá está en la cárcel*; continuaba el infante: *soy quemado y me dibujo asándome*. Esta situación lo llevó a identificarse como un “pollito rostizado”.

Aunque de manera un tanto cruel, la capacidad del juego le permitió sobrellevar la situación y fortalecer su autoestima, partiendo de la dolorosa situación para expresar su deseo de vivir y de tener una integridad física. El deseo de este pequeño no se extinguió y decidió mostrar su autorretrato a través de un video, donde él mismo se ponía a bailar libremente al son de un tema de *break dance*. Con todo esto, a partir de este suceso, el infante tomó la decisión de elaborar un video de un pollito bailando, a la vez que decía: *Miren, soy un pollito bailador*. La comunicación de su interés era bastante clara y le permitió a él y a sus compañeros desarrollar la habilidad digital de creación de contenidos, como una puerta para dejar salir sus emociones y su deseo de vivir.

Figura 13. "Pollito bailador"



Nota. Imagen del archivo digital

Al final de la actividad, en la plenaria, donde todos presentaban las creaciones de la sesión y participaban los infantes para destacar sus habilidades, se pudo observar un gran avance en cuanto a la consolidación del uso de dispositivos electrónicos y uso de aplicaciones como parte de sus habilidades funcionales, que fueron desarrollando conforme a sus propios intereses y las cosas que sabían hacer, así como sus gustos y aspiraciones. *¡Hola, yo soy el pollito quemado y les voy a presentar lo que sé hacer!*, dijo el niño cuando presentó su video a los participantes.

También se hicieron presentes las capacidades del desarrollo humano que tienen que ver con la vida, al ser capaces de vivir en esa casa hogar a pesar de las circunstancias que los llevaron a estar cerca de la muerte. Las emociones también formaron parte de sus creaciones, así como su sentido de imaginación y

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

pensamiento para tomar sus propias elecciones y disfrutar de experiencias placenteras, evitando el dolor no beneficioso. La razón práctica a partir de su reflexión mediante la elaboración de sus creaciones; la afiliación como una forma de manifestación de poder convivir con los demás; el juego al momento de reír y disfrutar de su producción, y el control sobre su propio entorno como una forma de gobernar su propia vida, dejaron constancia en esta parte del taller de edu-entretenimiento.

***Mi tráiler-movie: “Función de cine, ¿qué historia quieres contar?”***

Esta actividad inició como se lo propusieron los propios infantes, desde el comienzo del taller de edu-entretenimiento, con cantos y bailes al comenzar. En la sesión se pudo apreciar la puesta en práctica de las recién adquiridas habilidades digitales funcionales que habían puesto en práctica en las sesiones anteriores. La interacción previa con los dispositivos digitales les permitió usar diversas aplicaciones, capturar fotografías y videos, navegar en internet, localizar información y hasta guardar, administrar y organizarla. Con esta actividad, los productos concebidos encajarían perfectamente con el inicio de la habilidad de alfabetización digital de la creación de contenidos.

Para llevar a cabo esta producción, primeramente, los infantes debieron reunirse en equipos y decidir qué historia iban a contar, a través de una breve producción audiovisual basada en el formato del tráiler. También se asignaron roles entre los integrantes de cada equipo: el coordinador, el portavoz, el fotógrafo, el

decorador y el músico. Una vez terminada la fase de planeación, los niños se dispusieron a llevar a cabo el rodaje del video.

En esta actividad, los niños se dispersaron por todas las instalaciones de la casa hogar para capturar los momentos que presentaron en sus creaciones. El escenario principal fue donde se ubicaban las gallinas: *¡Vamos a los corrales, vamos a sacar fotos a las gallinas, corran antes de que nos ganen!; hay una que tiene pollitos*. Los infantes se dispersaron por los corrales y jardines para elaborar su tráiler. Hicieron una gran variedad de tráileres. Como ejemplo de esta actividad se presentan dos tráileres: una creación titulada “La gallina asesina” y la otra “Las gallinas”.

El primer tráiler trataba de una gallina malvada que persigue a un grupo de niñas cuidadoras por toda la casa hogar, hasta que una niña, armada de valor, decide aplastarla, quedando solamente los huevos que había puesto anteriormente. Los huevos eclosionan y nacen los polluelos; a la gallina asesina deciden comérsela. En esta producción puede identificarse el fuerte apego que tienen los infantes hacia su entorno familiarizado en la casa hogar, donde conviven con muchos animales domésticos, como gallinas, perros, gatos y hámsteres.

Además de la gran capacidad del juego y la imaginación, los infantes pudieron demostrar que sus emociones y el cuidado por otras especies podía conjuntarse en un grandioso trabajo en equipo que favoreció la afiliación entre semejantes, entre niños que, si bien no comparten historias de vida similares, todos comparten algún aspecto en su desarrollo que, al no ser el más sano o el más óptimo, les permite identificarse a sí mismos como seres resilientes y que conforman una gran hermandad al interior de la casa hogar. La etapa de la infancia y los juegos

que la caracterizan son quizás un aliciente para concretar con integridad una vida que apenas comienza. Estas producciones audiovisuales desarrolladas en esta actividad son prueba de ello y de la alegría que el infante en sociedad siempre imprime a sus vidas.

Figura 14. "La gallina asesina"



Nota. Imágenes del tráiler del archivo digital

### ***Video tráiler “Las gallinas”***

Esta producción presenta una creativa historia realizada por medio de una plantilla prediseñada de video estilo tráiler que les permitió a los infantes plasmar con integridad el guion de su historia, auxiliándose de los atractivos cortes, ediciones, efectos y música que la aplicación les ofrecía. El video narra los sucesos que vive un grupo de cinco niños al cuidar de sus gallinas y sus respectivos huevos que ponen. Repentinamente, una gallina se extravía y desencadena la frenética búsqueda por parte de sus cuidadores, quienes la encuentran ya con un polluelo como hijo.

Los infantes protagonizaron y representaron sus realidades como elementos mediadores en la manifestación de sus problemas, lo cual implicó su participación al crear un ambiente de colaboración y de diálogo abierto que les permitió un mejor desarrollo de sus capacidades. La presentación de esta historia podría parecer de aparente sencillez si no se tiene en cuenta el contexto en el que los niños se desarrollan dentro de la casa hogar. Es un lugar donde, además de cohabitar con sus demás compañeros, sus cuidadoras y sus profesores, comparten espacio con animales de granja, como gallinas, perros, gatos y, además, fauna silvestre, en los extensos patios y jardines de su hogar. Esta riqueza de elementos dotó a los infantes de un sinfín de experiencias que se aprovecharon para favorecer su desarrollo humano y la adquisición de habilidades digitales.

La narración del extravío de una gallina resultó, entonces, en un hecho significativo, en el que sus personajes pudieron hacer uso de la elección al tener los medios propios del ambiente en el que se desenvuelven como inspiración, así como

de las TIC necesarias para desarrollar su creatividad en el planteamiento de la historia. Cabe resaltar que la complejidad técnica para llevar a cabo esta tarea requirió de la adquisición de habilidades digitales que ofrecieron a los infantes una mayor capacidad y entrenamiento en el manejo de dispositivos electrónicos y aplicaciones de diseño de videos.

Como se expresó anteriormente, el proceso para la apropiación de las habilidades digitales en los infantes se facilitó, ya que las interacciones previas con los dispositivos digitales les permitieron poner en práctica diversas aplicaciones, capturar fotografías y videos, navegar en internet, localizar, guardar, administrar y organizar información. Con esta actividad, la socialización, el ambiente y la participación de los integrantes de los equipos para colaborar en su creación de los productos, encajaron perfectamente para continuar con la adquisición de las habilidades de alfabetización digital y el desarrollo de capacidades para el desarrollo humano.

Figura 15. "Las gallinas"



Nota. Imágenes del tráiler del archivo digital

### ***“Árbol de mi vida”***

La actividad comenzó con risas y caritas de entusiasmo cuando me vieron llegar. Como en sesiones anteriores, los cantos y bailes se hicieron presentes antes de comenzar con la sesión. En esta ocasión hubo más participantes para poner su canción favorita, por lo que se optó por colocar la música mientras se trabajaba. Las canciones que buscaron y pusieron los niños en la computadora fueron: “La gallina turuleca”, “Josefina la gallina”, “El rey de chocolate”, “El brujito de gulubú”, “El chivo ciclista”, “El vampiro negro” y otras más. Cada que terminaba una canción, pasaba un integrante del taller a poner su canción mientras trabajaban en realizar una reflexión acerca de la etapa en la que se encontraban los infantes.

Con la ayuda de una imagen de un árbol, impresa en una hoja de máquina, cada participante reflexionó de manera individual escribiendo sobre el tallo y las hojas su proyecto de vida. Esto los llevó a ingeniar con las herramientas digitales la creación de diferentes productos, como: historietas, tráileres, Tik Tok y videos, que ya habían elaborado en otros momentos del taller de edu-entretenimiento. Cada participante, de manera libre, eligió qué creación hacer. Los productos elaborados reflejaron la confirmación de sus capacidades en el uso de herramientas digitales. Por medio del trabajo en equipo y de forma individual, los infantes solicitaban apoyo de sus compañeros para ser grabados en video o para realizar otro producto cuando lo solicitaban y no sabían cómo hacerlo. De esta manera, fueron socializando sus conocimientos con los demás, los cuales conforman la evidencia de la adquisición de habilidades digitales.

Como muestra de esta actividad, se retoma el tráiler que realizaron un par de niñas que pusieron por nombre “Las amigas nunca se rechazan” y el Tik Tok “Yo perreo sola”. La presentación del primer metraje planteó la relación que dos amigas mantienen dentro de la casa hogar. La plantilla de video estilo tráiler les permitió mostrar, desde muchos cuadros, la cercanía que tienen y lo bien que se llevan al compartir su amistad en muchos momentos. De pronto, una de ellas se fue sin dejar rastro alguno, por lo que su amiga, que quedó abandonada, deseó fervientemente que regresara y le comenzó a escribir cartas, ansiando su llegada. Tras la espera, su amiga finalmente regresó y ahora las dos pudieron ser felices. Se vieron muchas tomas donde se abrazaban, jugaban y convivían con sus demás amigos. Lograron, así, consumir la paz que antes estaba bien establecida y parecía turbarse por la distancia entre ellas.



Figura 16. "Las amigas nunca se rechazan"



Nota. Imágenes del tráiler del archivo digital

La facilidad con la que las niñas plantearon su historia, tanto en la filmación como en la producción y edición del video, evidenció la disponibilidad que ellas tenían al trabajar con dispositivos electrónicos. Familiarizarse con la plantilla de video con la que estaban interactuando no les costó mucho esfuerzo y entre ambas pudieron sugerir cambios y ediciones a su propia producción. La elección por plasmar su propia ficción acerca de la amistad ante la cámara fue una actividad que les permitió expresarse ante los demás y mostrar habilidades digitales en su beneficio.

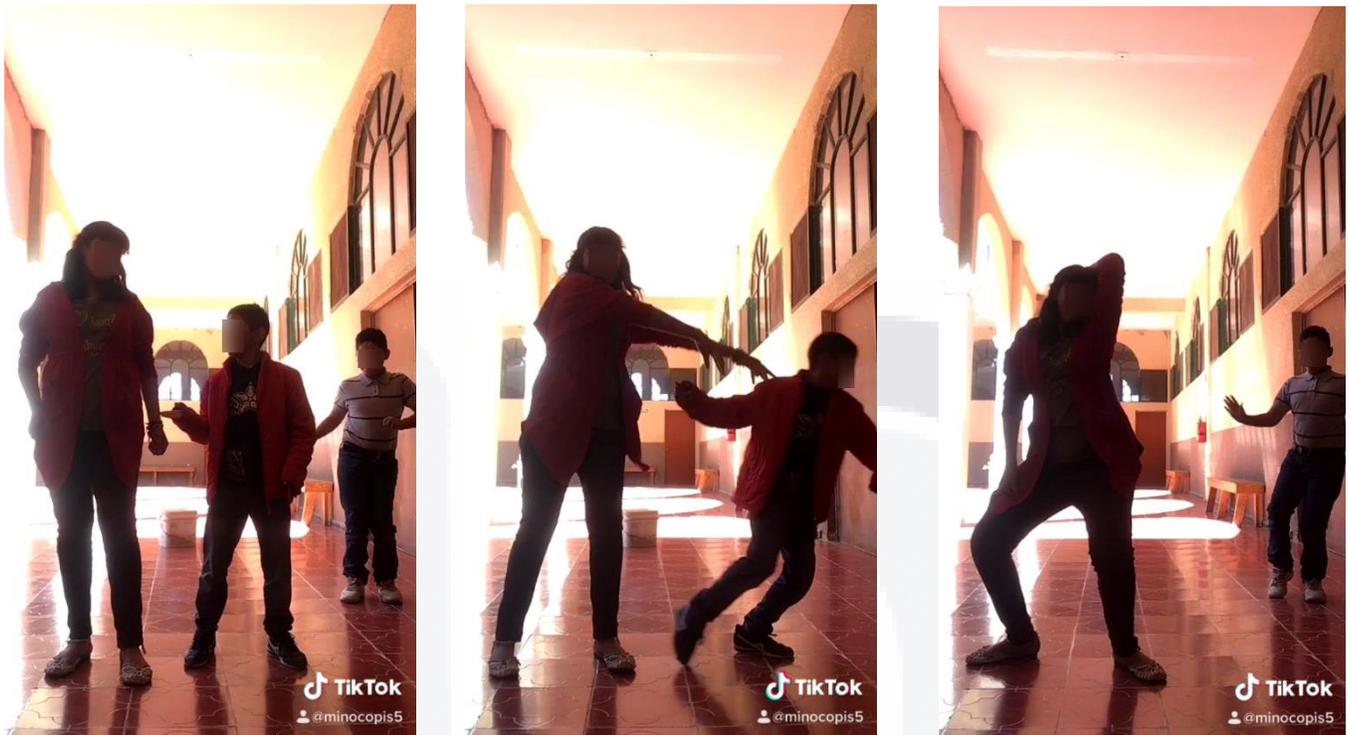
**a) Video Tik Tok “Yo perreo sola”**

Usando la conocida red social para compartir videos, los infantes autores de este producto digital lograron filmarse a sí mismos en una corta secuencia donde interactuaban tres personajes. En el primer plano, se aprecia a una niña y un niño bailando al compás de uno de los populares sonidos que se usan en la aplicación; en segundo plano, se observa a un tercer niño, quien, intermitentemente, entra y sale a escena bailando. La acción que plantea el video es la de un niño que invita a bailar a una niña, emulando quizás el coqueteo presente en los adultos. En la trama del video, luego de una serie de frases dichas por el hombre en la canción para convencer de salir a bailar a su pareja, el sonido se corta con las palabras de una mujer diciendo: “No, gracias”, y continúa enseguida con la niña aventando fuera de escena al niño, al tiempo que se retoma el sonido con la parte de la conocida canción “Yo perreo sola”. La niña sigue bailando y ahora con más ímpetu, mientras el tercer niño del segundo plano reaparece bailando y riendo en el fondo.

Los infantes participantes en este video tuvieron la oportunidad de elegir qué hacer, qué mostrar y qué decir, por lo que se inclinaron por realizar una filmación a partir de un sonido popular ya prediseñado, proveniente de los miles de sonidos existentes en la plataforma de la mencionada aplicación. El hecho de que hayan sido expuestos a cierto tipo de contenido en la plataforma de videos, de algún modo, condiciona las decisiones que ellos pudieron tomar al ponerse de acuerdo sobre cómo realizar su producción, pero no demerita su creatividad al agregarle una pequeña historia personal.

La facilidad con la que los niños pudieron manipular los medios propios de las TIC facilitó en gran medida el uso de la decisión que tuvieron en sus manos para crear. El producto logró mostrar la actitud de juego con la que los participantes se toman las conductas que los adultos realizan en ciertas esferas de la vida, como el coqueteo entre parejas. Para los infantes, es recreativo evidenciar cómo ellos pueden jugar a ser grandes, teniendo los medios necesarios para lograrlo. De esta manera, los participantes en este Tik Tok dejaron constancia de sus habilidades digitales y su capacidad de elección para crear contenido que les haga sentido. Esta experiencia también sirve para hablar de la exposición y apropiación de las transformaciones de los mandatos de géneros, así como del empoderamiento de las mujeres al reafirmar su capacidad de elección.

Figura 17. "Yo perreo sola"



Nota. Imágenes de TikTok del archivo digital

La creación de productos digitales de las niñas facilitó su comunicación, su libre expresión y su creatividad para darle forma a un tema de amistad. También se hicieron presentes sus aspiraciones, al mismo tiempo que dejaron ver los conflictos que padecen en la casa hogar, lo cual las hace poseedoras de experiencias particulares, a partir de las cuales pueden manifestar posturas y proveer soluciones matizadas por su inocencia. Todo esto motivado por el juego y la diversión colectiva con sus compañeros y personas de confianza. En el cierre de la actividad, todos juntos en la plenaria, presentaron sus creaciones digitales. Cuando correspondió el turno de pasar a las niñas que produjeron el tráiler que se presentó, una niña

expresó a la otra: *Te amo mucho, quiero que me abrases y que siempre sea feliz contigo.*

En la actividad “Árbol de mi vida” se percibió que el nivel de apropiación de los niños y niñas se ubicó en el nivel intermedio y avanzado, pues comprendieron las habilidades digitales manifestándolas con la puesta en práctica en diferentes creaciones, lo cual correspondió a un avance de comprensión hacia el hecho de ser capaz de llevar a la práctica las habilidades digitales, reflejando un mejor manejo y uso. Ello significó para los infantes una experiencia de representar y exteriorizar la capacidad creativa, de tal manera que las niñas y niños fueron accediendo a los dispositivos para realizar sus prácticas comunicativas con el uso de los dispositivos electrónicos, las aplicaciones, la navegación en internet, la comunicación y colaboración en ambientes digitales, y la creación de contenidos. Los dispositivos constituyeron, así, una herramienta eficaz para el cambio cognitivo disponible en todo momento.

### ***“Ciudadanía digital”***

La actividad inició con los cantos y juegos que les gustaban a los infantes, sólo que en esta ocasión se puso en primer lugar el video de los derechos de los niños de UNICEF; canción que se aprendieron a través de sus reproducciones constantes.

Conforme transcurrían las sesiones del taller de edu-entretenimiento, los niños y niñas se mostraron cada vez más interesados en usar los dispositivos tecnológicos, ya que aprovechaban cualquier espacio donde hubiera una

computadora, como oficinas administrativas y/o personas o trabajadores de la institución para solicitarles sus teléfonos móviles para hacer uso de aplicaciones y redes sociales. Situación que abrió la pauta para dialogar con los infantes acerca de los derechos digitales que existen, los riesgos que hay al navegar en la red, así como los problemas de convivencia, maltrato o discriminación que pueden darse en las redes sociales y cómo ayudar a las niñas y niños en la construcción de criterios preventivos para navegar con seguridad.

El proceso de reflexión consistió en plantear a los participantes situaciones que incorporaran el uso de la tecnología digital, así como ejemplos hipotéticos acerca de experiencias negativas sobre problemáticas relacionadas con la protección de su privacidad, prevenir situaciones de ciberbullying y acoso. Los casos hipotéticos hicieron alusión al engaño de niños y niñas a través de las redes sociales, robo de identidad y falsedad de información para hacer creer a las personas que son otros. Un niño expresó: *Sí, es cuando te hackean, te piden fotos, información. A mí me salió una vez que me vendían pistolas de Guanajuato y otra vez unas muchachas malas, yo lo vi cuando tenía nueve años y me regalaron un celular, mi hermano me hizo una cuenta de Facebook, pero aquí no lo tengo; Hay que ponernos listos porque, si no, nos roban,* comentó otro infante. En los comentarios que surgieron, una niña comentó: *Una vez, mi hermano me hizo mi cuenta en Facebook, pero no conozco a nadie, acepté a todos los que me enviaron solicitud.*

Mediante sus respuestas, los infantes mostraron tener escasa información sobre ciudadanía, derechos de privacidad e identidad digital, así como para evaluar

la relevancia de la información. Durante el desarrollo de las sesiones, se fueron aclarando los contenidos acerca del conocimiento de los aspectos técnicos de algunas plataformas de juegos para resguardar la información privada y evitar amenazas informáticas, como: no publicar información privada, utilizar contraseñas seguras y no compartirlas con nadie, evaluar los contactos con desconocidos y cuidar los detalles de las fotografías; así como sus derechos y obligaciones como ciudadanos digitales.

Esta participación fue un detonante para reflexionar acerca de los derechos y obligaciones que se tienen como ciudadanos digitales. Se discutieron puntos como la publicación de información privada, el derecho a expresarse libremente, a navegar seguros, a ser respetados y a no ser discriminados. Durante el proceso de la actividad, se discutía con los infantes de acuerdo con su experiencia previa con herramientas digitales. Una niña dijo: *Ah, con razón yo busqué a mi mamá por Facebook y puso otro nombre para que no la descubran que está en la cárcel; Entonces no debemos poner nuestros datos porque nos roban*, decía otro niño. *Sí, yo oí que se roban a los niños por internet*, fueron algunas de las expresiones de los infantes.

Enseguida, fue preciso discutir y reflexionar con los infantes para llegar a acuerdos sobre el tema de la ciudadanía digital. Después de esta actividad, los infantes mostraron una apropiación respecto a: ciudadanía digital, derechos digitales, privacidad e identidad digital, y evaluar la relevancia de la información. Esto se vio reflejado en el manejo de los dispositivos, pues después de abordar el tema, se les brindó tiempo para hacer uso de los dispositivos libremente.

Las niñas y niños crearon cuentas de correo electrónico y Facebook, sin colocar sus fotos y con seudónimos; otros se interesaron por descargar música de YouTube a sus USB. Una situación que me sorprendió fue ver que un infante traía su USB; cuando le pregunté que de dónde la había sacado, me contestó: *la intercambié por unos audífonos*. El niño mostró tanto interés por guardar la música que era de su elección para ponerla en un radio que tenían en su dormitorio. Otros niños mostraron interés por buscar videos e historias de animales navegando por la red, mientras los más pequeños descargaron juegos para divertirse.

Este tipo de acciones que realizaron los infantes lograron evidenciar la apropiación de habilidades digitales que habían alcanzado hasta el momento. Cabe mencionar que para este momento del taller se habían habilitado cuatro computadoras más en la biblioteca, debido a la insistencia de los infantes con las autoridades para tener más acceso a la tecnología. Después de esta sesión, las niñas y niños elaboraron un *collage* o presentación acerca de sus derechos. El ejemplo que se muestra a continuación da cuenta de sus habilidades para navegar en la red para la búsqueda de información respecto al tema, así como para elaborar plantillas y presentaciones.

Figura 18. Collage " Los derechos de las niñas y de los niños"

**¿Cuáles son los derechos de las niñas y los niños?**

**Derecho a ...**

- Vivir en condiciones de bienestar y a un sano desarrollo integral
- Una vida libre de violencia y a la integridad personal
- La protección de la salud y a la seguridad social
- La inclusión de niñas, niños y adolescentes con discapacidad
- Al descanso y al esparcimiento
- La libertad de convicciones éticas, pensamiento, conciencia, religión y cultura
- La libertad de expresión y de acceso a la información
- De participación
- De asociación y reunión
- La intimidad
- La seguridad jurídica y al debido proceso
- De acceso a las tecnologías de la información y comunicación, así como a los servicios de radiodifusión y telecomunicaciones, incluido el de banda ancha e Internet.

Nota. Imágenes del del archivo digital

### ***“Revista digital” y “Fan page Expresiones de la Ciudad de los Niños”***

El día de trabajo en el taller inició como ya se había hecho costumbre para las niñas y niños: con las canciones preferidas por ellos para cantar y bailar antes de iniciar con la sesión. La actividad comenzó con la socialización de propuestas de temas para incluir en la revista. Las niñas y niños participaron con sus ideas, expresando que les gustaría incluir un apartado de canciones que a ellos les gustan, fotos e historias de los animales que habitan en la casa hogar y chistes.

*Yo quiero que haya canciones de perreo, dijo una niña. Hay que poner fotos de los animales que viven aquí, como la lechuza que chocó el otro día en la ventana grande, casi se despanzurra; miren, allá dejó su marca en el vidrio, yo la voy a buscar para sacarle fotos, yo sé dónde está su nido, en las noches siempre se escucha. Otro niño comentó: Yo el otro día me subí al techo para ver si la podía alcanzar, quería ver si tenía huevos. En las participaciones también se expresaron acerca de los cuentos: A mí me gustaría que pusiéramos unos cuentos y chistes. En el mismo momento, otras participaciones externaron: Hay que poner poesías y adivinanzas; yo quiero que pongan las aventuras de los niños, expresaron otros infantes.*

Una vez hecha la propuesta temática, los infantes se agruparon para realizar sus creaciones digitales. Unos tomaron la cámara para fotografiar a los animales, otros grabaron videos de los infantes contando chistes, unos más hicieron videos referentes a su convivencia en su espacio y otros descargaron música de la red.

Los productos que elaboraron dieron cuenta de los conocimientos y las habilidades que poseían, así como de ser capaces de desarrollar prácticas comunicativas y difundir ese conocimiento que construyen a través de las tecnologías. En sus creaciones se observa cómo está inmerso el contexto en el que habitan, ya que algunas de sus producciones, como los chistes que contaron, tienen que ver con religiosos, con la naturaleza y con cantos que les enseñan en la casa hogar. Las propuestas y acuerdos entre las niñas y niños se integraron para elaborar su propia revista digital de la casa hogar. A continuación, se muestran algunos ejemplos de las creaciones de los infantes.

Figura 19. "Revista digital: Expresiones de la Ciudad de los Niños"



Nota. Imágenes del archivo digital

Después de estas actividades, las niñas y los niños estaban cada vez más interesados en el uso de las herramientas tecnológicas, situación que se le hizo

saber al director de la casa hogar por los infantes y que originó que se repararan dos computadoras más que se tenían arrumbadas en la biblioteca. Así, se habilitaron las computadoras para contar con más recursos para trabajar. En las últimas sesiones del taller, los infantes trabajaron de manera autónoma, tomaron sus propias decisiones para crear productos que conformaron parte de la revista digital y de la página de la Ciudad de los Niños.

*Figura 20. Infantes crean sus productos digitales*



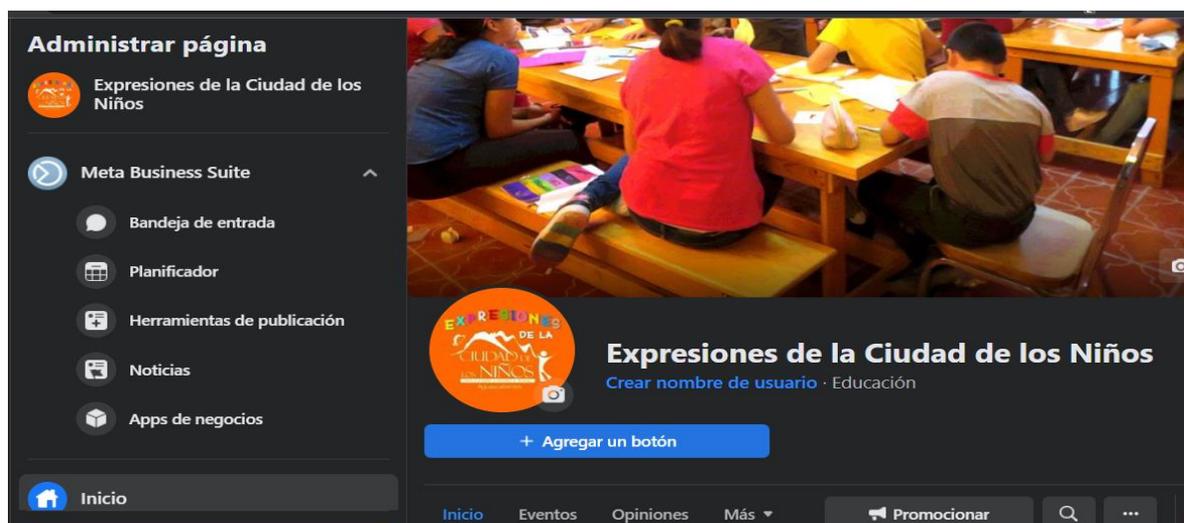
*Nota. Imágenes del archivo digital*

La página que se creó se denominó “Expresiones de la Ciudad de los Niños”, con el fin de dar a conocer las creaciones de los infantes; sin embargo, por la situación de resguardo en que se encuentran las niñas y niños, sólo es posible verla al interior de la institución.

Lo que se rescata de esto es que los resultados de la actividad “Revista digital” y “Expresiones” dan cuenta del avance en el nivel de apropiación de las habilidades digitales, lo cual es una muestra de lo que las niñas y niños son capaces

de desarrollar, al crear prácticas comunicativas y difundir ese conocimiento que construyen a través de las tecnologías.

Figura 21. Página Web "Expresiones de la Ciudad de los Niños"



*Nota.* Imagen de la página de inicio del sitio web “Expresiones de la Ciudad de los Niños”

Durante el desarrollo de las producciones también se mostró una coordinación del trabajo para elaborar los guiones, dirigir la producción, tomar fotografías, videos y audios por parte de los infantes, así como sucedió en otras sesiones. La mediación de la tecnología permitió que emergieran ideas para expresar elementos que enmarcaban el contexto de la institución. Las interacciones de las niñas y niños con la tecnología, el contexto y sus habilidades los llevaron a dar cuenta de su experiencia, creatividad, conocimiento, comprensión y uso de habilidades digitales para producir. Como cierre del taller de edu-entretenimiento y de las actividades, se llevó a cabo una presentación general, donde se proyectaron las producciones que crearon los infantes y se invitó a todos los miembros de la comunidad que integran la casa hogar.

*Figura 22. Presentación de las producciones a la comunidad de la casa hogar*



*Nota.* Archivo digital. Imagen de la presentación de las producciones de los infantes

Para llevar a cabo esta última actividad, como cierre del taller de entretenimiento, se gestionó con las autoridades de la casa hogar un tiempo y espacio para que los infantes mostraran sus producciones a toda la comunidad que conforma la Ciudad de los Niños. El encuentro se acordó en un viernes por la tarde. Al llegar ese día, me sorprendí al ver a las niñas y niños vestidos de “gala”, es decir, con sus mejores vestimentas. Les pregunté que por qué se habían vestido tan elegantes y me dijeron que era un evento especial, pues habían ido al almacén de ropa para ver qué trajes les quedaban. Las niñas, bien peinadas y limpias, lucían atuendos con vestidos alusivos a un festejo; mientras que los niños portaban pantalón de vestir, camisa con tirantes y gorra que los hacía lucir refinados.

El evento se llevó a cabo en el auditorio, que, a su vez, entre semana, funciona como comedor. El acomodo de las sillas se tornó frente a la pantalla que se colocó para ver las creaciones de los infantes a través de la proyección de un cañón. Las niñas y niños se fueron integrando al evento, acompañados por todos sus cuidadores: madres religiosas, maestros y los padres que los acompañan durante sus jornadas diarias. Personas de las comunidades que rodean a la Ciudad de los Niños se hicieron presentes, pues muchos hacen labor y trabajo en ésta; así como los trabajadores de asistencia a los infantes que laboran ahí, y, por supuesto, las autoridades y bienhechores también formaron parte.

El director de la casa hogar tomó la palabra para iniciar el evento e hizo un recuento de las actividades que realizaron los infantes a través del taller de edu-entretenimiento, enseguida se procedió a la proyección de las creaciones de los infantes. Durante la proyección se podían observar las sonrisas y caras de alegría de todos los asistentes. Al final, los aplausos se escucharon de forma intensa por varios minutos y nuevamente el director de la casa hogar agradeció a todos por su participación y habilidades adquiridas en el uso de las tecnologías. Lo anterior fue una muestra de la apropiación de habilidades digitales por parte de los infantes a partir del taller de edu-entretenimiento, para el desarrollo de sus capacidades de desarrollo humano.

## Experiencias del uso de la tecnología digital en la casa hogar

Aunque el trabajo del taller era sabatino, los infantes continuaban interactuando con la tecnología y compartían con la comunidad que conforma la institución de la Ciudad de los Niños durante la semana. Solicitaban los dispositivos móviles a las religiosas y cuidadoras para hacer Tik Tok o entrar a una red social. De esta manera, las niñas y niños se apropiaron de habilidades digitales y las pusieron en práctica dentro de su entorno, empleando las herramientas y dispositivos tecnológicos. Muestra de ello es el caso de tres infantes, con los seudónimos de Spencer, Débora y Ken, que, a través del apoyo de otros actores que forman parte de la casa hogar, pudieron acceder a la tecnología digital dentro de su institución en horarios diferentes a los del taller de edu-entretenimiento. Estos ejemplos sirvieron para ilustrar cómo los infantes se iban apropiando e interesando en las habilidades digitales.

Por ejemplo, Spencer se comunicó con personas que no lo visitaban, individuos externos a la institución, desde un teléfono celular que le prestó uno de los trabajadores de edad muy avanzada. En este caso, el infante ha enseñado al adulto mayor a usar el dispositivo, a crear cuentas de correo electrónico, a descargar aplicaciones y a navegar en la red. Ejemplo de que los infantes se han apropiado de las habilidades digitales, poniéndolas en práctica con los miembros de su comunidad: *Mi padrino me presta el celular y yo le digo cómo puede hacer llamadas de Whatsapp; también le hice una cuenta de correo electrónico para poder hacerle su Facebook. También me deja usar su celular y puedo jugar.*

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

De igual modo, Débora compartió la apropiación de sus habilidades digitales con madres religiosas que fungen como “cuidadoras” de los infantes. Ella tuvo la experiencia de mostrarle a su “cuidadora” cómo hacer Tik Tok. Descargó la aplicación en el dispositivo móvil y creó su cuenta para entrar a Tik Tok. Ahora, cada vez que le prestan el celular, sus amigas y ellas pueden hacer este tipo de videos.

De manera semejante, Ken mostró un interés mayor que el resto de sus compañeros y compañeras, al adquirir diferentes dispositivos de almacenamiento, pues en cada sesión del taller me sorprendía con algún artículo nuevo. En una ocasión llevó un radio portátil y una USB. Ese día se esperó al final de la sesión y me solicitó que le ayudara a ordenar las canciones que tenía grabadas en su memoria. Le cuestioné que dónde había grabado esa música y me dijo que a veces el personal administrativo que labora en las oficinas lo dejaba usar su computadora. Otro día, llegó con una micro USB y me pidió que le pasara fotos de él y sus hermanos para tenerlas de recuerdo y algún día mostrárselas a su mamá.

Todo ello contribuyó al conocimiento de la percepción que tienen los niños y niñas sobre las redes sociales digitales y las posibilidades de expresión que les ofrecen esos entornos, pues de manera natural el tema llevó a los infantes a interesarse, informarse y compartir datos sobre la ciudadanía digital. De tal forma que esta actividad contribuyó a detonar los conocimientos, comprensión y la puesta en práctica de la apropiación de habilidades digitales. La usabilidad de las herramientas y aplicaciones digitales fue efectiva, ya que las niñas y niños navegaron sin mayores dificultades por cada uno de los elementos de las

aplicaciones utilizadas y, además, lograron ponerlas en práctica en otros espacios de su vida cotidiana dentro de la casa hogar.

*Figura 23. Presentación de un video producido por los infantes para despedir al director de la casa hogar*



*Nota.* Archivo digital. Imagen del evento organizado para despedir al director de la Ciudad de los Niños

### **Procesos reflexivos del taller de edu-entretenimiento**

Los procesos reflexivos que se generaron a partir del taller de edu-entretenimiento subyacen a la propuesta que plantea Freire en torno a que los infantes se hicieron conscientes de su participación a partir del diálogo, estimulando la “cultura del silencio” de los marginados de la que habla (Freire, 1997, p. 111), además de brindarles un espacio para la reflexión crítica y asumir el control de sus acciones.

Desde la perspectiva de la libertad que plantea Sen (2000) y Alsop y Heinsohn (2005, p. 687), los infantes experimentaron una nueva forma de hacer,

manifiéndose en funcionamientos con el poder de elegir y adjudicarse el control de decisión, involucrando a la comunidad en los procesos mediatizados del mundo de hoy. Las niñas y niños realizaron sus creaciones con la libertad de elegir qué producir y al mismo tiempo apropiarse de habilidades digitales y capacidades para el desarrollo humano que propone Nussbaum (2012) para que una vida sea mejor.

El E-E apoyó al desarrollo de capacidades, esto a partir de las necesidades de los infantes, de su contexto y colocándolos en el centro para el acceso al conocimiento y a la información, y, con ello, a un tipo de desarrollo humano para la vida y la expansión de las libertades, coadyuvando al surgimiento de otras capacidades. En el inicio de cada una de las actividades del taller se planteaba lo que se pretendía realizar y los infantes se adelantaban a proponer las producciones que querían lograr, se reunían con otros compañeros y comenzaban a crear. Esto fue una aproximación a lo que ellos querían mostrar.

Al final de cada actividad, se hacía el proceso reflexivo con todas las niñas y niños, pues cada uno participaba exponiendo sus logros y producciones. Esto con el fin de que ellos mismos se escucharan, para darles la voz y pudieran evaluar cuáles habían sido sus apropiaciones. Así, con sus palabras y a su nivel, mostraron la mirada de sí mismos a un proceso autorreflexivo. En las creaciones de los infantes, como se describió en el apartado anterior, se ven reflejadas sus elecciones y proyecciones de vida a través de sus creaciones, donde dejan en claro los funcionamientos que propone Sen (2000), al verse reflejados en la forma de hacer y de ser de las personas.

En suma, el E-E en esta investigación fue un ejercicio para ejercer su libertad en un panorama de inequidad y falta de justicia social donde habitan las niñas y niños en situación de orfandad y abandono. Funcionó como una práctica de desarrollo. Las elecciones de los infantes se convirtieron en acciones para crear sus productos digitales, al mismo tiempo que mejoraron sus capacidades, lo cual es un indicio de empoderamiento, según lo plantea Alsop y Heinsohn (2005). La elección que realizaron los infantes en situación de orfandad y abandono es tanto el objetivo como el principal medio de desarrollo; es el resultado de un empoderamiento en términos de libertad. De acuerdo con lo que plantean Alsop y Heinsohn (2005, p. 687), los infantes lograron un grado de empoderamiento, al desarrollar su capacidad de elección y al verse lograda ésta en un resultado.

El desarrollo de habilidades se desplegó a partir de las prácticas comunicativas, y su posterior reflexión personal sobre éstas dio la posibilidad a los infantes de descubrirse a partir de su realidad, de los recursos que disponían, así como de los obstáculos para apropiarse de las habilidades digitales. El entorno de los infantes con los dispositivos digitales favoreció la adquisición de habilidades digitales centrada en ellos mismos, siendo los protagonistas de su formación. Además, se contribuyó, en términos de Freire (2017), al desarrollo de un pensamiento crítico e innovador en un ambiente de trabajo y colaboración.

## **Capacidades para el desarrollo humano en los infantes**

El taller de edu-entretenimiento contribuyó al desarrollo de capacidades desde la apropiación de las herramientas tecnológicas y la alfabetización digital, trascendiendo, de esta manera, el fortalecimiento de ser capaces para su desarrollo humano y social. En este apartado se tratan de comprender las capacidades que los infantes de la casa hogar presentaron, en tanto se desarrolló el trabajo de campo con el taller de edu-entretenimiento. De acuerdo con Nussbaum (2012), las personas deben tener 10 capacidades para vivir una vida con dignidad humana, desde el marco del desarrollo humano: vida, salud física, integridad física, sentidos, imaginación y pensamiento, emociones, razón práctica, afiliación, otras especies, juego y control sobre el propio entorno.

Así, para que una vida sea digna, se debe superar un nivel mínimo de diez capacidades centrales. En el caso de las niñas y niños a partir del taller de edu-entretenimiento, emergieron capacidades para el desarrollo que fueron dándose a conocer en cada una de éstas. Se pudo observar su capacidad de usar los sentidos, imaginación y pensamiento para crear y experimentar en producciones.

Los infantes hicieron uso de su capacidad para crear con libertad lo que les hizo sentido a través de la mediación entre un objeto tecnológico y la realidad. De esta forma, materializaron su subjetividad a través de los medios, vincularon lo inmaterial en historias con el entorno, pues dotaron de verosimilitud y significación las dinámicas de trabajo en el taller. En consonancia con el enfoque de desarrollo de Sen (2000), las niñas y niños representaron su realidad como una alternativa de difusión de sus libertades y capacidades.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Los infantes de la casa hogar tuvieron acceso a la tecnología a partir de las herramientas que se les proporcionaron en el taller. Esto indica que el taller de entretenimiento fue determinante para que los participantes desarrollaran capacidades. En estos términos, las acciones llevadas a cabo en el desarrollo del taller crearon sentido, movilizandando las capacidades de los infantes. Además, las producciones de las prácticas comunicativas originaron nuevas formas de socialización y de adquisición de capital social, a las que las tecnologías digitales contribuyeron en gran medida. También, ocurrir la apropiación de habilidades, de realizar tareas y solucionar problemas, lo cual llevó al desarrollo de la competencia o capacidad de aplicar los resultados de la adquisición en su contexto.

Los infantes igualmente demostraron sus capacidades al momento de crear producciones de manera individual o con sus pares. En este sentido, solo cuando un usuario se ha apropiado del medio digital es cuando las tecnologías se vuelven espacios para la producción de contenidos, ya que las dominan no sólo como aparatos técnicos, sino que conocen la dimensión de sus prácticas sociales y culturales (Crovi, 2016, p. 56).

Aunado a esto, también se hicieron presentes las capacidades de emociones, al expresar amor, pena, gratitud, indignación y añoranza; la capacidad de afiliación, al ser evidente la forma de participar en diversas representaciones de interacción social y al ser capaces de imaginar situaciones; por último, también la capacidad del juego, donde sonrieron y jugaron en las actividades recreativas. Esto aparece como una causa formal de la adquisición de habilidades digitales y de la elección que genera, a su vez, la causa final de las capacidades para el desarrollo.

Las dimensiones implicadas en la creación de sus producciones afirman una manera de ser y hacer. Por un lado, describen a los infantes como una entidad racional, flexible y crítica; por el otro, prescriben como finalidades de capacidades de desarrollo humano, que, de acuerdo con las capacidades que propone Nussbaum (2012), las niñas y niños dejaron constancia de su capacidad de usar los sentidos, la imaginación y el pensamiento para crear y experimentar en producciones.

En suma, en esta etapa, la apropiación de las habilidades digitales de los infantes permitió la participación e interacción en colaboración, lo que hizo emerger su capacidad de un modo activo y constructivo, esto a través del taller de edu-entretenimiento. Las capacidades para el desarrollo humano que propone Nussbaum (2012) en esta investigación se observaron en el contexto en que se llevaron a cabo las actividades del taller de edu-entretenimiento. Esto nos conduce a conocer que mientras las niñas y niños adquirieron habilidades digitales, también se hicieron presentes las capacidades que representan una forma de vivir su dignidad humana.

De este modo, la comprensión de las capacidades de las niñas y niños de la casa hogar se incorpora a la construcción de lo social como una manera de comprender lo que se hace y se piensa en la forma de entender el mundo, a través de la expresión de la capacidad del individuo de hacerse comprender por los demás como actor o agente social que pueda explicar su realidad, cómo se ve allí, cómo ve el mundo y, de este modo, hacer comprensible sus prácticas y sus percepciones (Gutiérrez, 2005). También se pudo comprender cómo las capacidades, desde la

propuesta de Sen, construidas desde los propios espacios de los infantes, evidenciaron las “libertades sustanciales” que los infantes deben disfrutar para lograr la vida que su visión o razón les permite valorar (Sen, 2000. p. 32).

En torno a la comprensión de las capacidades de los infantes, Nussbaum (2012) precisa que “las capacidades deben estar vinculadas a la noción de la dignidad humana y la forma de vivir una vida digna” (p. 273). En este sentido, los infantes aún presentan carencias para lograr un desarrollo humano que represente el bienestar, lo cual se encuentra muy lejano para lograr la justicia social hacia las niñas y niños de la casa hogar.

### **Los infantes al final del proceso del taller de edu-entretenimiento**

Las creaciones de los infantes son una muestra de las adquisiciones de habilidades que las niñas y niños lograron al final del proceso en el taller de edu-entretenimiento. A partir de la manipulación, observación, cooperación e intercambio de los objetos tecnológicos, los infantes aprendieron a conocer herramientas y aplicaciones para realizar trabajo con sus pares. Realizaron exploraciones con los equipos para ver videos, audios, presentaciones y búsquedas de temas de su interés en la red. La observación del trabajo que sus pares realizaban y el intercambio de artefactos tecnológicos fue importante para realizar videos, audios, presentaciones y búsquedas de temas de su interés en la red de manera autónoma. De esta manera, se fueron apropiando de los conocimientos necesarios para crear producciones.

De ahí que los infantes fueron adquiriendo las habilidades digitales necesarias para crear producciones, además de la retroalimentación de los aportes individuales y colectivos, lo que dio como resultado un sistema emergente de apropiación digital como una forma de experiencia abierta, centrada en el libre intercambio de conocimientos, bajo estructuras abiertas y horizontales que promovieron la interactividad, estimularon la experimentación-investigación, la convergencia, la reflexión y la generación de conocimientos individuales y colectivos.

Así mismo, el taller con los infantes permitió explorar problemas desde su óptica y reconocer cómo emerge su capacidad de imaginación digital para vislumbrar una realidad que les permita situarse en una imaginaria. Las niñas y niños como sujetos sociales activos y con derecho a expresar su opinión son sujetos con una creatividad e imaginación inagotables que se desarrollaron a partir del taller de edu-entretenimiento, brindándoles un espacio para que sus opiniones fueran escuchadas a través de diferentes manifestaciones.

La emergencia de las narrativas y relatos digitales de los infantes ocurrieron como lo afirma Pérez (2011, p. 21), cuando los infantes se “organizaron espontáneamente y sin leyes explícitas complejas, hasta dar lugar a comportamientos inteligentes, gracias a la interacción y a la retroalimentación de sus usuarios”. A partir de la propia interacción, exploraron las potencialidades de autorganizarse, creando los diferentes espacios donde los infantes se han empoderado a partir de la creación de productos digitales. Siguiendo a Pérez (2011, p. 23), “desde esta perspectiva, los usuarios-actores pueden ser vistos como

agentes colectivos de investigación y de cambio social, en la medida en que son estimulados a explorar las formas de producir dichos cambios”.

También se pudo constatar cómo los infantes transitaron hacia nociones cada vez más centradas en el conocimiento distribuido entre los pares, el autoconocimiento, la autonomía y el desarrollo de habilidades en la acción como un ejercicio de empoderamiento en situación de marginación. En este aspecto, las habilidades que emergieron orientadas por la acción, la manipulación y el descubrimiento que se desarrolló a través de las actividades, permitió que los conocimientos fueran apropiados de manera significativa. Es decir, los nuevos conocimientos de las niñas y niños se fueron vinculando con los anteriores para aplicarlos en situaciones concretas, como la creación de diferentes contenidos digitales que revelan su nivel de apropiación, al ser capaces de realizarlos.

Durante las sesiones del taller, las interacciones de los participantes mejoraron la capacidad de comunicación; capacidad que activó el mecanismo fundamental de la relación con los otros y otras para aprender a vivir juntos. Conforme a esto, el uso de la tecnología se percibió, además, como un vehículo comunicativo para estar en contacto con algunos conocidos, amigos o familiares. Los infantes expresaron en las grabaciones y videos una forma de fantasear con su futuro, sus deseos y aspiraciones, imaginando una realidad diferente de la que se encuentran viviendo.

La utilización de las herramientas permitió a los infantes afirmar sus derechos y expresar sus opiniones; así también, les ofreció múltiples maneras de comunicarse y de estar en contacto con sus familias y amigos. Además, las

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

tecnologías de la información y la comunicación son un gran canal de intercambio cultural y una fuente de entretenimiento. Las tecnologías fortalecieron y aumentaron las posibilidades de comunicación, así como las habilidades de coordinación y colaboración entre iguales, situación que se reflejó con las prácticas comunicativas, ya que jugaron un papel importante para preparar a los niños y niñas para tener la capacidad de comunicar, intercambiar, criticar y presentar información e ideas que favorecieran la participación y contribución positiva a la cultura digital.

Las herramientas digitales mediaron y generaron nuevas estructuras de sentido con nuevas significaciones para los infantes que van construyendo su realidad. En este sentido, los procesos comunicativos, la interacción y el nuevo significado que fueron adquiriendo las habilidades digitales en la vida de los infantes, así como las decisiones de cómo aprovechar y gestionar las tecnologías, ponen en evidencia cómo fueron desarrollando el “ser”, donde fluyen los hechos de su vida; o en palabras de Sen (2000): potenciar metas que uno desea desarrollar para ser o hacer aquello de lo que tenemos razones para valorar. De esta forma, las capacidades de los infantes se vieron concretadas a partir de la mediación de las herramientas tecnológicas desde el contexto de los infantes, para lograr ser capaces de apropiarse de conocimientos y actuar provocando cambios desde su espacio de enunciación.

## Capítulo V. Conclusiones

El estudio realizado tuvo como objetivo comprender cómo ocurre la apropiación de habilidades digitales en los infantes en situación de abandono de una casa hogar de Aguascalientes, México, a través de una intervención de edu-entretenimiento, en relación con la adquisición de capacidades de elección para su desarrollo.

Con base en los resultados obtenidos, en este apartado se presentan las conclusiones generales. En primer lugar, se concluye sobre el escenario de los infantes en situación de abandono y orfandad desde el estado de la cuestión. Después se evidencian los hallazgos encontrados en la investigación. Enseguida, se responde la pregunta de investigación que se planteó desde los aportes de la teoría de la CDCS, el edu-entretenimiento, la teoría del desarrollo humano y la apropiación de habilidades digitales. Luego, se mencionan los principales alcances y limitaciones del estudio, así como algunas recomendaciones para ampliar la agenda de futuras investigaciones. Finalmente, ofrezco un planteamiento autoreflexivo sobre la manera en la que pude posicionarme frente a mi objeto de estudio, los niños en situación de abandono, con acento en la dimensión afectiva que en todo momento me desafió como mujer, madre de familia, investigadora y, en última instancia, como ser humano.

### **Los hallazgos encontrados en la investigación: las habilidades digitales para el desarrollo y las capacidades**

En la revisión de la literatura, aunque hay un asentamiento sobre los retos de la comunicación para el desarrollo sobre el hecho de continuar indagando acerca de la participación de la infancia, de darle voz, de ser escuchada como pilar

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

fundamental de una sociedad. En este sentido, también los trabajos han sido muy escasos al trabajar con poblaciones marginadas y vulnerables.

Las diferentes etapas de la investigación permiten dar cuenta de los hallazgos que favorecieron la apropiación de las habilidades digitales como una forma de trabajar a favor del desarrollo que atiende las voces de las niñas y niños desde el enfoque sociocultural; además de dar cuenta de su propia realidad, del contexto y condiciones en las que se encuentran, de sus características y opciones personales, y de las metas y propósito que tienen, así como de entender de qué manera el uso de la tecnología facilitó el desarrollo de las capacidades.

Las habilidades de los infantes emergieron de la coparticipación entre sus integrantes a partir de un taller de edu-entretenimiento como una forma de experiencia abierta, centrada en el libre intercambio de conocimientos, bajo estructuras francas y horizontales que promovieron la interactividad para estimular la experimentación-investigación, la convergencia, la reflexión y la generación de conocimientos individuales y colectivos. La perspectiva de considerar la interacción como una unidad de convivencia social fue configurando la dinámica constitutiva del proceso de comunicación mediado por las herramientas tecnológicas empleadas, emergiendo formas alternativas de narrar, de aprender, de relacionarse con los otros para desarrollar las habilidades digitales orientadas hacia una ciudadanía digital.

El papel de los pares fue importante para la apropiación de los recursos tecnológicos, pues durante las producciones que elaboraron, compartían sus conocimientos y ponían de manifiesto sus capacidades alcanzadas, ya que

interactuaron, compartieron, produjeron, tomaron decisiones, se organizaron y colaboraron, creando un escenario de recepción. Lo cual, en términos de la perspectiva del desarrollo humano de Amartya Sen, significa que promover habilidades digitales en comunidades marginales extiende sus capacidades “como un proceso de expansión de las libertades reales de que disfrutaran los individuos” (Sen, 2000, p. 19).

### ***La noción de imaginación digital***

De acuerdo con lo que plantea Reguillo (2013), las tecnologías conforman espacios de pertenencia y adscripción identitaria, a partir de los cuales es posible generar un sentido en común sobre una realidad incierta. Ante esto, se pudo observar cómo los infantes tuvieron la posibilidad de descubrirse a partir de su realidad y de los recursos de que disponían, así como los obstáculos que enfrentaron para apropiarse de las habilidades digitales.

Lo anterior se hizo evidente en el taller de edu-entretenimiento que situó a las niñas y niños en la necesidad de desarrollar capacidades que trascendieron lo puramente cognitivo y que están directamente relacionadas con la participación del individuo en la construcción de su entorno, en términos de mejoramiento de la calidad de vida para el empoderamiento, de acuerdo con lo que proponen Sen (2000) y Nussbaum (2012).

Al mismo tiempo que los infantes se apropiaban de las habilidades digitales, fueron emergiendo narrativas y relatos digitales que mostraron sus prácticas culturales y de vida de la realidad social de las niñas y niños a partir de su decisión

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

para elegir. La elección se centró en elegir qué producir; el resultado secundario fue la práctica digital que, en términos de Sen, es “un funcionamiento logrado”, lo que se puede ver como una “capacidad” (Sen, 2000). Desde la perspectiva del marco de elección de Alsop y Heinsohn (2005), se puede observar cómo emergen las capacidades para la elección de los infantes. Cada creación de los infantes definió las lógicas de las dimensiones de elección, así como los efectos de su empoderamiento, y más allá del mero manejo de los aparatos que es poder usarlos para expresarse, para hacerse presentes, tomar la palabra y ejercer su voz.

Las producciones ocurrieron como principio de las capacidades de los infantes e instalaron un proceso de proyección personal que sugiero denominar “imaginación digital” en sus percepciones individuales y colectivas; es decir, la capacidad de imaginar el futuro y su participación en él, y apuntar hacia ese escenario mediante las creaciones digitales. En ese sentido, los productos constituyen la posibilidad de materializar esos anhelos para ponerlos al alcance de su comunidad y conversarlos. Con lo cual, se constituye el ser y hacer en sus trabajos digitales, que simbolizan el deseo de ser, la exaltación de la imaginación y la experiencia individual en el hacer de su vida institucional dentro de un albergue. Es decir, en la creación de las prácticas comunicativas realizadas por los infantes se constituyó la agencia para reconocerse a sí mismos, fisurando la forma abstracta de ser un “niño en situación de abandonado” por una “imaginación digital de futuro”.

Lo anterior se vincula con la idea de imaginación en lo lúdico, como una forma de apropiarse simbólicamente del mundo por parte de los infantes, permitiéndoles imaginarlo y, de esa manera, dar pauta para transformarlo. “Imaginación digital”,

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

una idea que ocurrió a partir del análisis de las producciones digitales de los infantes en este trabajo de investigación y la cual defino de la siguiente manera:

*Imaginación digital: el momento entre lo que ocurre dentro de las producciones de los infantes y la realidad que acontece fuera de ellas, donde lo digital forma parte del sentido que los infantes le dan a su realidad. Es atravesar entre una aparente tensión en medio de sus deseos y la realidad actual. Es pasar de la fantasía a mitigar su propia realidad. Es dejar de sentir y pensarse por un instante en su condición de abandono para despertar la imaginación. Estas fantasías son pequeñas fugas de la realidad, ilusiones que se hacen posibles al permitirles explorar su imaginación cuando se les convoca a crear; en donde pueden materializar sus inquietudes que les permiten hacer realidad sus sueños. Es la captura del momento tecnológico que viven los infantes en situación de abandono para trascender a un futuro posible, en el cual se sienten incorporados a la vida real que ocurre entre pantallas.*

La propuesta de “imaginación digital”, así como la denomino en este trabajo, emerge como una forma de acercamiento a las reflexiones del mundo de la niñez en situación de abandono y orfandad. Las actividades crearon sentido a los infantes y en ellas integraron aspectos emocionales de su entorno y las condiciones que los rodean, desplegando las capacidades que reflejan su desarrollo humano. Esta idea de “imaginación digital”, que emergió a partir de los resultados del taller de entretenimiento, no se tenía contemplada en esta investigación, pero, a su vez, encuentro una conexión con los estudios de la imaginación sociológica: “captar lo

que ocurre en el mundo y lo que pasa en el individuo” (Mills, 2003, p. 2). Lo cual permite comprender que el concepto de imaginación sociológica está construido sobre la actividad del sociólogo, no de las personas comunes, sin embargo, en este caso se puede extrapolar ya que los infantes que participaron en el taller eran al mismo tiempo sujetos de conocimiento y sujetos cognoscentes. Con ello, desde la perspectiva que plantea Giddens, (2006) los infantes se afirman como sujetos que constituyen y reproducen su vida social desde su contexto situado, es decir, se reconoce que lo social es producto de los actores y que los actores son, asimismo, producto de lo social que reafirma la presencia de la dimensión subjetiva y racional del sujeto, el escenario más amplio donde se sitúa el significado de la vida interior de los infantes proyectada en la trayectoria exterior de su futuro y sus anhelos.

En términos de Mills (2003), quien acuñó el término de imaginación sociológica, los infantes van dando forma a la sociedad y al curso de su historia, capaces de imaginar una ruta a futuro a partir de un escenario que detonó el juego, el humor, el disfrute, el goce expresado en sus creaciones digitales llevadas a cabo en el taller de edu-entretenimiento. Muestra de ello se evidenció en las actividades: “Construir un personaje, reconstruirse”, “Ya me quiero ir”, “Mis manos”, “Historietas digitales”, “Me gustaría ser chef”, “Quiero ser niñera” y “Autorretrato”.

En concordancia con lo que plantea Mills (2003) acerca de la imaginación sociológica, al hacer esta conexión de lo que ocurrió con los infantes, las niñas y niños comunicaron sus propias realidades íntimas, la conciencia de sí mismos en relación con las amplias realidades sociales, a partir de las herramientas tecnológicas. Es decir, comprendieron lo que está pasando en ellos mismos como

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

puntos de las intersecciones de su biografía, proyectando un futuro de su historia dentro de la sociedad como una capacidad de pasar de una perspectiva a otra: de los cambios más impersonales y remotos, a las características más íntimas del ser humano.

De la misma forma, se hacen presentes los planteamientos de Martín-Barbero (2016), ya que la mediación entre la cultura de los infantes y la tecnología fue configurando nuevas construcciones imaginarias que dotaron de sentido la realidad de las niñas y niños de la casa hogar. Por último, Castells (2006) expone que la tecnología digital está inmersa en todas las esferas de la actividad social y hábitos de la vida cotidiana. Los niños lograron apropiarse de ella para estar conectados con las exigencias del presente como una forma de materializar sus vivencias e imaginar otras formas de vivir su realidad. Así, las tecnologías se volvieron espacios para la producción de contenidos.

**La pregunta de investigación en el escenario de la CDCS, el edu-entretenimiento, el desarrollo humano y las habilidades digitales**

El taller de edu-entretenimiento, pensado como una estrategia de la comunicación para el desarrollo y el cambio social, dio como resultado la apropiación de habilidades digitales a partir de prácticas comunicativas, que para los niños y niñas representó un medio y un fin, ampliando sus posibilidades para acceder a capacidades que puedan ser incorporadas a su manera de vivir. Como un medio, posibilitó la interacción social entre las niñas y niños a través de herramientas tecnológicas para la apropiación de habilidades digitales. Como un fin, los infantes usaron los recursos tecnológicos centrándose en descubrir diferentes

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

posibilidades de uso. La apropiación se dio “en un entramado dinámico de interacciones que son la base de la actual cultura digital”, como lo precisa Crovi, (2016, p.33).

El edu-entretenimiento como estrategia es un enfoque que permitió conocer la realidad en que se encuentran los niños y niñas en situación de abandono y orfandad. A partir de sus producciones, se pudo observar cómo reproducen la cultura impuesta por la sociedad que se les impone. El empleo de estos dispositivos, asociado al desarrollo de capacidades, les permitió adquirir y desarrollar habilidades, así como crear nuevo conocimiento para usarlo como fuente de nuevas ideas, cuya utilidad para la vida se expresa en la formación contextualizada de los dispositivos móviles a partir de su interacción con y a través de las TIC. Involucró, entonces, el conjunto de competencias para que los infantes aprovecharan y potenciaron la producción de contenidos de su entorno. Los infantes demostraron, así, ser competentes al aplicar el conocimiento adquirido en cada una de las actividades.

La mayoría de las niñas y niños emplearon los dispositivos para producir, a partir del entretenimiento, videos, tráileres, historietas, entre otros, en diferentes aplicaciones, como Tik Tok, iMovie, Comic Page, Comic Caption, con un nivel de conocimiento básico para, poco a poco, alcanzar el nivel avanzado, demostrándose en la puesta en práctica con el uso de las herramientas y dispositivos digitales. Con lo que, desde una perspectiva antropológica, como lo señala Winocur (2009), la apropiación tecnológica puede ser entendida como el conjunto de procesos socioculturales que intervienen en el uso, la socialización y la significación en

diversos grupos, pues se realiza desde un *habitus* determinado e involucra un capital simbólico asociado al mismo.

Por último, las prácticas comunicativas se vincularon al entretenimiento, configurando el espacio clave para comprender lógicas de habilidades que no responden a los modelos escolares, pero que pueden ser capitalizadas productivamente en la vida cotidiana. De tal manera que los infantes construyeron su conocimiento a medida que interactuaban con herramientas tecnológicas hasta lograr la capacidad de integrar las habilidades digitales, creando experiencias de interacción y transformando su espacio en un entorno colaborativo.

### ***El edu-entretenimiento como estrategia***

El edu-entretenimiento como estrategia de este proyecto permitió conocer cómo ocurren las habilidades digitales de los infantes de la casa hogar; además de dar cuenta de su propia realidad, del contexto y condiciones en las que se encuentran, de sus características y opciones personales, y de las metas y propósitos que tienen; de entender de qué manera el uso de la tecnología facilitó el desarrollo de las capacidades. También permitió que la comunicación horizontal de los infantes, a partir de las actividades, movilizara la construcción de sentido a partir de su realidad para desarrollar ambientes socioemocionales, alentadores de inclusión social y de empoderamiento.

Las herramientas tecnológicas como apoyo en el taller de E-E fueron percibidas, adoptadas, utilizadas y apropiadas, materializando distintas prácticas comunicativas identitarias, vinculando el contexto de los infantes, las mediaciones

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

y la apropiación digital, que redundó en el acceso y el uso de la tecnología, asumiendo un rol estructurante y potencialmente transformador; brindando oportunidades a los participantes para ejercer sus capacidades con responsabilidad social y contribuir a su desarrollo.

Resumo ahora las conclusiones, para concluir que, a partir de la pregunta de investigación:

- Las producciones digitales que crearon los infantes no sólo describen a las niñas y niños, sino que identifican también el contexto de producción de dichas creaciones. Además, especifican la adquisición de habilidades digitales, que, a su vez, constituyen indicadores para evaluar el grado de empoderamiento de los participantes.
- El uso de las tecnologías generó la capacidad de elección y de empoderamiento, lo cual permite valorar el margen de libertad, así como el poder que tienen para articular y resignificar la adquisición de capacidades en las prácticas cotidianas.
- El proceso de empoderamiento estableció el vínculo entre lo que el infante posee y lo que quisiera ser; su ser y quehacer que emergieron de las capacidades y habilidades que conforman su ser, por tanto, su empoderamiento.
- Las producciones de los infantes describen los funcionamientos que los hacen responsables de sus decisiones y capacidades. En otros términos, se puede decir que producen efectos de sustancialización del ser y hacer desde su lugar de enunciación.

Los infantes articularon cadenas de significación, como: conocimiento, práctica, reflexión, habilidades digitales, futuro, autonomía, libertad, experiencia, toma de decisiones y bienestar. Estos significantes dimensionan a los infantes que son interpelados por el uso de herramientas digitales.

Ahora las niñas y niños están empoderados y convencidos de que han desarrollado habilidades y capacidades para mejorar sus vidas. Son capaces de tomar decisiones y de convertirse en agentes de cambio en su entorno, al desplegar su potencial, tomando el control de las herramientas tecnológicas; más aún, para que las niñas y niños “tengan igualdad de acceso a oportunidades y estén empoderados para impulsar un cambio y desarrollo positivo en la sociedad” (UNICEF México, 2021, p. 2) como una apuesta a largo plazo por construir ciudadanía, con infantes que saben comunicarse y hacer valer sus derechos, responsabilidades, afectos, identidades y consensos. Sin embargo, para avanzar hacia una mejor comprensión de la infancia digital, como lo precisa Dezuanni (2018), “todavía queda mucho por aprender sobre las complejidades de las experiencias en medios digitales por parte de los niños, en constante evolución” (Dezuanni, 2018, p. 83).

La creación de las producciones ayudó a reflexionar con los niños y niñas sobre las realidades detectadas, lo cual potencia una formación crítica sobre ellas. En ese sentido, cabe agregar que el uso de la tecnología en el proceso de adquisición de habilidades digitales incorporó “el cuerpo, los sentidos, las emociones, la imaginación y la fantasía, aumentando las conexiones mentales que

facilitan la fijación del conocimiento, es decir, el aprendizaje profundo, y con ello, logran provocar un cambio en la conducta” (Álvarez, 2019, p. 149).

### **Alcances, limitaciones y recomendaciones**

En el mundo digital en el que han nacido las niñas y niños de hoy, las enormes oportunidades para que éstos aprendan, se conecten, compartan, expresen sus opiniones e interactúen, les abren oportunidades para fortalecer las habilidades y capacidades para el desarrollo social y económico. Sin embargo, en este trabajo, la inclusión de herramientas tecnológicas me hizo enfrentar a condiciones estructurales, funcionamientos institucionales y dinámicas particulares de los participantes que pueden amenazar la privacidad, comprometer la seguridad y alimentar la desigualdad de las niñas y niños. Y más aún, hay que reconocer que quienes no están conectados, siguen aislados de los beneficios de la tecnología, lo que contrapone su empoderamiento y la conquista de sus derechos, aunado a la falta de políticas públicas que atiendan a este sector de la sociedad.

El taller de edu-entretenimiento tuvo un alcance que impactó en los miembros que integran la casa hogar de la Ciudad de los Niños, al hacer partícipe a toda la comunidad en la presentación de las creaciones de las niñas y niños como culminación del taller. Ahí los infantes tuvieron la oportunidad de mostrar a los demás el resultado de su trabajo, empoderándose, al convertirse en sujetos de la enunciación de los relatos de su entorno, amplificando su voz, objetivando la visión de su contexto y experiencia en las producciones digitales para mostrarlas a otros y abrir, así, la conversación sobre el sentido de habitar la Ciudad de los Niños. Además, quedó patente que la comunidad reconoció las habilidades adquiridas de

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

estos infantes, pues ya son partícipes en producciones especiales que se les solicitan, como la realización de un video especial para despedir a un clérigo que participó en la vida interna de la casa hogar.

Se creó un impacto positivo para el desarrollo de las capacidades a través del edu-entretenimiento y, además, se recuperó información acerca de cómo los infantes llevan a cabo ese proceso con la intención de generar conocimiento científico sobre la manera en la que se obtiene la alfabetización digital y cómo impacta en la vida de niños con alto nivel de marginación y abandono.

El desarrollo de la investigación también permitió la valoración de los alcances para objetivar la elección de los infantes a través del uso de la tecnología digital en cuanto a hacer emerger sus capacidades para elegir como regla primordial del empoderamiento. Sin embargo, uno de los mayores desafíos implicados en las mediaciones tecnológicas fue comprender cómo, a partir de sus interacciones con y desde la tecnología, las niñas y los niños se convirtieron en productores culturales en un escenario que abarca el contexto donde se sitúa la marginación y vulneración, donde destacan las capacidades para el desarrollo de los infantes, quienes resolvieron el problema de adquisición de habilidades digitales mediante la acción colectiva y participativa.

### **Agenda para futuras investigaciones**

Con el propósito de contribuir al desarrollo humano de los más vulnerables y llevar a cabo un cambio desde adentro, a partir de la participación de los implicados se sugiere realizar trabajos encaminados a vincular a quienes no están conectados

con la tecnología, para que puedan hacerse partícipes de los beneficios de ésta, situación que garantiza su empoderamiento y la conquista de sus derechos.

A partir de este trabajo quedan exhibidas las desigualdades y acceso a la tecnología de la niñez vulnerada por estas circunstancias, que al igual que los protagonistas de este trabajo, seguirán sin acceder al uso de herramientas tecnológicas apropiadas, pues según los datos del Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT) (2022), el despliegue de infraestructura, la ampliación del acceso y la provisión de contenidos y servicios se han acelerado, progresando más rápido en un mes que en un año antes de la pandemia. “El servicio fijo de internet experimentará la mayor tasa de crecimiento anual entre todos los servicios analizados, 12.6% al cierre de 2021 y 10.9% a finales de 2022, con un total de 27.4 millones de accesos, que equivaldrán a 75% de los hogares en México al cierre de 2022” (Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT), 2022, p. 1). Sin embargo, por ausencia de conectividad y falta de equipos tecnológicos, un número significativo de personas, entre ellas las niñas y niños de la casa hogar, tendrán dificultad para acelerar su transformación digital si no se ejercen políticas necesarias para actualizar los equipos y la red de acceso a internet.

En este sentido, se recomienda continuar con trabajos de investigación que generen procesos de desarrollo humano como una nueva forma de adquirir habilidades digitales y empoderar a los niños, niñas y adolescentes, sobre todo a aquellos que se encuentren en una condición de vulnerabilidad para contribuir a una sociedad del conocimiento sin exclusiones. Pues derivado de la pandemia de la COVID-19, los casos de niñas y niños huérfanos y abandonados siguen en aumento

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

en la Ciudad de los Niños, Aguascalientes: “el registro de decesos por dicha causa, es de alrededor de 15 menores, que quedaron huérfanos de padre y madre en Aguascalientes y fueron trasladados a la Ciudad de los Niños, cuya población infantil incrementó un 15%” (*El Sol del Centro*, 2022, p. 1). Por tal motivo, es necesario continuar con acciones encaminadas a mejorar los aspectos de su vida que limitan su desarrollo.

Desde la comunicación para el desarrollo y el cambio social se contribuye a una nueva forma de ver el desarrollo humano y, por tanto, ampliar la agenda con futuras investigaciones que atiendan diferentes temáticas que contribuyan al bienestar, justicia social y empoderamiento para elevar su nivel de vida, expandiendo sus capacidades y mejorando la calidad de vida. Dichas temáticas pueden enlazar en una futura investigación la noción de “fantasía digital”, que emergió en esta investigación, para ver si se sigue reafirmando. Así como también implementar itinerarios lúdicos para la apropiación tecnológica de los infantes en espacios no formales, como las niñas y niños en situación de calle. Aunado a otros temas, que bajo los tratamientos de la teoría que se implementó para este trabajo de investigación pueden trabajarse, como: la gestión de capacidades para el desarrollo a través de la afirmación de los derechos de la infancia como un ejercicio de empoderamiento; estrategias de elección para el empoderamiento como una forma de transformación social, y estrategias de intervención y políticas públicas de alfabetización digital para los sectores marginados (mujeres, niñas y niños en situación de vulnerabilidad y marginación, indígenas, ancianos).

## **Reconstrucción emocional: la investigadora**

El proceso de reflexión personal estuvo presente en todo momento de la investigación. Primero describiré el impacto que me causó enfrentarme a la situación de los infantes en abandono y orfandad; después, cómo fui comprendiendo, desde una posición fenomenológica, el trasfondo de la vida cotidiana de las niñas y niños, lo cual me permitió crear puentes entre lo vivenciado por ellos y conectar los diferentes campos de producción de sentido para ubicarme en la comprensión empática de los “otros”. El caparazón de un investigador tiene que ser neutral, mantener el temple. Sin embargo, en este trabajo emerge la parte afectiva que no había contemplado, por lo cual, considero importante mencionarla, ya que en mí causó un impacto que tocó fibras muy sensibles y emociones que, como madre, maestra, académica y mujer, sentí al escuchar las historias de la niñez vulnerada en esta investigación.

Desde el primer acercamiento con los infantes fui testigo de las manifestaciones de dolor que ellos señalaron por no tener a sus progenitores, los recuerdos de padres violadores, que golpeaban, que quemaban a las niñas y niños, aún están presentes. ¿Quién puede ser tan ruin para destruir la vida de los pequeños?, ¿cómo podría cambiar su vida para un mejor bienestar?, ¿cómo los infantes son capaces de sobrellevar esas situaciones y, aun así, ser niños y disfrutar del juego? Son preguntas que aún dan vueltas en mi cabeza. Fui tocada por el objeto de estudio en lo más profundo de mis emociones por todos los momentos y situaciones que viví en este trabajo de investigación. Reconozco la fortaleza y la esperanza de esas niñas y niños por dejar ver el cuento que ellos se cuentan sobre sí mismos como

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

miembros de la casa hogar que los afirma con unidad espiritual, y como niñas y niños que sufren y gozan en un ambiente de amistad y confianza.

Me vi confrontada por la condición de abandono y violencia de estos infantes con marcas identitarias que me tocó presenciar; la manera en la que reprodujeron esta situación en su cotidianeidad, a partir de conductas de agresión, rebeldía o miedo. En una de las primeras sesiones del taller de edu-entretenimiento, llegó un niño con un desarmador en la bolsa del pantalón, al preguntarle para qué quería ese objeto, me contestó: *es para defenderme*. Ese día sentí mucho miedo, no sabía lo que podría suceder o a qué y con quién me estaba enfrentando.

Al transcurrir las sesiones, tuve que desarrollar estrategias de vigilancia epistemológica que estuvieron presentes durante el proceso de desarrollo de la investigación para que ésta pudiera llegar a su conclusión. Con esto se trató de inmovilizar la realidad que mostraban los infantes al reproducir sus condiciones de abandono y violencia en la cotidianeidad. Una de estas estrategias que se fue dando durante el transcurso de las sesiones del taller y que además surgió por iniciativa de los mismos infantes fue cantar con las niñas y niños antes de comenzar las sesiones del taller de edu-entretenimiento. Esto sirvió para trabajar de manera colaborativa y no competitiva. Además, permitió desactivar las raíces de la realidad social que sus condiciones de abandono y violencia les recuerdan para querer reproducirlas.

La proximidad con los infantes fue generando la existencia de un sentimiento de continuidad, tranquilizante de certidumbre, al dar por hecho la conducta de los infantes, ya que era predecible su comportamiento. Me refiero a que en sus pláticas

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

siempre estaban presentes las manifestaciones de desamor, de violencia, de sucesos que ellos vivieron con mucha intensidad en sus lugares de procedencia, los cuales se hacían evidentes en sus creaciones digitales, hasta llegar al momento de que las manifestaciones, en este tenor, eran algo recurrente o típico.

Siguiendo a Schutz (2003), expresa que los miembros de un grupo social comparten un sistema de tipificaciones y de significatividades, y un conjunto de motivaciones que configuran su identidad colectiva como grupo. Los infantes comparten biografías, contexto y antecedentes similares que los hacen comprenderse y entenderse como niñas y niños en desamparo. Sin embargo, en estas realidades también intervienen otros subuniversos de fantasías y sueños. De manera que, por un lado, esta investigación me dejó entender que el mundo de la vida de esta infancia no se reduce al mundo de la vida cotidiana, sino que existen otros mundos para ellos, "realidades múltiples", con los cuales tratan de aprehender de una manera análoga a nuestro mundo perceptible (Schutz, 2003, p. 293).

La relación y cercanía que se desarrolló con la niñez de esta casa hogar me permitieron aprehender su vida consciente hasta el grado de reconocer algunas muecas, gestos o reacciones que brindan elementos susceptibles de conocer sus inquietudes o intereses. Cabe señalar, por último, que este proceso me llevó a entrar a la realidad inminente de esos "otros" a los que puedo llamar la infancia abandonada y en desamparo en su espacio y tiempo. "Ellos" me dieron la oportunidad de experimentar sentimientos de comprensión empática en un campo compartido de experiencias que nutrieron de contenido su realidad, y me brindó, también, la posibilidad de reconocerlos para entender la comprensión de su mundo.

### Referencias bibliográficas

- Ahumada, R. . (2019). Hacia una construcción teórica de la comunicación y el desarrollo. *Quórum Académico*, 15(1, Enero-junio), 36–50.
- Albarello Francisco, M. I. (2018). Del canon al fandom escolar : # Orson80 como narrativa transmedia educativa. *Comunicacion y sociedad*, 33, septie, 223–247.
- Alfaro, R. (2006). *El desarrollo en la agenda pública. Viabilidad del Cambio Social desde Políticas Innovadoras de Comunicación.*
- Alonso, A.J., De Frutos, R., Galarza, E. (2015). Communication in the process of social change in Latin America: Bolivia, Argentina, Ecuador and Venezuela. *Revista Latina de Comunicacion Social*, 70.
- Álvarez, E. H.-C. M. I. (2019). Enseñana, Títeres: sus usos en salud y Enfermería. *Educación Médica*, 20((S1)), 148–151.
- Amar, J. (2003). *Una perspectiva de desarrollo humano para los derechos de la familia.* Uninorte.
- American Educational Research Association. (2011). *Ethical Standards.* <https://doi.org/10.3102/0013189X11410403>
- Ander-Egg, E. (1991). *El taller: una alternativa de renovación pedagógica.* Magisterio del Río de la Plata. <https://bit.ly/2Hq0tej>
- Arboleda, M.C.P., Hernández, I. N. R. (2018). Transmedia storytelling as an empowerment and social change tool in Colombia: BioCuenca alliance case. *Kepes*, 15.
- Arcos-Medina, G., Hernandez-Romero, O., & Zapata-Martelo, E. (2016). Ahorro infantil : “ Chispitas ” -Estrategia para combatir la pobreza , fundación Ayú , Oaxaca ,Mexico. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñesy Juventud*, 14, 369–383. <https://doi.org/10.11600/1692715x.14125260115>
- Barranquero, A. (2015). La producción académica sobre Comunicación, Desarrollo y Cambio Social en las revistas científicas de América Latina. *Signo y Pensamiento*, 34(67), 30–58. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.syp34-67.pacd>
- Baú, V. (2016). Waving the flag for development communication: Why there is still hope for communication research. *International Communication Gazette*, Volume 78,. <https://bit.ly/2G25xoi>
- Baú, V. (2018a). Participatory Communication, Theatre and Peace: Performance as a Tool for Change at the End of Conflict. *Communicatio*, Volume 44,. <https://bit.ly/32Vlxlb>
- Baú, V. (2018b). Participatory Communication, Theatre and Peace: Performance

as a Tool for Change at the End of Conflict. *Communicatio*, 44(1), 34–54.  
<https://doi.org/10.1080/02500167.2018.1443484>

Becerril-Velasco, C. I. (2020). Pobreza urbana y apropiación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en México. *Observatorio*, 14(2), 72–92.  
<http://obs.obercom.pt/index.php/obs/article/download/1597/pdf>

Beltrán, L. (2008). ¿qué comunicación para el desarrollo? En T. Gumucio, A. y Tufte (Ed.), *Antología de Comunicación para el cambio social* (p. 614). Consorcio de Comunicación para el Cambio Social.

Boal, A. (2006). Theater of the oppressed. En C. for S. C. Consortium (Ed.), *Communication for Social Change. Anthology: Historical and Contemporary Readings*. (pp. 87–102).

Borum, C., Feldman, L. (2017). Storytelling for Social Change: Leveraging Documentary and Comedy for Public Engagement in Global Poverty. *Journal of Communication*, 67.

Borum Chattoo, C., Feldman, L. (2017). Storytelling for Social Change: Leveraging Documentary and Comedy for Public Engagement in Global Poverty. *Journal of Communication*, 67(5).

Boumann, M. (1999). *Collaboration for pro-social change: The turtle and the peacock. The entertainment-education strategy on television*. Thesis Wageningen Agricultural University.

Bruner, J. (1996). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.

Candelas, A. (2016). La construcción socio-histórica de la “infancia peligrosa” en España - Dialnet. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 14(1), 95–106. <https://bit.ly/2G3Teb3>

Cano-Díaz, L. H., Pulido-Álvarez, A. C., & Giraldo-Huertas, J. J. (2015). An analysis of the characterization of early childhood: contexts and methods. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13(1), 279–293. <https://doi.org/10.11600/1692715x.13116250314>

Castells, M. (2006). *La Era de la información. La sociedad red (Vol. 1)*. Siglo XXI.

CDigital\_INTEF. (2015). *Vídeo 3.2. Enseñar la competencia digital en el aula*. 8 de mayo. <https://bit.ly/3cZKqkJ>

Ciszek, E. L. (2017). Activist Strategic Communication for Social Change: A Transnational Case Study of Lesbian, Gay, Bisexual, and Transgender Activism. *Journal of Communication*, 67.

Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). (2018). *La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible Una oportunidad para América Latina y el Caribe Gracias por su interés en esta publicación de la CEPAL*. [https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141\\_es.pdf](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141_es.pdf)

- Ley para la Protección de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, (2018).
- Contreras-Ramírez, R., & Vega-Arce, M. (2016). Buen trato a la infancia : deriva semántica en la producción científica publicada en Latinoamérica. *Entramado*, 12(2), 140–152.
- Copley, F. (2018). El camino de las TIC: del Nuevo Orden Mundial al imperio del Big Data. *Alcance*, 7(15), 45–66.
- Crovi, D. (2012). Apropiación: una apropiación conceptual. En I. Portillo, M. y Cornejo (Ed.), *¿Comunicación Posmasiva? Revisando los entramados comunicacionales y los paradigmas teóricos para comprenderlos* (pp. 149–161). Universidad Panamericana.
- Crovi, D. (2016). *Redes sociales digitales*. UNAM.
- Davis, S. (2018). Digital Archives as Subaltern Counter-Histories: Situating “Favela Tem Memoria” in the Rio de Janeiro media and political landscape. *Digital Journalism*, 6(9), 1255–1269. <https://doi.org/10.1080/21670811.2018.1510738>
- De-Andrés, S., Nos-Aldás, E., García-Matilla, A. (2016). The transformative image. The power of a photograph for social change: The death of Aylan. *Comunicar*, 24.
- De la Peña, G. (2020). *49 Webinar AMIC: Perder los espacios públicos urbanos*. 9 de septiembre. <https://bit.ly/3kFuWTT>
- Dezuanni, M. (2018). Hacia la comprensión de las vidas digitales de los niños en China y Australia. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 57, 81–90.
- Diario Oficial de la Federación. (2020). *Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*. Diario Oficial de la federación.
- Díaz-Murillo., M. del P., Cueca-González., M. O., & Castiblanco-Moreno., C. E. (2020). Proceso de co-creación de una cartilla tipo cómic para conocer problemas sentidos por niños(as) campesinos. *Humanidades Médicas*, 20(1), 28–47.
- Díaz Barriga, F. (2014). *Las políticas TIC en los sistemas educativos de América Latina: Caso México*. UNICEF.
- Dockett S, Perry B, Dockett S, P. B. (2008). Trusting children’s account in research. *Early Child Res*, 5(1), 27–63.
- Dolson, M. S. (2015). Trauma, Workfare and the Social Contingency of Precarity and Its Sufferings: The Story of Marius, A Street-Youth. *Culture, Medicine and Psychiatry*, Volume 39,. <https://bit.ly/3mNTDj8>
- Dubois, A. y, & Cortés, J. J. (2005). *Nuevas Tecnologías de la Comunicación para el Desarrollo Humano*. HEGOA.
- Dutta, M.J. (2018). Culturally centering social change communication: subaltern

critiques of, resistance to, and re-imagination of development. *Journal of Multicultural Discourses*, 13.

Dutta, Mohan J., & Basu, A. (2018). Subalternity, Neoliberal Seductions, and Freedom: Decolonizing the Global Market of Social Change. *Cultural Studies ↔ Critical Methodologies*, 18(1), 80–93.

<https://doi.org/10.1177/1532708617750676>

Einarsdóttir, J. (2007). Research with children: methodological and ethical challenges, European Early. *Childhood Education Research Journal*, 15:2(197–211). <https://doi.org/DOI: 10.1080/13502930701321477>

El Sol del Centro. (2022). *Incrementa 15% población en la Ciudad de los Niños*. jueves 17 de marzo. <https://www.elsoldelcentro.com.mx/local/incrementa-15-poblacion-en-la-ciudad-de-los-ninos-8006225.html>

Enghel, F. (2014). Children's Well-Being and Communication. En *Handbook of Child Well-Being* (pp. 2135–2150). Asher Ben- Springer.

Farné, A., & López Ferrández, F. J. (2016). Comunicación para la Paz: una propuesta pedagógica para el Cambio Social Communication for Peace: A pedagogical proposal for Social Change. *No. Especial*, 32, 644–662.

Fernández, F. (2018). La evaluación de la competencia digital de los estudiantes: una revisión al caso latinoamericano. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 0(137), 93–112. <https://doi.org/10.16921/chasqui.v0i137.3511>

Fernández, M. (2016). Consideraciones teóricas a partir de la obra de Jesús Martín-Barbero. *Comunicación y sociedad*, 27, 197–220. <https://doi.org/https://doi.org/10.32870/cys.v0i27.1771>

Ferrández, F. J. L. (2016). Enmedio collective and their campaign Party Cierra-Bankia: Experiences of communication for social change though ethical spectacle. *IC Revista Científica de Información y Comunicación*, Issue 13,.

Figueras-Maz, Mónica; Arciniega Cáceres, M. (2019). La educación mediática y el uso de los recursos tecnológicos en el aula en el contexto iberoamericano. *Contratexto*, 32(julio), 19–39.

Flick, U. (2007). *Introducción a la investigación cualitativa*. Morata.

Freire, P. (1997). La educación como práctica de la libertad. En *La educación como práctica de la libertad*. Siglo XXI.

Freire, P. (2018). *Pedagogía del Oprimido*.

Gallego-Henao, A. M. (2015). Children's participation... Story of an invisible relationship. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13(1), 151–165. <https://doi.org/10.11600/1692715x.1318060514>

García Caballero, S. (2021). La Comunicación: un derecho imprescindible para el desarrollo sostenible. *Quórum Académico*, 18(2), 108–110.

- Gaspar, y Lozano. (2019). Prácticas comunicativas para la convivencia en el colectivo infantil 'Gestores de Convivencia' del asentamiento Álvaro Uribe Vélez, comuna 10, Neiva. 2015-2016. [Corporación Universitaria Minuto de Dios. Bogotá]. En *Corporación Universitaria Minuto de Dios*.  
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Ghiso, A. (1999). Acercamientos: el taller en procesos de investigación interactivos. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, v(9), 141–153.  
<https://bit.ly/35XPp26>
- Giddens, A. (2006). *La Constitución de la sociedad* (pp. 307–376). Amorrortu.
- Grinberg, J. (2016). Los Suárez y las instituciones del sistema de protección de la infancia : Un análisis sobre las formas contemporáneas de gobierno de las familias en contextos de desigualdad y pobreza. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud.*, 14(1), 631–643.
- Guerrero, C. (2012). *Memorias Palenquera de Libertad*. En, *Plan Especial de Salvaguarda De La Lengua Palenquera*.
- Gülgönen, T. (2016). Participación infantil a nivel legal e institucional en México-¿Ciudadanos y ciudadanas? *Rev.latinoam.cienc.soc.niñez juv*, 14(1), 81–93.  
<https://doi.org/10.11600/1692715x.1414081014>
- Gumucio-Dagron, A. y Rodríguez, C. (2006). Time to call things by their name. *Media Development*, 53(3), 9.
- Gumucio, A. y Tufte, T. (2008). *Antología de Comunicación para el cambio social: lecturas históricas y contemporáneas* (Consortio).
- Gumucio, A. (2001). *Haciendo olas: Historias de Comunicación Participativa para el Cambio Social*. <https://bit.ly/300b4Ts>
- Gumucio, A., C., R., & P. y Cortés, B. (2014). La constitución del campo de la comunicación, el desarrollo y el cambio social. Un campo de resistencia al paradigma dominante. En A. (compiladora) Mora (Ed.), *Comunicación Educación un campo de resistencias*. (pp. 453–534). Universiada.
- Gutiérrez, A. (2005). *Las prácticas sociales: una introducción a Pierre Bourdieu* (F. Editor. (Ed.)).
- Hart, R. (1992). *A demonstration by school children in Peru for immunization* *Childrens Participation: from Tokenism to Citizenship*.
- Imhoff, D., & Brussino, S. (2015). Nociones infantiles sobre desigualdad social : atravesamientos ideológicos y procesos de socialización política. *Revista latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13(2), 687–700.  
<https://doi.org/10.11600/1692715x.1329071114>
- INEGI. (2021). *Comunicado de prensa No. 185/ 23 de marzo de 2021 INEGI Presenta resultados de la encuesta para la medición del impacto Covid-19 en la educación*. 23 de marzo.

- Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT). (2022). *Pronósticos de los Servicios de Telecomunicaciones 2022 Coordinación General de Planeación Estratégica*. 24 de enero.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2015). Resultados del Censo de Alojamientos de Asistencia Social ( CAAS ). En *Comunicado de Prensa de Comunicación Social de INEGI: Vol. NÚM. 563/1*. <https://bit.ly/3cogBZ7>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía, Secretaría de Comunicaciones y Transportes, & Instituto Federal de Telecomunicaciones. (2021). Comunicado De Prensa Núm . 352 / 21. En *Comunicación Social* (Vol. 2).
- Jacobson, T. L. (2016). Amartya Sen's Capabilities Approach and Communication for Development and Social Change. *Journal of Communication, Volume 66*, <https://bit.ly/3iUCv91>
- Kaplún, M. (1998). *Una pedagogía de la comunicación*. Ediciones de la Torre.
- Kemmis, S., y McTaggart, T. (1989). *Como planificar la investigación-acción*. Laertes.
- Kia-Keating, M., Santacrose, D., Liu, S. (2017). Photography and Social Media Use in Community-Based Participatory Research with Youth: Ethical Considerations. *American Journal of Community Psychology, 60*.
- Kia-Keating, M., Santacrose, D., & Liu, S. (2017). Photography and Social Media Use in Community-Based Participatory Research with Youth: Ethical Considerations. *American Journal of Community Psychology, 60*(3–4), 375–384. <https://doi.org/10.1002/ajcp.12189>
- Kleine, D. (2010). ICT4WHAT? using the choice framework to operationalise the capability approach to development. *Journal of International Development, 22*, 674–692. <https://doi.org/10.1002/jid>
- Leontiev, A. (1981). *Actividad, consciencia, personalidad*. Pueblo y Educación.
- Lie, R., Servaes, J. (2015). Disciplines in the Field of Communication for Development and Social Change. *Communication Theory, 25*.
- Livingstone, S. (2018). *A classe : vivendo e aprendendo na era*. 127–138.
- Livingstone, S., & Sefton-green, J. (2016). *The class living and learning in the digital age*. nyu.
- Makwambeni, B., Salawu, A. (2018). Bridging Theory and Practice in Entertainment Education: An Assessment of the Conceptualization and Design of Tsha Tsha in South Africa. *SAGE Open, 8*.
- Makwambeni, B., & Salawu, A. (2018). Bridging Theory and Practice in Entertainment Education: An Assessment of the Conceptualization and Design of Tsha Tsha in South Africa. *SAGE Open, 8*(1), 215824401875814. <https://doi.org/10.1177/2158244018758146>

- Marco-Crespo, B., Casapulla, S., Nieto-Sanchez, C., Urrego, J. G. G., & Grijalva, M. J. (2018). Youth participatory research and evaluation to inform a Chagas disease prevention program in Ecuador. *Evaluation and Program Planning*, 69, 99–108. <https://doi.org/10.1016/j.evalprogplan.2018.04.009>
- Martín-Barbero, J. (2016). *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía*. Gustavo Gili Editor.
- Martínez, M., Vásquez, O. A. (2016). Communication for social inclusion of minorities. la clase mágica, an intervention model for social change. *OBETS*, 11.
- Martínez Avidad, M., & Vásquez, O. A. (2016). Comunicación para la inclusión social de minorías. La clase mágica, un modelo de intervención para el cambio social. *OBETS*, 11(1), 187–209. <https://doi.org/10.14198/OBETS2016.11.1.08>
- Mieles-Barrera, M. D. (2015). Quality of life of middle socio-economic stratum boys and girls: a case study. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13(1), 295–311. <https://doi.org/10.11600/1692715x.13117131213>
- Mills, W. (2003). *La imaginación sociológica* (3ra.). Fondo de Cultura Económica.
- Monereo-Atienza, C. (2005). Tools for a theory of social rights. *Yearbook of Philosophy of Law*, 22, 265–290.
- Navarro, L., Castellar, A. y Rocha, S. (2012). Una mirada a la comunicación para el cambio social como generadora de participación y empoderamiento político de la población infantil de Cartagena a través de la implementación de estrategias de eduentretenimiento. *Escenarios*, 10(1), 49–62.
- Navarro Díaz, L. R., & Aguilar, D. E. (2015). Las historias de Palenque empiezan en la calle: jóvenes, comunicación y cambio social. *Nómadas*, 43, 253–265. <https://doi.org/10.30578/nomadas.n43a15>
- Ndlela, M. N., & Mulwo, A. (2017). Social media, youth and everyday life in Kenya. *Journal of African Media Studies*, 9(2), 277–290. [https://doi.org/10.1386/jams.9.2.277\\_1](https://doi.org/10.1386/jams.9.2.277_1)
- Ninan, P. (2015). Communication for Social Change, Making Theory Count. En *Nordicom Review* (Vol. 36).
- Núñez-Patiño, K., Molinari-Medina, C., & Alba-Villalobos, C. (2016). Infancias Indígenas. Los centros de atención a La niñez en chlapas Indigenous Childhoods. Care Centers for Children in Chiapas and the Challenge of Intercultural Education for Diverse Populations. *LuminaR. Estudios Sociales y Humanísticos*, XIV(1), 106–120. <https://bit.ly/3mK65QH>
- Nussbaum, M. (2012a). *Crear capacidades. Propuestas para el desarrollo humano*. Editorial Paidós.
- Nussbaum, M. (2012b). *Crear capacidades para el desarrollo*. Paidós.

- OCDE. (2011). Habilidades y competencias del siglo XXI para los aprendices del nuevo milenio en los países de la OCDE. *OECD Education Working Papers*, 41, 33. <https://doi.org/10.1787/218525261154>
- ONU. (1989). *Convención sobre los derechos del niño*. [www.unicef.es](http://www.unicef.es)
- ONU. (2017). *Metas De Los Objetivos De Desarrollo Sostenible*. 64.
- Organización de las Naciones Unidas. (2017). *Metas De Los Objetivos De Desarrollo Sostenible*. 64.
- Orozco, G. (2017, junio 25). El espectador. *Mediaciones, recepción y educación mediática en Edumed17*, 1.
- Oyanedel, J. C., Alfaro, J., & Mella, C. (2015). Subjective Well-being and Children's Quality of Life in Chile. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13(1), 313–327. <https://doi.org/10.11600/1692715x.13118040414>
- Padilla, Rebeca y Medina, N. (2018). TIC, desarrollo y jóvenes. Un estado de la cuestión ICT, Development and Young People. A State of the Art. *Revista de Comunicación*, 17(2). <https://doi.org/10.26441/RC17.2-2018-A15>
- Padilla.R., Medina, N. I. (2018). ICT, development and young people. A state of the art. *Revista de Comunicacion*, 17.
- Pedro Carañana, J., Ballesteros Carrasco, B., Franco Romo, D. (2013). Communication and social change in the origins of modern political ideologies. *Ilu, Volume 18*,.
- Peña, P., Rodríguez, R., Sáez, C. (2016). Student movement in Chile, situated learning and digital activism. Commitment, social change and technological uses in teenagers. *OBETS, Volume 11*,. <https://bit.ly/3cohktj>
- Peñailillo Cereceda, F. J. (2016). Las representaciones estadísticas de la pobreza. *Sección Ciencias Sociales, vol. 19, núm. 2, 2016*, 38–43. <https://doi.org/10.5569/1134-7147.49.02>
- Pérez-Soto, F., Escamilla-García, P. E., Figueroa-Hernández, E., & Pérez-Figueroa, R. (2020). Bienestar infantil y capacidades humanas entre niños, niñas y adolescentes (NNA) trabajadores de zonas agrícolas rurales en México. *Papeles de Población*, 26(105), 97–129. <https://doi.org/10.22185/24487147.2020.105.23>
- Pérez, Rubio, J. (2011). Actualidades Pedagógicas Comunidades de práctica como sistemas emergentes de aprendizaje Comunidades de práctica como sistemas emergentes de aprendizaje. *Actualidades Pedagógicas*, 1(58), 15–27.
- Pick, S., Sirkin, J., Ortega, I. Osorio, P., Martínez, R. y Xocolotzin, U. (2007). Medición del empoderamiento en la práctica: análisis de estructura e indicadores de encuadre. *Interamerican Journal of Psychology*, 41(3), 295–

304.

- PNUD. (1996). *Informe sobre desarrollo humano*. Ediciones Mundi-Prensa.
- PNUD. (2010). *Informe sobre Desarrollo Humano 2010. La verdadera riqueza de las naciones: Caminos al desarrollo humano*. PNUD. <https://doi.org/978-84-8476-403-8>
- Pradip, T. (2017). The contributions of Raymond Williams and E.P. Thompson to communication and social change theory and practice. *European Journal of Communication*, 32(5), 405–418. <https://doi.org/10.1177/0267323117723968>
- Ramírez, T. (2019). Pensamiento Computacional una Competencia para el S. XXI. *Educación Superior*, VI(Nº 1), 24–32. [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2518-82832019000100007&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2518-82832019000100007&script=sci_arttext)
- Rascón-Gómez, M.-T., Cabello-Fernández-Delgado, F., & Alvarado-Jódar, A. (2019). Miradas multimedia sobre resiliencia y educación: innovación educocomunicativa para la resiliencia de la infancia en riesgo social. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, X, 157–169. <https://doi.org/10.22201/iisue.20072872e.2019.28.434>
- Reguillo, R. (2013). *Culturas juveniles. Formas políticas del desencanto*. Siglo XXI.
- Reguillo, Rossana. (1998). De la pasión metodológica o la (paradójica) posibilidad de la investigación. En *Tras las vetas de la investigación cualitativa: perspectivas y acercamientos desde la práctica* (p. 265). Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO). <https://books.google.com/books?id=xG0RxWqpeRYC&pgis=1>
- Riley, A.H., Sood, S., y Robichaud, M. (2017). Participatory Methods for Entertainment–Education: Analysis of Best Practices. *Journal of Creative Communications*, 12.
- Riley, A. H., Riley, A.H., Sood, S. y Robichaud, M., & Meagan, y R. (2017). Participatory Methods for Entertainment–Education: Analysis of Best Practices. *Journal of Creative Communications*, 12. <https://doi.org/10.1177/0973258616688970>
- Robeyns, I. (2003). *El enfoque de capacidades: una introducción interdisciplinaria*, Documento de trabajo de investigación del Departamento de Ciencias Políticas y de la Facultad de Ciencias Sociales de Amsterdam.
- Salzmann, T. (2017). Journal of school psychology. En *Cultura y representaciones sociales* (Vol. 12, Número 23, pp. 101–132). Elsevier Science. <https://bit.ly/32TSYET>
- Sans, Amalia y Heras, I. (2015). *Imágenes y narración : análisis de un espacio pedagógico con niñas y niños en situación de calle*.
- Schutz, A. (2003). *El problema de la realidad social*. Amorrortu.

- SCT. (2019). *Marco de Habilidades Digitales*.  
[https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/444450/Marco\\_de\\_habilidades\\_digitales\\_vf.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/444450/Marco_de_habilidades_digitales_vf.pdf)
- Sen, A. (2000). *Desarrollo y Libertad*. Planeta.
- Sen, A. (2012). *La idea de la justicia*. Penguin Random House.
- Servaes, J. (2016). How 'sustainable' is development communication research? *International Communication Gazette, Volume 78*,. <https://bit.ly/2RPxVN9>
- Silva, A., & Stocker, L. (2018). What is a transition? Exploring visual and textual definitions among sustainability transition networks. *Global Environmental Change, 50*, 60–74. <https://doi.org/10.1016/j.gloenvcha.2018.02.003>
- Singhal, A.; Cody, M.; Rogers, E. y Sabido, M. (2004). *Entertainment-Education and Social Change*. Lawewnce Erlbaum Associates, Publishers.
- Singhal, A. y Rogers, E. (1999). *Entertainment-Education: A Communication Strategy for Social Change*. Routledge.
- Sirota, R. (2012). L'enfance au regard des Sciences sociales. *Popups.uliege.be:443/2034-8517*.
- Sosenski, S. (2016). Dar casa a las voces infantiles, reflexiones desde la historia. *Rev.latinoam.cienc.soc.niñez juv, 14(1)*, 43–52.  
<https://doi.org/10.11600/1692715x.1411250315>
- Statista. (2020). *Porcentaje de usuarios de internet que se conectaron a través de algún dispositivo electrónico en México en 2019*. 25 de septiembre.
- Sunkel, G. (2010). *TIC para la eucación en América Latina*. Comisión Econpomica para América Latina.
- Sunkel, Guillermo, Trucco, D., & Espejo, A. (2014). *La integración de las tecnologías digitales en las escuelas de América Latina y el Caribe. Una mirada multidimensional*. CEPAL.
- Tapia, J. M. (2019). La transversalidad de las tecnologías de información y comunicación. *Educación Superior, VI((NO. 1))*, 14–21.
- Telleria, J. (2015). Seguimos hablando de desarrollo? El paradigma del desarrollo humano del PNUD como saber-poder. *Nómadas, 43(Octubre)*, 241–251.
- Tena, R. R., Gutiérrez, M. P., & Cejudo, M. del C. L. (2019). Technology use habits of children under six years of age at home. *Ensaio, 27(103)*, 340–362.  
<https://doi.org/10.1590/S0104-40362019002701752>
- Torres, A. M. S. V. & M. del C. (2017). *La Lúdica Como Elemento de Intervención Pedagógica en la Disminución de la Agresividad En Niños*. Fundación Universitaria los Libertadores.
- Tufte, T., Hemer, O., Hylland, R., y et. al. (2005). El edu-entretenimiento en la

comunicación para el desarrollo. Entre el marketing y el empoderamiento. En *Media & Glocal Change -Rethinking Communication for Social Change*. CLACSO.

- Tufte, T. (2015). *Comunicación y cambio social*. Universidad del Rosario.
- UNESCO. (2005). Las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza. En *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura* (Vol. 15, Número 6). UNESCO.
- UNESCO. (2008). *Convivencia democrática, Inclusión y Cultura de Paz*. Pehuén Editores.
- UNESCO. (2013). Enfoque estratégico sobre Tics en educación en América Latina y El Caribe. En *Oficina de Santiago Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe*. UNESCO.  
<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf>
- UNICEF. (2011). *Comunicación para el desarrollo. Fortaleciendo la eficacia de las Naciones Unidas*. <https://bit.ly/3mEiMwx>
- UNICEF. (2014). Derechos de la infancia en la era digital. *DESAFÍOS*, 18, 1–12.
- UNICEF. (2016). *Estado Mundial de la Infancia*. [www.soapbox.co.uk](http://www.soapbox.co.uk):
- UNICEF. (2017a). *Informe Anual UNICEF*. <https://bit.ly/3mMR2Wn>
- UNICEF. (2017b). *Niños en un mundo digital*. [www.unicef.org/SOWC2017](http://www.unicef.org/SOWC2017)
- UNICEF. (2019a). *La agenda de la infancia y la adolescencia 2019-2024*.
- UNICEF. (2019b). *La agenda de la Infancia y la Adolescencia 2019-2024*.  
<https://uni.cf/3iWdcDg>
- UNICEF México. (2018a). *Informe Anual México 2018*.  
<https://unicef.org.mx/Informe2018/Informe-Anual-2018.pdf>
- UNICEF México. (2018b). *LOS DERECHOS DE LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA EN MÉXICO*.
- UNICEF México. (2021). *Informe Anual 2020 México*.
- UNICEF y CONEVAL. (2019). *Pobreza infantil y adolescente en México 2008-2016*.
- Uranga, W. (2018). <https://bit.ly/2G0FMVG>. La comunicación es acción: comunicar desde y en las prácticas sociales. <https://bit.ly/3i1HhAk>
- Urquijo, M. J. (2014). La Teoría de las capacidades en Amartya Sen. *EDETANIA*, 46, 63–80.
- Valencia, J., & Magallanes, C. (2016). Prácticas comunicativas y cambio social: potencia, acción y reacción. *Universitas Humanística*, 81, 15–31.

Vigotsky, L. (1978). *Pensamiento y Lenguaje*. Paidós.

Waisbord, S. (2015). Three Challenges for Communication and Global Social Change. *Communication Theory*, 25.

Wang, H., Singhal, A. (2018). Audience-centered discourses in communication and social change: the 'Voicebook' of Main Kuch Bhi Kar Sakti Hoon, an entertainment-education initiative in India. *Journal of Multicultural Discourses*, 13.

Winocour, R. (2016). *Familias pobres y computadoras*. Planeta.

WSSCC, & Essity. (2019). *Bienestar personal : clave para el progreso social. Reporte de Higiene y Salud 2018-2019*. <http://reports.essity.com/2018-19/higiene-and-health-report/es/>

Yin, R. (2014). *Case study research design methods*. Sage.



## Anexo 1. Rúbrica de Evaluación de Competencias Digitales



### Rúbrica de Evaluación de Competencias Digitales

**Descripción:** la Rúbrica provee criterios que permiten una valoración de las habilidades digitales de los niños y niñas que participaron en el Taller de Edu-entretenimiento, a fin de conocer el nivel de apropiación que se ha logra en cada una de las actividades.

**Instrucciones:** selecciona el criterio de valoración de acuerdo con el nivel de apropiación logrado en cada uno de los indicadores y márcalo con una 

Nivel de Apropiación de Habilidades Digitales	Descripción	Valoración
<b>Básico</b>	Define el conocimiento del para qué son las habilidades digitales.	<b>1</b>
<b>Intermedio</b>	Determina la comprensión de las habilidades digitales que se manifiestan en situaciones y contextos diversos.	<b>2</b>
<b>Avanzado</b>	Define que es capaz de poner en práctica las habilidades digitales que han evolucionado como una capacidad positiva hacia una competencia.	<b>3</b>

### Rúbrica de Evaluación de Competencias Digitales

#### Indicadores por Nivel de Apropiación de Habilidades Digitales

Dimensión	Indicadores	Básico	Intermedio	Avanzado
		(1)	(2)	(3)



Habilidades

funcionales

<b>Usar dispositivos electrónicos</b>	Conoce para qué se usan los dispositivos digitales: Smartphone, computador portátil, computadora de escritorio, televisión con acceso a internet, Tablet y consola de videojuegos.	Comprende cómo usar los dispositivos digitales: Smartphone, computador portátil, computadora de escritorio, televisión con acceso a internet, Tablet y consola de videojuegos.	Es capaz de utilizar la tecnología digital: Smartphone, computador portátil, computadora de escritorio, televisión con acceso a internet, Tablet y consola de videojuegos.
<b>Usar aplicaciones</b>	Conoce para qué se usan las aplicaciones como: Tik tok, Imovie, Comic Page Creative para realizar actividades de comunicación.	Comprende el uso de las aplicaciones: Tik tok, Imovie, Comic Page Creative, para realizar actividades de comunicación.	Es capaz de usar las aplicaciones: Tik tok, Imovie, Comic Page Creative la historieta, para realizar actividades de comunicación.
<b>Navegar en internet</b>	Conoce como navegar en internet y realizar actividades de forma colaborativa mediante el uso de recursos tecnológicos digitales.	Comprende como navegar en internet y realizar actividades de forma colaborativa mediante el uso de recursos tecnológicos digitales.	Es capaz de navegar en internet y realizar actividades de forma colaborativa mediante el uso de recursos tecnológicos digitales.
<b>Crear cuentas y perfiles</b>	Conoce como crear cuentas y perfiles en diferentes dispositivos.	Entiende como crear cuentas y perfiles en diferentes dispositivos.	Es capaz de crear cuentas y perfiles en diferentes dispositivos.
<b>Localizar información</b>	Conoce como localizar, identificar y recuperar, información	Comprende como localizar, identificar, recuperar, almacenar, organizar y analizar	Es capaz de localizar, identificar, recuperar, almacenar,

digital en distintos formatos, evaluando su finalidad y relevancia.

información digital en distintos formatos. evaluando su finalidad y relevancia.

organizar y analizar información digital en distintos formatos evaluando su finalidad y relevancia.

**Guardar, administrar y organizar información**

Conoce como realizar, administrar y organizar información digital en diferentes formatos.

Comprende cómo realizar búsquedas de información accediendo a diferentes fuentes de diversa tipología.

Es capaz de realizar de búsquedas de información accediendo a diferentes fuentes de diversa tipología.

Conoce como guardar información de utilidad en diferentes formatos (texto, imágenes, videos, páginas web,) ordena la información en espacios de almacenamiento que le permite acudir a ella cuando se requiere.

Comprende como guardar información de utilidad en diferentes formatos (texto, imágenes, videos, páginas web,) ordena la información en espacios de almacenamiento que le permite acudir a ella cuando se requiere.

Es capaz de guardar información de utilidad en diferentes formatos (texto, imágenes, videos, páginas web,) ordena la información en espacios de almacenamiento que le permite acudir a ella cuando se requiere.

**Comunicación y colaboración en ambientes digitales**

Conoce como comunicarse y colaborar en ambientes digitales.

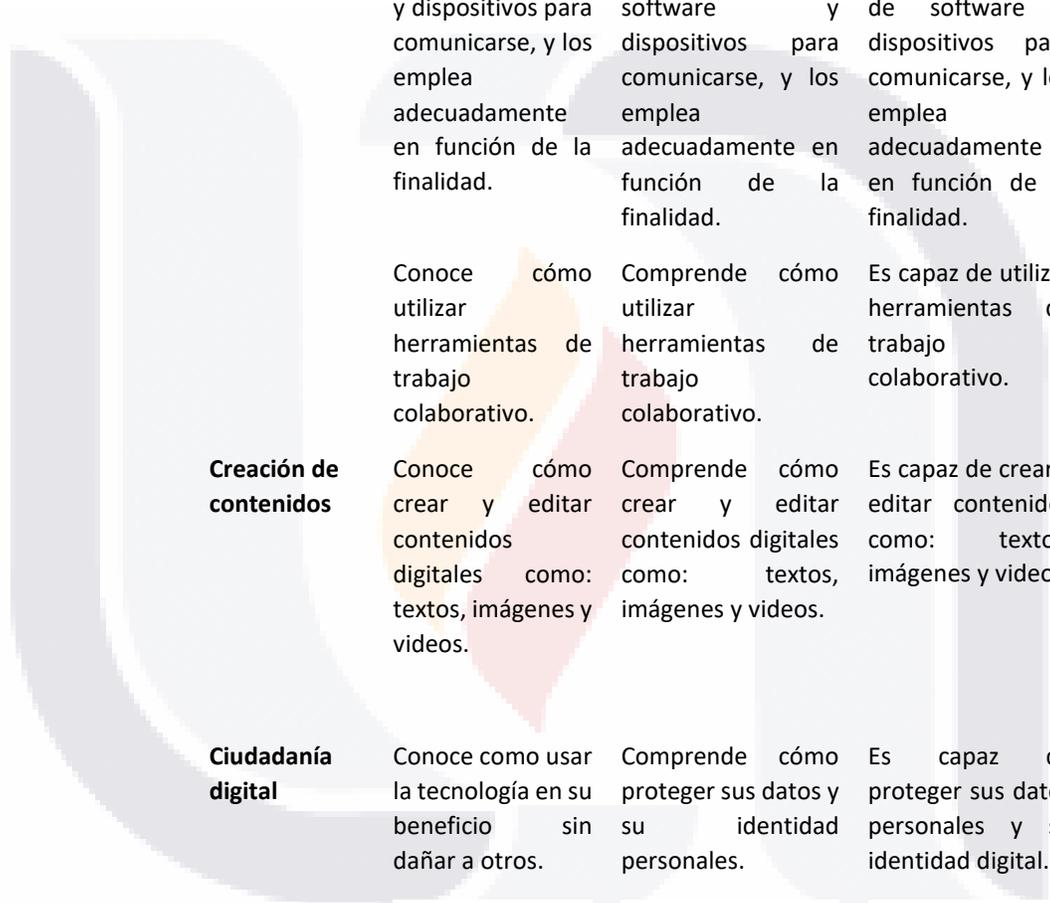
Comprende como comunicarse y colaborar en ambientes digitales.

Es capaz de comunicarse y colaborar en ambientes digitales.

Conoce como compartir recursos a través de herramientas en línea.

Comprende como compartir recursos a través de herramientas en línea.

Es capaz de compartir recursos a través de herramientas en línea.



	Sabe cómo interactuar con otros a través de herramientas digitales.	Comprende como interactuar con otros a través de herramientas digitales.	Es capaz de interactuar con otros a través de herramientas digitales.
	Conoce diferentes tipos de software y dispositivos para comunicarse, y los emplea adecuadamente en función de la finalidad.	Comprende los diferentes tipos de software y dispositivos para comunicarse, y los emplea adecuadamente en función de la finalidad.	Es capaz de usar los diferentes tipos de software y dispositivos para comunicarse, y los emplea adecuadamente en función de la finalidad.
	Conoce cómo utilizar herramientas de trabajo colaborativo.	Comprende cómo utilizar herramientas de trabajo colaborativo.	Es capaz de utilizar herramientas de trabajo colaborativo.
<b>Creación de contenidos</b>	Conoce cómo crear y editar contenidos digitales como: textos, imágenes y videos.	Comprende cómo crear y editar contenidos digitales como: textos, imágenes y videos.	Es capaz de crear y editar contenidos como: textos, imágenes y videos.
<b>Ciudadanía digital</b>	Conoce como usar la tecnología en su beneficio sin dañar a otros.	Comprende cómo proteger sus datos y su identidad personales.	Es capaz de proteger sus datos personales y su identidad digital.
<b>Derechos digitales</b>	Conoce como hacer un uso responsable de las herramientas digitales.	Comprende cómo hacer un uso responsable de las herramientas digitales.	Es capaz de hacer un uso responsable de las herramientas digitales.
<b>Privacidad e identidad digital</b>	Sabe cómo proteger sus datos e identidad digital, así como	Comprende sobre privacidad e identidad digital, así	Es capaz de mantener privacidad e identidad digital,

conductas seguras en la red. como conductas seguras en la red. así como conductas seguras en la red.

<b>Evaluar la relevancia de la información</b>	Conoce cómo evaluar la utilidad de la información que localiza en internet.	Comprende cómo evaluar la utilidad de la información que localiza en internet.	Es capaz de evaluar la utilidad de la información que localiza en internet.
--	---	--	---

¡Gracias por tu colaboración!



## Anexo 2. Descripción de Actividades

Los talleres se centran en la estrategia de Edu-entretenimiento a través de prácticas comunicativas para la apropiación de habilidades digitales empleando herramientas y equipos de comunicación digital como el celular, *iPad* y computadoras.

Las acciones para llevar a cabo el taller contemplan los principios del constructivismo<sup>4</sup>, aprendizaje por descubrimiento y la recepción crítica (UNESCO, 2005) donde los infantes aprenden a través de la acción, de su propia experiencia (no a través de la mera recepción de información), construye significados que le son útiles, realiza tareas en equipo colaborativo, emplea fuentes y herramientas de diferente tipo. También se enfoca en organizar actividades para que los estudiantes creen, generen sus propios proyectos de trabajo digitales multimedia y aprendan a compartirlos en internet.

Al respecto el taller se centra en la práctica con el uso de herramientas y aplicaciones digitales con actividades de diferente grado de complejidad, para la apropiación de habilidades digitales. En este sentido, se atiende también a la metodología de enseñar competencias digitales según lo refiere CDigital\_INTEF, (2015).

---

4 Constructivismo: El constructivismo, término acuñado por Jean Piaget, afirma que los docentes no deben proveer a los alumnos información ya digerida, sino que deben dejarlos descubrir esa información por sí mismos (UNESCO, 2005).

Se parte pues, de que la competencia digital no se enseña, sino que se practica. Donde los niños y niñas en el documento: Las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza (UNESCO, 2005), construyen su propio conocimiento sobre nuevas ideas y conocimientos previos y donde las aplicaciones ofrecen esquemas de virtualización de contextos al brindar herramientas que permiten administrar dicho conocimiento, así como métodos de búsqueda de información relevante al problema planteado. Siendo así entonces, las actividades del Taller de Edu-entretenimiento digital contemplaron los siguientes elementos para su planificación:

- La habilidad digital para desarrollar: aspectos o áreas de la competencia digital a trabajar.
- Proyecto para desarrollar: contempla el producto que se realiza a partir de las habilidades digitales que apropiaron los infantes.
- Metodología: guía la secuencia de las e-acciones para el desarrollo de las habilidades digitales.
- Tiempo: determina el tiempo y número de sesiones que se emplearán para desarrollar el Taller.
- Materiales: incluye todo material para la enseñanza y el aprendizaje.
- Recursos: establece el tipo de herramientas y aplicaciones digitales serán necesarias para el desarrollo del proyecto.
- Evaluación: considera la Rúbrica de Evaluación de Habilidades Digitales que se diseñó.

- Producto: hace referencia al resultado de aprendizaje que se espera.

Al final de las actividades se empleó la rúbrica de habilidades digitales para conocer el nivel de apropiación de estas.

**Actividad 1. “¿Qué tal estás?”**

<b>Objetivo</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Describir qué habilidades digitales apropian los infantes de la Ciudad de los Niños a partir del taller de Edu-entretenimiento.</li> <li>2. Analizar cómo los infantes de la Ciudad de los Niños apropian las habilidades digitales para la adquisición de capacidades a partir del taller de Edu-entretenimiento.</li> <li>3. Promover habilidades digitales en los infantes de la Ciudad de los Niños a través de dispositivos y herramientas digitales, mediante prácticas de comunicación, participativas e interactivas, siendo ellos los actores principales de su apropiación para el desarrollo de sus capacidades.</li> </ol>
<b>Participantes</b>	Niños y niñas de la Ciudad de los Niños
<b>Tiempo</b>	Dos sesiones aproximadamente
<b>Materiales</b>	<p>Hojas de fomi azules, blancas y amarillas.</p> <p>Tijeras</p> <p>Plumones</p> <p>Hilo de estambre</p> <p>Cinta Diurex</p> <p>Diamantina</p> <p>Resistol</p>
<b>Instrumentos</b>	Cámara fotográfica
<b>para recoger información</b>	<p>Diario de campo</p> <p><i>Ipad</i></p>

**Secuencia de acciones**

### Inicio:

1. Presentación con los niños y niñas
2. Presentación del taller

### Desarrollo:

3. Solicitar a los niños y niñas:
  - Realizar una estrella con el material que se proporciona.
  - Escribir al centro de la estrella la palabra que define ¿qué tal estás hoy?
4. Enseguida, se realiza la presentación de cada uno de ellos, tendrán que mostrar la estrella que elaboraron y expresar la palabra que los define.
  - Colocar la estrella en algún lugar visible.

### Cierre:

5. Preguntar a los niños y niñas ¿por qué creen que es importante saber cómo están las personas que nos rodean (los amigos, la familia, los maestros)?

**Producto** Estrellas elaboradas por los niños y niñas para identificar y reconocer como se encuentran los niños y niñas.

### Actividad 2. “Los reporteros”

**Objetivo**

1. Describir qué habilidades digitales apropian los infantes de la Ciudad de los Niños a partir del taller de Edu-entretenimiento.
2. Analizar cómo los infantes de la Ciudad de los Niños apropian las habilidades digitales para la adquisición de capacidades a partir del taller de Edu-entretenimiento.
3. Promover habilidades digitales en los infantes de la Ciudad de los Niños a través de dispositivos y herramientas digitales, mediante prácticas de comunicación, participativas e interactivas, siendo ellos los actores principales de su apropiación para el desarrollo de sus capacidades.

**Participantes** Niños y niñas de la Ciudad de los Niños

**Tiempo** Dos sesiones aproximadamente

**Materiales**

Material reciclado:



- Un rollo de papel higiénico
- Pintura acrílica negra y azul
- Rotulador negro
- Papel de aluminio
- Cinta diurex
- Silicón (pistola de silicón)
- Una caja de zapatos
- Fomi color blanco



**Instrumentos  
Recursos  
tecnológicos**

- y Cámara fotográfica  
*Ipad*  
Cañón  
Proyector  
Computadora  
Bocinas

**Secuencia de acciones**

**Inicio:**

1. Formar equipos de 3 a 5 niños.
2. Elaborar un micrófono y una cámara con material reciclado
3. Cada equipo elaborará 10 preguntas acerca del uso de la tecnología. Por ejemplo:
  - ¿Qué tipos de dispositivos digitales conocen?
  - ¿Para qué sirve la tecnología?

- ¿Cuáles dispositivos han usado?
- ¿Qué les gustaría hacer con la tecnología?
- ¿Qué les gustaría saber acerca de la tecnología?

#### Desarrollo:

4. En cada equipo un niño o niña fungirá como reportero y otro como camarógrafo el cual tendrá que ir a los otros equipos a recabar la información de las preguntas que plantearon en el equipo.
5. Después volverá al equipo a compartir las respuestas de todos los equipos entrevistados.

#### Cierre:

6. Se comparten las preguntas en plenaria
7. Contestar la Rúbrica de evaluación

#### Producto

Cuestionario elaborado por los niños y niñas para identificar cuáles son sus intereses y conocimientos por el uso de la tecnología.

### ***Actividad 3. Un Juego de escritura para contar historias: “Construir un personaje, reconstruirse”***

#### Objetivo

1. Describir qué habilidades digitales apropian los infantes de la Ciudad de los Niños a partir del taller de Edu-entretenimiento.
2. Analizar cómo los infantes de la Ciudad de los Niños apropian las habilidades digitales para la adquisición de capacidades a partir del taller de Edu-entretenimiento.
3. Promover habilidades digitales en los infantes de la Ciudad de los Niños a través de dispositivos y herramientas digitales, mediante prácticas de comunicación, participativas e interactivas, siendo ellos los actores principales de su apropiación para el desarrollo de sus capacidades.

#### Participantes

Niños y niñas de primero a sexto grado de la Ciudad de los Niños

**Tiempo** Dos sesiones aproximadamente

**Materiales** 4 hojas de máquina de diferentes colores

Colores

Lápices

Engrapadora

**Instrumentos y recursos tecnológicos**

Cámara fotográfica

Computadora

Bocinas

*Ipad*

Cañón

Proyector

*Ipad*

Teléfono celular

**Secuencia de acciones**

**Inicio:**

Introducir el tema a partir de las siguientes preguntas:

*¿Cómo eres? ¿Cómo te llamas? ¿Cómo te gustaría llamarte? ¿Dónde te gustaría vivir?*

*Plantear a los niños que:*

*dentro de nosotros hay muchos personajes que quieren contar sus historias. Quizá alguno tenga superpoderes (o quizá sólo lance chorros de sudor por las manos en el examen de Matemáticas); tal vez otro sueñe con descubrir una nueva galaxia (o por lo menos el jardín prehistórico del vecino); sea como sea, ¡vamos a contarlos!*

*Construir un personaje es como reconstruirse un poco, poética y físicamente.*

Un personaje necesita cuatro cosas básicas para existir. Quizá son las cosas en las que de manera natural pensamos cuando inventamos uno, pero tenerlas en mente con claridad te puede servir para crear un personaje con posibilidades de vivir y sentir muchas más cosas. Vamos a concentrarnos en esas cuatro cosas en este juego de escritura.

Puedes basarte en ti mismo tanto o tan poco como quieras.

Sólo procura ir paso a paso con cada elemento.

Verás que sale mejor.

### Desarrollo:

Explicar los cuatro elementos para construir un personaje (si no sabe escribir bien no importa, él o ella pueden *dibujar* cada uno de los cuatro elementos):

¿Empezamos?

1. Toma las cuatro hojas de papel y dóblalas a la mitad. Luego intercálaslas, una dentro de la otra, hasta que formes un pequeño librito.
2. En la PRIMERA página, es decir en la portada, escribirás la primera de las cuatro cosas que necesita el personaje para existir. ¿Adivinas? ¿Qué requiere en primer lugar todo personaje y, podríamos decir, toda persona, para existir? Cuando armas un equipo de fútbol o un grupo de baile o si adoptas a un gatito o si una pareja tendrá un bebé... Lo primero en lo que piensan es...

### Un nombre

Un nombre puede decir mucho del personaje, darnos más información de él.

Claro, antes de elegir el nombre estarás ya pensando en el tipo de personaje que quieres inventar. Quizás se te antoje hacer un personaje mítico como un ciclope, una sirena o un genio; o uno aventurero como una escaladora de los Himalayas o un nadador de mar abierto; o uno más ciudadano como un skater. Intenta ir pensando qué será.

Por eso, puedes bautizar al personaje con tu propio nombre, pero trata de darle algún giro o ponerle un apellido curioso. También puede ser la oportunidad de usar un nombre que te gusta mucho, combinar palabras e incluso incluir alguna característica que lo destaque o alguna pista de la aventura que vivirá tipo “Fernando furioso”, “Inés tres pies” o “Charlie y la fábrica de chocolate”. ¿Más ejemplos?: “Juan, el cactus en maceta”, “María Sirena”, “Rachaji”, “Matías, el cepillo de dientes”, “Extraqueso, el chef asesino” o “Skriser, la mosca”. Si no te interesa relacionarlo directamente con tú nombre, puedes tomar nombre de gente que conozcas o inspirarte en cualquier otra cosa que quieras.

3. ¡Listo! Ya tienes el nombre. Ahora da la vuelta a la página y en la TERCERA página (es decir deja sin nada la parte de atrás de la hoja en la que acabas de escribir), anotarás el segundo fantástico elemento que necesita un buen personaje. ¿Adivinas?

### Un cuerpo

¡Un cuerpo! Características físicas. Necesitamos ver al personaje. ¿Cómo es? ¿Cómo se viste? Todo eso dice mucho del personaje e incluso de su posible historia. Piensa, por ejemplo: ¿Usa algo distintivo, que lo destaque del resto o le dé ciertos rasgos a su personalidad? ¿Un tatuaje, un parche en el ojo, una cicatriz en la cara, un sombrero verde, el cabello azul? ¿Un tic nervioso?

Ejemplo: Su cabello tenía exactamente el color de las zanahorias y estaba recogido en dos trenzas que levantaban en su cabeza, tiesas como dos palos. La nariz tenía la misma forma que una diminuta patata y estaba sembrada de pecas. Su boca era grande y tenía unos dientes blancos y sanos. Su vestido era verdaderamente singular. Ella misma se lo

había confeccionado. Era de un amarillo muy bonito, pero como le había faltado tela, era demasiado corto, y por debajo le asomaban unos zapatos azules con puntos blancos...

O puedes sencillamente hacer una enumeración de las características. Una lista como del supermercado: Cabello color zanahoria y con trenzas, nariz pequeña y con pecas, boca grande, vestido amarillo bonito, piernas largas, zapatos negros, etc. Hazlo como quieras, pero recuerda: SÓLO características físicas. Nada de que le gusta saltar la cuerda o el helado de pistache. Eso todavía no.

Si terminas rápido puedes dibujar lo que acabas de describir en la siguiente página. Así visualizarás mejor al personaje y hasta puedes agregarle algún detalle que no habías descrito.

4. Ya que tengas la descripción de las características físicas del personaje, da la vuelta a la página y en la QUINTA página (es decir deja vacía la parte de atrás de la hoja en la que acabas de escribir), anotarás el tercer elemento fantástico que necesita un personaje para existir. ¿Se te ocurre qué puede ser?

### Un hogar

Un lugar donde vivir, un sitio en el mundo. ¿Dónde vive este personaje? ¿En una casa con jardín, en un edificio, en una cabaña, en la calle? ¿En el bosque, el desierto? ¿Una ciudad, grande, pequeña? ¿Un país en particular? ¿En la Ciudad de México? Toda esa información nos dará más claves sobre la posible historia de ese personaje y sus emociones. No es lo mismo vivir en la costa y ser hijo de un pescador que te lleva los fines de semana a tirar la red con él, a vivir en una pequeña casita en la sierra o en Tokio en un departamento en el piso número 65. En cada lugar, además, habrá un clima distinto que podría influir en el carácter del personaje y el tono de la historia. Nos gustan los lugares fríos para las historias misteriosas, místicas o de terror, por ejemplo.

Visualiza a tu personaje, fíjate dónde habita. Puede ser que para el tipo de personaje que vas a crear se requiera de un mundo fantástico o puede ser que baste que digas que vive en su cuarto porque en su cuarto se desarrollará toda la historia que ya empiezas a imaginarte. O si haces a un personaje que sea un águila, vivirá en una montaña y se la pasará por los aires o si haces a un ogro quizá viva en una cueva. Y ya sabes, puedes tomar de escenario el lugar en el que TÚ vives y transformarlo como quieras.

También aquí llegó la hora de los personajes secundarios o los villanos. Puedes decir con quién vive, quién es su mejor amigo, quién anda por ahí que podría hacerle la vida imposible o salvarlo. No es necesario que profundices en ellos. Piénsalos más como “parte del escenario” y ya. Están donde él o ella o el cactus en maceta vive.

5. Ya que lo tengas, da la vuelta a la página y en la SÉPTIMA página (es decir deja en blanco la parte de atrás... a estas alturas te habrás dado cuenta de que cada color de cada hoja representa uno de los cuatro fantásticos elementos), anotarás el cuarto y último elemento fantástico que necesita un personaje para existir. ¿Ya sabes qué es?

### Un mundo interno

¡Sueños! ¡Deseos! ¡Personalidad! ¡Por qué hace berrinches! Lo último que describirás será qué quiere ese personaje en la vida. Pero también cosas básicas como qué le gustan y qué no le gusta (helado de pistache o hígado encebollado llegó su momento). ¿A qué le tiene miedo su personaje? ¿En quién confía y por qué? (aquí puedes profundizar más en los personajes secundarios). ¿Cuál es su música, su color y su comida favorita? En este punto se revelará más claramente quién es él.

Y ello te conducirá directamente a la historia. Por eso más allá de todas sus manías o caprichos, es importante que aquí quede asentado claramente cuál es su principal deseo: Conocer a su padre, dar la vuelta al mundo, ganar un partido de fútbol, vencer a Voldemort o salirse de la maceta. Algo importante para ese personaje.

### **A contar la historia**

6. Las páginas que dejaste en blanco son para que vuelvas y releas lo que escribiste, puedes extenderte, describir más cosas hasta cubrir las dos, o bien, puedes utilizar esas páginas para ilustrar tu historia (como te había sugerido antes).

7. En el resto de las páginas que te quedan libres, hacia adelante, la idea es que mezcles estos cuatro elementos que acabamos de explorar y ahora sí escribas una historia.

Podrías empezar diciendo, por ejemplo: Se llamaba Plácido Buena suerte, pero tenía una apariencia que inspiraba malos presagios: era pálido, alto y ojeroso, le faltaban cuatro dientes y usaba siempre un falso abrigo de piel que hacía pensar en un gato negro. Vivía solo en una casa grande y vieja en medio del campo. El techo, lleno de agujeros, y las nubes, cargadas siempre de agua, lo habían obligado a malvivir entre paraguas abiertos dentro de la casa. Con su andar torpe rompía espejos, derramaba vasos, tiraba la sal. Y a pesar de todo, él deseaba con todas sus fuerzas: encontrar un trébol de cuatro hojas.

Continúa la historia concentrándote en la acción. ¿Qué sucederá ahora con el personaje? ¿Cómo hará para conseguir su deseo? Recuerda que deberás incorporar algo, *¿el quinto elemento?*, para poder avanzar: un conflicto, algo que le impida conseguir al personaje eso que desea. ¿En qué termina? ¿Consigue lo quiere? ¿Encuentra otra cosa? ¿Tendrá segunda parte?

8. Al final engrapa las hojas, decora un poco la portada (puedes agregar una hoja extra más gruesa, tipo cartón, si quieres que se vea más “acá”), escribe en la contraportada un resumen de tu historia y compártelo a todos tu primer libro. Tu personaje y tú reconstruidos.

### **Cierre:**

Socializar las historias de los niños a partir de la grabación de un video y proyectarla en plenaria.

Los niños exponen sus historias a través de la lectura y otro compañero los graba con el celular y las *ipad*.

Escucha las presentaciones de las producciones de sus compañeros

Reflexionar sobre la escritura de la historia

Contestar la Rúbrica de evaluación

**Producto:** Historia escrita por los niños y niñas  
Diferentes creaciones digitales

**Actividad 4. “Mis manos”**

**Objetivo**

1. Describir qué habilidades digitales apropian los infantes de la Ciudad de los Niños a partir del taller de Edu-entretenimiento.
2. Analizar cómo los infantes de la Ciudad de los Niños apropian las habilidades digitales para la adquisición de capacidades a partir del taller de Edu-entretenimiento.

3. Promover habilidades digitales en los infantes de la Ciudad de los Niños a través de dispositivos y herramientas digitales, mediante prácticas de comunicación, participativas e interactivas, siendo ellos los actores principales de su apropiación para el desarrollo de sus capacidades.

**Participantes** Niños y niñas de primero a sexto grado de la Ciudad de los Niños

**Tiempo** Dos sesiones aproximadamente

**Materiales**

- Hoja con la imagen de las manos (izquierda y derecha)
- Lápiz
- Colores
- Hojas de colores

**Instrumentos y herramientas digitales**

- Cámara fotográfica
- Computadora
- Bocinas
- Ipad*
- Cañón
- Proyector
- Ipad*
- Teléfono celular

**Secuencia de acciones**

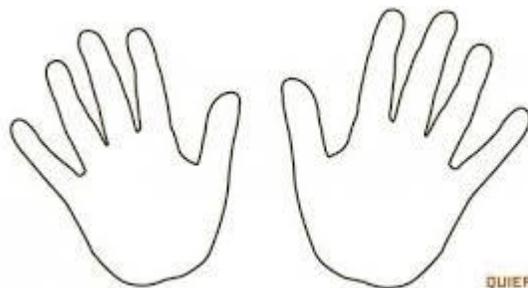
**Inicio:**

Indagar con los niños y niñas acerca de las cualidades y debilidades de las personas

Enfatizar con los niños y niñas la necesidad de identificar y valorar las características que los hacen personas únicas y valiosas.

**Desarrollo:**

Entregar a los niños y niñas una hoja con la imagen de unas manos



QUIERODIBUJOS.COM

Solicitar a los niños y niñas que, dentro de los dedos de la mano izquierda, escriba sus cualidades y alcances personales y en los dedos de la mano derecha, sus áreas de oportunidad.

**Cierre:**

Colocar las manos en un dibujo que simula un árbol



© Can Stock Photo - esp27062638

Motivarlos a leer sus respuestas y compartirlas

Hacer comentarios que refuercen las ideas expuestas por los alumnos

Reflexionar y socializar sobre las expresiones de sus compañeros

Realizar la Rúbrica de evaluación

**Producto** Los dibujos de las manos con las cualidades y áreas de oportunidad.  
Diferentes producciones digitales

**Actividad 5.**

**“Historietas digitales”**

<b>Objetivo</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Describir qué habilidades digitales apropian los infantes de la Ciudad de los Niños a partir del taller de Edu-entretenimiento.</li> <li>2. Analizar cómo los infantes de la Ciudad de los Niños apropian las habilidades digitales para la adquisición de capacidades a partir del taller de Edu-entretenimiento.</li> <li>3. Promover habilidades digitales en los infantes de la Ciudad de los Niños a través de dispositivos y herramientas digitales, mediante prácticas de comunicación, participativas e interactivas, siendo ellos los actores principales de su apropiación para el desarrollo de sus capacidades.</li> </ol>
<b>Participantes</b>	Niños y niñas de primero a sexto grado de la Ciudad de los Niños
<b>Tiempo</b>	Dos sesiones aproximadamente
<b>Materiales</b>	<p>Hojas blancas</p> <p>Colores</p> <p>lápiz</p>
<b>Instrumentos herramientas digitales</b>	<p>y Cámara fotográfica</p> <p>Computadora</p> <p>Bocinas</p> <p><i>Ipad</i></p> <p>Cañón</p> <p>Proyector</p> <p><i>Ipad</i></p> <p>Teléfono celular</p>

Aplicación: *Comic Captions*

### Secuencia de acciones

#### Inicio:

Reunir a los niños y niñas en equipos de cinco integrantes.

Promover la participación de los niños y niñas para realizar sus historietas digitales.

#### Desarrollo:

Preparación de los niños para contar su cuento:

- Familiarizar a los niños y niñas con el uso de la aplicación para realizar sus historietas contenido y las imágenes.
- Ordenar las láminas de las ilustraciones en orden para contar su historia
- Practicar la elaboración de sus historietas digitales.

#### Cierre:

Presentar las historias de los niños

- Invitar a los niños y niñas a ubicarse de manera cómoda para ver y escuchar las historietas.
- Proyectar las historietas producidas por los niños y niñas.
- Contestar la rúbrica de evaluación

#### Productos

Historietas digitales

**Actividad 6. “Autoretrato en foto”**

**Objetivo**

1. Describir qué habilidades digitales apropian los infantes de la Ciudad de los Niños a partir del taller de Edu-entretenimiento.
2. Analizar cómo los infantes de la Ciudad de los Niños apropian las habilidades digitales para la adquisición de capacidades a partir del taller de Edu-entretenimiento.
3. Promover habilidades digitales en los infantes de la Ciudad de los Niños a través de dispositivos y herramientas digitales, mediante prácticas de comunicación, participativas e interactivas, siendo ellos los actores principales de su apropiación para el desarrollo de sus capacidades.

**Participantes** Niños y niñas de primero a sexto grado de la Ciudad de los Niños

**Tiempo** 2 sesiones aproximadamente

**Materiales** Hoja para realizar el autoretrato

**Instrumentos y herramientas digitales**

- Cámara fotográfica
- Computadora
- Bocinas
- Ipad*
- Cañón
- Proyector
- Ipad*
- Teléfono celular

**Secuencia de acciones**

**Inicio:**

Explicar a los niños y niñas que cada biografía es diferente porque cada persona tiene una historia, experiencias y formas de ser distintas que la hacen única y valiosa.

➤ Solicitar a los niños que realicen su autoretrato con las siguientes consignas:

- Descripción general: realizar una descripción breve, con sus datos más relevantes
- Descripción física: describir de una manera detallada las principales características
- Biografía: hacer un relato de su vida
- Aficiones y gustos: describir lo que le gusta o le divierte
- Lo que no le gusta: enunciar las cosas que odia o le disgustan
- Adjetivos que lo definen: hacer una lista con todos sus atributos
- Relación con las demás personas: definir la manera de interactuar con los demás

**Desarrollo:**

Elaborar el autorretrato

Durante la actividad, revisar los trabajos y orientar a los alumnos para que señalen cualidades positivas de su persona, como sus logros y lo que más les gusta de ellos mismos, entre otros aspectos.

Enfatizar que valorar nuestra persona contribuye a fortalecer la autoestima.



**Cierre:**

Socializar con el trabajo realizado por los estudiantes:

Solicitar a los alumnos que, de manera voluntaria, compartan su autobiografía con el grupo proyectándolo a través del cañón.

Cerrar la sesión reforzando la importancia de reconocer que cada persona tiene características que la hacen única y valiosa.

Complementar las ideas expuestas en las participaciones de los alumnos.

Reflexionar sobre su autorretrato.

**Producto**                      Autoretratos digitales  
    Diferentes producciones digitales

**Actividad 7. Mi trailer-movie: “Función de cine, ¿qué historia quieres contar?”**

**Objetivo**                      1. Describir qué habilidades digitales apropian los infantes de la Ciudad de los Niños a partir del taller de Edu-entretenimiento.  
    2. Analizar cómo los infantes de la Ciudad de los Niños apropian las habilidades digitales para la adquisición de capacidades a partir del taller de Edu-entretenimiento.  
    3. Promover habilidades digitales en los infantes de la Ciudad de los Niños a través de dispositivos y herramientas digitales, mediante prácticas de comunicación, participativas e interactivas, siendo ellos los actores principales de su apropiación para el desarrollo de sus capacidades.

**Participantes**                      Niños y niñas de primero a sexto grado de la Ciudad de los Niños

**Tiempo**                              Dos sesiones aproximadamente

**Materiales**                      App iMovie  
    Juguetes  
    Accesorios de disfraces  
    Celular  
    *Ipad*  
    Tripee

**Instrumentos  
 herramientas  
 digitales**                      y    Cámara fotográfica  
    Computadora  
    Bocinas  
    Ipad  
    Cañón  
    Proyector

Ipad  
 Teléfono celular  
 Aplicación: iMovie

**Secuencia de acciones**

**Inicio:**

Elaborar la historia que se va a contar en equipos de 5

Asignación de roles dentro del equipo de trabajo:

- **Coordinador:** encargado de asumir tareas de liderazgo de grupo, dinamiza, aporta, ayuda...y asegura que se cumpla el trabajo en las fechas previstas.
- **Portavoz:** encargado de dar voz a las animaciones.
- **Fotógrafo:** se encarga de manejar la cámara de la tableta y/o celular.
- **Decorador:** decora el set de acuerdo con lo que transcurre en la historia, busca y prepara materiales.
- **Músico:** propone temas musicales, ritmos, tiempos, instrumentos que puedan incorporarse en el trabajo, producto final, presentación, difusión...

**Desarrollo:**

1. Seleccionar los objetos que se van a emplear en el “trailer-movie”
2. Elegir un espacio para hacer el “trailer-movie”
3. Colocar el celular, tablet en un tripie. Usar el *Ipad*
4. Decorar el set de acuerdo con lo que transcurre en la historia
5. Manos a la obra: se comienza la grabación a los personajes en las locaciones elegidas.

**Cierre:**

Organizar una “Función de cine” para proyectar los videos elaborados por los niños.

Reflexione acerca de las historias de cine presentadas.

Complementar las ideas expuestas en las participaciones de los alumnos.

Contestar la rúbrica de evaluación

**Producto** Trailer-movie

**Actividad 8. “El árbol de mi vida”**

**Objetivo**

1. Describir qué habilidades digitales apropian los infantes de la Ciudad de los Niños a partir del taller de Edu-entretenimiento.
2. Analizar cómo los infantes de la Ciudad de los Niños apropian las habilidades digitales para la adquisición de capacidades a partir del taller de Edu-entretenimiento.
3. Promover habilidades digitales en los infantes de la Ciudad de los Niños a través de dispositivos y herramientas digitales, mediante prácticas de comunicación, participativas e interactivas, siendo ellos los actores principales de su apropiación para el desarrollo de sus capacidades.

**Participantes** Niños y niñas de primero a sexto grado de la Ciudad de los Niños

**Tiempo** Dos sesiones aproximadamente

**Materiales**

- Una imagen de un árbol con preguntas para responder
- Colores
- Lápiz

**Instrumentos y herramientas digitales**

- Cámara fotográfica
- Computadora
- Bocinas
- Ipad
- Cañón
- Proyector
- Ipad
- Teléfono celular

**Secuencia de acciones**

**Inicio:**

Realizar una reflexión acerca de la etapa de la vida en la que se encuentran los niños y niñas.

**Desarrollo:**

Incentivar a los niños y niñas a realizar su Proyecto de vida guiándose con la imagen que se presenta a continuación.



**Cierre:**

Reflexionar y socializar sobre el Proyecto de vida de los niños y niñas.

Contestar la rúbrica de evaluación

**Productos** Producciones digitales sobre el tema

**Actividad 9. “Ciudadanía Digital”**

- Objetivo**
1. Describir qué habilidades digitales apropian los infantes de la Ciudad de los Niños a partir del taller de Edu-entretenimiento.
  2. Analizar cómo los infantes de la Ciudad de los Niños apropian las habilidades digitales para la adquisición de capacidades a partir del taller de Edu-entretenimiento.
  3. Promover habilidades digitales en los infantes de la Ciudad de los Niños a través de dispositivos y herramientas digitales, mediante prácticas de

comunicación, participativas e interactivas, siendo ellos los actores principales de su apropiación para el desarrollo de sus capacidades.

**Participantes** Niños y niñas de la Ciudad de los Niños

**Tiempo** Dos sesiones aproximadamente

**Instrumentos y herramientas digitales**

- Cámara fotográfica
- Computadora
- Bocinas
- iPad
- Cañón
- Proyector
- Teléfono celular

**Secuencia de acciones**

**Inicio:**

Indagar con los niños y niñas acerca de:

¿Cómo intervenir en los problemas de convivencia, maltrato o discriminación que pueden darse en las redes sociales?

¿Cómo ayudar a los jóvenes en la construcción de criterios preventivos, cuando esto remite a ámbitos en los que ellos se manejan con más naturalidad que nosotros?

¿Qué habilidades se deben formar teniendo en cuenta el contexto de sobre abundancia de información en el que vivimos?

**Desarrollo:**

- Presentar situaciones que representan el uso positivo de las TIC y también ejemplos hipotéticos de experiencias negativas sobre las cuales trabajar con distintas problemáticas relacionadas con la protección para su privacidad para prevenir situaciones de ciberbullying y acoso:

Conocer los aspectos técnicos de algunas plataformas para resguardar la información privada y evitar amenazas informáticas.

- Aprender sobre cada sitio. Leer las políticas de seguridad y condiciones de uso para conocer qué información se hará pública.
- No publicar información privada. Así como no entregamos la llave de nuestra casa a un desconocido, de la misma manera no debemos compartir nuestros datos personales (nombres, teléfonos, contraseñas, dirección de la casa, escuela, etc.) de forma indiscriminada.
- Evaluar los tipos de correos electrónicos que se reciben. Es común que se falsifiquen mensajes y sitios web de las diferentes plataformas, con el objetivo de obtener datos e información sensible de los usuarios. Asimismo, se recomienda evitar hacer clic en links sospechosos.
- Utilizar contraseñas seguras y no compartirlas con nadie. Es importante crear contraseñas fácilmente de recordar, pero difíciles de adivinar para otros. En lo posible, no utilizar fechas de cumpleaños, números de documento o nombres de familiares y, en general, información que se puede obtener por otros medios.
- Evaluar los contactos con desconocidos. Aunque una de las premisas de Internet es conectarnos con las personas en cualquier lugar del mundo, se deben tener presentes los riesgos de agregar a desconocidos a nuestra red de contactos.
- Cuidar los detalles de las fotografías. Al momento de compartir públicamente fotografías, se debe evitar que revelen información personal, como patentes de los autos, placas con nombres de las calles, ropa con el nombre de la escuela, etc.
- La confianza como principal estrategia. Mantener una comunicación activa con los estudiantes, para que se sientan cómodos a la hora de compartir sus experiencias, permitirá prevenir situaciones tales como el ciberacoso, el grooming, el sexting y orientarlos sobre la manera de actuar en estos casos.
- Reflexionar acerca de los derechos y obligaciones de la Ciudadanía digital.

<b>CIUDADANÍA DIGITAL</b>	
<b>DERECHOS</b>	<b>OBLIGACIONES</b>
Derecho a la privacidad. Elegir qué datos queremos que sean públicos, cuáles compartir de forma privada, sólo con unos pocos, y cuáles son íntimos.	Respetar al otro. Como en cualquier otro ámbito, nadie debe utilizar la Red para burlarse, molestar o avergonzar a otro.
Derecho a expresarnos libremente. Aprovechar todas las posibilidades que nos da la Red para opinar, comentar, subir información y producciones propias.	No discriminar. Antes de poner “me gusta” o difundir información de otra persona, reflexionar acerca de cómo reaccionaría cada uno de nosotros ante esa situación.
Derecho a navegar seguros. Que nuestros datos de navegación no nos pongan en riesgo.	No agredir.
Derecho a ser protegidos por los adultos responsables.	Respetar la privacidad de los demás. No publicar ni reenviar imágenes o datos que pertenecen a la intimidad de una persona.
En caso de sentirse agredidos, acosados, o amenazados siempre recurrir a un adulto de confianza.	

Denunciar a las personas o instituciones que violan derechos.

Derecho a ser respetados y a no ser discriminados.

Fuente: [www.nuestrolugar.com.ar](http://www.nuestrolugar.com.ar)

- Hacer un colash digital sobre los derechos y deberes de ciber ciudadano.

**Cierre:**

- Presentar los colash digitales.
- Reflexionar acerca de la convivencia digital pacífica y responsable.
- Contestar la rúbrica de evaluación

**Productos**

Producciones Digitales

**Actividad 10. “Revista Digital”**

**Objetivo**

1. Describir qué habilidades digitales apropian los infantes de la Ciudad de los Niños a partir del taller de Edu-entretenimiento.
2. Analizar cómo los infantes de la Ciudad de los Niños apropian las habilidades digitales para la adquisición de capacidades a partir del taller de Edu-entretenimiento.
3. Promover habilidades digitales en los infantes de la Ciudad de los Niños a través de dispositivos y herramientas digitales, mediante prácticas de comunicación, participativas e interactivas, siendo ellos los actores principales de su apropiación para el desarrollo de sus capacidades.

**Participantes**

Niños y niñas de la Ciudad de los Niños

**Tiempo**

Cuatro sesiones aproximadamente

**Instrumentos y herramientas digitales**

- y Cámara fotográfica
- Computadora
- Bocinas
- iPad
- Cañón
- Proyector
- Teléfono celular

**Secuencia de acciones**

**Inicio:**

Convocar a un foro presencial o virtual que involucre a los integrantes de la Comunidad de la Ciudad de los Niños para participar en la propuesta temática y la elaboración de contenido que integre la revista digital.

Si se dificulta la organización de un encuentro presencial, se intentará hacer un proyecto virtual para la coordinación y participación del grupo de alumnos, docentes y personal que labora en la Ciudad de los Niños. Para ello se implementarán herramientas como redes sociales, *mail*, etc., además de la plataforma elegida para hacer la publicación.

**Desarrollo:**

Elaborar una revista digital que difunda las temáticas propuestas por los participantes en el foro además de contenidos como: ciudadanía digital, redes sociales, uso responsable de las tecnologías, huella digital, derechos de los niños y niñas, etc.

**Cierre:**

Reflexionar y socializar sobre el Proyecto de la Revista Digital con la Comunidad que conforma la Ciudad de los Niños.

Contestar la rúbrica de evaluación

**Productos** Diferentes Producciones digitales para el proyecto de la revista digital

**Actividad 11. “Fan Page Expresiones de la Ciudad de los Niños”**

- Objetivo**
1. Describir qué habilidades digitales apropian los infantes de la Ciudad de los Niños a partir del taller de Edu-entretenimiento.
  2. Analizar cómo los infantes de la Ciudad de los Niños apropian las habilidades digitales para la adquisición de capacidades a partir del taller de Edu-entretenimiento.
  3. Promover habilidades digitales en los infantes de la Ciudad de los Niños a través de dispositivos y herramientas digitales, mediante prácticas de comunicación, participativas e interactivas, siendo ellos los actores principales de su apropiación para el desarrollo de sus capacidades.

**Participantes** Niños y niñas de la Ciudad de los Niños

**Tiempo** Cuatro sesiones aproximadamente

- Instrumentos y herramientas digitales**
- Cámara fotográfica
  - Computadora
  - Bocinas
  - iPad
  - Cañón
  - Proyector
  - Teléfono celular

**Secuencia de acciones**

**Inicio:**

Explorar las posibilidades y capacidades digitales de los niños y niñas para elaborar una Página Web o Fan Page.

**Desarrollo:**

Armar una página web o fan page de la escuela, para dar a conocer el proyecto pedagógico de forma dinámica y participativa. Se involucraría a los docentes de la

escuela para dar a conocer y publicar las actividades que realizan los niños y niñas en cada curso.

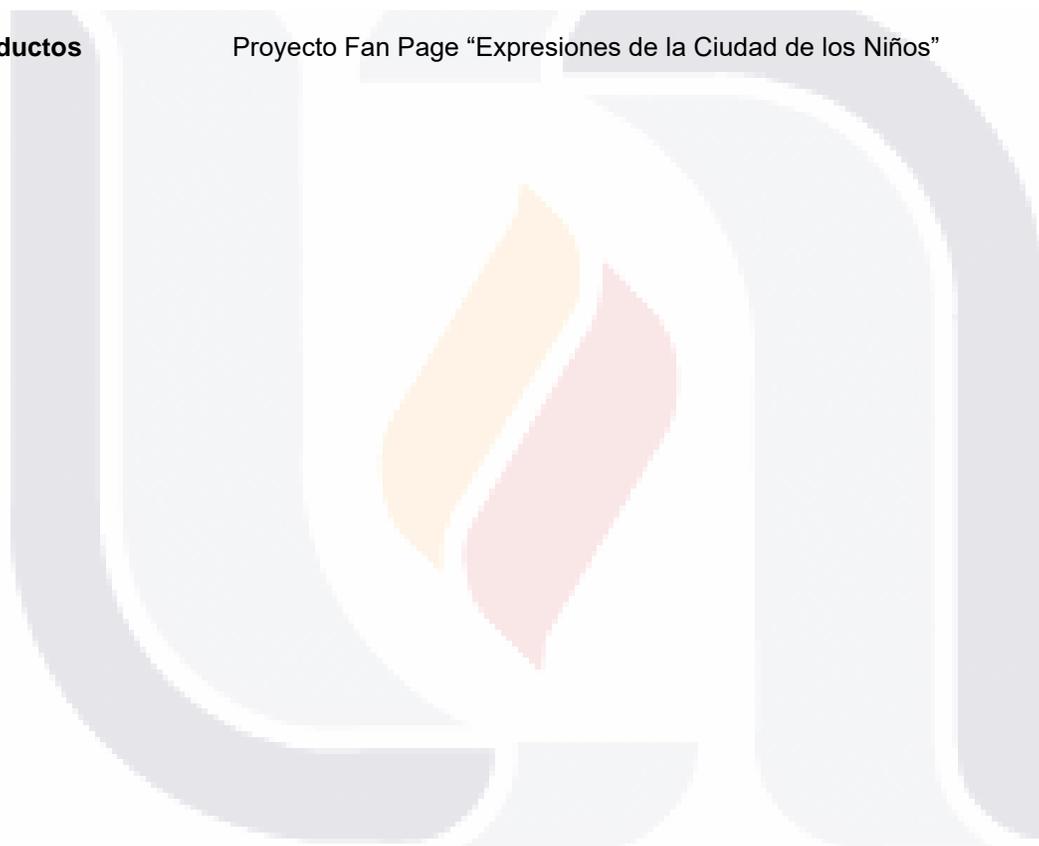
**Cierre:**

Reflexionar y socializar sobre el Proyecto de “Expresiones de la Ciudad de los Niños.”

Contestar la rúbrica de evaluación

**Productos**

Proyecto Fan Page “Expresiones de la Ciudad de los Niños”



### Anexo 3. Consentimiento Informado



El presente estudio se titula “Infancias, prácticas comunicativas para la adquisición de capacidades para el desarrollo” es realizado por Solyenitzin Bravo Ponce, Doctorante del Doctorado en Estudios Socioculturales en la Universidad Autónoma de Aguascalientes. El objetivo del trabajo es conocer qué tipo de capacidades para el desarrollo pueden adquirir los infantes al proponerles estrategias de Edu-entretenimiento, usando dispositivos de comunicación digital. Su participación es muy importante para cumplir este objetivo, y servirá para conocer más sobre el desarrollo de las capacidades para el desarrollo de los niños y niñas.

La colaboración y participación de los niños y niñas a su cargo es muy valiosa ya que formaran parte esencial para desarrollar las estrategias de Edu-entretenimiento para llevar a cabo el proyecto. Dicho estudio se realizará de octubre a marzo de 2020, en las instalaciones de la Ciudad de los Niños. Su participación es completamente voluntaria, por lo que, si así lo considera, tiene derecho a suspenderla.

La información recopilada en esta investigación a través de las acciones que se llevarán a cabo incluye actividades lúdicas y recreativas que involucran prácticas comunicativas de producción de contenidos a partir de diferentes estrategias de Edu-entretenimiento como: textos, comunicación oral, comunicación escrita, dibujos, dramatizaciones y uso de dispositivos de comunicación digital. Se elaborarán grabaciones en audio y video, así como toma de fotografías en las dinámicas participativas. La información recabada será confidencial y se utilizará solo con fines educativos. Se informa que los audios se transcribirán y se analizarán. Para respetar la confidencialidad, este material será resguardado en un lugar seguro y etiquetado con una clave. Asimismo, al reportar la información, se garantiza proteger el anonimato, remplazando los nombres de los niños y niñas por un pseudónimo.

Se hace de su conocimiento que, al finalizar la participación, se hará una devolución de información para que conozca los resultados preliminares y de qué manera aportaron al estudio.

Yo Solyenitzin Bravo Ponce, me comprometo a cumplir las condiciones de confidencialidad y anonimato plasmadas en este documento, así como a respetar la decisión de los participantes.

Fecha \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

Yo \_\_\_\_\_ he leído el documento de consentimiento informado, he comprendido en qué consiste la participación en el estudio “Infancias, prácticas comunicativas para la adquisición de capacidades para el desarrollo”, he resuelto las dudas que me han surgido al respecto, y con base en ello ACEPTO participar en el estudio en cuestión.

Fecha \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

