

U N I V E R S I D A D



DE LOS HEMISFERIOS

Facultad de Comunicación y Tecnologías de la Información

Maestría de Investigación en Comunicación Digital

Importancia de la difusión de contenidos digitales como herramientas educativas para acortar la brecha digital en jóvenes en situación de movilidad humana y vulnerabilidad.

Tesis para la obtención del Título de Magíster en Investigación de la Comunicación Digital

Maestrante:

Gioconda del Pilar Peralta Lincango

Director:

Juan David Bernal S. Mg

Quito, septiembre 2020

RESUMEN

El acceso a la tecnología ha creado una nueva brecha en la sociedad. Esta alienación digital o brecha tecnológica, como la han llamado los expertos, ha afectado fuertemente a las poblaciones en situación de vulnerabilidad socioeconómica, dificultando que ciertos grupos se beneficien de las nuevas tecnologías y queden rezagados en términos de progreso político, económico y social.

Los sectores en situación de movilidad humana, tienen las condiciones mínimas para una vida digna y, por lo tanto, aún encuentran obstáculos para acceder a educación. Aunque muchos niños con estatus de refugiado participan en la educación no formal a través de organizaciones sin fines de lucro, su inscripción en los sistemas de educación formal aún no se encuentra garantizada.

Mediante un estudio documental esta investigación explora iniciativas exitosas que han permitido a niños refugiados, alrededor del mundo, acceder a la educación a través de herramientas tecnológicas para una inclusión social que reduzca la brecha tecnológica.

Palabras clave: brecha tecnológica, refugiados, educación digital, herramientas educativas, contenido digital.

ABSTRACT

Access to technology has created a new gap in society. This digital alienation or gap in access to technology, as experts have dubbed it, has strongly affected vulnerable populations, making it difficult for certain groups to benefit from tech innovations. Consequently, people all around the world stay behind in terms of political, economic, and social development. For human mobility groups that can barely access to the most basic conditions for a decent living, access to technology is just another deterrent blocking them from receiving education. Although many children with refugee status engage in non-formal education through non-profit organizations, their enrollment in formal education systems has not been guaranteed yet.

Through a documentary analysis, this article explores projects that have successfully granted refugee children access education through technological tools and how those have contributed to reduce the technology access gap.

Keywords: technology gap, refugees, digital education, educational tools, digital content

DECLARACIÓN DE ACEPTACIÓN DE NORMA ÉTICA Y DERECHOS

El presente documento se ciñe a las normas éticas y reglamentarias de la Universidad de Los Hemisferios. Así, declaro que lo contenido en este ha sido redactado con entera sujeción al respeto de los derechos de autor, citando adecuadamente las fuentes.

Por tal motivo, autorizo a la Biblioteca a que haga pública su disponibilidad para lectura dentro de la institución, a la vez que autorizo el uso comercial de mi obra a la Universidad de Los Hemisferios, siempre y cuando se me reconozca el cuarenta por ciento (40%) de los beneficios económicos resultantes de esta explotación.

Además, me comprometo a hacer constar, por todos los medios de publicación, difusión y distribución, que mi obra fue producida en el ámbito académico de la Universidad de Los Hemisferios.

De comprobarse que no cumplí con las estipulaciones éticas, incurriendo en caso de plagio, me someto a las determinaciones que la propia Universidad plantee.

Gioconda del Pilar Peralta Lincango

C.I. 1716625452

DEDICATORIA

A mis amados abuelitos María Petrona y Segundo Luis, por su amor incondicional y maravilloso ejemplo de vida.

A mis padres Elsa y Marco, por su apoyo, confianza y abnegada dedicación.

A mi hermana Mayra, por ser mi cómplice, compañía y mayor orgullo.

A mis pequeños, que con su inocencia y travesuras complementan mi vida.

A todas las asombrosas personas que el universo ha puesto en mi camino.

INDICE

RESUMEN	2
ABSTRACT	3
INTRODUCCIÓN	8
1. MARCO TEÓRICO	10
1.1. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), la Educación y , las nuevas herramientas educativas	10
1.2. Escolares frente a las nuevas tecnologías de la información	16
1.3. La exclusión y la vulnerabilidad en la Sociedad de la Información y el Conocimiento (SIC).....	18
2. METODOLOGÍA	25
3. ACNUR Y LAS ONG ASOCIADAS QUE TRABAJAN CON NIÑOS REFUGIADOS COMO SUJETO DE ESTUDIO	27
3.1. Programas de educación no formal de inclusión digital y contenidos digitales.	31
3.1.1. Instant Network Schools INS (Escuelas de Red Instantánea)	32
3.1.2. “Tabshoura Kindergarten” (el jardín de infantes Tabshoura)	34
3.1.3. Ideas Box o “Caja de ideas”.....	37
3.1.4. Kolibri’s Customizable Digital Curriculum (Currículo digital personalizable de Kolibri).....	39
4. DISCUSIÓN	52
CONCLUSIONES	57
REFERENCIAS	59

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Caja Transportable de Escuelas de Red Instantánea	33
Imagen 2. Escuelas de Red Instantánea	33
Imagen 3. MoodleBox creado por Nicolas Martignoni	35
Imagen 4. Inicio Plataforma Tabshoura Kindergarten.	36
Imagen 5. Niños de Líbano utilizando la plataforma Tabshoura Kindergarten	36
Imagen 6. Ideas Box.....	38
Imagen 7. Campo de refugiados de Bwagiriza en Burundi	39
Imagen 8. Inicio plataforma Kolibri.	42
Imagen 9. Los estudiantes usan recursos educativos abiertos en un aula en Uganda	43
Figura 1. Comparación de los puntajes entre las pruebas Pre y Post para el Grupo de Control	45
Figura 2. Comparación de los puntajes entre las pruebas Pre y Post Grupo Experimental....	46
Figura 3. Comparación de las puntuaciones posteriores a la prueba entre los grupos de control y experimentales	47
Figura 4. Características de las clases que participaron en el estudio	49
Figura 5. Rendimiento para estudiantes de 4 to grado.....	49
Figura 6. Rendimiento para estudiantes de 8vo grado	50
Infografía 1. Países de Acogida	30

INTRODUCCIÓN

Esta investigación tiene como objeto principal identificar las estrategias de difusión de contenidos digitales en favor del aprendizaje de niños, niñas y adolescentes en situación de vulnerabilidad (desplazamiento; violencia; conflictos armados; desastres naturales; y, riesgo social como trata, trabajo infantil y otros).

Internet ha sido, sin duda alguna, el punto de partida en el apresurado avance tecnológico y social de las últimas décadas, influenciando cada aspecto de la vida del ser humano y el entorno en el que se desenvuelve. Consiguientemente, los fenómenos resultantes del devenir tecnológico y de las nuevas formas de conocimiento son una clara manifestación de que hoy en día, el mundo se encuentra profundamente ligado a la red de redes.

Estos nuevos medios digitales han permitido favorecer los intereses de las naciones como herramientas e instrumentos del poder. En consecuencia, la tecnología se ha tornado en un aliado decisivo para la implementación de políticas gubernamentales, y en el principal impulsor para la divulgación de la riqueza de las naciones. Algunos países han aprovechado estas nuevas tecnologías, logrando adaptarse de forma rápida y eficaz a los constantes cambios, logrando así un desarrollo económico y social.

En temas referentes a la educación resulta pertinente gestionar problemas relacionados con las nuevas tecnologías (que van desde el limitado acceso a medios tecnológicos hasta problemas de carácter social, cultural y económico, que condicionan el aprendizaje de poblaciones vulnerables, en este caso los refugiados), sin olvidar que en tiempos actuales dominar las nuevas tecnologías resulta obligatorio. La educación se vuelve así el principal objeto de inclusión, permitiendo acceder a una mejor calidad de vida.

En el mundo, según datos de ACNUR a finales del 2019, existían 26 millones de personas con estatus de refugiados de los cuales cerca de la mitad eran niños, quienes tienen cinco veces más probabilidades de estar fuera del sistema educativo que el promedio mundial. Hasta 2018 había 3,7 millones de niñas y niños refugiados sin escolarizar. Y aunque las tasas de matriculación en el nivel primario y secundario se han incrementado, apenas un 3% de esta población pueden seguir con sus estudios superiores.

Las ONG vinculadas a la ayuda de refugiados en el mundo sortean innumerables obstáculos particularmente cuando se trata a temas de educación infantil. El desplazamiento interrumpe la educación formal, por lo tanto el aprendizaje se ve limitado fuertemente por factores socioeconómicos propios de esta población.

Las nuevas tecnologías dotan a la educación tradicional de herramientas que permiten la vinculación de docentes con la enseñanza de niños y adolescentes, en situación de vulnerabilidad. Facilitando del conocimiento necesario para que puedan utilizar adecuadamente la información circulante en la red. Y, asimismo, sean capaces de generar sus propios conocimientos, a partir de una adecuada formación, para su posterior inserción en el sistema educativo formal.

Por lo cual es imprescindible conocer algunos modelos o estrategias de educación digital utilizadas por las ONG asociadas a ACNUR que han sido exitosas con respecto a la educación de niños, niñas y adolescentes refugiados.

1. MARCO TEÓRICO

1.1. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), la Educación y , las nuevas herramientas educativas

Se denominan Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) al conjunto de medios electrónicos que se valen para distribuir, almacenar, compartir y gestionar información, relacionadas con los procesos de comunicación. Estas tecnologías dan cabida a la “Sociedad de la Información”, caracterizada por el dominio de los medios electrónicos como elementos de productividad y consumo. Propiciando cambios en los procesos de circulación y almacenamiento de la información, de manera que internet y las nuevas tecnologías promueven en cierta medida el desarrollo de los sistemas de organización social e institucional y permiten que el proceso de globalización se vuelva posible.

González y Gisbert (1996) se refieren a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como: “el conjunto de herramientas, soportes y canales que facilitan acceder almacenar, procesar y transmitir de la información de forma digitalizada. Y que a la vez funcionan como canales de comunicación modificando las interacciones culturales” (p. 413).

Las principales características que distinguen a las TIC, según Cabero (1996) son: “inmaterialidad, interactividad, instantaneidad, innovación, elevados parámetros de calidad de imagen y sonido, automatización, interconectividad, digitalización” (p. 97). Los cuales se vuelven determinantes en la Sociedad de la Información y el Conocimiento (SIC) haciendo posible el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Si bien introducir las TIC en la educación abre una serie de posibilidades y nuevas oportunidades para la construcción de entornos de aprendizaje más relevantes, también se convierte en un desafío, ya sea por el acceso como por los usos pedagógicos de la tecnología

La educación actual ha debido responder a las nuevas necesidades de la sociedad que vive en un proceso de cambio continuo. Y que está transformando la manera en que los estudiantes aprenden y cómo los docentes se adaptan a otras formas de enseñar con una constante reflexión, investigación y regulación.

La enseñanza se legitima cuando se trabaja en el aula de manera similar a como se trabaja en el campo científico y profesional. Actualmente las nuevas tecnologías condicionan los modos de producción y difusión del conocimiento:

Por lo que es imperante la necesidad epistemológica de su inclusión en las prácticas de la enseñanza. En los escenarios de la contemporaneidad, las tecnologías de la información y la comunicación, entramadas con la cultura y el conocimiento, generan hoy más que nunca posibilidades ricas y diversas para la enseñanza poderosa. Enseñar aprovechando estas enormes oportunidades implica pensar, especialmente, en su sentido didáctico, de modo tal de acercarnos a la creación de propuestas originales clase a clase. (Maggio, 2012, p.65)

Albert y Ortega (2010) hacen una aproximación al concepto de educación no formal desde la perspectiva de varios autores. Así:

“La educación no formal se refiere aquellas actividades que se organizan intencionalmente con el propósito expreso de lograr determinados objetivos educativos y de aprendizaje”. (Coombs, 1968, p.19)

La educación no reglada en la sociedad de la información como: “un agente real del cambio educativo y su papel fundamental es aprender a vivir, a conocer, y desvelar las informaciones sacadas del medio y hechas experiencia de manera que sean útiles para comprender e integrarse de manera satisfactoria en la sociedad”. (Macías, 2004, p.567)

En la educación no reglada o no formal¹, las nuevas tecnologías ejercen gran influencia en la enseñanza, gracias a su flexibilidad permite fortalecer el diseño de la oferta educativa porque se ajusta a las diversas condiciones y necesidades de cada grupo de usuarios, garantizando la formación y desarrollo de competencias y aptitudes educativas, así como competencias digitales. Además fomenta el aprendizaje abierto y flexible, de manera que el estudiante logre una mayor interacción y pueda compartir el control de las actividades con un ambiente colaborativo.

La pedagogía a través de entornos virtuales conecta dos aristas: una vinculada al desarrollo de habilidades para el uso de las nuevas plataformas, tanto de docentes como de alumnos, y la otra referente con los procesos de enseñanza/aprendizaje. La educación en entornos virtuales permite la educación desde sin importar lugar y hora de conexión. Como plantea Bosco al hablar de la importancia de la deslocalización del conocimiento.

Las escuelas no son el único lugar en el que aprenden los niños. El desafío es utilizar la tecnología para crear entornos que propicien el desarrollo de individuos que tengan la capacidad y la inclinación para utilizar los vastos recursos de la tecnología de la información en su propio y continuado crecimiento intelectual y expansión de habilidades. (Bosco, 1995, p.51)

García (1999) señala que: “la educación a distancia nace el 20 de marzo de 1728, cuando en el periódico, *La Gaceta de Boston*, aparece un anuncio ofreciendo material de enseñanza y tutorías por correspondencia.”(pp. 8)

La educación a distancia en plataformas educativas o tecnológicas se desarrolla en la virtualidad de la red, lo que implica una serie de cambios conceptuales y de procedimiento.

¹ La educación no formal engloba toda actividad educativa realizada fuera de la estructura del sistema formal con el objeto de impartir cierto tipo de aprendizaje a algunos subgrupos de la población, ya sean adultos o niños Tomado de: <https://www.universidadviu.com/que-se-entiende-por-educacion-no-formal/>

La educación a distancia precisa de un entorno tecnológico: las redes de comunicación, los servidores web (www) y el software son los recursos que engloban a todos los demás, y estos permiten que se desarrolle la educación a distancia en ambientes tecnológicos. Estos recursos permiten la planificación del aprendizaje por parte del docente, al mismo tiempo determinan el ritmo de aprendizaje conveniente y hace posible la organización de contenidos y materiales para la enseñanza, ayuda también en la interactividad organizada entre los participantes. La educación a distancia en plataformas educativas incluye un procesamiento interactivo (procesador/usuario) que se desarrolla a través de herramientas de comunicación. Romero y García (2007) las clasifican en “herramientas facilitadoras de la información (SSH, FTP, WWW) y en herramientas facilitadoras de la comunicación (correo, News, Wiki, Foros, IRC)”. (p. 282)

A las herramientas facilitadoras de la comunicación las referiré como herramientas “web 2.0” término creado por Tim O’Reilly², utilizado para referirse a una segunda generación web basada en comunidades de usuarios de estas herramientas. La Web 2.0 ofrece nuevas funciones en la web por lo cual representa un recurso adecuado para la docencia por la enorme potencialidad educativa al estar formada por blogs, wikis, podcast, marcadores sociales, RSS, gestores de imágenes y videos y organizadores personales. Aunque cabe tomar en consideración que su uso estaría intrínsecamente relacionado a objetivos didácticos específicos.

Adicional para la educación a distancia están los recursos como las plataformas educativas en las que se utilizan paquetes de herramientas web como wikis, chat, foros, webquest, y más. Las plataformas educativas permiten reproducir en Internet el ambiente

² Fundador y presidente de O’Reilly Media (editorial anteriormente denominada O’Reilly & Associates). Es un fuerte impulsor de los movimientos de software libre y código abierto, así como uno de los autores del concepto Web 2.0 y participante en el desarrollo del lenguaje Perl. Tomado de: <https://doi.org/10.22430/9789588743455>

educativo de una institución, permiten reorientar las acciones formativas y al participante le proporcionan un centro virtual de formación las 24 horas del día. Estas plataformas educativas también denominadas sistemas de gestión de aprendizaje LMS (Learning Management System), se caracterizan por su capacidad para integrar las herramientas y recursos necesarios para gestionar, administrar, organizar, coordinar, diseñar e impartir programas de formación a través de la tecnología Internet. Algunas de ellas que no son de código libre o LMS comerciales como WebCT³, Blackboard⁴ y otras dentro de las plataformas de libre distribución, la más conocida es Moodle⁵.

Los contenidos curriculares también se han transformado, permiten ofrecer la información de manera distinta. Sustituyendo los tradicionales libros o videos por contenidos más dinámicos e interactivos, lo cual fomenta una actitud activa de parte del estudiante y que aporte de manera significativa en su enseñanza. Estos nuevos contenidos tienen la característica de brindar la posibilidad de agregar, facilitar y permitir la creación de entornos virtuales, adecuados a las distintas etapas del aprendizaje pero sobre todo una de las grandes ventajas está en la facilidad de modificarlos y actualizarlos.

Por intermedio de las TIC las estructuras y los contenidos tienen la capacidad de generar un aprendizaje y conocimiento. Es así que la presencia y uso de contenidos digitales en la

³ WebCT (Web Course Tools, o Herramientas para Cursos Web) es un sistema comercial de aprendizaje virtual online, el cual es usado principalmente por instituciones educativas para el aprendizaje a través de Internet. La flexibilidad de las herramientas para el diseño de clases hace este entorno muy atractivo tanto para principiantes como usuarios experimentados en la creación de cursos en línea. Los instructores pueden añadir a sus cursos WebCT varias herramientas interactivas tales como: tableros de discusión o foros, sistemas de correos electrónicos, conversaciones en vivo (chats), contenido en formato de páginas web, archivos PDF entre otros. Tomado de: <https://sociedadytكنولوجiaculg3.wordpress.com/webct/>

⁴ Blackboard Learn es una plataforma e-learning que usan multitud de universidades de gran renombre. Ofrecen soluciones para educación primaria, formaciones complementarias en empresas, sector público. Dispone de diferentes tipos de plataformas según el uso, Blackboard Learn, Blackboard Collaborate, Blackboard Connect, Blackboard Mobile y Blackboard Analytics.

⁵ Herramienta de tipo Ambiente Educativo Virtual, un sistema de gestión de cursos, de distribución libre, que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea. Ver en: <https://moodle.org/mod/forum/discuss.php?d=354832>

educación supone no solo infraestructura tecnológica sino también el desarrollo de competencias, es decir trabajar en la alfabetización digital.

Los contenidos digitales son aquellos materiales interactivos que integran elementos icónicos, visuales, auditivos y audiovisuales, que posibilitan y agilizan los procesos de aprendizaje, brindando un abanico de opciones tanto para el docente como para el alumno. El enorme cambio tecnológico de hoy en día, ha situado al lenguaje audiovisual en la principal herramienta para la educación. Convirtiéndolo en el lenguaje del conocimiento actual, transformando así la forma de aprender, enseñar e interactuar con el entorno.

Las TIC pueden brindar grandes oportunidades para favorecer a personas en peligro de exclusión social. Generaran procesos educativos relacionados no solo a la enseñanza y el aprendizaje sino también con la formación y alfabetización digital. Tal como lo dice Area (2004): “sin alfabetización tecnológica (refiriéndose a su sentido más amplio, de alfabetización digital) de la mayor parte de la población difícilmente podremos progresar como comunidad social” (p. 85). El concepto alfabetización tecnológica se entiende:

Como la capacidad de buscar, encontrar, ordenar, categorizar, organizar y aplicar la tecnología de la información para el uso personal y profesional. La alfabetización tecnológica requiere de la adquisición de conocimientos y habilidades cognitivas e instrumentales con relación al manejo de las nuevas tecnologías, así como al desarrollo de valores y actitudes para hacer frente a la desinformación en el uso y aplicación de las nuevas tecnologías en el desempeño en la vida social y productiva de las personas (Ortega, 2009, p.6).

La alfabetización tecnológica en la actual sociedad es primordial en la educación, ya que mediante ésta se reconfigura el sistema educativo tomando en cuenta al proceso educativo con los estudiantes y el docente.

1.2. Escolares frente a las nuevas tecnologías de la información

La relación de la tecnología con el hombre es complicada, inevitable y esencial, no se toma conciencia de su importancia hasta cuando falla o falta transitoriamente. De manera que, resulta importante el análisis de las repercusiones que han tenido los medios en los procesos de pensamiento de los seres humanos (corto plazo y largo plazo), es decir, como afirma Pérez Moreno (2000) “saber cómo han afectado las tecnologías de la información al ser humano y la sociedad”. (p.263)

La omnipresencia de las tecnologías digitales en la actualidad ha cambiado las formas de convivencia en las sociedades y, por ende, las necesidades educativas y destrezas cognitivas de los jóvenes. Como lo menciona Castells al referirse a la sociedad informacional:

El término informacional indica el atributo de una forma específica de organización social en la que la generación, el procesamiento y la transmisión de la información se convierten en las fuentes fundamentales de productividad y poder, debido a las nuevas condiciones tecnológicas que surgen en este periodo histórico (Castells, 1999, p. 56).

Por otra parte, “aunque la tendencia a usar las TIC se da en todas las edades, los adolescentes muestran una relación mucho más estrecha con las nuevas tecnologías, al haberlas incorporado a sus vidas cotidianas como herramientas de interacción, de socialización, de trabajo y de diversión”. (Berríos y Buxarrais, 2005). Los jóvenes han hecho de la tecnología una nueva herramienta para comunicar, actuar y expresarse.

Soriano, González y Zapata (2012) mencionan que también existen posturas no favorables acerca del uso de las TIC por los adolescentes, pues pueden enfrentarse a diferentes problemas devenidos del uso inadecuado de las TIC. Y citan lo siguiente:

“Autores como Kraut y otros (1998) en Naval, Sádaba y Bringué (2003), advierten que pueden producir aislamiento o agudizar fenómenos como la soledad y la depresión; mientras

que Gil y otros (2003) menciona cuatro aspectos que pueden tener efectos negativos: adicción, aislamiento, contenidos perversos y violencia. Por otro lado, Naval, Sádaba y Bringué (2003) señalan tres efectos negativos: pérdida de la privacidad, fomento del consumo y adicción. (p.316).

Por su parte, Castells (2001) señala la identidad en los entornos virtuales. Finalmente, Amorós, Buxarrais y Casas (2002), indican como riesgo el fomento del consumo”.

Sin embargo frente a la imagen negativa que los autores mencionan anteriormente se destacan también las oportunidades y beneficios como: la construcción del conocimiento y relaciones sociales, el desarrollo de nuevas habilidades y reconfiguración de identidades grupales.

De este modo, estos medios también provocan desigualdades con respecto al acceso a la información. Un gran porcentaje de productos comunicacionales visibilizan aún más las diferencias generando distanciamiento entre sectores sociales.

Por otro lado, “la educación mediática tiene una trascendencia enorme en la definición de la ciudadanía, y es fundamental que el currículo provea a los jóvenes de todo lo necesario para participar activamente en la cultura mediática de la que son protagonistas” (Buckingham, 2002). Por ello, Alejandro Piscitelli, en una conferencia sobre Educación basada en Web 2.0, afirma que la figura del profesor debe renovarse a la del tutor, pues será quien guíe a los alumnos respecto a la gran cantidad de información colgada en la red. “En un mundo globalizado, resulta inverosímil vivir al margen de la tecnología; por lo cual los gobiernos, la sociedad y la familia son los responsables de la preparación de niños y jóvenes en cuanto a la tecnología”.

1.3. La exclusión y la vulnerabilidad en la Sociedad de la Información y el Conocimiento (SIC)

En la actualidad la vulnerabilidad tiene nuevos significados resultante de la era digital, existen nuevos excluidos y nuevos vulnerables. “Cada vez, existen más personas con posibilidad de exclusión social, debido a la inestabilidad y la liquidez instauradas en la sociedad” (Bauman, 2002, p.117), ya sea en las relaciones personales como en el sistema social. Para el sociólogo francés Robert Castel el término vulnerabilidad social fluctúa entre la integración y la exclusión. Según el autor, dentro los procesos de interacción de la sociedad se distinguen tres franjas:

La de integración: trabajo estable y una inscripción relacional sólida, tanto familiar como vecinal. La vulnerabilidad: zona inestable, caracterizada por un trabajo precario, pero intermitente y con frecuencia fragilidad del soporte familiar y social. La zona de marginalidad o exclusión: que se caracteriza por la carencia de trabajo y el aislamiento social (Castel, 1992, pp. 27-36).

El concepto de vulnerabilidad no es un término recientemente usado, se había hablado de excluidos y vulnerables únicamente en términos estructurales. En la actualidad, la comprensión del vocablo está dado de acuerdo a tres aspectos: condiciones de vida, aprendizaje y educación.

Cortarelo (1992) en Lombarte Bel (2005) sostiene que la vulnerabilidad se ha extendido desde los márgenes de la sociedad hasta la centralidad, ampliando así la zona de vulnerabilidad social, y por tanto las posibilidades de ser excluido.

Según la UNESCO (2017), en Latinoamérica y el Caribe el aumento de las desigualdades con respecto a las TIC ya no solo depende de factores económicos sino también

de factores sociodemográficos, generando exclusión social y educativa de niños, niñas y jóvenes de grupos de bajos ingresos.

La declaración de los principios para construir la Sociedad de la Información dictados en la Cumbre de Ginebra hace un llamamiento a los gobiernos del mundo a ser actores activos y comprometidos con la responsabilidad en la construcción de la Sociedad de la Información, conjuntamente con los sectores privados, la sociedad civil y las organizaciones internacionales.

Al respecto, las TIC han marcado la diferencia en cuanto a la gestión y toma de decisiones de los gobiernos en temas de educación y brecha digital, mediante políticas y programas de gobierno, pensado en satisfacer las necesidades del pueblo y propiciar la participación de sectores estratégicos de la sociedad con el propósito de beneficiarse de la tecnología para el crecimiento social y económico.

Los proyectos TIC orientados a colectivos vulnerables, constituyen una alternativa educativa para la inclusión, pues hacen posible la configuración de nuevos ambientes de aprendizaje, que ayuden a mitigar las barreras (ya sean de tipo social, económico, escolar y cultural) dando lugar a un equilibrio en el acceso al conocimiento mediante el aprendizaje.

Según Tezanos (2008), la exclusión social se define como: “un proceso estructural que afecta a las distintas dimensiones vitales de las personas (situación laboral, económica, social y cultural) y presenta una connotación negativa puesto que se refiere a las carencias que pueden sufrir las personas o grupos”. (pp.17-29). Además, la exclusión social se inserta en una dinámica de exclusión-inclusión, ya que, el proceso de exclusión social no sucede de una forma fija o en un momento determinado, sino que forma parte de combinaciones sociales que tienen un efecto distinto en cada persona o grupo de personas. Tezanos además, alega que en la actualidad la exclusión social forma parte de los cambios que están conduciendo a un moderno modelo de sociedad. Caracterizada por la transformación de los modelos de producción, donde

existen nuevas formas de organización económica. El mercado está cada vez más globalizado, con una creciente automatización e implementación tecnológica; que está dando lugar a grandes cambios en las demandas de nuevos puestos de trabajo y en los sectores sociales menos cualificados.

La exclusión social es un fenómeno que tiene su origen en múltiples factores (educativos, formativos, sanitarios, relacionales...), dentro de la sociedad actual los sectores que más se ven afectados son: los jóvenes, inmigrantes, mujeres, personas con capacidades diferentes, etc.)

Por su parte la exclusión digital se define como una forma de exclusión social resultante de las sociedades influenciadas por las TIC. Según Ortoll (2006), “una persona está en situación de riesgo de exclusión digital cuando: a) No puede acceder a los derechos y oportunidades derivados del uso de las TIC y b) No tiene la capacitación digital suficiente como para disfrutar de dichos derechos y oportunidades” (p.32).

A aquellas personas en riesgo de exclusión social se les suman todas aquellas a quienes las nuevas exigencias sociales (necesidad de formación para el uso de nuevas técnicas y/o tecnologías, extremada competitividad, niveles de exigencia, ambientes laborales, dejan en situación de vulnerabilidad (Manuera, 2005, p.76) y quienes llegado el caso puedan encontrarse en una situación de riesgo, en cualquier momento de sus vidas.

Según el informe conjunto de la Comisión y el Consejo sobre la inclusión adoptado por el European Council, la inclusión social se define como:

La inclusión social es un proceso que garantiza que las personas en riesgo de pobreza y exclusión social obtengan las oportunidades y los recursos necesarios para participar plenamente en actividades económicas, sociales, vida política y cultural y disfrutar de un nivel de vida que se considera normal en la sociedad en la que viven. Asegura que tengan una mayor

participación en la toma de decisiones que afecta sus vidas y el acceso a sus derechos fundamentales. (EPSCO, 2004, p.8)

Partiendo de tal definición, Eva Ortoll Espinet realiza un acercamiento a la definición de inclusión digital desde una perspectiva doble:

La inclusión digital puede entenderse por un lado como aquellos procesos mediante los cuales las personas pueden disfrutar de los mismos derechos y oportunidades derivadas del acceso y el uso de las TIC, por otro lado, pensar la inclusión digital como aquel proceso de inclusión social que puede desarrollarse a través de las TIC, es decir, hacer uso de las TIC como un elemento de promoción de la cohesión social y para la creación de igualdad de oportunidades. (Ortoll, 2007, p.29)

Es así que la inclusión digital se considera como inserción social, necesaria para el desarrollo. Robinson (2005) realiza una definición bastante acertada que condensa el concepto de inclusión digital como:

El conjunto de políticas públicas relacionadas con la construcción, administración, expansión, ofrecimiento de contenidos y desarrollo de capacidades locales en las redes digitales públicas, alámbricas e inalámbricas, en cada país y en la región entera. Incluye las garantías de privacidad y seguridad ejercidas de manera equitativa para todos los ciudadanos. (p.127)

Los conceptos clave para hablar de inclusión digital son: conectividad, accesibilidad y comunicabilidad.

Conectividad: Mientras que Pierre Lévy (1999) afirma que la conectividad está compuesta por “todos los aparatos materiales que permiten la interacción entre el universo de la información digital y el mundo ordinario” (p.13), Gabriel Dupuy (1993), citado por Duarte y Pires (2011) menciona que: “la conectividad es la existencia simultánea de alternativas y vínculos directos entre los distintos puntos de una red, usuarios, computadoras y servidores,

entre otros, hacen parte de las redes tecnológicas”. (p.4) Por tanto, la conectividad tiene que ver tanto con la oferta como con la dotación de infraestructura y equipos electrónicos que permiten la conexión tecnológica a la red global.

Accesibilidad: se trata del software o programas que posibilitan y permitan la apropiación social de las infraestructuras y equipos tecnológicos. La accesibilidad también se refiere a factores socio-económicos que aseguran que las redes se establezcan efectivamente, permitiendo que el mayor número de personas se encuentren activamente integradas.

Comunicabilidad: se da lugar con el uso libre de las TIC exento de prohibiciones y con la capacidad de repercutir o modificar las relaciones socioeconómicas, políticas y culturales de los involucrados. La comunicabilidad es un proceso humano y social, donde la tecnología surge como un elemento transformador de las formas de comunicabilidad.

Los cambios que devienen de la nueva era digital son transformaciones radicales no solo en los entornos económicos, sino también sociales y estructurales de las organizaciones (Bell, 1976, p.x), por ende se profundizan cada vez en mayor medida las brechas entre los países y los grupos poblacionales. Esta brecha nombrada como *digital divide* (brecha digital), Castells (2001), en su libro *La Galaxia Internet*, la definió como: “la disparidad entre los que tienen y los que no tienen Internet” (p.298). La UNESCO (2005) por su parte, considera que la brecha digital es una consecuencia directa de la desigualdad heredada de la era industrial.

En el documento “Indicadores de Inclusión Digital: Brecha y Participación Ciudadana”, se menciona:

El concepto de brecha divisoria o fractura digital se ha extendido y popularizado, alcanzando una notable y constante presencia en los medios de comunicación. Está relacionada no solo con la posibilidad de acceso a Internet, sino con la posesión de las habilidades y competencias necesarias para saber usarla (Agustin y Clavero, 2007, p.6).

Según Camacho (2005) “el concepto de brecha digital incorpora tres enfoques diferentes: el enfoque hacia la infraestructura, el enfoque hacia la capacitación y el enfoque hacia el uso de los recursos” (p.5). Por otra parte, Jordana y Sancho

Propone tres dimensiones para la definición de la brecha digital: la territorial, la desigualdad económica y la cultural y educativa. Además menciona la existencia de otras dimensiones como la generacional (diferencias propias de la edad entre poblaciones y colectivos de generaciones diversas), la de género (entre hombres y mujeres), las sociales (diferencias entre distintos colectivos sociales, etnias, religiones, etc.) o las familiares (diferencias entre distintas situaciones familiares) (2001, pp. 53-63).

De la misma manera, para la UNESCO (2005) no existe una, sino diversas brechas digitales que se fusionan unas con otras dependiendo de las situaciones nacionales y locales. Según el informe *Conocimientos relativos a sociedades de la información*, los factores que influyen sobre la brecha digital son multidimensionales y pueden hablar tanto a recursos económicos, geográficos, generacionales, de género, lengua, educación, como a la procedencia, cultura, empleo, e incluso, integridad física.

Por tanto, tal como señala García (2011), la alfabetización digital se trata de: “desarrollo de habilidades para el acceso y uso de las tecnologías de la información y la comunicación, así como, las competencias para el aprendizaje con medios y recursos digitales” (pp.31- 33). Asimismo, Area (2011) define que el objetivo de la alfabetización digital es que las personas desarrollen habilidades para el uso de la informática desde sus distintas variables tecnológicas: ordenadores personales, navegar por Internet y el uso del software. Para el autor, “la alfabetización digital supone aprender el manejo de aparatos, así como el software de los mismos y el desarrollo de habilidades y competencias cognitivas relacionadas con la obtención, comprensión y elaboración de la información” (Area, 2011, p.26).

Por consiguiente, el auge tecnológico ha dado lugar a nuevas poblaciones vulnerables, las cuales son por regla general aquellas con problemas socioeconómicos. Como los refugiados quienes no pueden recibir educación y mucho menos tienen acceso al uso de la tecnología. El analfabetismo tecnológico está presente en quienes no están entrenados para usar las TIC, indispensable por lo tanto disminuir la brecha digital, ya que esto podría facilitar la inmersión a la educación de miles de niños, jóvenes y adultos.

En las últimas décadas no solo los conflictos armados a nivel mundial, han provocado el desplazamiento de miles de personas, las crisis económicas, políticas y las catástrofes naturales han dejado profundas huellas en la vida de miles de poblaciones, que se han visto en la necesidad de abandonarlo todo.

El informe anual de ACNUR *Tendencias Globales: desplazamiento forzado en 2019*, muestra que 79,5 millones de personas estaban desplazadas a la fuerza. 26,0 millones son refugiados de las cuales 20,4 millones de refugiados están bajo el mandato de ACNUR

Según el informe *Reforzando la Educación de los Refugiados en Tiempos de Crisis*, elaborado por el Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados (ACNUR) en agosto de 2019, muestra datos preocupantes sobre la participación de los refugiados en la educación formal. De los 7,1 millones de niños, niñas y adolescentes refugiados en edad escolar (de entre 5 y 17 años), aproximadamente 3,7 millones no asisten a la escuela⁶. A nivel mundial, 91% de los niños asisten a la escuela primaria, en el caso de los refugiados solo 63% lo hace, y en los países de renta baja es inferior a 50%.

Los refugiados, desplazados forzosos y desplazados internos viven sin internet y conectividad móvil. Esta población se encuentra rezagada, sin oportunidad de acceder a un

⁶ UNHCR, 2019, STEPPING UP REFUGEE EDUCATION IN CRISIS <https://www.unhcr.org/steppingup/wp-content/uploads/sites/76/2019/09/Education-Report-2019-Final-web-9.pdf>

mundo de posibles oportunidades propia de la revolución digital. Y lo más importante sin poder beneficiarse de la educación.

Si bien la publicación *Medir el desarrollo digital: Hechos y cifras 2019*, elaborada por la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) confirma que el uso de Internet ha crecido a nivel mundial, de un 16,8% en 2005 a un impactante 53,6% en 2019, es decir actualmente 4,1 mil millones de personas usan internet. Existen 3.600 millones de personas que permanecen aún desconectadas. La conectividad no reduce las brechas de cobertura y uso pues casi un quinto de la población mundial es analfabeta.

En el caso de los refugiados las posibilidades de tener un teléfono con acceso a internet es menor al 50%. Lo cual evidencia aún más su estado de vulnerabilidad frente a un mundo hiperconectado.

2. METODOLOGÍA

El principal objetivo de esta investigación es identificar las estrategias de difusión de contenidos digitales, en favor del aprendizaje de niños y jóvenes en situación de vulnerabilidad y movilidad humana., en el presente proyecto se estudiarán las ONG asociadas a ACNUR que cuentan con los proyectos educativos más exitosos en temas de inclusión digital.

La investigación se focaliza en ACNUR, organización humanitaria que presta ayuda en zonas de conflicto, crisis e inestabilidad en todo el mundo, desde el Medio Oriente hasta Afganistán y Asia, pasando por África y llegando a América Latina. La ONG brinda protección a niños y adolescentes en situación vulnerable (desplazamiento; violencia; conflictos armados; desastres naturales; y, riesgo social como trata, trabajo infantil y otros).

ACNUR, coopera con población refugiada, desarrollando programas para el fortalecimiento de sistemas educativos a nivel mundial. Suscribe convenios de Cooperación

técnica y funcionamiento para asegurar el acceso a los derechos de refugiados, solicitantes de asilo y apátridas. Así mismo ha desarrollado e implementado programas de atención a niños y adolescentes que viven en situación de vulnerabilidad, con el fin de facilitar el acceso a la educación en el sistema formal o a través del mejoramiento de competencias y habilidades a través de programas de educación no formal. Lo cual incluye indirectamente a sus familias ayudando a mejorar su calidad de vida y permitiendo a la vez una participación activa dentro de sus comunidades.

Con este antecedente la investigación que se realizará será de carácter documental, dado que permitirá abordar las preguntas de investigación y los objetivos del estudio. El enfoque cualitativo permite determinar aspectos que influyen directamente en el objeto de estudio, además de caracterizar su conducta o modos operativos más representativos.

Es así que se hará una revisión de los documentos (documentos, registros, materiales, estudios) disponibles en ACNUR que servirán como antecedentes de la organización y sobre los proyectos de inclusión digital efectuados por ACNUR y sus socios en Oriente Medio. La ONG cuenta con datos y registros oficiales (pues trabaja directamente con UNICEF y organizaciones especializadas en educación). Así como estimaciones referentes a los resultados de los proyectos implementados.

Después de analizar la información obtenida en los diferentes documentos, se hará un análisis de programas de inclusión digital y contenidos digitales, tomando en cuenta los proyectos emblemáticos y se detallará a continuación con el fin de examinar el impacto de los contenidos educativos digitales con respecto al aprendizaje de niños, niñas y adolescentes refugiados.

3. ACNUR Y LAS ONG ASOCIADAS QUE TRABAJAN CON NIÑOS REFUGIADOS COMO SUJETO DE ESTUDIO.

La Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados ACNUR se estableció el 14 de diciembre de 1950 por la Asamblea General de las Naciones Unidas. Con el fin de brindar protección a los refugiados a nivel mundial. Se encuentra en más de 134 países y a más de asistir a las personas con alimentación y un lugar seguro para vivir la agencia trabaja con gobiernos, socios y donantes para la implementación de programas y proyectos destinados a las personas en calidad de refugiados y desplazados. Su labor ha estado especialmente presente en África, Asia y Centroamérica; y su fin es proporcionar soluciones duraderas a las necesidades de las personas que están bajo su mandato.

Así mismo la Organización de las Naciones Unidas aprobó en 1959 la Declaración de los Derechos del Niño reconociendo 10 principios fundamentales para garantizar el bienestar y el desarrollo de los niños, niñas y adolescentes. En 1990 se pone en vigencia la Convención sobre los Derechos del Niño aprobada en 1989, con 54 artículos que son una herramienta legal de cumplimiento obligatorio para los estados.

A pesar de que en la mencionada convención afirma que todo individuo tiene derecho a la educación, según ACNUR en 2019 más de la mitad del total de niños refugiados que hay en el mundo están sin escolarizar.

La educación sigue siendo hasta ahora el sector con mayores deficiencias a nivel mundial, miles de infantes no asisten a la escuela por diferentes razones entre ellas pobreza, sexo, condición étnica y otras como factores geográficos, de esta manera se ven limitadas las oportunidades educativas y por ende la posibilidad de mejores condiciones de vida para toda la familia y su entorno.

Los obstáculos se agudizan aún más en los niños refugiados que ya a más de los problemas que traen a cuestas (idioma, fragmentación familiar, desplazamiento) tienen que enfrentarse a los sistemas educativos sobre todo públicos, que no están preparados para atender las necesidades de las poblaciones vulnerables. A esto se suma que muchos de los niños se encuentran hacinados o en campos de refugiados donde ya las condiciones son de por sí muy limitadas.

Y los niños y niñas que pueden acceder a una educación formal están en gran desventaja, no solo por su condición de refugiados (principalmente por la falta de documentos de identidad y certificaciones educativas que avalen el grado de escolaridad del niño o niña) sino porque muchos de ellos son víctimas de acoso, discriminación y violencia, lo cual no propicia un ambiente de aprendizaje adecuado para poner a potenciar sus capacidades y talentos. Incidiendo de manera considerable en el número de niños escolarizados.

Solo un 63% de los niños refugiados reciben educación primaria, en comparación con el 91% global; el 24% llega a la educación secundaria, frente al 84% mundial; y apenas el 3% accede a la educación superior, mientras que la media mundial es del 37%.

La educación en situaciones de emergencia se enfrenta a ciertos inconvenientes que van desde la falta de infraestructura, materiales, recursos y personal, hasta la resistencia de los gobiernos de acogida e incluso el mismo rechazo de las propias familias de refugiados a recibir la educación, ya sean por creencias religiosas o por barreras idiomáticas.

Las TIC han facilitado la democratización en el acceso y la distribución de información obligando a la transformación de la sociedad; es así que uno de cada tres usuarios de internet en todo el mundo son menores a 18 años. Sin embargo 346 millones de personas no están conectados y las poblaciones vulnerables difícilmente tienen acceso a internet.

Si bien el panorama avizora nuevas oportunidades respecto a la educación de sectores vulnerables, los retos a los que se enfrentan las poblaciones desplazadas y refugiados con la revolución tecnológica no están relacionadas solo con el aprendizaje. Sino también a que se encuentran expuestos a riesgos como intimidación, acoso cibernético, trata de personas, abuso sexual y explotación infantil.

Según el informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo 2019 de la UNESCO, *Migración, desplazamiento y educación: construyendo puentes, no muros*, el número de migrantes y refugiados en edad escolar se ha elevado a un 26% desde el año 2000. El 89% de los refugiados se encuentran en países de ingresos bajos y medios, es por eso que diferentes organismos a nivel mundial hacen esfuerzos mancomunado para aumentar la inversión y el apoyo internacional.

La crisis de los refugiados ha hecho aún más visible las brechas socioeconómicas existentes en el mundo, las fallas y deficiencias de los sistemas educativos y de los sistemas de gobierno. En el mundo casi 80 millones⁷ de personas se encuentran en situación de desplazamiento forzoso (guerra, conflictos y persecución por motivos políticos, religiosos o étnicos).

Datos de ACNUR 2019 muestran que el 68% del total de los refugiados provenían de solo 5 países: Siria principal país de origen de los refugiados con 6,6 millones. Afganistán con 2,7 millones. Sudán del Sur. 2,2 millones. Myanmar. 1,1 millones y Somalia 0,9 millones. El 85% de los refugiados pudieron asentarse en países desarrollados, pero el 27% de la población global de refugiados se estableció en países en vías de desarrollo. En Líbano es el país que más

⁷ Los datos del informe anual de ACNUR: *Tendencias Globales 2019*

refugiados acoge (1 de cada 7 personas es refugiada). En Jordania, una persona de cada 15 es refugiada y Turquía recibió 3,6 millones de refugiados (1 de cada 23 personas es refugiada).

Infografía 1

Países de Acogida



Fuente: ACNUR

La Agenda para el Desarrollo Sostenible 2030 aprobada en septiembre de 2015, es un programa universal para la erradicación de la pobreza. Comprende 17 objetivos, uno de ellos

enfocado directamente en la educación *“Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos”*⁸.

ACNUR con el apoyo del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) lleva a cabo proyectos y programas para garantizar el acceso a la educación de niños y niñas en proceso de desplazamiento forzado y reducir los efectos de la interrupción del ciclo educativo de los infantes. El proyecto de educación no formal se basa en una pedagogía de emergencia que brinda apoyo a los infantes pero que no sustituye la enseñanza del sistema educativo formal.

3.1. Programas de educación no formal de inclusión digital y contenidos digitales.

La tecnología es un gran aliado en temas de educación en casos de desplazamiento forzado, pues los sistemas educativos no cuentan con los recursos adecuados ya sean: infraestructura, docentes, recursos educativos, entre otros.

Todos los programas cuentan con el apoyo de varios actores (organizaciones no gubernamentales, empresa privada o gobiernos) pues las nuevas tecnologías requieren de electricidad y conectividad; lo cual implica una mayor financiación.

Si bien con la llegada del internet la información está a un clic, para estas poblaciones que no cuentan con los servicios básicos poseer un libro impreso es un privilegio. Es así que no solo es necesario el acceso a internet sino también contar con contenido valioso de acuerdo a sus realidades y necesidades. Muchas organizaciones se han puesto en la tarea de crear plataformas con contenido tomando en cuenta idioma, aspectos religiosos y hasta de género que constituyen entre otras barreras del aprendizaje.

⁸ Objetivo número 4 de la agenda de Educación 2030

3.1.1. Instant Network Schools INS (Escuelas de Red Instantánea)

Es un programa conjunto con la Unidad de la Innovación y de la Educación del ACNUR conocida como Learn Lab y la Fundación Vodafone (Fundación Central del Grupo de telecomunicaciones británico Vodafone), lanzada 2013. La escuela digital en una caja lleva a campos de refugiados acceso a conexión de internet, electricidad con baterías solares y contenidos digitales.

La caja/baúl de aproximadamente 52 Kg, está equipada con un proyector y un sistema de altavoces, una computadora portátil la cual se conecta a 25 tablets (donadas por la empresa china Huawei) con un software que permite a los alumnos y maestros compartir aplicaciones y contenido educativo (biblioteca de libros electrónicos y contenido interactivo disponible), son conectadas a internet vía red 3G a través de un hotspot suministrada por Safaricom (filial keniana de Vodafone).

Los contenidos están alineados a los de la educación formal lo cual permite la posible integración al sistema escolar o un mejor desempeño en el mismo. Además cuenta con actividades extracurriculares, club de lectura y lecciones de liderazgo con líderes mundiales, como Malala Yousfzai Premio Nobel de la Paz, quien comparte lecciones interactivas de una hora a niños y jóvenes en los campos de refugiados a través del Instant Network Schools.

El proyecto se implementó en 8 campamentos de República Democrática del Congo, Kenia, Sudán del Sur y la República Unida de Tanzania. Hasta finales de 2019 se establecieron 36 Escuelas de Red Instantánea (escuelas primarias, secundarias y centros de formación profesional). Con este programa se ha beneficiado a más de 86.500 niños y niñas y 1000 docentes con un programa de formación para acompañar el aprendizaje de sus alumnos.

Los resultados han sido tan alentadores y muestran que tanto estudiantes como docentes mejoraron el nivel de conocimientos sobre las TIC, los alumnos tienen mayor motivación y rendimiento académico.

Es así que con una inversión conjunta de 26 millones de euros para ampliar el programa Fundación Vodafone y ACNUR pretenden ofrecer educación de calidad a 500.000 refugiados con unas 300 nuevas escuelas de red instantánea hasta 2025. Como parte de la llegada del programa a Egipto, en febrero de 2020 el futbolista del Liverpool Mohamed Salah se convirtió en el Primer Embajador del Programa Escolar de Red Instantánea, impulsando la educación como medio de desarrollo personal y de la sociedad.

Imagen 1

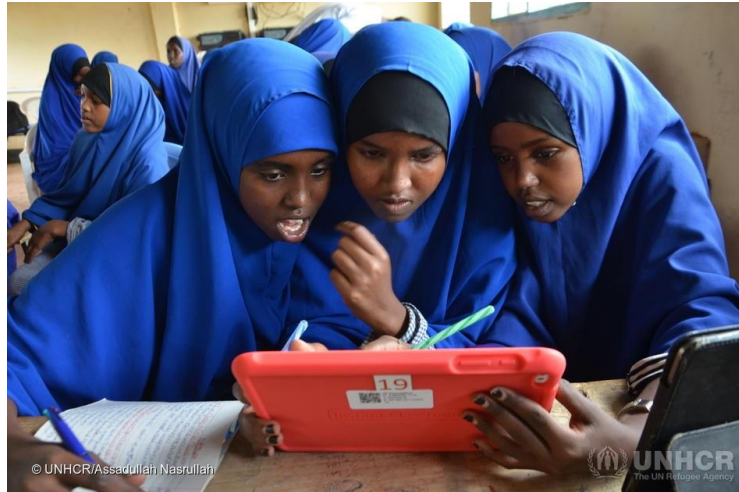
Caja Transportable de Escuelas de Red Instantánea



Fuente: xatakamovil

Imagen 2

Escuelas de Red Instantánea



Fuente: ACNUR

3.1.2. “Tabshoura Kindergarten” (el jardín de infantes Tabshoura)

Bajo el patrocinio de la Embajada de Canadá en el Líbano, la “Asociación Libanesa para el aprendizaje alternativo” (LAL) en asociación con Visión Líbano Mundial, el Líbano confianza DOT (DOT), y la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Saint Joseph St. de Beirut pusieron en marcha en 2016 la plataforma gratuita de e-learning Tabshoura Kindergarten o TK.

La plataforma proporciona recursos interactivos y actividades para reforzar el conocimiento (matemáticas y lingüística), desarrollar el pensamiento crítico y las habilidades a través de la tecnología. El contenido Tabshoura fue desarrollado conjuntamente entre maestros locales y expertos en pedagogía alineados con el plan de estudios libanés oficial y adaptados a la cultura local. Las 2350 actividades (que incluyen el Al Adiyat⁹) y 107 recursos audiovisuales están en tres lenguas: árabe, inglés y francés, se desarrolló contenido audiovisual

⁹ Al Adiyat es el capítulo 100 del Corán con 11 versos

(películas cortas, libros animados y registros de voz), además que todas las actividades fueron ilustradas.

Utilizaron un “MoodleBox” basado en un “Raspberry Pi 3¹⁰”, lo cual permite realizar actividades en línea y compartir archivos con otros usuarios. Se trata de un pequeño servidor de muy bajo costo cargado con el contenido ligero de Tabshoura. Funciona con un banco de energía y puntos de acceso de red inalámbrica donde se pueden conectar simultáneamente hasta 30 computadoras, teléfonos inteligentes o tablets. Puede ser usado en áreas que no tienen conexión a internet e incluso electricidad. MoodleBox puede durar de 10 horas hasta todo un día (dependiendo del banco de energía).

En las zonas más desfavorecidas de Líbano el abandono escolar tanto de estudiantes libaneses como de la población de refugiados ha causado vacíos de aprendizaje y se ven excluidos de todo tipo de oportunidades. Tabshoura proporciona soluciones digitales, los niños usaron la plataforma 3 veces por semana y además de mejorar sus habilidades informáticas que eran casi inexistentes progresaron rápidamente en el proceso de alfabetización.

Imagen 3

MoodleBox creado por Nicolas Martignoni

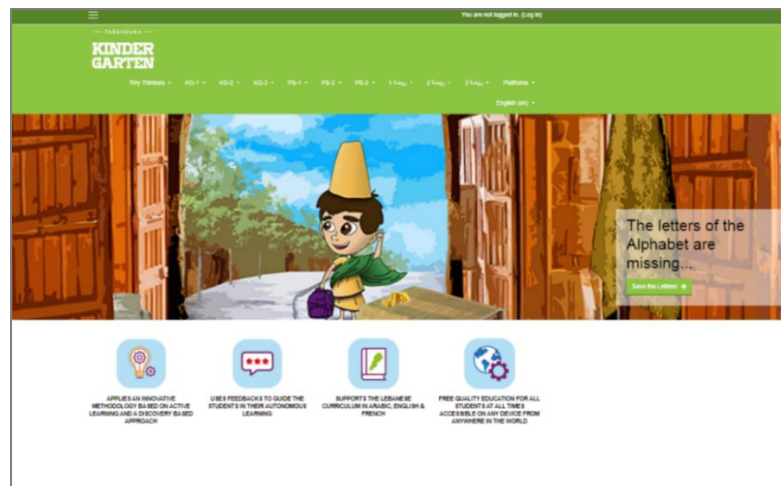
¹⁰ Raspberry es una placa computadora de bajo costo desarrollada en el Reino Unido por la Fundación Raspberry pi, con el objetivo de estimular la enseñanza de la informática en las escuelas. Puede utilizarse como servidor web de bajo consumo, para proyectos de educación y robótica. Tomado de <https://www.ro-botica.com/Producto/RASPBERRY-PI-3-MODELO-B/#:~:text=RASPBERRY%20PI%203%20modelo%20B,la%20inform%C3%A1tica%20en%20las%20escuelas.>



Fuente: Noticias Plataforma Tabshoura

Imagen 4

Inicio Plataforma Tabshoura Kindergarten



Fuente: Tabshoura Kindergarten

Imagen 5

Niños de Líbano utilizando la plataforma Tabshoura Kindergarten



Fuente: Lebanese Alternative Learning LAL

3.1.3. Ideas Box o “Caja de ideas”

Ideas Box diseñada por Philippe Starck y adoptada por la Organización francesa Bibliotecas Sin fronteras y la ACNUR. Posibilita el aprendizaje y acceso a la tecnología de los desplazados, refugiados y los habitantes de zonas remotas en países pobres o en situaciones de crisis humanitaria. Contiene recursos informativos, culturales y educativos. Según datos de Bibliotecas Sin fronteras hasta finales de 2019 seis millones de personas, se han beneficiado con 200 proyectos móviles en más de 50 países.

Es un sistema compacto compuesto por seis cajas desplegadas de unos 1.000 metros cuadrados. La caja se divide en 5 módulos: el módulo de acceso a conexión satelital a internet, el módulo de acceso al cine, el módulo de biblioteca, el módulo de administración y los muebles. En veinte minutos se transforma en un centro multimedia y una biblioteca portátil, equipada con alrededor de 250 libros impresos y lectores electrónicos con miles de ebooks y aplicaciones educativas, además de contar con computadores, cámaras HD, proyectores y pantallas gigantes. Así como material adaptado a la cultura y a lengua de cada región.

En febrero de 2014 llegan dos kits de Ideas Box a la Región de los Grandes Lagos, en Burundi a dos campos de refugiados congoleños Musasa y Kavumu y en julio del mismo año,

llega un tercer kit al campo de Bwagiriza. En solo tres meses se contabilizaron 24,000 visitas y 3,300 usuarios registrados.

Para 2020 Burundi tiene cerca de 80,000 refugiados en su mayoría congoleños. En el campo de Musasa se encuentran viviendas improvisadas con 8.500 refugiados de ellos 5.000 son niños y adolescentes, de los cuales el 90% son usuarios de Ideas Box. Que ha brindado un lugar seguro y de cohesión social, pues es el único espacio que les ha permitido acceder a un mundo aún desconocido para ellos. Hasta la fecha se han instalado diecisiete kits de Ideas Box en Burundi, Tanzania y Ruanda con herramientas y actividades específicas para las necesidades de cada comunidad.

Las niñas y las mujeres representan solo el 37% de los usuarios de Ideas Box, en comparación con 63 % de niños y hombres, gracias a estos datos nace en 2018 un programa de inclusión enfocado en niñas y mujeres, denominado Ideas Box 4 Women. Con el fin de romper con los estereotipos de género, violencia y patriarcado. Y brindarles herramientas de liderazgo, empoderamiento, autonomía entre otras.

Imagen 6

Ideas Box



Fuente: Bibliotecas sin fronteras.

Imagen 7.

Campo de refugiados de Bwagiriza en Burundi



Fuente: Bibliotecas sin fronteras.

3.1.4. Kolibri's Customizable Digital Curriculum (Currículo digital personalizable de Kolibri)

En 2012 un grupo de estudiantes de posgrado y pregrado de la Universidad de California, San Diego (EE. UU.) crean KA Lite un servidor web ligero y de código abierto que permite acceder e interactuar con el contenido (videos y ejercicios) de la plataforma web Khan Academy, sin una conexión a internet.

Aproximadamente 6 millones de usuarios en todo el mundo en más de 175 países y territorios pudieron aprender a través de videos (cálculo, álgebra, química, biología, finanzas, entre otras) además de contar con evaluaciones y estadísticas generadas por cada estudiante permitiendo a los profesores el seguimiento del progreso así como la intervención y guía del aprendizaje. Sin embargo existían limitantes como el contenido no alineado a las mallas curriculares locales.

Con el respaldo de la Fundación Learning Equality nace el Ecosistema Kolibri comprende un conjunto de productos y herramientas de código abierto y licencia abierta, con una arquitectura diseñada para integrar una variedad de innovaciones digitales y garantizar una integración efectiva de la tecnología en todo tipo de entornos de aprendizaje. El ecosistema contiene:

Kolibri: plataforma de aprendizaje liviano y fuera de línea con herramientas para apoyar el aprendizaje diferenciado y personalizado.

Kolibri Studio: herramienta basada en la web para la alineación curricular.

Kolibri Content Library: biblioteca educativa fuera de línea de materiales educativos formales (evaluaciones formativas, libros de texto interactivos) y exploratorios (juegos, libros de lectura), disponibles para todos los usuarios de Kolibri y Kolibri Studio.

Kolibri Content Pipeline: conjunto de productos de software que aceptan procesos automatizados para agregar contenido de fuentes externas e integrarlo en Kolibri Studio, lo que ayuda a construir la Biblioteca Kolibri.

Kolibri Edtech Toolkit: conjunto de recursos personalizables para ayudar a comprender cómo implementar la plataforma y crear entornos de aprendizaje efectivos en código abierto.

Kolibri Data Portal: plataforma central en línea para la anexión de datos de aprendizaje de Kolibri, para guiar y apoyar implementaciones que involucren la instalación de la aplicación Kolibri en múltiples sitios.

Es así que esta tecnología de código abierto basada en la nube, está diseñada para funcionar en cualquier contexto educativo, incluidos en crisis y con limitada o nula conectividad, a la vez que pueden ejecutarse en diversos dispositivos incluso en los de bajo costo.

Con el auspicio de Google.org en 2017 Learning Equality junto con el ACNUR ofrecen enseñanza digital a campamentos, centros comunitarios y escuelas que prestan servicios a los refugiados. Mediante la plataforma Kolibri adaptada a los programas curriculares (nacionales y locales) y específicos para su contexto y lenguaje.

Desde 2018 Hewlett Packard (HP) con su división HP Sustainable, Learning Equality, Internacional, GreenBuilding Council (GBCE) y ACNUR Uganda se unen para implementar acciones tecnológicas educativas para estudiantes y profesores en Uganda. La plataforma Kolibri ofrece acceso a ciencia, tecnología y matemática, alentando la instrucción diferenciada, individual y con un gran número de recursos educativos abiertos.

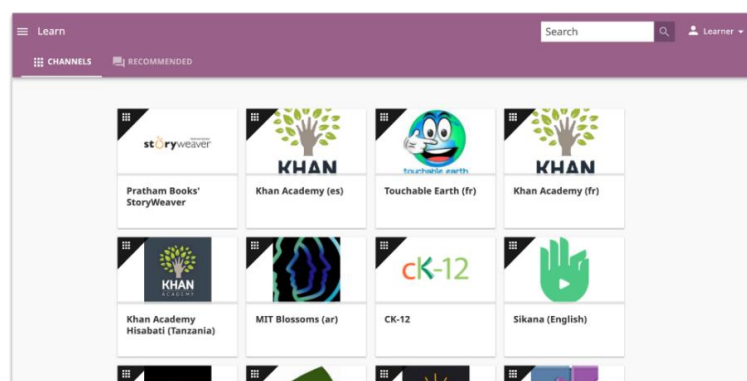
En Kenia, Jordania, Tanzania y Uganda, Kolibri ha permitido el aprendizaje digital en una variedad de idiomas para favorecer a la diversidad de escolares, tanto en recintos formales como en centros de educación no formal de las comunidades afectadas por crisis. ACNUR junto con Learning Equality han alineado el contenido de la plataforma Kolibri con el plan de estudios nacional en Jordania a fin de permitir a los estudiantes refugiados integrar su aprendizaje en los centros de enseñanza del sistema educativo formal.

Así también los entornos Kolibri Content Library y Kolibri Studio han permitido anexar una amplia gama de nuevos recursos en árabe para la población de Jordania, alineando con los recursos existentes y con los planes de instrucción nacionales, para su posterior inclusión en las escuelas oficiales.

Por su parte Kolibri Content Library ha permitido que niños y jóvenes de seis países de África subsahariana tengan acceso a materiales de aprendizaje fuera del contexto escolar. Mediante el uso de conexiones móviles de zero rating (tarifa cero), los suscriptores de teléfonos móviles de las empresas asociadas de Vodafone. Esto ha posibilitado la conexión y acceso a Kolibri sin tener que preocuparse por los costos del ancho de banda de internet.

Imagen 8

Inicio plataforma Kolibri



Fuente: Plataforma Kolibri

Imagen 9

Los estudiantes usan recursos educativos abiertos en un aula en Uganda



Fuente: ACNUR

Este estudio se apoya en proyectos donde utilizando la tecnología, ACNUR y sus socios han desarrollado intervenciones con plataformas y contenidos adaptados o creados para entornos con recursos limitados. A continuación se detalla los principales hallazgos de cada uno de los programas antes descritos.

Instant Network Schools INS (Escuelas de Red Instantánea)

Instant Network Schools tiene entre otros objetivos aprovechar la tecnología para mejorar la vida de un millón de refugiados y comunidades de acogida proporcionando acceso a una educación de calidad para 2025. Mejorar los resultados de aprendizaje para 510,000 estudiantes en seis países prioritarios del ACNUR (Kenia, República Democrática del Congo, Tanzania, Egipto, Mozambique y Ghana) y ayudar a que 210,000 estudiantes que nunca han usado una computadora puedan aprender digitalmente.

INS es un programa pionero y holístico que ha beneficiado a 86,000 estudiantes de comunidades de refugiados y de acogida. Y se proyecta crear hasta 300 escuelas para 2025, las cuales contarán con aulas interactivas y conectadas a la red. Datos de ACNUR reflejan los siguientes resultados:

Respecto a la alfabetización en TIC los estudiantes mejoraron en un 61% y los docentes en un 125% en un período de 10 meses

La confianza y las competencias digitales tanto de alumnos como de los docentes crecieron en un 75%, potenciando el rendimiento académico general de los estudiantes.

El 90% de los 3,894 candidatos que obtuvieron el Certificado de Educación Primaria de Kenia aprobaron y obtuvieron la calificación requerida para ingresar a las escuelas secundarias, lo que representó una tasa de aprobación más alta que el promedio nacional, que se situó en el 75.6%.

Adicional un dato muy importante muestra que el 70% de los usuarios son hombres, por lo que se sugiere promover el acceso digital igualitario para niñas y mujeres también.

“Tabshoura Kindergarten” (el jardín de infantes Tabshoura)

El uso de la tecnología desde una edad muy temprana ha sido motivo de debate, pues se afirma que no es apropiado para el desarrollo cognitivo, físico, social y emocional de los pequeños Sin embargo, la introducción y el uso de las TIC en la educación de la primera infancia en contextos de guerra, desastres naturales o pandemias resulta ser un recurso útil para apoyar el aprendizaje y el desarrollo en esa etapa de la infancia.

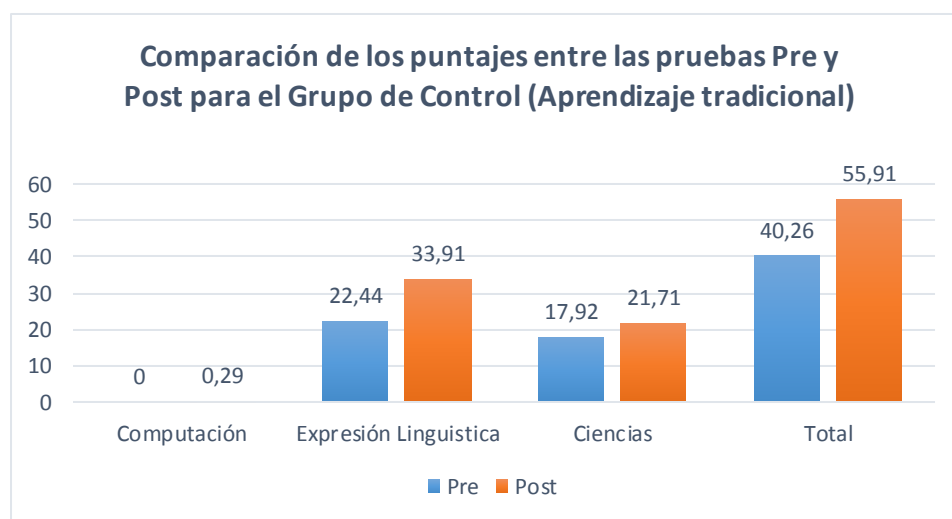
Varios estudios muestran que las TIC pueden apoyar el aprendizaje de los niños, a través del desarrollo del lenguaje y el pensamiento matemático, incluido el apoyo al

aprendizaje para niños de diversos orígenes culturales o lingüísticos, o con necesidades especiales. El estudio de LAL Lebanese Alternative Learning: *Uso de la tecnología en la evaluación de la educación de la primera infancia de la experiencia Tabshoura /Kindergarten* llevado a cabo en 2018, tuvo por objeto establecer un sistema de evaluación que tome en cuenta la complejidad de la experiencia de una plataforma E-Learning para la educación de la primera infancia.

El propósito del estudio fue evaluar el impacto de la plataforma Tabshoura Kindergarten en el aprendizaje de 134 niños refugiados sirios (de 3 a 6 años), en tres de los cinco centros educativos de Visión Mundial en Bekaa (Líbano). El programa tenía una duración de 10 semanas con dos evaluaciones una antes de iniciar y otra después de completar el programa. De los 134 niños, 100 niños estaban utilizando la plataforma Tabshoura Kindergarten en su programa de estudios (grupo experimental) y los 34 restantes seguían el enfoque de aprendizaje tradicional (grupo de control).

Figura 1.

Comparación de los puntajes entre las pruebas Pre y Post para el Grupo de Control

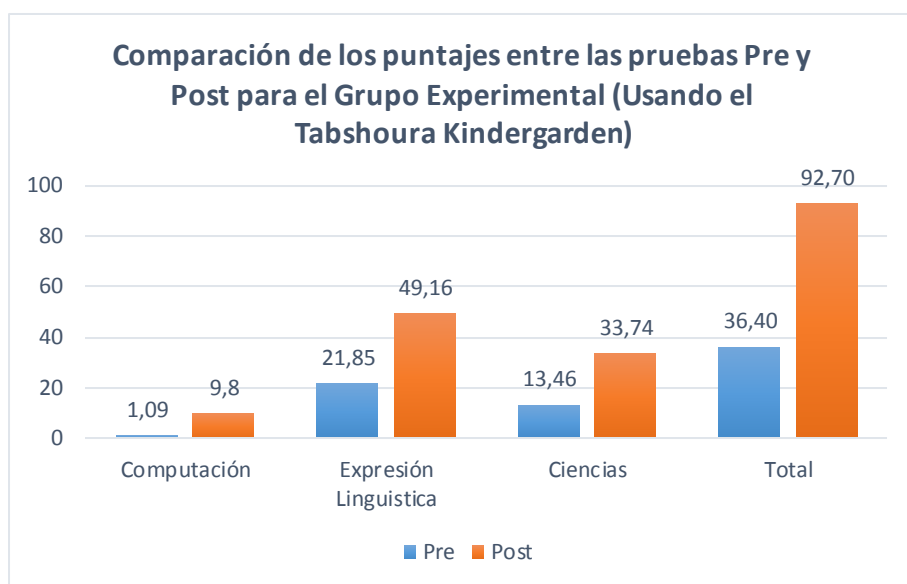


Fuente: Elaboración propia

Figura 1. Las pruebas pre y post del grupo de control arrojaron una mejora mínima en las tres categorías así: 0,29% en computación, 11,47% en expresión lingüística y 3,79% en ciencias. Dando un total de 15,65% de mejora general utilizando el enfoque de aprendizaje tradicional.

Figura 2.

Comparación de los puntajes entre las pruebas Pre y Post Grupo Experimental

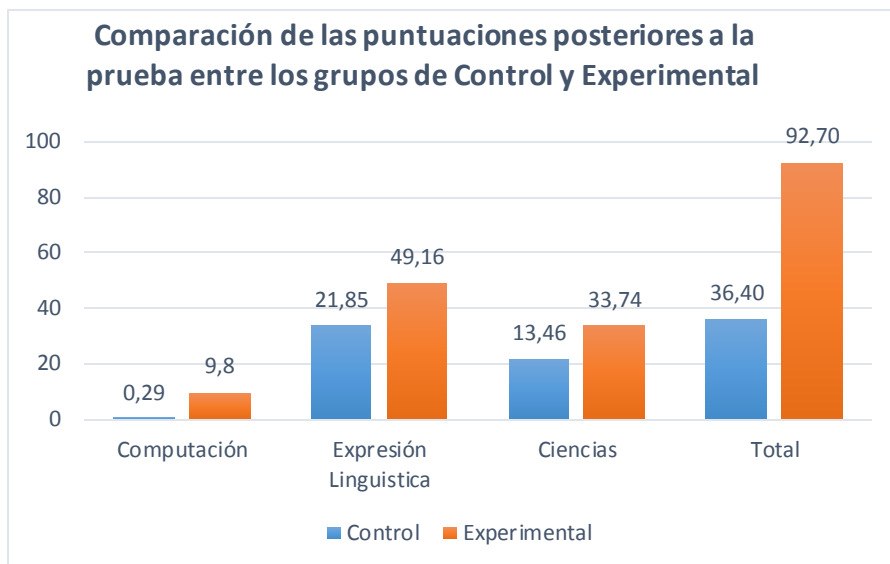


Fuente: Elaboración propia

Figura 2. Las pruebas pre y post del grupo experimental muestran una mejora significativa en las tres categorías así: 8,71% en computación, 27,31% en expresión lingüística y 13,46% en ciencias. Dando un total de 56,30% de mejora general utilizando la plataforma Tabshoura Kindergarten.

Figura 3.

Comparación de las puntuaciones posteriores a la prueba entre los grupos de control y experimentales



Fuente: Elaboración propia

Figura 3. Las puntuaciones posteriores a la prueba de los grupos de control y experimental revelan una diferencia significativa en las tres categorías. El grupo experimental supera por 9,51% en computación al grupo de control, lo mismo ocurre en expresión lingüística donde el grupo experimental tiene un 27,31% más que el grupo de control y en ciencias de igual forma el grupo experimental supera con un 20,28% al grupo de control. Con un total de 56,30% de mejora general el grupo experimental supero al grupo de control.

En conclusión los alumnos del grupo experimental, es decir, los que usaron la plataforma Tabshoura mejoraron significativamente tanto sus habilidades y conocimientos en informática, expresión lingüística y ciencias.

Además según las observaciones en clase y entrevistas con los maestros el estudio mostró que la plataforma Tabshoura Kindergarten tiene un efecto positivo sobre la motivación y la autonomía de los alumnos. A pesar de no tener ninguna habilidad informática, el deseo de aprender de los niños logro que llegaran a dominar el uso del mouse y la funcionalidad de

Moodle en las primeras sesiones. También se destaca la interacción entre ellos y la colaboración de los niños que adquirieron las habilidades para ayudar a sus compañeros a completar las tareas y enseñarles cómo hacerlas.

Al contemplar a la muestra como relativamente pequeña para ser concluyente, los hallazgos del estudio no pudieron considerarse como definitivos, requiriendo realizar un nuevo estudio con una muestra más grande para la confirmación de los resultados. Sin embargo, ya que la plataforma está alineada con el plan de estudios libanés, se puede recomendar integrarla en el plan de clase y no usarla como un recurso independiente.

Ideas Box o “Caja de ideas”

Más de 850,000 refugiados en contextos de emergencia, desplazados y vulnerables se han beneficiado con los 59 kits de Ideas Box. Acceso gratuito a Internet, contenidos educativos, informativos y culturales, computadoras, tabletas, cámaras y GPS además de actividades programadas como talleres de alfabetización, lecciones académicas y entrenamientos, etc. Lograron que en los tres primeros meses de despliegue de los kits más de 3300 registros de usuarios.

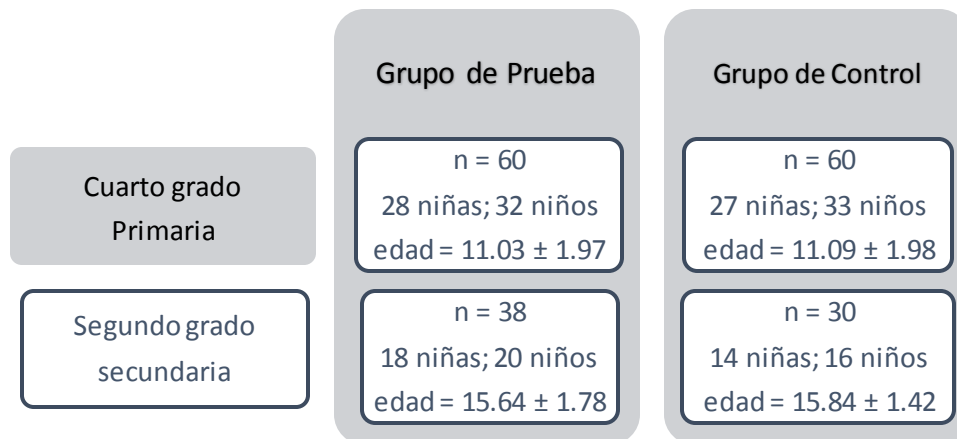
Desde noviembre de 2014 a julio de 2015, se realizó el estudio cuantitativo de evaluación de impacto a los usuarios de la Caja de Ideas en el campo de refugiados burundeses de Bwagiriza.

Para más del 60% de la población en edad escolar (menor de 18), la falta de docentes y los escasos recursos pedagógicos son su mayor obstáculo. Sin embargo el 81% de los niños de 6 a 11 años asisten a la escuela primaria en el campamento frente a un 25% de los niños de 12 a 17 años que van a escuelas intermedias y secundarias del campamento.

El estudio duro 12 semanas con un Grupo de Prueba de estudiantes que asisten durante dos horas diarias a clases de francés y matemáticas en la Caja de Ideas y un Grupo de Control que asiste a las mismas clases pero en un entorno escolar tradicional. Para lo cual se tomó en cuenta dos datos demográficos: estudiantes en el cuarto año de primaria (aproximadamente 10 años) y estudiantes en el segundo año de secundaria (aproximadamente 15 años). Tras una evaluación inicial de ambos grupos se empezó el experimento.

Figura 4.

Características de las clases que participaron en el estudio



Fuente: Elaboración propia

Aunque los maestros utilizaron la Caja de Ideas para la preparación de contenidos para las clases los entornos de aprendizaje jugaron un papel preponderante. Los datos obtenidos arrojaron un sorprendente 23% de mejora académica de los estudiantes que acudieron a la Caja de Ideas en comparación con los que recibieron clases en la escuela. Así tenemos:

Figura 5.

Rendimiento para estudiantes de 4to grado

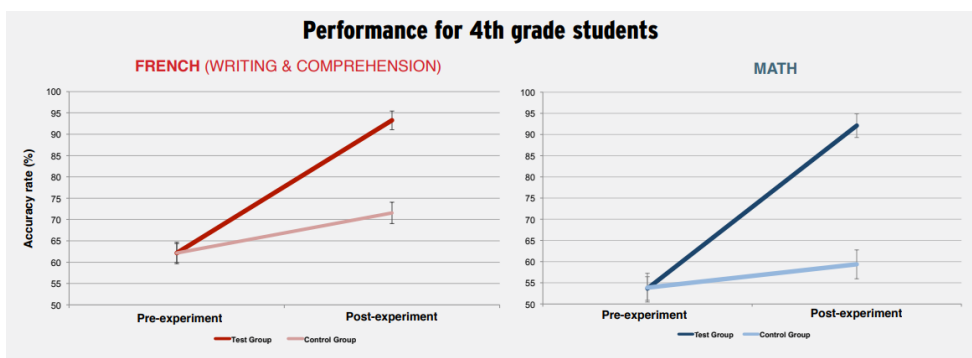
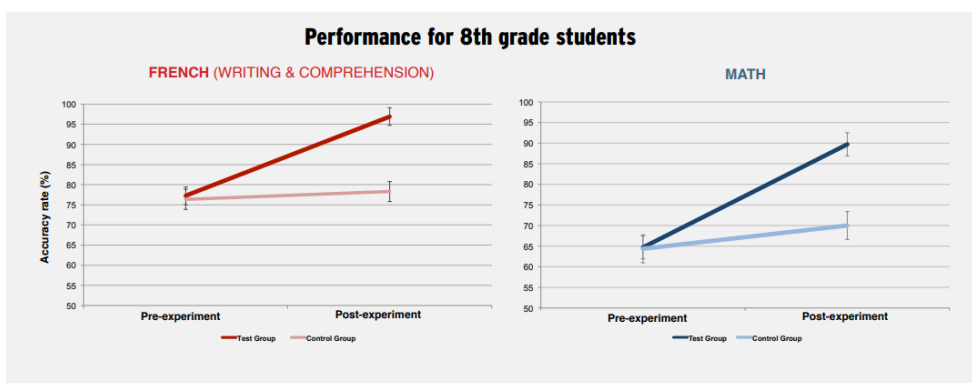


Figura 6.

Rendimiento para estudiantes de 8vo grado



Los estudiantes de 4to grado en el grupo de prueba mejoraron su escritura y comprensión en francés en un 31.1%, mientras que los estudiantes en el Grupo de Control mejoraron en un 9.4% (Figura 4).

Para Matemáticas, donde los estudiantes de cuarto grado en el Grupo de prueba mejoraron en un 38.45% en matemáticas mientras que los estudiantes en el grupo de control mejoraron en un 5.5% (Figura 5).

Los recursos utilizados en Caja de Ideas estimulan su imaginación y creatividad convirtiéndose en un medio de productividad.

Datos adicionales que se recabaron bajo observación son los relacionados con temas psicosociales la Caja de Ideas les brinda sentido real de seguridad a los niños, se sienten protegidos del abuso de todo tipo. Es un espacio donde pueden crear vínculos, les ha permitido adaptarse a los campamentos y luchar contra la soledad. Gracias a los contenidos las diferencias culturales y étnicas son poco percibidas.

Estos datos muy alentadores permitieron implementar kits de Caja de ideas en otros campamentos de refugiados.

Kolibri's Customizable Digital Curriculum (Currículum digital personalizable de Kolibri)

Esta plataforma educativa gratuita que no requiere de acceso a internet permanente, brinda una variedad de contenidos adaptables a las necesidades tanto de alumnos como de profesores. A pesar de que Kolibri es una plataforma relativamente nueva, según el seguimiento hecho por Learning Equality, en tan solo dos años ha logrado posicionarse entre uno de los recursos de código abierto que más ayuda ha brindado a comunidades de escasos recursos.

Al evaluar la implementación de Kolibri en Jordania, Uganda, Kenia y Tanzania, se pudo colaborar en un conjunto diverso de contextos para participar sobre los aprendizajes que serían útiles de manera amplia, específicamente en entornos de aprendizaje formal y no formal, en entornos urbanos y entornos rurales, en campamentos y asentamientos y en diversas etapas de emergencias.

El enfoque del diseño general del proyecto es intencional para aprender de cada comunidad /país y construir sobre los aprendizajes de los demás. Disponible en un sinnúmero de idiomas, está específicamente diseñada para proporcionar acceso fuera de línea a una biblioteca

de contenido educativo curada y con licencia abierta con herramientas para apoyar la pedagogía, para usar en recursos bajos y contextos de baja conectividad.

Entre las últimas adaptaciones a la plataforma están:

Personalizaciones: "Video de bienvenida", cambios en la foto de apertura, el perfil del alumno y la vista del alumno.

Validación de la hoja de ruta: incluye soporte adicional para educadores, con la capacidad de agregar contenido propio y una funcionalidad mejorada para un aprendizaje personalizado

Énfasis en la generación de bienes públicos.

Mapeo de contenido: mayor disponibilidad de contenido digital accesible para estudiantes de habla árabe y a estándares curriculares.

Adaptación y selección de actividades y materiales en función de las necesidades observadas y expresadas.

La necesidad principal es agregar contenido creado y descubierto localmente como parte de la construcción de la identidad única de la plataforma. Los hallazgos hasta la fecha se centran principalmente en cómo combinar la tecnología de manera más efectiva con configuraciones de hardware variables en tamaños de clase muy grandes con pocos maestros.

4. DISCUSIÓN

Los cuatro programas que hemos analizado en este documento son modelos de inclusión educativa que se llevan a cabo para abordar las principales necesidades detectadas por UNICEF y abordadas por ACNUR: apertura de más escuelas, formación de maestros,

proyectos para acabar con la barrera idiomática, apoyo psicosocial y recursos económicos en modo de ayuda para que los niños y niñas refugiadas no acaben trabajando en la calle.

Gracias a estos programas, el alumnado refugiado y en situación de movilidad ha podido recibir una educación que ha mitigado la falta de acceso a las escuelas oficiales por diferentes circunstancias, además ha promovido su inclusión social, independientemente de país, creencias religiosas, género, edad e idioma.

En el contexto actual donde una pandemia ha puesto en jaque al mundo entero las poblaciones en crisis ahondan sus dificultades y necesidades básicas. En el área educativa las limitaciones son aún más marcadas para niños, niñas y adolescentes en edad escolar, que se ven afectados por el cierre de sus lugares de enseñanza. Sin embargo los recursos digitales permiten fomentar la continuidad de la educación a través del aprendizaje virtual.

Abordar el tema educación en poblaciones como la estudiada es compleja, la crisis humanitaria en el mundo ha abierto debates inacabables, pero muy pocas acciones han sido tomadas por parte de las instituciones, gobiernos y organizaciones. Contar con legislación y políticas comprometidas con el desarrollo a favor de los refugiados promueve dignidad y calidad de vida, dotándoles como bien dice Harmon (2018) de capacidad y responsabilidad para decidir sobre su futuro.

A raíz de la digitalización de la información se abre un abanico de posibilidades en cuanto a la integración de lenguajes. Los textos, gráficos, audios e imágenes (fijas y en movimiento) adquieren la característica de editable y modificable, lo cual permite la transmisión y acceso de la información de forma instantánea. Cambiando el entorno de la comunicación.

En la sociedad actual marcada por el uso de tecnologías, el conocimiento está a un clic de distancia, a la vez que en el sector educativo nacen más demandas y requerimientos para lograr un verdadero aprendizaje y que no solo sean portadoras de saber sino que sirvan para la construcción de sociedades más igualitarias.

Pues hoy en día, más que en otras épocas la estructura social y las relaciones de poder están totalmente determinadas por la información, el conocimiento y la comunicación. Esta tríada fija el espacio social como lo menciona Bourdieu, (2005) ‘El espacio social es construido de tal modo que los agentes o los grupos son distribuidos en él en función de su posición en las distribuciones estadísticas según los dos principios de diferenciación... capital económico y capital cultural’ (p. 30).

Las desigualdades referentes al acceso a la educación se hacen más profundas cuando lo condiciona la situación económica, pues limita de forma contundente la adquisición del capital social como forma de inclusión. Esta población tendrá que dejar sus hogares así como dejar de lado parte de su identidad cultural para adaptarse a un nuevo medio.

Y su educación dependerá de las estructuras de gobernanza y las políticas de cada país o región y también del momento histórico que atraviesen los lugares de acogida. En su gran mayoría los programas orientados a la educación de refugiados están financiada por ayuda humanitaria. Es así que muchos de los niños no pueden, ni podrán acceder a ningún tipo de formación.

La alfabetización tradicional se enfrenta hoy por hoy a un panorama desolador leer y escribir son competencias básicas y se requieren a la par de conocimiento también destrezas y habilidades para encarar a la nueva sociedad dominada por la tecnología. Es por eso que la alfabetización digital, es un proceso dinámico, constante pero transformador de la sociedad. Tal como lo menciona Gimeno Sacristán (1999): ‘La alfabetización eficaz -nos dice- supone

poner a los sujetos a las puertas del poder que implica la posesión del conocimiento a través del dominio del lenguaje. La alfabetización ilustradora es, ante todo, capacidad para participar en la reconstrucción cultural y social’ (p.38).

Ante esa perspectiva es imperante señalar la importancia que la educación no formal adquiere en la sociedad de la información, bien lo mencionaba Albert y Ortega (2010) al traer a colación aspectos como el propósito e impactos que generan en la sociedad.

Los medios digitales crean entornos educativos e interactivos que gracias a la multitud de dispositivos electrónicos digitales, la distancia y el tiempo no condicionan el acceso al conocimiento. Como lo indica en un testimonial para ACNUR la joven somalí De kow Mohamed, una refugiada de 18 años estudiante del complejo de campos de refugiados de Dadaab, en Kenia : “Los estudiantes entienden mejor lo que ven que aquello que oyen, y a nosotros nos solían hablar de muchas cosas que no habíamos visto nunca. Pero cuando llegaron las tabletas, incluso nuestros profesores se sorprendieron de lo mucho que participábamos. Somos capaces de responder preguntas difíciles sin tener que mirar los apuntes” (Mohamed, 2019).

El aprendizaje en línea brinda grandes ventajas, pero también requiere una inmensa infraestructura, diseño y requisitos de instrucción. Plataformas con contenidos educativos como las expuestas sirven como apoyo escolar para niños y adolescentes en contextos migratorios. Las aplicaciones móviles, las redes sociales y los juegos educativos también aportan a afianzar el aprendizaje y a construir identidad.

Poder diseñar contenido educativo flexible y en consonancia a las demandas de aprendizaje apoyadas en las nuevas tecnologías, además de fomentar el proceso de formación, desarrollo de competencias y la creatividad, tiene la característica de la virtualidad que

deslocaliza (Bosco, 1995) el conocimiento, siendo accesible para todo tipo de contextos y entornos. Transformando en efecto los modelos educativos tradicionales.

A pesar de las limitaciones económicas, políticas, geográficas, lingüísticas, religiosas entre otras, la educación es el método más eficaz para lograr la equidad mundial. Como mencionaba Area (2004) la alfabetización tecnológica es el camino del progreso social. Existe un largo trecho para lograr los objetivos planteados por organizaciones como ARNUR y, sus socios, comprometidas con la ayuda a poblaciones con desplazamiento forzado.

Los campos de refugiados y las localidades con mayor número de desplazados son sin duda alguna las poblaciones con mayores limitaciones en términos educativos. Las plataformas virtuales han conectado a miles de escolares vulnerables o en situaciones de movilidad.

ACNUR y sus socios en trabajo conjunto han desarrollado programas educativos que buscan la inclusión educativa y social para niños, niñas y adolescentes refugiados mediante plataformas y recursos especializados que se adaptan a las necesidades de infraestructura y conectividad de las zonas a donde llegan. Además han vinculado a la misma población a la creación de contenidos lo cual hace más valioso su trabajo.

CONCLUSIONES

Una de las principales limitaciones para estudios enfocados en refugiados es la poca información acerca de los resultados obtenidos de la implementación de programas educativos alineados al sistema formal. Si bien existen datos importantes que ayudan a entender el contexto y alcances respecto al tema de estudio, se vuelve preponderante la necesidad de contar con registros oficiales que pongan en evidencia los logros y deficiencias de dichos programas.

Con internet existen a disposición una gama de Recursos Educativos Abiertos (REA) que brindan acceso gratuito a materiales educativos y experiencias de aprendizaje variadas, fortaleciendo significativamente los procesos educativos en todo nivel.

Una de las principales estrategias adoptadas por los países de acogida de refugiados y personas en situación de desplazamiento forzado son modelos de educación incluyentes segmentados por edades, apoyados de elementos tecnológicos y plataformas digitales. Los programas incentivados por ACNUR y sus socios son los relacionados directamente al aprendizaje de niños en edad escolar, los cuales han tenido un gran impacto no solamente con respecto a la educación sino también con su vinculación social a sus nuevos ambientes. Las plataformas brindan todo tipo de contenido educativo incluyendo juegos, videos, material audiovisual en varios idiomas y lenguas nativas. Esto ha permitido la inclusión de cientos de niños, niñas y adolescentes, dotándoles de los conocimientos, habilidades, destrezas y competencias.

ACNUR enfrenta varias problemáticas en cuanto a difusión de contenidos digitales y plataformas educativas para refugiados. Entre las principales se pueden mencionar: La falta de políticas estatales y estrategias de educación inclusivas de los países de acogida, las mallas curriculares que no se adaptan a las necesidades educacionales de la población de

refugiados o desplazados. Poca o nula infraestructura, generalmente los campos de refugiados no cuentan con los servicios básicos. La escasa inversión de los gobiernos y del sector privado en las áreas más débiles como la educación impide lograr resultados satisfactorios y duraderos para poblaciones vulnerables.

A pesar de las ventajas de la aplicación de la tecnología en la educación, es relevante mencionar que las plataformas, medios y contenidos digitales requerirán de un análisis profundo, de inversión económica y una constante actualización. Hasta la fecha no existe un modelo educativo que se adapte a las necesidades de cada grupo de refugiados. Sin embargo gracias a las innovaciones tecnológicas educativas, la transformación en la enseñanza ha permitido romper muchas de las barreras existentes con respecto a educación de grupos vulnerables, dándoles herramientas para prepararse, adaptarse y superarse.

En contextos de crisis la tecnología brinda una oportunidad de vida para refugiados en edad escolar, las organizaciones de ayuda humanitaria enfocados en educación realizan un arduo trabajo con iniciativas y programas asociados, pero cada año las cifras de refugiados y desplazados aumenta. La educación puede también proteger a los niños, niñas y adolescentes de amenazas como la violencia, reclutamiento militar, explotación sexual, discriminación.

REFERENCIAS

- Agustín, M. y Clavero, M., (2010). *Indicadores Sociales de Inclusión Digital: brecha y participación ciudadana, en derecho, gobernanza y tecnologías de la información en la sociedad del conocimiento*. Derecho, gobernanza y tecnologías de la información en la sociedad del conocimiento. pp. 143-166. <http://hdl.handle.net/10760/14264>
- Alonso, C y Gallego, D.J. (2007). *La educación a distancia en los nuevos contextos socioeducativos*. Tecnología educativa. Madrid: McGraw-Hill.
- Area, M., Gros, B. & Marzal, M. A. (2008). *Alfabetizaciones y TIC*. Madrid: Síntesis.
- Area, M. (2009). Introducción a la tecnología educativa. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 50, 235-236. <http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit>
- Bauman, Z. (2002). *Liquid Modernity*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Bell, D. (1976). *El advenimiento de la sociedad post-industrial: un intento de prognosis social*. São Paulo: Alianza Editorial.
- Berriós, L. y Buxarrais, M. (2005). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los adolescentes. Algunos datos. Monografías virtuales. Ciudadanía, democracia y valores en sociedades plurales, 5. OEI, 5. 167. <http://goo.gl/cEJjtA>.
- Bosco, J. (1995). “*Schooling and Learning in an Information Society*”. En: U.S. Congress, Office of Technology Assessment, Education and Technology: Future Visions. Washington: U.S. Government Printing Office.
- Buckingham, D. (2002). *Crecer en la era de los medios electrónicos*. Madrid: Morata.
- Buckingham, D. (2008). *Más allá de la tecnología: aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Buenos Aires. Manantial.
- Cabero, J. (1996). “Nuevas tecnologías, comunicación y educación”. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 1,1-12. <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/576>
- Camacho, K. (2005). *La brecha digital*. In A. Ambrosi, V. Peugeot, & D. Pimienta (Eds.), Palabras en Juego: Enfoques Multiculturales sobre las Sociedades de la Información. Paris: C & F Éditions Paris: C&F Éditions.

- Castel, R. (1992). *De la exclusión como estado a la vulnerabilidad como proceso*. Revista Archipiélago. 21. 27-36.
- Castells. M. (1996). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*.
- Castells, M. (1999a). "La Cultura de la Virtualidad Real" en *La Era de la Información Vol.1*, Siglo XXI Editores
- Castells, M. (1999b). *La era de la información (3 vols.)*. Madrid: Alianza.
- Castells, M. (2001). *La galaxia internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Madrid: Areté.
- Coombs, P. (1971) *La Crisis Mundial de la Educación*. Barcelona. Editorial Península.
- CMSI. La Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información. *Ginebra, 2011*. Recuperado de, <http://groups.itu.int/default.aspx?tabid=856>.
- Duarte, F. y Pires, H. (2011). La inclusión digital, tres conceptos fundamentales: conectividad, accesibilidad, comunicabilidad. *Ar@cne. Revista electrónica de recursos en Internet sobre Geografía y Ciencias Sociales*, (150), <http://www.ub.es/geocrit/aracne/aracne-150.htm>.
- León, B y García, J. (2000). "La información audiovisual interactiva en el entorno de convergencia digital: desarrollo y rasgos distintivos". *Comunicación y sociedad*. 2000, XIII, (2), 141-179. <http://hdl.handle.net/10171/7910>
- Lombarte Bel, S. (2005). ¿El uso de las TIC reduce realmente la vulnerabilidad social en los jóvenes?. [Versión electrónica]. "Teoría de la educación: educación y cultura en la sociedad de la información". 6 (1). Universidad de Salamanca.
- García, L. (1999). *Historia de la Educación a Distancia*. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, volumen 2, nº 1. <https://doi.org/10.5944/ried.2.1.2084>
- García, L. (2001). *La educación a distancia. De la teoría a la práctica*. Barcelona: Ariel.
- Gil, A., Feliu, J., Rivero, I., Gil, E. (2003). *¿Nuevas tecnologías de la información y la comunicación o nuevas tecnologías de relación? Niños, jóvenes y cultura digital*. <http://www.uoc.edu/dt/20347/index.html>

- González, A., Gisbert, M., Guillen, A., Jiménez, B. Lladó, F. y Rallo, R. (1996). *Las nuevas tecnologías en la educación*. En Salinas et. al. Redes de comunicación, redes de aprendizaje. EDUTECH'95. Palma: Universitat de les Illes Balears. 409-422. <http://www.uib.es/depart/gte/grurehidi.html>.
- Jordana, J. y Sancho, D. (2001): Políticas de difusión de la sociedad de la información en Cataluña: de qué forma puede estimularse la demanda? Notas de Economía. Núm. 69-70, Barcelona, Generalitat de Catalunya
- Macias, E. (2004). *Aproximación a la intervención de calidad en la educación no formal. Funciones del pedagogo*. Revista Complutense de Educación. 15(2). 561-596.
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós.
- Manuera, F. (2005). *Nuevas tecnologías y exclusión: hay vida más allá de internet*. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 26, 69-78.
- Negroponte, N. (1995). *El mundo digital*. Barcelona: Ediciones B.
- Lévy, P. (1999). *La inteligencia colectiva: Por una antropología del ciberespacio*. São Paulo: Loyola.
- Ortega, C. (2009). “*Dimensión formativa de la alfabetización tecnológica*”. En ORTEGA SÁNCHEZ, I. FERRÁS SEXTO, C. (Coord.) Alfabetización Tecnológica y desarrollo regional [monográfico en línea]. Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol. 10, nº 2. Universidad de Salamanca
http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_10_02/n10_02_ortega_navas.pdf
ISSN: 1138-9737
- Ortoll, E. (2005). *Conceptes clau en alfabetització i exclusió digital*. En: E. Ortoll; D. Casacuberta; A. J. Collado (comps.). Alfabetització i exclusió digital. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya. 23.
- Postman, M. (1994) *Tecnópolis*. Barcelona: Círculo de Lectores.
- Prado. F. (2003). *Convergencia digital en el paraíso tecnológico: claroscurros de una revolución*. <http://www.ehu.es/zer/zer4/prado1.html>.

- Quelhas, P. (2012). *Tweens' characterization of digital technologies*. Computers & Education, 59. 580-593.
- Robinson, S. (2005). Reflexiones sobre la inclusión digital. *Nueva Sociedad: Ejemplar dedicado a gobierno electrónico y democracia*. No 125 (Enero-Febrero) 126-140.
- Romano, V. (2003). *Educación Ciudadana y Medios de Comunicación*. Revista de educación. Ciudadanía y Educación. *Extraordinario* 391-401. https://sede.educacion.gob.es/publiventa/descarga.action?f_codigo_agc=11399_19
- Romero, J y García, F (2007). *Redes telemáticas y educación: la alfabetización digital*. En Ortega, J y Chacón, A (coordinadores): *Nuevas Tecnologías para la Educación en la Era Digital*. Pirámide. Madrid.
- Soriano, E., González, A y Zapata, M. (2012). *El poder de la comunicación en una sociedad globalizada*. Almería. Universidad de Almería.
- Sunkel, G. y Trucco, D. (2010). “*Nuevas tecnologías de la información y la comunicación para la educación en América Latina: Riesgos y oportunidades*”. Serie Políticas Sociales. No 167. Santiago de Chile. Comisión Económica para Latinoamérica y el Caribe (CEPAL).
- Tezanos, J. F. (2008). *Exclusión social, democracia y ciudadanía económica. La libertad de los iguales*. Revista del Ministerio de Trabajo e Inmigración. 75.
- Tedesco, J.C. (2003). “*Los pilares de la educación del futuro*”. Debates de Educación. Ponencia presentada en la Fundación Jaume Bofill; UOC.
- Trilla, J. (2003). *La Educación fuera de la escuela: ámbitos no formales y educación social*. Con la colaboración de GROS, B., López, F. y Martín, X. Barcelona: Ariel.
- Toffler, A. (1981). *La tercera ola*. Nueva York: Bantam.
- UNESCO. (2005). *Conocimientos relativos a sociedades de la información*. (133).París.
- UNESCO. (2017). *Sociedad digital: brechas y retos para la inclusión digital en América Latina y el Caribe*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000262860_spa