

SERIE VIDA COTIDIANA Y TECNOLOGÍA

# Yo me comprometo

Comunidad y tecnología: una alianza que te involucra

+ CONECTADOS  
+ COUECTIVADOS  
*la revista*

conectar igualdad



 Ministerio de  
Educación  
Presidencia de la Nación

**4**  
entrevista  
Las nuevas tecnologías,  
herramientas para  
potenciar la mente

**17**  
programas  
Imágenes  
para tu  
comunidad

**20**  
tecnología para todos  
Espacios de  
participación

**28**  
proyecto  
Un logo para  
tu comunidad

**Presidenta de la Nación**  
Dra. Cristina Fernández de Kirchner

**Jefe de Gabinete de Ministros**  
Dr. Juan Manuel Abal Medina

**Ministro de Educación**  
Prof. Alberto E. Sileoni

**Secretario de Educación**  
Lic. Jaime Perczyk

**Jefe de Gabinete**  
A. S. Pablo Urquiza

**Subsecretario de Equidad y Calidad Educativa**  
Lic. Eduardo Aragundi

**Subsecretaría de Planeamiento Educativo**  
Prof. Marisa Díaz

**Subsecretario de Coordinación Administrativa**  
Arq. Daniel Iglesias

**Directora Ejecutiva del INET**  
Prof. María Rosa Almandoz

**Directora Ejecutiva del INFOD**  
Lic. Verónica Piovani

**Directora Nacional de Gestión Educativa**  
Lic. Delia Méndez

**Gerente General de Educ.ar S. E.**  
Lic. Rubén D'Audía

**Integrantes del Comité Ejecutivo  
del Programa Conectar Igualdad**

**Por ANSES**

**Director Ejecutivo de la ANSES**  
Lic. Diego Bossio

**Directora Ejecutiva del Programa Conectar Igualdad**  
Dra. Silvina Gvirtz

**Por Ministerio de Educación**

**Secretario de Educación**  
Lic. Jaime Perczyk

**Subsecretario de Equidad y Calidad Educativa**  
Lic. Eduardo Aragundi

**Coordinadora General del Programa Conectar Igualdad**  
Mgr. Cynthia Zapata

**Directora del Portal Educ.ar**  
Patricia Pomiés

**Por Jefatura de Gabinete de Ministros**

**Subsecretario de Tecnologías de Gestión**  
Lic. Mariano Greco

**Por Ministerio de Planificación**

**Secretario Ejecutivo del Consejo Asesor del SATVD-T**  
Lic. Luis Vitullo

**Asesor del Consejo Asesor del SATVD-T**  
Emmanuel Jaffrot

conectar igualdad

educar

encuentro

PAKA

tec  
TECHNOLOGY

pp. 4-5



p. 13



2. tecnología para todos  
El Festival Conectar

4. entrevista  
Alberto Croce  
Las nuevas tecnologías,  
herramientas para  
potenciar la mente

6. tecnología para todos  
La comunidad

10. tecnología para todos  
Los movimientos  
juveniles

13. creadores  
La Franja Joven  
del Canal Encuentro

14. tecnología para todos  
Un poco de historia

17. programas  
Imágenes para tu  
comunidad

18. notas

20. tecnología para todos  
Espacios de  
participación

22. test  
¿Tu comunidad te ofrece  
espacios de participación?

26. tecnología para todos  
Comunidades  
autosustentables

28. proyecto  
Un logo para tu comunidad

32. cuidados de la net

# SUMARIO

p. 17



pp. 18-19



pp. 28-31



p. 32



*El Festival Conectar es una propuesta del Ministerio de Educación de la Nación por la cual se ofrecen talleres de arte interactivo, cultura digital e innovación, entre otros. ¿Querés saber de qué se trata?*

# El festival CONECTAR

La intención de los talleres del Festival Conectar es que los jóvenes conozcan ciertos contenidos y experiencias y que puedan introducir al arte en sus trabajos en el aula, para aprender a partir de la creatividad y los intereses de cada uno.

Si te interesan los Festivales Conectar, podés poner "me gusta" en "Festival Conectar" en Facebook, o entrar en [www.festivalconectar.edu.ar](http://www.festivalconectar.edu.ar). Allí, encontrarás información sobre los festivales hechos en variados puntos del país, podrás ver algunos videos de los diferentes talleres, e informarte sobre lo que se viene.

Estos Festivales se enmarcan dentro del Programa Conectar igualdad, que entrega una computadora a cada alumno de las escuelas secundarias públicas de todo el país, y es por eso que se trabaja con contenidos digitales, nuevas tecnologías e innovación.

Festival Conectar recorre todo el país dando a conocer nuevos enfoques para aprender y enseñar. Los talleres tienen una primera parte presencial y luego un seguimiento virtual. La creatividad, la tecnología, la diversión y el dinamismo son los protagonistas de estos talleres y el objetivo final es que todas estas cuestiones sean incorporadas dentro de un aula digital. En esto último, todos colaboran desde sus intereses y habilidades.

En los talleres, podrás profundizar sobre los programas que están en la netbook: para sacar fotos, filmar, editar imágenes, videos o música. Con todo esto, podrás armar un obra artística, un juego interactivo o lo que se te ocurra. Si te interesa la propuesta, en la página podés ver los contenidos que se trabajan en cada uno y elegir en cuál te gustaría participar.



+INFO  
festivalconectar.educ.ar

# Las nuevas *tecnologías*, herramientas *para* *potenciar la mente*

*Que las nuevas tecnologías se conviertan en verdaderas herramientas de transformación social y que el acceso a ellas sea posible para todos es el desafío que se planteó Alberto Croce, director de la Fundación SES (Sustentabilidad, Educación y Solidaridad). Los especialistas que trabajan en la Fundación creen que en los movimientos juveniles está la clave para contribuir al crecimiento y al bienestar de las comunidades.*

## *¿Por qué nos agrupamos en comunidades?*

Los seres humanos nacemos en comunidad. Nacemos de una madre, en una familia, con un entorno. Si el ser humano se queda solo, muere. Eso nos hace formar grupos y no vivir solos. Las comunidades nos ayudan a desarrollar nuestras capacidades y nos transfieren la cultura, elementos constitutivos de nuestra identidad, que superan lo biológico. Necesitamos vincularnos e interactuar, enriquecer la comunidad en la que vivimos y ser parte de ella.

## *¿Qué es un movimiento juvenil?*

Hay organizaciones sociales con distintas finalidades. Algunas están formadas exclusivamente por jóvenes, que tienen algún tipo de interés común y que sostienen una causa en particular; hoy en día, pueden estar ligados a algún activismo social, desde lo ambiental, lo educativo, lo social, lo económico, lo artístico, lo deportivo... Además, hay organizaciones juveniles en los barrios, en los clubes, con fuerte participación social. En los últimos años, estamos viendo un refloramiento de la participación de los jóvenes en la política, porque la ven como una herramienta de transformación y de mejoras.

## *¿Qué encuentran los jóvenes al formar parte de un movimiento?*

Una de las cuestiones se vincula con la formación de la identidad. La identidad se construye en interacción con otros, y los movimientos juveniles les permiten a los jóvenes reconocerse a partir de cómo son reconocidos por otros. Este tipo de identidad fortalece la posibilidad de ser y de canalizar energía... Eso después se convierte en acciones concretas de transformación, mejoras sociales, propuestas, denuncias, críticas, compromiso con la realidad...

### *¿Qué aportan las nuevas tecnologías al desarrollo de las comunidades?*

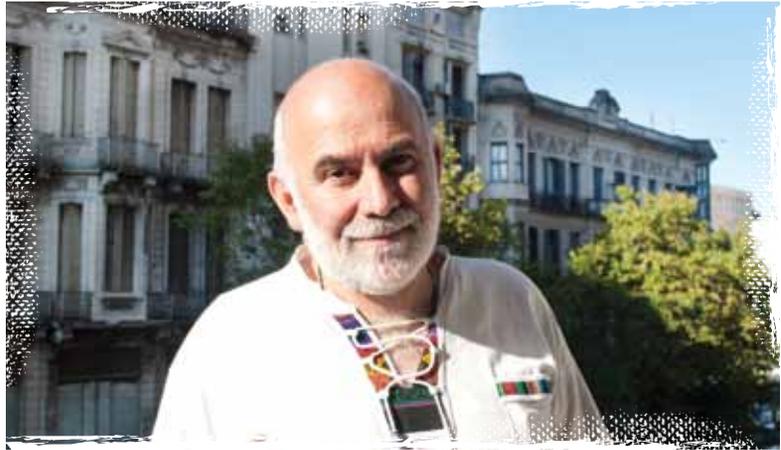
En el contexto actual, tienen un lugar cada vez más retroalimentador. No solo sirven de soporte a cosas nuevas, sino que se generan a partir de las cosas nuevas que pasan. Los usuarios son activos, y las redes son producto de lo que la gente hace. Tienen una enorme potencialidad de desarrollo. Es tan fuerte que pone en juego y en discusión otras cosas, como el uso que se hace de la tierra para estar comunicados: no logramos resolver aún cómo cuidar este mundo y evolucionar, sin dañarlo.

### *¿Cómo influyen las nuevas tecnologías en la organización de los movimientos juveniles?*

Hoy, es casi imposible imaginar un movimiento juvenil que no tenga soporte en las nuevas tecnologías. Creo que Facebook es la red más usada. Es el espacio en el que se les dio lugar a grupos, comunidades, anuncios, que permiten que los jóvenes generen sus propios espacios.

### *¿Cómo pueden las nuevas tecnologías generar nuevos contenidos?*

Las nuevas tecnologías no generan contenidos, sino que permiten el acceso a ellos y su difusión. En la educación popular, sabemos que el método es parte del



contenido; por eso, el proceso de aprender con las nuevas tecnologías también es un contenido. La computadora es una herramienta que prolonga la mente, donde está la verdadera potencialidad.

### *¿Se abren nuevos espacios para la expresión y el arte a partir de las nuevas tecnologías?*

Por supuesto, porque estamos hablando de la expansión de la mente, y las computadoras también ayudan a expresar sentimientos, afectos. El tema es que la potencialidad es muy fuerte. Se abre una cultura nueva a partir de todo esto, que requiere una manera distinta de pensar. Hay un campo gigantesco para explorar...

### *¿Qué competencias deben tener los jóvenes para desarrollarse en el siglo XXI?*

Competencia para trabajar en equipo, para ejercer la ciudadanía, los derechos... El espíritu crítico es importante. Es tanta la información que se recibe, que se vuelve fundamental la capacidad de distinguir entre la información relevante y la que no lo es. Otra capacidad es la de pensar con lógica de red. Tenemos que enseñarles a los jóvenes el recorrido mental para buscar datos o información, y que no existe un solo camino o resultado, sino que siempre puede ser diverso.☹

La Fundación SES es una organización sin fines de lucro que trabaja por la inclusión educativa, social, política y económica de los jóvenes con menores oportunidades. Así, incide en la transformación del sistema educativo e impulsa procesos de participación juvenil en las políticas públicas. La Fundación SES trabaja en tres ámbitos: educación, buscando repercutir en los planes educativos —en la actualidad, implementa el programa nacional “Todos a Estudiar” con el Ministerio de Educación—; trabajo, desarrollando estrategias para la inclusión laboral y económica; y protagonismo juvenil, impulsando acciones para la formación de jóvenes, y apoyando iniciativas y programas que fortalecen las redes juveniles.

+INFO

<http://www.fundses.org.ar/index.html>



# La comunidad



*Vivir en comunidad es compartir acciones, valores, creencias, y una cultura particular. En una comunidad, hay sentido de pertenencia y una identidad común, que hace que sus integrantes se movilicen por las mismas metas. Seguro que vos tenés las tuyas.*

## **Nos agrupamos en comunidades**

Las personas forman parte de múltiples comunidades. Por ejemplo, pueden ir una vez por semana al club de barrio donde se encuentran con su equipo de fútbol, y luego juntarse a cenar con los amigos del colegio y, además, tener un grupo de amigos de la facultad, etcétera.

Sin embargo, si bien hay diversas comunidades, todas ellas están compuestas por personas con una identidad, intereses y objetivos en común. Las comunidades pueden o no tener una ubicación física. Un grupo de fútbol, un barrio, una banda de rock, los compañeros de un club, un centro cultural, un cuartel de bomberos, un campamento, una asociación religiosa

son ejemplos de comunidades. A veces, surgen como espacios donde reflexionar, debatir, compartir e intercambiar acciones.

Internet y sus múltiples canales de comunicación, como por ejemplo los foros, la mensajería instantánea, el correo electrónico, los blogs y los fotologs, son herramientas que ayudan a compartir ideas e información y se han vuelto fundamentales, en el siglo XXI, para la generación de nuevas comunidades.

## **Las comunidades tecnológicas**

A medida que pasa el tiempo, más personas se conectan desde sus computadoras, tablets, etcétera. Es difícil escapar a la conectividad; las personas se unen a una red social, crean blogs o

fotologs, escriben en foros y así forman parte de esta gran comunidad, la comunidad web.

Las redes sociales sirven para que los individuos, los grupos y las instituciones interactúen, aunque no se conozcan en persona. Gracias a internet, todos en el mundo pueden encontrar con quien compartir intereses, preocupaciones y necesidades. Las redes sociales pueden dar popularidad al anónimo, integración al discriminado e igualdad al diferente. En las redes sociales, todos participan para ser escuchados.

### Las redes sociales

**Facebook** (<http://www.facebook.com/>), **Google+** (<https://plus.google.com/>) y **Twitter** (<http://twitter.com/>), entre otras redes sociales, son espacios donde se da lugar a un grupo o una comunidad. También suelen ser una herramienta, un vehículo que permite la continuidad de los vínculos creados y la comunicación con ellos.

En Facebook, los grupos siempre cuentan con un creador o coordinador, y pueden tener diversas modalidades de participación; pueden ser privados, con invitación; o abiertos, a los cuales cualquier persona puede acceder. En general, los grupos se refieren a una temática en particular y tienen distintos tipos de contenidos, como noticias, comentarios, foros de debate, fotos, videos y eventos, entre otros.

Las redes sociales, como Facebook, Google+ y Twitter, permiten estar al día de las novedades de amigos, conocidos y familiares, y posibilitan el encuentro

de personas que no se ven hace mucho tiempo. En el pasado, cuando los alumnos terminaban el colegio, solo seguían en contacto con algunos compañeros por un tiempo, pero después con la mayoría se perdía la comunicación o, si se veían, era por algún encuentro casual.

**LinkedIn** (<http://www.linkedin.com/>) es una red social, pero de carácter profesional. Permite publicar diverso tipo de contenidos, como información personal y laboral, y, a través del perfil, generar redes y contactos entre colegas y amigos, los cuales colaboran en la búsqueda de empleo. Además, se pueden exponer preguntas y respuestas, formar grupos de interés, proponer debates y compartir artículos. Se trata de un currículum online, que se puede actualizar constantemente.

### Acortar las distancias

**Skype** (<http://www.skype.com>) es un programa que permite llamar en forma gratuita a cualquier otro usuario en cualquier parte del mundo. No solo posibilita las comunicaciones de voz, sino también de texto (chat) y las videoconferencias, si se tiene conectada una webcam. La aplicación cuenta con un sistema para llamar a los teléfonos de línea de casi todo el mundo, a cambio de tarifas muy bajas. El Skype sirve para mantener comunicados a los miembros de una comunidad como pueden ser, por ejemplo, los compañeros de un curso o amigos que se han ido a vivir a otra parte del país o del mundo.

Aunque estén a miles de kilómetros de distancia, el mundo virtual brinda la

## Los muros del pasado

Cuando no existía internet, si querías conocer las novedades de tu club, por ejemplo, tenías que ir hasta allí y fijarte en la cartelera. También había carteleras en los colegios, en las facultades, en las estaciones de tren, y en muchos lugares más. Varias de ellas siguen existiendo, pero la diferencia es que ya no son el medio principal de comunicación.





posibilidad de acercarnos a nuestros seres queridos. Antes, había que esperar días e incluso meses hasta recibir una carta de un familiar o un amigo, y podías pasar mucho tiempo sin saber algo de él. Con la web, esto ya no ocurre, nos enteramos de las buenas y las malas noticias en cuestión de minutos.

## Para todos los gustos

Los blogs aparecieron a fines de 1990, pero recién en 2005 se hicieron conocidos y comenzaron a ser utilizados de forma masiva. Son herramientas de publicación online que sirven, entre otras cosas, para contar historias. En los blogs, lo último que se publica es lo primero que aparece en la pantalla. Además, por lo general, cuentan con una lista de enlaces a otros blogs y tienen un sistema de comentarios para que los lectores puedan



escribir lo que deseen y conversar con el autor sobre lo que se publicó. El blog forma una comunidad de lectores. Hay blogs de diversos temas; cine, música, tecnología, literatura, educación, entre otros. Este tipo de herramienta permite que todos los usuarios sean potenciales generadores de contenidos. Interesante, ¿no?

## En busca de especialistas

Los foros son espacios virtuales en los cuales los usuarios pueden hacer preguntas y otros las responden. Las personas que forman parte de los foros mantienen conversaciones sobre temas en común o intereses compartidos. Por ejemplo, cuando tenés un problema con un programa de diseño, con el celular o simplemente querés saber dónde ir a cenar una noche, podés recurrir a un foro de discusión.

Mediante los foros se intercambian ideas y puntos de vista en un sistema muy similar al chat, pero en el cual los mensajes no necesariamente se contestan al instante.

En algunos foros, hace falta registrarse para participar, y en ellos se manejan códigos y lenguajes determinados que deben ser respetados.

## Compañeros de juego

Los juegos en red permiten la formación de comunidades a partir del entretenimiento. Con el



surgimiento de la web, se produjo una revolución en el mundo de los juegos; con una computadora y conexión a internet, podés compartir un momento lúdico con amigos virtuales de cualquier parte del mundo.

## ¿Conocés los CAJ?

Los CAJ (Centros de Actividades Juveniles) son parte del Programa Nacional de Extensión Educativa, destinado a los alumnos del Nivel Secundario. Tiene como objetivo crear nuevas formas de estar y de aprender en la escuela a través de la participación de los jóvenes en diferentes acciones organizadas en tiempos y espacios complementarios a la jornada escolar.

En los CAJ los estudiantes pueden participar de actividades educativas y recreativas vinculadas con el cuidado del ambiente y el disfrute de la naturaleza; la ciencia; el conocimiento y el uso de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías; el deporte y la recreación; el arte y la literatura.

Además, se desarrollan proyectos específicos que promueven encuentros juveniles, la instalación de radios escolares, ciclos de cine nacional, formación de espectadores de teatro y danza, y de promotores juveniles ambientales.☘

## Sin levante y con trabajo.

Rodrigo era mi última adquisición en Facebook. Un tipo con mil quinientos amigos, que nunca subía una foto propia, que se las daba de bohemio, emprendedor, profundo. Lo mantenía en el grupo de “tipos que pueden ser cualquier cosa”. Tipos con los que no me encontraría en lugares solitarios. Tipos a quienes no les aceptaría un caramelo. Igual nada de eso podía pasar. Rodrigo vivía en un pueblito en Catamarca, y de milagro tenía internet.

“Kiarita”, me escribió un día en el chat (listo, ya tenía ganada la apuesta). “¿No te querés venir para acá? Estoy armando un centro de computación, y sé que vos la tenés clarísima. Un poco de trabajo comunitario no te va a hacer mal”. “¿Pagan por eso?”. “Trabajamos para la comunidad, Kiara...”. “¿Y la comunidad no come, no se compra ropa, no sale?”. “Acá no mucho. Los jóvenes se rajan a las ciudades en cuanto pueden y estamos tratando de mantener unido al pueblo, por lo menos a través de las redes. Varias empresas nos donaron equipos y la telefónica nos va a proveer internet sin costo. Ahora necesito manos”. “¿La gente de allá no sale y tampoco tiene manos”. “Qué viva... necesito alguien que instale los routers, que programe y enseñe a las familias a conectarse”. “Si me enviás una foto tuya y tu nombre completo, lo puedo pensar”. “¿Me vas a googlear?”. “Solo para empezar...”. “Hecho”. Diez minutos más tarde recibí un mail con un archivo: una foto de mi primo Rodrigo, el que yo suponía que se había ido a estudiar a Córdoba y yo. Él de 6 años, yo de 3, los dos desnudos en la playa. ¿Cómo podía yo saber que ahora había caído en otro punto del mapa?

En cuanto a lo de Catamarca, estuvo bueno. Sí, muy bueno.



➔INFO

<http://www.me.gov.ar/currifom/mascaj2.html>

# Los movimientos juveniles

*Los movimientos juveniles son movimientos sociales. Persiguen acciones colectivas que tienen cierto nivel de organización, y su objetivo es lograr cambios en la sociedad. Quienes forman parte de un movimiento social comparten creencias, participan de manera activa y tienen un compromiso con su grupo. El mundo virtual parece estar hecho a medida para juntarse con otros.*



## **Los jóvenes en movimiento**

Los primeros indicios de una organización juvenil sin relación con organizaciones de adultos se remontan a Alemania, en 1896. Se la denominó *El movimiento de la juventud*, y uno de sus objetivos era vivir en libertad y tener un mayor contacto con la naturaleza. Más tarde, a este tipo de movimientos se los denominó *Wandervogel*, lo cual fue traducido como "aves migratorias" o "excursionistas". En 1914, este movimiento contaba con más de 45 mil miembros de 14 a 21 años.

La década de 1960 fue un período en el que los jóvenes fueron grandes protagonistas del cambio mundial. El movimiento hippie, la liberación sexual, el primer disco de Los Beatles y el Che Guevara son algunos de los íconos de la época.

Por entonces, grupos de universitarios, que buscaban diferenciarse de la mentalidad materialista y el ambiente burgués de la época, se vincularon con el folklore, la danza, la canción popular, e intentaron huir de las tendencias intelectuales de su tiempo, que veían como autoritarias. Creían en la acción colectiva como una herra-

mienta para transformar la sociedad y acceder a un futuro mejor. Un ejemplo es el movimiento conocido como *Mayo Francés*, que consistió en una serie de protestas organizadas por grupos estudiantiles de izquierda que estaban en contra de la sociedad de consumo. Estas revueltas se expandieron por Francia, durante los meses de mayo y junio de 1968, y contaron, también, con el apoyo de los trabajadores. Participaron más de 9 millones de asalariados y se considera la mayor revuelta estudiantil y huelga general de la historia del país.

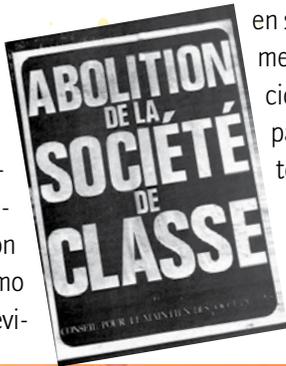
En la Argentina, también los jóvenes han sido y siguen siendo motores del cambio. Por ejemplo, en 2010, muchos centros de estudiantes de colegios secundarios porteños decidieron tomar las escuelas en reclamo de reformas edilicias, para evi-

tar la caída de los techos, la falta de calefacción, y pedir becas, viandas y mayor inversión en educación.

### El impacto de las nuevas tecnologías

¿Qué habría sucedido si durante el Mayo Francés o el movimiento hippie hubieran existido Facebook y Twitter? ¿Más gente se hubiera agrupado en contra de la sociedad de consumo? ¿O todo se habría condensado en el espacio virtual? Eso nunca se sabrá, pero lo que sí se puede afirmar es que existe un auge de las TIC y un aumento en su utilización como medio de comunicación y convocatoria para los movimientos actuales.

Con el surgimiento de internet y la proliferación de las redes



### Campus Party

Es el acontecimiento de internet más relevante del mundo en las áreas de innovación, creatividad, ciencia y ocio digital. Comenzó en 1997, en España, como un lugar de encuentro de apasionados de internet y de las comunicaciones.

Con el paso del tiempo, se fueron incrementando la convocatoria y la calidad de sus actividades.

En la actualidad, el encuentro se lleva a cabo todos los años en varias ciudades del mundo y reúne durante una semana a miles de participantes procedentes de todo el planeta, con sus computadoras. El objetivo es compartir inquietudes, intercambiar experiencias y realizar todo tipo de actividades relacionadas con las comunicaciones y las nuevas tecnologías.



sociales, comienzan a agruparse movimientos sociales que pueden actuar sin una jerarquía o una institución por detrás. Muchas veces, se relacionan mediante un simple "Me gusta" en Facebook, tuitean o retuitean alguna información, realizan comentarios en blogs o fotologs, y reciben respuestas y opiniones de sus amigos o miembros de la comunidad a la que pertenecen.

### La sociedad de la información

Cada sociedad ha tenido sus propios intelectuales que han estudiado de manera profunda cómo denominar a las sociedades pasadas o de su época. Además, algunos hasta han hecho el intento de vislumbrar las futuras comunidades.

La sociedad de la información se caracteriza por la expansión de internet, la gran cantidad de datos e información que poseen las so-

ciudades, y el lugar central de los medios de comunicación en la vida de las personas.

La velocidad con que corre la información es inaudita para las generaciones anteriores. La idea de que la información está al alcance de la mayoría de la población a un solo clic ha modificado las lógicas de pensamiento, de trabajo y la vida de gran parte de la humanidad.☹

## La Semana por los Derechos de la Juventud

Esta iniciativa es un ejemplo actual de un movimiento juvenil cuyos integrantes están agrupados en organizaciones. Surgió en 2007 a partir de la necesidad de que los jóvenes y adolescentes tengan un espacio donde reflexionar, compartir, intercambiar y proponer acciones para hacer efectivos sus derechos.

Entre sus objetivos, se destacan:

✧ Diseñar líneas de acción que posicionen a los jóvenes y adolescentes como actores sociales fundamentales en la transformación social.

✧ Generar acciones articuladas, que apunten, a su vez, a lograr un mayor impacto e incidencia en las políticas públicas relacionadas con los jóvenes y las comunidades a las que pertenecen.

✧ Favorecer la expresión de los jóvenes y los adolescentes en la construcción de acciones, programas y políticas que faciliten y garanticen el acceso efectivo a sus derechos.



por El Bruno

# La Franja Joven del Canal Encuentro

En el mundo digital en que se insertan los jóvenes de hoy, también hay espacio para la política y la reflexión sobre estrategias dentro del aula. Desde este punto de vista, la Franja Joven, iniciativa del Ministerio de Educación de la Nación, es un espacio educativo y público dedicado a los jóvenes del país y de América Latina para que puedan conocerse, discutir, aprender, participar y expresarse.

La Franja Joven del Canal Encuentro es un proyecto en el cual convergen las nuevas tecnologías, sobre todo televisión e internet. Se basa en las nuevas maneras de usar, participar, consumir y crear que tienen los jóvenes de hoy, e intenta brindar nuevas miradas sobre la juventud para valorizarla y enriquecerla.

En este espacio, los jóvenes discuten, crean y recrean, opinan y modifican conductas a partir de un pensamiento activo, comunicado y tecnológico. Porque los jóvenes no son los ciudadanos del futuro, sino del presente y Canal Encuentro sostiene esta postura para los que creen que así se pueden modificar y mejorar las prácticas actuales.

La Franja Joven postula a los jóvenes como actores sociales, reflexivos, críticos, y que pueden hacer aportes a los desarrollos personales y sociales. Los adolescentes y jóvenes son los protagonistas: tienen ideas, perspectivas, voces, maneras de ser y de vincularse que ayudan a mejorar muchos aspectos de la sociedad en general y de la educación en particular.

La tecnología juega un rol fundamental en la sociedad actual y son los jóvenes los que lograron adaptarse más rápidamente a los nuevos conceptos. La televisión, internet y sus derivados, como redes sociales y las páginas interactivas, juegan un rol protagónico dentro de la discusión de la Franja Joven, ya que son espacios donde la diversidad, la crítica y las competencias se ponen en juego y en discusión, para los jóvenes y también para los adultos.

La televisión pública ofrece a cada ciudadano la posibilidad de contar con información, entretenimiento y educación de alta calidad. En este sentido, ¿quiénes mejores que los jóvenes para pensar, discutir y crear los contenidos destinados a los jóvenes?



# Un poco de *historia*

*La tecnología es un conjunto de técnicas, conocimientos y procesos, que sirve para diseñar y construir objetos que tienen la finalidad de satisfacer necesidades humanas, tanto productivas como sociales. ¿Querés conocer de qué manera impactó en la sociedad argentina a través del tiempo?*



## **El modelo agroexportador**

Para entender los procesos mediante los cuales las tecnologías impactaron en la sociedad argentina, hay que retroceder en el tiempo. Realizaremos un recorrido desde finales del siglo XIX, más precisamente a partir de 1880, momento en que el país se transformó en uno de los principales productores y exportadores mundiales de materias primas y alimentos, en lo que se llamó el *modelo agroexportador*.

A partir de 1880, fue necesaria la modernización de los procesos productivos. Se debía incorporar más y mejor maquinaria para trabajar la tierra, y mejorar las vías de comunicación que permitieran hacer circular los productos hasta los grandes puertos. La situación de la Argentina fue un incentivo para las inversiones extranjeras, especialmente inglesas, francesas y alemanas. Estos capitales se invirtieron en préstamos al gobierno y al sector privado para que

podieran desarrollar, por un lado, las herramientas de producción agropecuaria, y por otro, los ferrocarriles, tranvías, puertos, telégrafos y teléfonos.

Este proceso de expansión agrícola y económica demandó una gran cantidad de mano de obra, por lo que se generó una fuerte corriente inmigratoria proveniente de Europa. Los inmigrantes se instalaron principalmente en Buenos Aires, Santa Fe, Entre Ríos y Córdoba, para incorporarse al mercado laboral existente. Sin lugar a dudas, estas personas no solo traían nuevas ideas y formas de hacer las cosas, sino también otros colores, aromas y tradiciones. Imaginate cómo todos estos cambios transformaron en poco tiempo las estructuras y los vínculos sociales, y modificaron para siempre la esencia de la población argentina.

## La industrialización

En 1930, comenzó una nueva etapa como consecuencia de la crisis económica mundial, que cerró los mercados internacionales y los destinos habituales del modelo agroexportador argentino. La Argentina hasta entonces vendía materias primas y alimentos, y compraba productos manufacturados y tecnología. La década del 30 fue una bisagra para el modelo productivo argentino. La ausencia de productos manufacturados para importar y la disminución de los mercados a los cuales vender las materias primas obligaron al país a producir sus propias manufacturas. A partir de este momento, comenzó un lento



El Pulqui II fue un avión a reacción diseñado en la Argentina del que se construyeron cinco prototipos entre 1950 y 1959.

## Agenda Digital

Para estar a tono con los tiempos que corren, TELAM (la agencia de noticias de la República Argentina) creó Agenda Digital, un portal informativo donde se tratan los temas de la sociedad de la información. ¡Entrá y enterate de todo!

👉 [agendadigital.telam.com.ar](http://agendadigital.telam.com.ar)

proceso conocido como *industrialización por sustitución de importaciones*. La incipiente industria se instaló en los cordones productivos que rodearon a las principales ciudades y hacia esos lugares se trasladaron grandes masas poblacionales en busca de nuevos espacios de trabajo. Estas personas, que migraron del campo a la ciudad, fueron empleadas en las nacientes industrias y modificaron profundamente sus costumbres y formas de vida.

Los pobladores de las ciudades accedieron poco a poco a ciertas condiciones laborales que les permitieron adoptar nuevas pautas de consumo. Variados dispositivos tecnológicos como la radio, la televisión, los electrodomésticos y los automóviles, entre otros, comenzaron a masificarse y a poblar los hogares obreros. No solo los espacios laborales eran inundados de tecnología, sino los espacios privados.

## La sociedad de la información y el conocimiento

En la década del 70, la revolución científica y tecnológica mundial dio paso a la conformación de un nuevo paradigma tecnoproductivo, denominado *sociedad de la información y el conocimiento*. En esta nueva realidad, el conocimiento y la información se transforman ➤



en factores estratégicos para propiciar el desarrollo de los países y mejorar su posición en la nueva división internacional del trabajo.

Se considera a la sociedad de la información y el conocimiento como la sucesora de la sociedad industrial. La sociedad de la información es aquella en la cual las tecnologías que facilitan la creación, distribución y manipulación de la información juegan un papel relevante en las actividades sociales, culturales y económicas. El desarrollo de internet y los procesos de democratización de la información, y los dispositivos tecnológicos como las computadoras, las cámaras de fotos digitales y los teléfonos celulares, entre otros, permitieron, en teoría, que la mayor parte de los ciudadanos se convirtieran en productores de contenidos.

## Los nuevos desafíos

Este no es un proceso terminado. Vivimos en una época atravesada por el constante desarrollo de dispositivos –y las nuevas formas de hacer las cosas que eso conlleva–, y esto provoca una brecha entre los que pueden acceder a las nuevas tecnologías y los que no. Esta brecha no es solo económica, sino que tiene que ver con la adopción de nuevos paradigmas en el mundo laboral, social y educativo. La revolución digital no nos encuentra

avanzando a todos en la misma dirección ni al mismo ritmo. La televisión, la radio, el teléfono, el celular e internet impactan de distinta manera en las comunidades y en las personas que las componen. No es igual el uso que se les da en los espacios rurales que en las ciudades, ni se asemeja la utilización de aquellos que han nacido en esta era con los que tienen más de 35 años.

Las comunidades cuentan con muchas posibilidades para desarrollarse. Dependerá de los integrantes de cada una identificar cuáles son sus propias necesidades y deseos. El siglo XXI exige formarnos como individuos capaces de desarrollar el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo y la producción colectiva del conocimiento. En otras palabras, poder resolver desafíos, trabajar con otros y generar mecanismos que permitan, a todos y cada uno, desarrollarse de acuerdo con sus necesidades y las necesidades de quienes los rodean.✂

## Argentina Conectada

El Plan Nacional Argentina Conectada es una estrategia integral de conectividad para llevar mejores condiciones en la comunicación diaria a todos los habitantes de nuestro país, ya que el acceso a la información y las comunicaciones son claves para el desarrollo nacional.

✂ <http://www.argentinaconectada.gob.ar/>

## Qué opina...

por Eduardo Barone



## Federica Pais | conductora

La compu ocupa un lugar muy pequeño en mi vida. Tengo mail hace poco, porque me vi obligada a sacarme una casilla por el trabajo, y tengo que reconocer que el correo electrónico es muy práctico. Me sirve mucho. Ahorro tiempo, porque me lo administro yo. Con programas diarios como el que yo hago, que contiene mucha información, estudio tranquila en casa cuando puedo hacerlo. Para investigar algún tema profundamente uso internet, chequeando siempre las fuentes, ¡porque se publica mucha pavada! También uso la compu para consultar precios, cuando tengo que hacer alguna compra un poco más importante que lo habitual, pero no mucho más que eso. Puedo estar días sin usar la compu ni revisar el mail, no soy adicta. De todas maneras, reconozco que es una herramienta muy práctica. ¡¡No cargo nada nuevo en mi compu!! De eso se encargan mis niños y mi marido... a mí me importa tres pepinos, ¡ja! No chateo, no tengo Twitter, Facebook, tampoco un telefonito súper conectado, ¡¡nada de nada!!

# Imágenes para tu comunidad

*En la actualidad, las imágenes se han convertido en un recurso fundamental para diversos fines. Ahora bien, ¿cómo se edita una imagen? ¿Qué formato digital es mejor para tu tarea? A continuación, algunos programas que te ayudarán a responder estas preguntas.*

## Glogster

Es un generador de pósteres o carteles interactivos y multimedia. Permite incorporar textos, enlaces a otras páginas web, imágenes y archivos de audio o video, tanto desde tu computadora como desde internet. Ofrece una gran variedad de estilos para configurar los apartados que forman parte del póster; marcos para las imágenes, destacados, títulos, fondos y más.

[www.glogster.com](http://www.glogster.com)

## Inkscape

Sirve para hacer gráficos, dibujos y retocar imágenes. Es libre y se puede usar con cualquier sistema operativo. Se descarga de forma gratuita desde la web.

[www.inkscape.org](http://www.inkscape.org)

## OpenOffice Draw

Es el graficador de OpenOffice, un paquete de oficina libre que se puede usar con cualquier sistema operativo.

[www.openoffice.org](http://www.openoffice.org)

## Illustrator

Adobe® Illustrator® CS5 es un programa con el que se pueden crear gráficos vectoriales para diversos proyectos. Sus herramientas de dibujo son muy precisas y sofisticadas. Se puede aprender a usarlo en:

[www.adobe.com/es/products/illustrator.html?promoid=BPBIS](http://www.adobe.com/es/products/illustrator.html?promoid=BPBIS) y [www.adobe.com](http://www.adobe.com).

## Paint

Es un programa de dibujo gráfico muy simple, desarrollado por Microsoft.

<http://www.microsoft.com/en-us/default.aspx>

## SumoPaint

Es una versátil herramienta que imita a la perfección la interfaz de los grandes editores de retoque fotográfico. Contiene todo tipo de pinceles y formas, multitud de filtros, soporte para textos y capas, además de trazados vectoriales básicos.

[www.sumopaint.com/app](http://www.sumopaint.com/app)

## CorelDRAW

Es una aplicación para editar gráficos basados en vectores, relativamente sencilla de usar, que forma parte del paquete de aplicaciones CorelDRAW Graphics Suite.

<http://coreldraw.com/>

Encontrá  
estos programas  
en tu netbook  
o descárgalos  
para usar.

De punta a punta del país, son muchas las posibilidades que en la actualidad tienen los jóvenes de incursionar en diversas actividades relacionadas con las nuevas tecnologías.

Para estar conectados, para crear, para promover el cambio social... Aquí, algunas opciones.



# Políticas

## Programa para la sociedad de la información

Un Centro Tecnológico Comunitario es un espacio comunitario de conectividad digital que permite que los habitantes de una comunidad dispongan de información significativa, generen contenidos y puedan construir, participar en y administrar redes sociales, para así afianzar su propia cultura y conocer otras.

Además, los Centros son espacios de esparcimiento y encuentro con los demás; son espacios de apropiación social de las TIC.

La red de Centros Tecnológicos Comunitarios del Programa para la Sociedad de la Información (PSI) está compuesta por más de 190 locales en todo el país. ¿En tu barrio o ciudad hay alguno? Podés buscarlo en su página web: <http://www.ctc.gov.ar>.



## Dirección Nacional de Políticas Socio-educativas

Ministerio de Educación de la República Argentina

Las políticas socioeducativas tienen como propósito contribuir al fortalecimiento de las trayectorias escolares de niños, niñas, adolescentes y jóvenes con problemas para continuar sus estudios. A través de una propuesta de apoyo y acompañamiento integral, las acciones y estrategias implementadas desde la Dirección Nacional de Políticas Socioeducativas (DNPS) del Ministerio de Educación tienden a promover el ingreso, la permanencia y la promoción de los estudiantes de todos los niveles de la escolaridad obligatoria. Si querés saber más, entrá a: [portales.educacion.gov.ar/dnps](http://portales.educacion.gov.ar/dnps)

# Puerta 18

Puerta 18 es un espacio gratuito, en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, que promueve la utilización de tecnología en la expresión de talentos y habilidades variados.

Este espacio de creación artística y tecnológica, para chicos de 13 a 24 años, es financiado por la Fundación IRSA, y cuenta con donaciones de licencias de Microsoft y el aporte de profesionales de la UTN (Universidad Tecnológica Nacional).

En Puerta 18, podés encontrar:

- ⚙️ Programas profesionales de diseño para crear animaciones 2D y 3D, páginas web, CD interactivos, mundos virtuales, videojuegos y efectos especiales.
- ⚙️ Una sala de grabación y producción musical, y programas profesionales de audio.
- ⚙️ Una estación completa de video para filmar, editar y posproducir videos y cortos.
- ⚙️ Kits de robótica, que utilizan sensores de sonido, luz y tacto.
- ⚙️ Cursos de fotografía profesional, analógica y digital.
- ⚙️ Programas y recursos para realizar diseño de indumentaria y accesorios.
- ⚙️ Proyectos de arquitectura y diseño 3D.
- ⚙️ Profesores especializados que te pueden ayudar con las materias más difíciles de la escuela usando software avanzado.

¡Hay lugar para todas las ideas! Pasá por Puerta 18.

👉 [www.puerta18.org.ar](http://www.puerta18.org.ar)

## Tu Huella Climática

Se trata de concursos de fotografía, video y proyectos medioambientales que buscan generar un cambio en las prácticas y actitudes de la sociedad civil. Tu Huella Climática promueve la conservación del medioambiente, la vida silvestre y los recursos naturales, a través de espacios de discusión, formación y capacitación. Para mejorar la calidad de vida de todos los que habitamos este planeta, podés entrar a 🐞 <http://www.tuhuellaclimatica.com.ar> y leer más información.



## Era clara, era vida, de mis manos se escurría...

El Movimiento Agua y Juventud es una red conformada por organizaciones juveniles que apuntan a desarrollar trabajos e ideas alrededor de la noción de un nuevo paradigma sostenible. Este movimiento, sumado a la Fundación AVINA y a la Secretaría Internacional del Agua de Canadá, ha propiciado el concurso llamado *Claro como el Agua*. La iniciativa consiste en filmar un video de un minuto para concientizar sobre esta temática. Podés hacerlo con una filmadora profesional, con tu netbook y hasta con un celular. Para participar, hay que tener entre 17 y 30 años; los premios son de 600 dólares y la posibilidad de participar en el mismo concurso, pero en el marco del Foro Mundial del Agua, que se llevará a cabo este año en Marsella, Francia. Allí, se discutirán cuestiones relacionadas con el agua, a nivel mundial. Cualquier duda, fijate en 🐞 <http://www.aguayjuventud.org.ar/>.

*Los jóvenes se reúnen en múltiples espacios donde charlan, se divierten, debaten y reflexionan sobre diversos temas. Algunos de estos lugares pueden ser los centros de estudiantes, las organizaciones sociales, los partidos políticos, los clubes de barrio, los centros religiosos y los centros culturales, entre otros. Veamos cuáles son las particularidades de cada uno.*

# Espacios de participación

## Los centros de estudiantes

Son organizaciones de representación gremial de los estudiantes dentro de una institución educativa. Los estudiantes que participan tienen como objetivos principales velar por una mayor y mejor educación, y canalizar las inquietudes de los estudiantes, como por ejemplo bajar el precio de los apuntes y brindar becas de estudio. También, defender los derechos de los estudiantes, representarlos ante los directivos y realizar actividades académicas, sociales y culturales. Hay centros de estudiantes en escuelas secundarias, terciarias y en universidades. Generalmente, cuentan con un presidente o delegado que representa a toda la comunidad.

## Los partidos políticos

Los partidos políticos son agrupaciones en las cuales las personas se reúnen para llevar adelante acciones que puedan hacer efectivos sus ideales políticos.

Cualquier persona que decida afiliarse a un partido político debe cumplir con ciertos requisitos, como por ejemplo contar con 18 años o más, y tener en su DNI el domicilio del distrito donde solicita la afiliación, entre otros.

Los jóvenes pueden afiliarse al partido político que deseen y comenzar a ir a sus reuniones, actividades y charlas; es decir, comenzar a militar.

En la Argentina, hay gran diversidad de partidos políticos, entre ellos, la Unión Cívica Radical, el Partido Justicialista, el Partido Obrero, el Partido Socialista y el Partido Comunista.

## Los clubes de barrio

Son lugares donde gente de todas las edades se reúne para practicar algún deporte, realizar actividades culturales o artísticas, o simplemente pasar un tiempo en compañía de otros. En algunos casos, los adolescentes comienzan a ir de pequeños y pasan allí gran parte de su vida.

¿Viste la película argentina *Luna de Avellaneda*?



En ella podrás ver, de manera ficcional, la importancia que tienen los clubes para el desarrollo de los barrios y para la vida de las personas; el club es un entrañable y divertido punto de encuentro.

### Los centros o comunidades religiosas

Son organizaciones que tienen como objetivo la difusión y el mantenimiento de prácticas y costumbres religiosas. Las personas que participan de estos grupos comparten los mismos valores y creencias. Hay comunidades católicas, protestantes, budistas, judías e islámicas, entre otras.

### Los centros culturales

Hay diversos tipos de centros culturales, más grandes, más chicos, más populares, más elitistas, pero todos ellos se dedican a organizar y promover actividades relacionadas con la cultura, como bibliotecas, talleres culturales, exposiciones, etcétera.

En general, las actividades que allí se realizan son gratuitas o de muy bajo costo, para que pueda concurrir la mayor cantidad de gente posible.

Los centros culturales de mayor envergadura tienen auditorios con escenarios, salas de computación y otros espacios, para dictar cursos y ofrecer conciertos, obras de teatro, proyección de películas, etcétera.

En las comunidades más pequeñas, el centro cultural representa el lugar de reunión para conservar las tradiciones y desarrollar actividades culturales que incluyen la participación de toda la familia.

### ¿Hay escuela después de hora?

En muchos lugares, la escuela no se cierra luego de que terminan las clases. Algunos chicos se reúnen allí para compartir actividades recreativas y extracurriculares, como deportes, inglés, computación, teatro, música. En esos momentos, conforman una comunidad unida por acciones en común como divertirse y aprender con personas que tienen los mismos gustos e intereses.☘

## La solidaridad

En cualquiera de los espacios o instituciones sociales se pueden generar acciones solidarias con el resto de la comunidad. Por ejemplo, algunos jóvenes eligen utilizar su tiempo fuera del colegio para ayudar a otros que tienen menos recursos, enseñándoles alguna materia como Matemática o Lengua, y para jugar con ellos. A su vez, muchos colegios tienen proyectos especiales que consisten en ir a conocer alguna escuela que está en inferioridad de condiciones y ayudarla en lo que se necesite. Además, con el incremento del uso de las computadoras, los niños que se conocen de esta forma pueden seguir conectados través del tiempo. ¿En tu colegio sucede algo de esto?



# TEST

## ¿Tu comunidad te ofrece espacios de participación?

La participación de los jóvenes en la comunidad siempre es bien recibida. Para esto, los jóvenes deben ser convocados e incentivados a organizarse y a colaborar de forma activa en la resolución de problemas, actividades y proyectos que satisfagan sus intereses, necesidades y aspiraciones tanto individuales como colectivos.



Marca las opciones que se correspondan con lo que sucede en tu comunidad. Si en algún caso no estás seguro de la respuesta, podés averiguar en internet o consultar con algún referente de tu comunidad.

A los fines de este test, debe entenderse el término comunidad como el lugar geográfico de pertenencia. Según la vivencia de cada uno, puede ser el barrio, la ciudad, la región.



1. EN TU COMUNIDAD, ¿HAY EVENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS PARA JÓVENES? POR EJEMPLO: OBRAS DE TEATRO, EXPOSICIONES O RECITALES.

- a) No hay eventos de ese tipo.
- b) Sí, hay eventos a los que los jóvenes podemos asistir.
- c) Sí, hay eventos para jóvenes, pensados, organizados y realizados por jóvenes.

3. EN TU COMUNIDAD, ¿HAY CURSOS Y CAPACITACIONES DESTINADOS A JÓVENES? POR EJEMPLO: TALLERES DE LITERATURA, CLASES DE AJEDREZ O CURSOS DE COMPUTACIÓN.

- a) No hay cursos ni capacitaciones para jóvenes.
- b) Sí, hay cursos y capacitaciones destinadas a jóvenes.
- c) Sí, hay cursos para jóvenes y cursos brindados por jóvenes.

2. EN TU COMUNIDAD, ¿LOS JÓVENES PUEDEN PARTICIPAR EN ACTIVIDADES CULTURALES Y ARTÍSTICAS? POR EJEMPLO: TALLERES, GRUPOS O CONCURSOS DE LITERATURA, ARTE O MÚSICA.

- a) No hay actividades de ese tipo.
- b) Sí, hay actividades en las que podemos participar.
- c) Sí, hay actividades para jóvenes y actividades organizadas por jóvenes.

4. EN TU COMUNIDAD, ¿EXISTEN ORGANIZACIONES, GRUPOS O EMPRENDIMIENTOS JUVENILES?

- a) No hay ese tipo de organizaciones.
- b) Sí, hay organizaciones destinadas a jóvenes.
- c) Sí, hay organizaciones destinadas a jóvenes, y organizaciones creadas y gestionadas por jóvenes.

5. EN TU COMUNIDAD, ¿HAY INICIATIVAS SOLIDARIAS DESTINADAS A JÓVENES? POR EJEMPLO: COLECTAS Y DONACIONES, COMEDORES, APOYO ESCOLAR, MANTENIMIENTO DE ESCUELAS Y HOSPITALES, ENTRE OTRAS.

- a) No hay ese tipo de iniciativas.
- b) Sí, hay iniciativas solidarias destinadas a jóvenes.
- c) Sí, hay iniciativas solidarias destinadas, organizadas y gestionadas por jóvenes.

7. EN TU COMUNIDAD, ¿EXISTE ALGÚN PROGRAMA EDUCATIVO, CULTURAL O SOCIAL DESTINADO A JÓVENES?

- a) No hay programas de ese tipo.
- b) Sí, hay programas destinados a jóvenes.
- c) Sí, hay programas destinados a jóvenes, y programas organizados y gestionados con participación de los jóvenes.

9. EN TU COMUNIDAD, ¿HAY ASAMBLEAS, REUNIONES O ESPACIOS DE TOMA DE DECISIONES DONDE LOS JÓVENES PUEDAN ASISTIR O PARTICIPAR?

- a) No hay espacios de ese tipo.
- b) Sí, hay espacios donde los jóvenes podemos asistir.
- c) Sí, hay espacios donde los jóvenes podemos opinar, debatir y decidir.

6. EN TU COMUNIDAD, ¿HAY OPORTUNIDADES PARA QUE LOS JÓVENES GENEREN PROYECTOS O EMPRENDIMIENTOS? POR EJEMPLO: ASESORAMIENTO, BECAS Y APOYO ECONÓMICO.

- a) No hay ese tipo de iniciativas.
- b) Sí, hay iniciativas solidarias destinadas a jóvenes.
- c) Sí, hay iniciativas solidarias destinadas, organizadas y gestionadas por jóvenes.

8. EN TU COMUNIDAD, ¿HAY MEDIOS DE COMUNICACIÓN CON ESPACIOS PARA JÓVENES? POR EJEMPLO: RADIOS, REVISTAS, PERIÓDICOS LOCALES O PÁGINAS WEB.

- a) No hay medios con espacios para jóvenes.
- b) Sí, hay medios con espacios para jóvenes.
- c) Sí, hay medios creados, gestionados y editados por jóvenes.

10. EN TU COMUNIDAD, ¿HAY CAMPAÑAS DESTINADAS A JÓVENES? POR EJEMPLO: CAMPAÑAS DE SALUD, ORIENTACIÓN LABORAL O EDUCACIÓN.

- a) No hay campañas destinadas a jóvenes.
- b) Sí, hay campañas destinadas a jóvenes.
- c) Sí, hay campañas destinadas a jóvenes y campañas organizadas por jóvenes.



# TEST

## Resultados

### **Si tienes mayoría de respuestas a:**

Toda comunidad debe ofrecer oportunidades reales para que los jóvenes se expresen, se organicen y lleven a cabo actividades y proyectos acordes a sus necesidades e intereses. La tuya aún no ha sabido explorar este aspecto, pero debe hacerlo. Para esto, debe ofrecer a sus jóvenes espacios para realizar actividades artísticas, culturales y deportivas; ámbitos para expresar ideas, opinar y actuar sobre aquello que los afecta; propuestas para desarrollar talentos y vocaciones; incentivos para generar proyectos y oportunidades reales para llevarlos a cabo.



### **Si tienes mayoría de respuestas b:**

Tu comunidad tiene muchas oportunidades para darte. En ella existen varias propuestas destinadas a chicos y adolescentes. Sin embargo, el protagonismo de los jóvenes podría ser mayor si tuvieran la posibilidad de ser ellos mismos quienes propongan y organicen las actividades y los proyectos, quienes administren sus espacios y tomen decisiones sobre aquello que satisface sus intereses y aspiraciones.



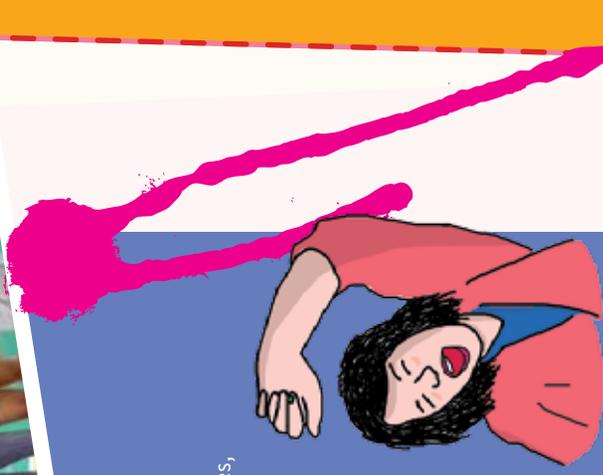
### **Si tienes mayoría de respuestas c:**

Tu comunidad crece todos los días con vos. Ofrece múltiples oportunidades de participación activa para la juventud. Se han generado espacios donde se proponen actividades y proyectos sobre la base del interés, la necesidad y la aspiración de los jóvenes. Allí podés expresar tus ideas, generar proyectos, gestionar actividades y participar de las decisiones sobre aquello que los involucra. En tu comunidad, los jóvenes tienen espacios genuinos de participación y no son meros espectadores de su realidad local.



## ¿Cómo tener mayor participación en tu comunidad?

- Si aún no encuentras un espacio de participación en tu comunidad, acércate a una dependencia pública, como puede ser la casa de la juventud, la casa de la cultura, etcétera, y averigua si existen propuestas acordes a tus intereses, necesidades o aspiraciones.
- Además, podés consultar en internet, preguntar a un referente de tu comunidad o averiguar en diversos espacios comunitarios donde habitualmente se desarrollan actividades para jóvenes. Por ejemplo, en bibliotecas populares, sociedades de fomento, clubes, comedores, centros comunitarios, parroquias y hasta en centros de salud.
- No dudes en difundir aquellas propuestas que te parezcan más interesantes para que otros jóvenes también puedan aprovecharlas.
- A su vez, podés investigar si hay ONG, empresas u organizaciones privadas que ofrezcan propuestas para jóvenes. En ese caso, lo ideal es ponerte en contacto con ellas y manifestarles tu intención de formar parte de sus iniciativas.
- Los jóvenes deben poder proponer y llevar a cabo sus inquietudes.
- Podrían organizar un grupo y presentar ideas en los diversos espacios comunitarios. Piensen qué es lo que querrían hacer y qué necesitarían para poder hacerlo, qué lugares, tiempos, recursos y ayuda van a precisar. Quizá quieran llevar a cabo algún proyecto o emprendimiento, formar un grupo musical o un equipo deportivo, hacer una campaña que beneficie a la comunidad, organizar algún evento artístico o una colecta solidaria.
- Los jóvenes en particular, pero todos los integrantes de la comunidad en general, pueden tener un rol activo en este tipo de cuestiones, si es que les interesa.
- No dudes en consultar, involucrarte, organizarte con otros jóvenes, proponer y participar en todas las iniciativas que te resulten interesantes y con las que creas que podés aportar algo a tu comunidad.



# Comunidades autosustentables

*Las comunidades autosustentables, es decir, que se abastecen a sí mismas, existen en muchas partes del mundo. En esta nota, conocerás la experiencia de aquellas asociadas a WWOOF (World Wide Opportunities and Organics), una organización que promueve el trabajo voluntario en granjas orgánicas.*

## Lejos de la ciudad

A muchas personas, el ritmo de las ciudades les resulta muy distinto del ritmo biológico, del de la naturaleza. Los seres humanos, al igual que los animales y las plantas, somos parte de un todo, y es natural que muchos sueñen y deseen ir al encuentro de la vida rural, como una forma de volver a un estado primitivo.

La gente que se acerca a las comunidades autosustentables lo hace con la intención de contribuir a la mejora del planeta junto con otras personas con las cuales comparte ciertos intereses e ideales. Uno de los principales valores de las comunidades WWOOF, entre otros, es la producción ecológica de alimentos. La permacultura es la técnica de cultivar sin agroquímicos, respetando los ciclos de la tierra y utilizando lo producido para consumo y para realizar trueque por otros productos, pero no para lucro. Mediante este modo de transacción con comunidades afines, se genera una red que favorece la sustentabilidad y la auto-

mía de las comunidades. Además, a partir de esta forma de cultivo, se desprenden otros valores, como el respeto, la solidaridad, la igualdad, la libertad.

## ¿Viejas o nuevas formas de organización social?

Las llamadas comunidades autosustentables surgen en la década del 60. Pero es posible considerar que muchas viejas formas de organización premedieval y medieval ya respetaban ciertos rasgos de soberanía y de contacto con la naturaleza. Todas las comunidades son diferentes unas de otras porque dependen de quiénes las han formado, del lugar geográfico en el que se encuentran y de cómo interactúan con la totalidad de la sociedad en términos materiales. Se definen también por el tipo de alimentos que producen y que intercambian, y por cuán accesibles o inaccesibles son. Hay comunidades abiertas, que reciben visitantes, y hay comunidades cerradas, en las que la organización es más rígida. Las primeras se

Que satisfice sus propias necesidades.  
 Las empresas de telefonía todavía no han podido  
 suplantar, pero es posible usar telefonía por voz  
 y hacer videoconferencias a través de internet.

replantean los objetivos a medida que los actores involucrados los cuestionan, y las segundas tienen una jerarquía que hay que respetar. Del mismo modo que cada comunidad es diferente, cada visitante tiene sus propios objetivos y necesidades.

## Las comunidades WWOOF

Muchas personas se acercan a las comunidades asociadas a WWOOF para conocer otro tipo de educación que se les brinda a los niños y adolescentes en el interior de la comunidad: qué materias se dictan, cómo se establece la currí-

cula y cómo cada familia puede decidir la educación que les da a sus hijos. También resulta interesante la división del trabajo, la distribución de las ganancias, las relaciones de género, etcétera.

Otro punto fundamental es el uso de la energía, crucial para alcanzar la autosustentabilidad y ser coherentes con los principios ecológicos. Allí hay paneles solares, duchas y baños ecológicos, baterías mecánicas, hornos de barro, molinos de energía eólica y represas para generar energía hidráulica, y, obviamente, huertas y animales de granja.

## ¿Y qué pasa con las TIC?

Usar internet y otras tecnologías de la información y la comunicación de modo **autárquico** es complejo; pero no imposible. Se requiere una serie de saberes de ingeniería para administrar medios no convencionales. De todos modos, en el interior de las comunidades autosustentables suele haber una serie de desarrollos tecnológicos, como internet con wifi solar e internet a través de ondas de radio en computadoras recicladas, que funcionan con sistemas operativos basados en software libre.☺

**WWOOF Argentina**

[Vuelvo a WWOOF](#)  
[Contacto](#)

**For WWOOFers**

[Join WWOOF Argentina](#)  
[Find Host Farm](#)

**FAQ**

[Useful Links](#)

**Para Hosts**

[Inscribir tu granja](#)

**Afiliarse a WWOOF Argentina**

WWOOF se inició en Inglaterra en los años 70, organizando visitas de gente urbana para trabajar de voluntarios en granjas orgánicas. A cambio del trabajo voluntario, las granjas hospedaban y alimentaban a los visitantes durante su estancia. Hoy, WWOOF es un movimiento mundial, con presencia en más de 80 países y miles de viajeros y granjas afiliadas.

Las granjas afiliadas a WWOOF reciben viajeros de todo el mundo que quieren conocer el país de otro modo, "aprender haciendo". Ellos participan en los labores diarios de las granjas (8 a 8 horas diarias, 5 a 6 días a la semana), y a su vez las granjas afiliadas hospedan y alimentan a los viajeros, en un intercambio cultural que a todos beneficia. Al inscribirse a WWOOF, los viajeros reciben un listado de todas las granjas afiliadas.

Al afiliarse a WWOOF Argentina, los datos de tu granja aparecerán en el listado que distribuimos a todos los viajeros afiliados a WWOOF Argentina ("WWOOFers"). Los viajeros lo consultarán directamente para hacer los arreglos necesarios para su visita.

Al afiliarse a tu granja te comprometemos a contestar por escrito a todas las solicitudes de WWOOFers en un tiempo menor a dos semanas, y a no recibir viajeros que no estén afiliados a WWOOF Argentina, si suya membresía haya expirado o expira dentro del plazo que el viajero permanecerá en la granja. También te comprometemos a hospedar y alimentar sin cargo alguno a los WWOOFers durante su estancia en tu granja.

Afiliarse:

El llenar esta solicitud.

Nombre del Responsable: \_\_\_\_\_  
 Email: \_\_\_\_\_  
 Nombre de la Granja/propiedad: \_\_\_\_\_  
 Dirección (Calle, Número y Barrio): \_\_\_\_\_  
 Localidad y Provincia: \_\_\_\_\_  
 Ciudad: \_\_\_\_\_  
 Código Postal: \_\_\_\_\_  
 Teléfonos: \_\_\_\_\_  
 Tipo de granja o rancho: \_\_\_\_\_  
 Estación (en hectáreas): \_\_\_\_\_  
 Cultivos: \_\_\_\_\_  
 Habla español y también: \_\_\_\_\_  
 Descripción, Actividades, Instalación y Fotografías:  
 \_\_\_\_\_

Condiciones de trabajo (cuente con camas, electricidad, calentamiento, etc.)  
 ¿Hacia cuántos voluntarios pueden recibir? \_\_\_\_\_

Tú eres el cambio que  
 quieres para el mundo.  
 Gandhi





## caso 1



**Luciana, 13 años, Villa Lugano, Ciudad Autónoma de Buenos Aires.** Quiere hacer un logo que distinga a su grupo de teatro en un festival.

## caso 2



**Marcos, 17 años, Tumbaya, Jujuy.** Quiere hacer un logo para promocionar el turismo en su comunidad.

# Un logo para tu comunidad

Antes de empezar, hay que planificar el trabajo y conocer algunas cuestiones técnicas. Tené en cuenta que un logo puede incluir imágenes, palabras y colores; sin embargo, no es necesario que incluya demasiados elementos. Debe ser simple y sintético. Lo importante es que identifique a la comunidad y comunique aquello que la representa.

*Un logo es un elemento gráfico que sirve para identificar a una persona, una empresa, una institución, un producto, etcétera. Además, es un elemento de comunicación; transmite un mensaje. Cuando se piensa en crear un logo para una comunidad, hay tener en cuenta qué la identifica y qué une a las personas que forman parte de ella. En este proyecto, vas a ver paso a paso cómo crear un logo para tu comunidad. ¡Manos a la obra!*

Las palabras pueden expresar el nombre de la comunidad, así como también un lema o una idea que contengan los valores, intereses u objetivos que todos comparten.

Para empezar, reunite con varios amigos y empiecen a pensar:

- ❁ ¿Cuál es la comunidad de la que se sienten parte?
  - ❁ ¿Cuáles son los valores, ideas, intereses y acciones que comparten con los demás miembros de esa comunidad?
  - ❁ ¿Qué colores creen que representan mejor a su comunidad? ¿Por qué?
  - ❁ ¿Qué imágenes o dibujos consideran que podrían representar a su comunidad? ¿Por qué?
  - ❁ ¿Qué palabras o frases podrían identificar a su comunidad? ¿Por qué?
- Cuando hayan decidido qué quieren comunicar, realicen varios bocetos y compártanlos con otros miembros de la comunidad para que los ayuden a decidir cuál es el más claro y representativo. ↵

## Manos a la obra

Ahora sí, pueden comenzar a crear el logo. La mayoría de los logos hoy se diseñan con la computadora usando editores de gráficos vectoriales. Estos gráficos son imágenes digitales constituidas por figuras geométricas que se definen por su forma, posición, color y otros atributos.

Existen programas profesionales como CorelDRAW o Illustrator, o versiones libres como el caso de Inkscape. Sin embargo, no siempre contamos con ellos en las computadoras y presentan cierto grado de complejidad, pero podemos recurrir a opciones más simples y accesibles.

Una alternativa son las aplicaciones online disponibles en internet como SumoPaint (<http://www.sumopaint.com/app>), pero si deseás trabajar sin conexión, existen programas sencillos de escritorio como Paint u OpenOffice Draw.

## Revisión y reflexión

Una vez que finalizaron el logo, tómense un tiempo para charlar en grupo algunas cuestiones del proceso



creativo. Observen el logo, piensen y debatan las respuestas a las siguientes preguntas.

- ✿ ¿Consideran que el logo expresa las ideas que anotaron al principio de esta actividad?
- ✿ ¿Consideran que cualquier persona que vea el logo podrá comprender la idea o el mensaje que pretenden transmitir?
- ✿ ¿Se sienten identificados con el logo? ¿Creen que el resto de los miembros de su comunidad también lo sentirá así?

## Instrucciones para utilizar el programa

1. Abrí un lienzo en blanco en el programa que desees usar y explorá un poco su funcionamiento.
  - a) Fijate para qué sirven las barras de herramientas, los botones y las diversas opciones que provee el programa.
  - b) Probá hacer líneas y formas. Usá los pinceles, borrá, cambiá los colores, el tamaño y la posición de los objetos. Agregá texto, insertá imágenes, mové, cortá, copiá y pegá objetos.
2. Ahora, abrí un lienzo nuevo para crear el logo definitivo.
3. Comenzá a dibujar el logo eligiendo formas y colores.
4. Probá autoformas, pinceles y colores personalizados. Modificá los tamaños, apariencias y posiciones hasta acercarte a tu boceto.



Mirá cómo quedaron los logos de Luciana y Marcos.



Ahora que ya está listo, el logo puede adornar la entrada de algún lugar de tu comunidad, estamparse en camisetas y banderas, imprimirse en pasacalles, folletos y carteles, o publicarse en páginas web, blogs, libros, diarios y revistas.

- ✿ ¿Dónde colocarían su logo?
- ✿ ¿Cómo podrían imprimirlo, publicarlo, estamparlo o colocarlo?
- ✿ ¿Quiénes usarían el logo?
- ✿ ¿En qué ocasiones lo usarían?✿



## Algunos consejos

- ④ También podés buscar en internet imágenes para insertar en tu diseño. En el Paint, esto puede hacerse usando la función "Pegar desde"; en OpenOffice Draw, desde la función "Insertar imagen a partir de archivo".
- ⑤ Para agregar el nombre o el lema de la comunidad, tenés que usar las funciones de creación de texto. Con ellas, podés cambiar la fuente, el color y el tamaño para que tu logo se ajuste al boceto.
- ⑥ No olvides ir salvando los cambios del trabajo a medida que los realizás. Cuando esté terminado, un buen formato para guardarlo es .JPG.



Ya sabés que un logo es una forma de identificarse entre los miembros de una comunidad, es una insignia que indica pertenencia a un grupo con el cual compartís significados, ideas y acciones. Ahora bien...

- ① ¿Considerás que es relevante identificarte con tu comunidad y con las personas que la conforman? ¿Por qué? Si no es así, expresalo y fundamentalo.
- ② ¿Creés que es fundamental para una comunidad tener un logo? ¿Por qué?

¿Conocés estos logos?  
¿Qué ideas te transmiten?

educar

PAKA  
PAKA

encuentro

tec  
TECNOLOGÍA TV

conectar igualdad

## Consejos básicos

- ✓ Solo el servicio técnico está autorizado para abrir y reparar tu computadora.
- ✓ Al cambiar los módulos de memoria o limpiar el equipo, apágalo completamente; esto significa:
  - a) apagar el interruptor principal;
  - b) quitar la batería;
  - c) desconectar la fuente de alimentación del tomacorriente o de cualquier otro tipo de fuente de energía externa (por ejemplo, baterías).
- ✓ Evitá utilizar el equipo cerca del agua (bañadera, pileta de cocina) o en ambientes de humedad extrema. Tampoco lo uses bajo la lluvia.
- ✓ Durante una tormenta eléctrica, es inconveniente realizar tareas de mantenimiento y reconfiguración.
- ✓ Evitá colocar objetos dentro de las salidas de aire o aberturas de la computadora o accesorios.
- ✓ Utilizá la computadora dentro del rango de temperatura de 5 °C a 35 °C. Fuera de estas condiciones, guardá el equipo.
- ✓ Procurá mantener el equipo alejado de la luz directa del sol. No lo dejes dentro de automóviles cerrados al sol, ni cerca de fuentes de calor (estufa, horno).
- ✓ Protegelo de las interferencias magnéticas provocadas por imanes, parlantes o motores eléctricos.



## PANTALLAS, CABLES, BATERÍAS Y BLOQUEO



- ✓ Si la batería despidе líquido o tiene olor, quitála con precaución del equipo -sin tocarla con las manos desnudas-, suspendé su uso y deséchala del modo adecuado.
- ✓ Si el equipo se bloquea, ponete en contacto con el referente técnico de la escuela.
- ✓ Si no estás usando el equipo, dejalo cerrado, y no apiles otros objetos sobre él.

- ✓ El adaptador convierte la corriente alterna a corriente continua, alimenta el equipo y carga la batería. Debe trabajar correctamente ventilado. No lo abras bajo ningún concepto.



- ✓ Conectá y desconectá los cables con cuidado. Nunca los dejes en medio de un sitio de paso.
- ✓ Separá la batería de otros objetos metálicos que puedan hacer cortocircuito en las terminales.
- ✓ Utilizá la batería recomendada para el equipo. No las acerques a fuentes de calor ni las sumerjas o permitas que se mojen.
- ✓ La pantalla LCD es un dispositivo delicado. Tratala con precaución. No la golpees ni dejes objetos sobre el mouse o el teclado que, al cerrar la máquina, la puedan afectar.



# Te invitamos a sumarte al Festival Conectar

*El Festival Conectar es un espacio de trabajo colaborativo para jóvenes, que busca la integración efectiva de las nuevas tecnologías en los aprendizajes, mediante la realización creativa de producciones artísticas, tecnológicas y comunicacionales.*



www.educ.ar - Ministerio de Educación

Scarsi, Victoria

Yo me comprometo : comunidad y tecnología  
: una alianza que te involucra . - 1a ed. - Buenos Aires : Educ.ar S.E., 2012.  
32 p. : il. ; 24x19 cm.

ISBN 978-987-1433-84-1

1. Tecnologías. 2. Educación. 3. TIC. I. Título  
CDD 372.34

Directora del Portal Educ.ar

Patricia Pomiés

Coordinadora General del  
Programa Conectar Igualdad  
Mgr. Cynthia Zapata

ISBN: 978-987-1433-84-1

Queda hecho el depósito que dispone la ley 11.723.  
Impreso en Argentina. Printed in Argentina.  
Primera edición: octubre de 2012.

Artes Gráficas Papiros S. A.  
Castro Barros 1395 / 97, Ciudad de Buenos Aires.  
Octubre de 2012.

## SERIE VIDA COTIDIANA Y TECNOLOGÍA

- Cuando estás conectado / Usá internet con autonomía y responsabilidad.
- Ver para crear / Aprendé a analizar información en imágenes.
- Yo videojuego / A qué jugás, por qué jugás... Animate a pensar un videojuego.
- A la web, mi amor / Programas e ideas para divertirte con tu net.
- **Yo me comprometo / Comunidad y tecnología: una alianza que te involucra.**
- TEC & TIC / Accedé a los avances de la ciencia y la tecnología.
- Acortá la brecha / Tu netbook te incluye; incluí vos también.
- Periodismo vivo / Vos y tu net: un multimedia en acción.
- Robótica / Entrá al mundo de la inteligencia artificial.
- Tu netbook, tu mundo / Formación a distancia, redes y otros recursos para acercarnos.

## SERIE TRABAJO Y TECNOLOGÍA

- Trabajar con la compu I (hardware) / Arreglar y reciclar compus: un oficio para vos.
- Trabajar con la compu II (software) / Diseñar y programar: un oficio para vos.
- Buscar trabajo / Todo lo que necesitás saber para hacer tu camino.
- Sintonía digital / Transformá tu netbook en un estudio de radio.
- Prendete / Info e ideas para usar tu net en emprendimientos productivos.

## SERIE ARTE Y TECNOLOGÍA

- ¡Animate! / Sacá fotos, editá, filmá y... ¡hacete la película!
- Leer y escribir en la red / Descubrí los nuevos formatos de la literatura digital.
- Medios interactivos digitales / Conocé las interacciones mediadas por la tecnología.
- Mi banda / Grabá, editá y producí música con tu netbook.
- Multidiscipline / Combiná las artes y creá con tu net.

Yo me comprometo / Serie Vida cotidiana y tecnología

**Coordinación Editorial:** Ariela Kreimer | **Edición:** Mariana Carroli | **Diseño y coordinación gráfica:** Silvana Caro | **Redacción:** Mosaico Colectivo Educativo (Daniel Finquelievich, Victoria Scarsi, Ana Laura Rossaro, Vanina Zugowitki), Lorena Paz ("Comunidades autosustentables"), Paula Gingins (entrevista) | **Corrección:** Inés Fernández Maluf | **Fotografía:** Lucas Dima (entrevista) y Educ.ar | **Ilustraciones:** Perica (tapa y proyecto), Bianca Barone, Delius y Pablo Olivero | **Coordinación de contenidos Educ.ar:** Cecilia Sagol | **Coordinación de proyectos Educ.ar:** Mayra Botta | **Gestión administrativa:** Nahir Di Tullio y Laura Jamui | **Agradecemos a:** Mara Borchardt y Soledad Jordán.

En español, el género masculino incluye ambos géneros. Esta forma, propia de la lengua, oculta la mención de lo femenino. Pero, como el uso explícito de ambos géneros dificulta la lectura, en esta publicación se usa el masculino inclusor en todos los casos.  
Educ.ar está a disposición de los poseedores de los derechos de eventuales fuentes iconográficas no identificadas.

Para aprender más y mejor, para crear, para divertirte...  
en estos materiales encontrarás un montón de ideas  
para aprovechar al máximo las posibilidades que te  
brinda tu netbook.



Comunicate con nosotros: [conectadoslarevista@educ.gov.ar](mailto:conectadoslarevista@educ.gov.ar)



ISBN 978-987-1433-84-1



9 789871 433841

**ARGENTINA**  
UN PAIS CON BUENA GENTE



Ejemplar de distribución gratuita. Prohibida su venta.