



**Campus
Party™**

28 Oct - 1 Nov 2008 | San Salvador



Unimos talento + Creamos futuro
Unimos talento + Criamos futuro



Campus Party Iberoamérica 2008

Un laboratorio para pensar la Inclusión Digital

Índice

1. Documento preliminar
 - 1.1 Justificación y antecedentes
 - 1.2 Actividades y metodología
 - 1.3 Resultados esperados
2. De qué trata este documento
 - 2.1 Un documento para pensar desde lo digital
3. La tecnología digital debe estar al servicio de las dinámicas culturales
 - 3.1 Debemos superar el pensamiento y el discurso desde la polarización
 - 3.2 La incorporación y apropiación de tecnología digital debe verse en términos de lo que posibilita, no en términos de lo que se posee
 - 3.3 Conectar para articular lo local y pasar de allí a lo global e intercambiar papeles entre enseñantes y aprendices.
4. Proyectos de inclusión digital impulsados por campuseros
 - 4.1 Educación y capacitación
 - 4.2 Web social y redes de comunicación
 - 4.3 Tecnología
5. Cómo creamos este documento
6. Perspectivas y cierre
7. Créditos

I. Documento preliminar

I.1 Justificación y antecedentes.

Campus Party Iberoamérica en el marco de la Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado y de Gobierno es un espacio de encuentro “denso”, en el que los jóvenes son los protagonistas. Es un lugar propicio para explicitar y fortalecer el puente entre el quehacer de los jóvenes y el de los gobiernos, extendiendo las posibilidades de bienestar de lo digital al resto de la sociedad.

I.2 Actividades y metodología.

Buscamos favorecer los diálogos entre pares, las redes de aprendices y los procesos emergentes, para visibilizar las iniciativas, ideas y proyectos de los jóvenes, fortaleciendo las conexiones entre ellos y con las iniciativas de los países iberoamericanos, de modo que se faciliten procesos de integración entre las acciones concretas y las políticas públicas.

I.3 Resultados esperados

El documento empezará a construirse colectivamente pero, con posterioridad a los diálogos y analizados los resultados de los mismos, se producirá un documento final con destino a los presidentes de los países iberoamericanos, en el que se evidencie la voz y mirada de los jóvenes, sus preocupaciones y quehaceres respecto a la tecnología digital y cómo ésta puede abrir nuevos escenarios incluyentes para todos. Un documento con un tono distinto, de los jóvenes para los gobiernos, desde la perspectiva de lo digital, de las redes humanas, lo incluyente, que aúna esfuerzos, suma e integra proyectos, asume compromisos, conecta voluntades.

I.1 Justificación y antecedentes

Jóvenes, Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado y de Gobierno, y Campus Party: un encuentro-puente para los futuros deseables.

La sociedad del conocimiento avanza a toda velocidad, en un mundo en el que la tecnología ocupa cada día más protagonismo y cuyos pobladores y herederos naturales en la red son los jóvenes. Resulta entonces de capital importancia conocer las tendencias y los pensamientos de estos jóvenes, aquellos que están activos en proyectos y acciones, que son líderes de tendencia y que tienen confianza en conseguir cambios sociales a través de la tecnología. Jóvenes que reconfiguran, potencian y exploran la red y la tecnología, y haciéndolo afectan su entorno social.

Campus Party es un lugar de encuentro denso, donde convergen múltiples culturas de la red y diferentes tipos de usuarios; donde se convocan muchas intenciones y talentos que se reúnen en un espacio de características únicas. Campus Party tiene más de una década de existencia con miles de participantes: el evento ha conseguido aglutinar las culturas más representativas de la red, con importante participación de población joven. El encuentro tiene lugar en la red local más grande del mundo: un sólo espacio con gigas de conectividad, que son usados para publicar contenidos creados por los propios campuseros. Contenidos que se comparten en el más puro espíritu de la Web 2.0 de la que son habitantes naturales e innovadores arriesgados.

Campus Party representa por donde se mueve la sociedad red, como los nuevos caminos del conocimiento y de la tecnología están ayudando a la humanidad a alcanzar las más altas metas

de bienestar y acceso a la cultura que nunca antes vivió nuestro planeta. Como espacio denso es entonces el lugar propicio para hacer lecturas, para escuchar propuestas, para indagar por proyectos, para colocar la voz de los jóvenes y sus quehaceres en un puesto central.

En el marco de la Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado y de Gobierno resulta pertinente resaltar la posibilidad de conexión que ofrece Campus Party entre los quehaceres de los jóvenes y las preocupaciones regionales. Los 191 países del mundo pertenecientes a Naciones Unidas firmaron en el año 2000 la “Declaración del Milenio”, en la que se establecieron ocho objetivos de desarrollo para el nuevo milenio que empezaba (<http://www.un.org/spanish/millenniumgoals/index.shtml>). Estas metas abarcan desde la reducción a la mitad de la extrema pobreza, hasta la detención de la propagación del VIH/SIDA y la consecución de la enseñanza primaria universal para el 2015. Constituyen un plan convenido por todas las naciones del mundo y todas las instituciones de desarrollo más importantes a nivel mundial, afectando el diseño de políticas públicas, las expectativas de desarrollo y la forma como avizoramos el futuro.

En este contexto los temas de inclusión digital adquieren especial interés dado que “el acceso y el uso de las tecnologías de la información y telecomunicaciones (TIC) constituye una herramienta eficaz para la inserción económica y cultural en el mundo contemporáneo... aumentan la probabilidad de avanzar en la consecución de los ODM [Objetivos de Desarrollo del Milenio], y son un instrumento muy útil en materia de conocimientos e intercambios internacionales e interdisciplinarios para los propósitos de lucha contra la pobreza, las enfermedades, el hambre, el analfabetismo, el deterioro del medio ambiente y la discriminación contra la mujer” (Fomentar una alianza mundial para el desarrollo, documento del PNUD).

Las políticas públicas en nuestra región se están construyendo con el fin de cumplir metas como las descritas, que sumadas a las alcanzadas durante la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información, reconocen en las TIC un papel importante para el desarrollo y, en consecuencia, valoran la inclusión digital como una necesidad. En esta lógica se invierten importantes esfuerzos y se espera que den resultados significativos. En este escenario aprovechar la posibilidad de aportar insumos, datos, ideas y visibilizar esfuerzos que los jóvenes desde su propio entorno vienen desarrollando, puede marcar una diferencia de la que Campus Party tiene que formar parte.

Teniendo en cuenta lo anterior, estamos convencidos de que un entorno tecnológico como Campus Party Iberoamérica pone en un mismo lugar a jóvenes de 22 países diferentes con antecedentes muy diversos pero con un interés específico en la tecnología. Son ciudadanos “conectados”, personas que se reconocen como actores, que pueden generar cambios y que normalmente tienen una aproximación activa, participativa frente a su sociedad. Se trata de un escenario muy actual en el que todos tenemos algo que decir, y que requiere simplemente mecanismos para dar visibilidad a sus voces y adoptar acciones que puedan recogerlas para implementarlas donde y cuando sean útiles.

I.2 Actividades y metodología. Construcción colectiva de conocimiento

I.2.1 Actividades

Las aproximaciones de abajo hacia arriba (bottom-up) se identifican normalmente con una metodología de desarrollo de software que tiene una ética propia en la que se busca la mayor participación posible de la mayor cantidad de actores que puedan

estar interesados en el proyecto en concreto. Debido al éxito de esta aproximación y a su capacidad como herramienta democratizadora, se ha extendido ampliamente en los últimos años y sirve como metodología para cualquier disciplina en la que se busque involucrar ampliamente a las personas. Aproximaciones de abajo hacia arriba se vienen aplicando en ideas de negocios que involucran en forma amplia las opiniones de sus consumidores para el diseño y rediseño de productos y servicios, hasta en procesos que buscan introducir a los ciudadanos en proyectos de gobernabilidad de las administraciones públicas. En este último caso, que puede ser especialmente interesante para temas de inclusión digital, cuando decimos que hay una aproximación de abajo hacia arriba, nos referimos a un concepto que se está explorando recientemente como una forma de involucrar a la población de un país en las decisiones públicas, para de esta manera facilitar sus procesos de apropiación, confianza en los acuerdos, instituciones y prácticas que afectan sus vidas.

Las nuevas tecnologías e Internet representan en estos procesos una gran herramienta que permite desplazar estrategias centralizadas hacia los individuos. Del centro hacia la periferia, convirtiéndose en un punto de referencia para procesos de inclusión digital, entendiendo ésta como una alternativa para la disminución de la brecha tecnológica y para la democratización del acceso a Internet, que se facilita a través de plataformas múltiples de acción y desarrollo humano.

Para aprovechar el espacio denso de Campus Party como laboratorio de encuentro de jóvenes líderes regionales que se interesan en la cultura digital, hemos consultado sus intereses y proyectos. Hemos detectado que la gran mayoría comparten intereses que pueden resumirse en tres ejes temáticos: educación, tecnología y web social. Estos ejes temáticos sobresalen por encima de otras preocupaciones en este conjunto de jóvenes, pero, debemos tam-

bién mostrar que de acuerdo con esos intereses ellos ofrecen respuestas o acciones concretas desde su cotidianidad, que consideran como alternativas para el desarrollo humano de la región y que están vinculadas con tales preocupaciones. Estos intereses y preocupaciones pueden escalar hacia arriba y ser tenidos en cuenta en la medida en que sean recogidos, analizados y presentados en las instancias correctas, bien sea para favorecer actividades conjuntas que potencien la forma como se vienen desarrollando, o bien para alcanzar el interés de los gobiernos que pueden potenciarlos y apoyarlos.

1.2.2 Metodología

Con el fin de facilitar esta posibilidad de que iniciativas de abajo escalen posiciones para alcanzar puestos arriba, bien sea en procesos cooperativos entre pares o con el interés de los gobiernos regionales, Campus Party facilitará un espacio de encuentro y construcción colaborativa de conocimiento y acciones a través de técnicas de Socialización Transversal de Información.

La aplicación y desarrollo de técnicas de socialización transversal de información empieza a tomar fuerza hoy día en la realización de encuentros corporativos y avanza en forma acelerada a otros campos. Gracias al avance en las investigaciones que se han venido realizando sobre cognición, especialmente en Europa (Finlandia, Alemania, Dinamarca), a los alcances que se han logrado por cuenta del encadenamiento de conceptos relacionados desde lugares disciplinares diferentes, y a una observación constante de la realidad, se ha construido una plataforma para que desde hace aproximadamente 10 años se aplique y desarrolle este tipo de técnicas. La metodología que nos interesa aplicar pone en el centro la reflexión que puede hacerse desde el individuo mismo. Se parte de la idea de que es en las relaciones no estructuradas, como el

descanso en las conferencias o en las reuniones, donde se pueden encontrar alternativas de herramientas para la construcción de conocimiento y se pueden facilitar nuevos procesos de aprendizaje (reconociendo y respetando distintas maneras de aprender).

Es importante en este escenario establecer que la mayoría de las metodologías para el desarrollo de talleres de socialización transversal de información están basadas en dos premisas conceptuales importantes:

La construcción de conocimientos a partir de una estructura horizontal de transferencia de saberes. Donde todos enseñan y todos aprenden, donde todos los participantes del taller construyen un conocimiento común a sus intereses.

La reflexión como punto de partida para el desarrollo de una estrategia de apropiación de conocimientos. Por tanto los conocimientos desarrollados al interior del taller partirán de la reflexión del acto cotidiano de los asistentes.

Estas dos premisas enmarcan el desarrollo técnico de estas actividades que esencialmente buscan abordar de manera más precisa las problemáticas básicas del grupo de trabajo que participará en el desarrollo de la actividad, es decir, los ejes temáticos identificados como intereses centrales de los campuseros convocados a Campus Party Iberoamérica. Con base en los resultados de las actividades podremos obtener un diagnóstico que nos permita plantear alternativas de construcción de acciones concretas e incluso cooperativas.

Talleres de socialización del conocimiento

Existen varios tipos de actividades que se enmarcan en estas metodologías, entre ellas las dos que se aplicarán en Campus Party

Iberoamérica: Café del mundo y Sörenbergerh tienen como finalidad construir consensos sobre las temáticas de interés para este colectivo que nos permitan rastrear la información necesaria para la construcción de acciones y propuestas que se materializarán en el documento final.

Café del Mundo

Esta técnica surge debido a que se pudo comprobar que la información discutida o desarrollada en las conferencias internacionales podía ser realmente apropiada en el break o en el momento del café. Era en este espacio en que se reunían las personas más afines y conversaban acerca de las diferentes opiniones personales en torno a la conferencia. En contraste con el espacio de conferencias tradicionalmente muy cerrado (hablan pocas personas), el momento del café está abierto para que todos conversen, opinen y discutan de igual a igual, e intercambien las diferentes apreciaciones que tuvieron de las temáticas abordadas en la conferencia. El café del mundo se distingue por ofrecer una metodología innovadora y a la vez sencilla que permite auspiciar conversaciones sobre asuntos que importan. Una conversación de café es un proceso creativo que lleva a un diálogo colaborativo, en donde se comparte el conocimiento y la creación de acciones posibles a llevar a la práctica en grupos de todos los tamaños.

Sörenbergerh

Esta técnica está estructurada en alternativas de socialización horizontal que se desarrollan bajo la idea de rastrear el imaginario sociocultural que las personas tienen de las temáticas a trabajar. Esta actividad nos permite acercarnos de manera más precisa al tratamiento de casos, ya que ubica las características de los imaginarios culturales. Es particularmente útil para encontrar las apropiaciones que los participantes pueden tener sobre la temática en el tiempo, tanto en el presente como en su proyección al futuro.

Sin importar las diferencias culturales, estas metodologías están desarrolladas básicamente para superar los retos culturales que impidan conseguir los consensos sobre las medidas que se pueden tomar para el fin que se pretende proponer. En Campus Party Iberoamérica nos concentraremos en tres temáticas básicas a rastrear: educación, tecnología y sociedad. Esta aplicación de las dinámicas de socialización transversal de información y creación colectiva de conocimiento se realizarán cada día de Campus Party, en las mañanas durante dos horas a partir de las 10.00h y hasta las 12.00h.

1.2.3 Actividades de Socialización-Acción-Interacción

Espacio de creación colectiva de elementos del manifiesto de los jóvenes para los presidentes de Iberoamérica. Este espacio se plantea como una plataforma de socialización, de acción e interacción, donde todos los participantes podrán identificar acciones propias, aisladas o comunes que vienen desarrollando y con las que aportan en temas de inclusión digital. Desde allí podrán además dar a conocer y apoyar diferentes proyectos, generando redes de relación y apoyo en las diferentes alternativas que los participantes evidencien según sus intereses. Esta plataforma está planteada a partir de los conceptos básicos de la socialización transversal de información, por lo tanto también contará con un enfoque claro basado en la inclusión digital.

Este espacio de socialización, acción e interacción se llevará a cabo de manera presencial en las tardes entre las 16.00h y las 18.00h durante los tres días en que se desarrolle Campus Party. Pretende rastrear en un board físico y virtual, los lugares comunes donde se encuentren los proyectos, a nivel de diseño, de estructura, de reflexión o de proposición, entre otras.

1.3 El documento-puente

La aproximación de abajo hacia arriba que promovemos desde el grupo de Inclusión Digital de Campus Party implica trabajar con el conjunto de actores regionales a través de metodologías participativas que nos permitan identificar colectivamente preocupaciones, soluciones y proyectos en curso a nivel nacional, regional o con impacto internacional en materia de inclusión digital. La idea concreta parte de identificar un espectro general de estrategias de abajo hacia arriba que favorecen la inclusión digital en y desde nuestra propia región, y que se materializan en acciones que están en marcha o que están pensadas desde nuestro propio contexto cultural. También pretendemos encontrar proyectos o ideas específicas interesantes localmente, que pueden ser potenciados a través de iniciativas públicas posteriores. Sería un resultado ideal el que los datos que recogeremos permitieran establecer evidencias pertinentes para ser escaladas en contextos nacionales específicos a través de tales iniciativas públicas. Pero, sobre todo, buscamos construir conjuntamente con los jóvenes reunidos en Campus Party Iberoamérica un documento que evidencie en tono propositivo sus acciones y compromisos para impactar su propio liderazgo tecnológico en la sociedad latinoamericana.

Durante el encuentro, con ayuda de metodologías participativas, pero sobre todo con el aporte de los jóvenes, se sentarán las bases de un documento que exponga sintéticamente su acción en pro de la inclusión digital en América Latina. Los participantes construirán conjuntamente un documento para los jefes de estado y de gobierno en que se exponga la voz y mirada de los jóvenes, donde se materializarán sus acciones, pero también sus preocupaciones y quehaceres en relación con la tecnología digital y como ésta puede abrir nuevos escenarios incluyentes para todos.

Esperamos que el documento sirva de manifiesto que exponga en acciones posibles y viables una ruta conjunta (en la región y entre jóvenes y gobiernos), de cooperación mutua, que permita conectar tecnología y desarrollo en nuestra región de la mano de los jóvenes y de su potencial creativo e innovador. Un documento de los jóvenes para sus gobernantes desde la perspectiva de lo digital, de las redes humanas, lo incluyente, que aúna esfuerzos, suma e integra proyectos, asume compromisos, conecta voluntades. Esperamos que paralelo a este documento podamos evidenciar un mapa de ruta que haga un recuento concreto de lo que los jóvenes que se encuentran en Campus Party pueden y están haciendo para la construcción de esa convergencia y su apuesta de futuro.

2. De qué trata este documento

Campus Party es el encuentro de cultura en red y entretenimiento digital más grande del mundo y los camperos son las personas que se reúnen durante ella.

Campus «desvirtualiza» la red, la hace palpable, tocable, se puede percibir con los sentidos, interpretar desde los encuentros de las diferentes culturas en línea allí agrupadas.

Es un laboratorio ideal para pensar desde lo digital sobre diferentes aspectos y escuchar la voz de los protagonistas que construyen y pueblan estos espacios.

Este documento muestra las reflexiones realizadas por algunos camperos durante Campus Party Iberoamérica (celebrada en el marco de la XVIII Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado y de Gobierno, celebrada en San Salvador del 29 al 31 de octubre de 2008), acerca de la Inclusión Digital. Refleja sus ideas y proyectos sobre cómo crear a través de lo digital herramientas que generen bienestar e inclusión, nuevas conexiones y futuros deseables contruidos por y para todos.

2.1 Un documento para pensar desde lo digital

Aprovechar un entorno tecnológico como Campus Party Iberoamérica para dar visibilidad a las voces de los jóvenes buscando afectar los puntos de vista políticos de sus mandatarios reunidos en la Cumbre Iberoamericana, con el fin de evidenciar en ellos cambios a favor de la inclusión digital de la región es algo que tiene mucho sentido. Campus Party Iberoamérica ubicó en un mismo lugar a jóvenes de 22 países diferentes con antecedentes muy diversos pero con un interés específico en la tecnología. Jóvenes “conectados”, personas que se reconocen como actores, que pueden generar cambios y que normalmente tienen una aproximación activa, participativa frente a su sociedad. Campus Party se materializó en el Salvador como un espacio de convergencia, encuentro y análisis ideal para visibilizar sus voces y recoger las acciones que desde la propia región buscan hacer inclusión digital.

Los países de la región y la región misma como tales y como miembros del concierto de naciones tienen sus lineamientos políticos que buscan hacer frente a las preocupaciones regionales en temas tan diversos como salud, educación, comunicaciones, cultura... acciones estatales que buscan hacer frente a las carencias y debilidades con una mirada puesta en el desarrollo local y regional. Estas preocupaciones, un tanto etéreas para el ciudadano común, son en cambio un eje de acción de muchos de los jóvenes que se reúnen en un escenario como Campus Party. Convocados en torno a la tecnología se agrupan líderes de sus lugares, de sus áreas de trabajo, que tienen preocupaciones sociales que vienen afrontando desde sus propios quehaceres cotidianos.

La iniciativa regional que recoge los compromisos adquiridos por los países latinoamericanos en el concierto internacional a través de la “declaración del milenio” y la “Sociedad de la Información”

es ELAC (<http://www.eclac.org/socinfo/elac/>). Se trata de una “estrategia concertada que concibe a las Tecnologías de Información y de Comunicaciones (TIC) como instrumentos de desarrollo económico e inclusión social. Es una estrategia con visión de largo plazo (hacia 2015) acorde con los objetivos de desarrollo del Milenio (ODM) y la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información (CMSI), que se concreta con planes de acción de corto plazo con metas cuantitativas y cualitativas a lograr”. Con base en metas y compromisos como los mencionados, los países y las propias regiones establecen sus políticas públicas y definen estrategias para medir sus avances (asociadas con indicadores). Normalmente estas aproximaciones son unidireccionales, en la medida en que se concentran en la labor del propio Estado y miden aquello a lo que tienen acceso de primera mano, pero reconocen la importancia de vincular al sector privado. De hecho uno de sus objetivos es “Conformar una metaplataforma del accionar público-privado para coordinar los esfuerzos de varios sectores, a fin de generar sinergias, evitar la duplicación de esfuerzos, y potenciar proyectos regionales, mediante la cooperación y el intercambio de mejores prácticas a nivel regional”.

Campus Party es un escenario propicio para ubicar ¿qué sucede en las bases de la sociedad?, ¿cómo aportan los propios ciudadanos insumos y acciones en esa meta común del desarrollo, de mejorar la calidad de vida?, ¿cuáles son los esfuerzos de los sectores que interesan a los jóvenes?, ¿cómo podemos construir sinergias?, ¿qué tipo de proyectos podemos mostrar para potenciar regionalmente? De esta manera Campus Party como laboratorio adquiere otra dimensión; representa, hace patente ese entorno político pues puede evidenciar por donde se mueve la sociedad red y como los nuevos caminos del conocimiento y de la tecnología están ayudando a la humanidad a alcanzar las más altas metas de bienestar y acceso a la cultura que nunca antes vivió nuestro planeta. Es el lugar propicio para hacer lecturas, para

escuchar propuestas, para indagar por proyectos, para colocar la voz de los jóvenes y sus acciones en un puesto central, que puede ser recogido por quienes tienen la responsabilidad política de enlazarlos con esas metas y compromisos.

Un compromiso de estas dimensiones fue el que decidió afrontar Futura Networks durante Campus Party Iberoamérica: tenía el lugar y había propiciado el encuentro, lo que debíamos hacer era encontrar la forma de rastrear la información y propiciar el diálogo. Un diálogo que nos permitiera evidenciar esos quehaceres, construir opciones y buenas prácticas regionales, e identificar proyectos puestos en marcha por la sociedad civil que permitan aterrizar la teoría en la práctica.

3. La tecnología digital debe estar al servicio de las dinámicas culturales

Una conclusión que parecía una constante en la mente de los asistentes a los diálogos en torno a “inclusión digital” fue que el éxito de los proyectos y su fracaso dependen de la importancia de vincular los procesos tecnológicos a la construcción de dinámicas socioculturales ya existentes.

El diálogo entre los campuseros permitió evidenciar que las estrategias tecnológicas que no encuentren en la comunidad un terreno fértil, un promotor en su interior, un grupo de personas interesadas en convertirlas en parte de su cotidianidad e impulso de sus propios procesos, tendrán un éxito efímero... si es que lo tienen. La necesidad de involucrar actores sociales en la dinamización y apropiación de tecnologías para la inclusión digital es una obligación que el Estado ha identificado, pero respecto de la cual tiene dificultades para accionar.

3.1 Debemos superar el pensamiento y el discurso desde la polarización

Pensar y hablar desde la polarización se refiere a mostrar los polos y resaltar las diferencias, una dinámica que se centra en la distancia y no en la proximidad. Este tipo de dinámica incide sobre cómo las personas perciben una situación como “polarizada” y las actitudes que tienen frente a sí mismos y a los otros. A continuación presentamos algunos ejemplos de lenguajes polares y la forma como afectan los imaginarios y concepciones:

- Lenguajes desde la idea de inclusión/exclusión digital
 - El lenguaje en este caso centra la construcción del discurso en la posesión y usos de tecnologías digitales, con lo cual no permite ver la riqueza cultural al margen de lo digital o incluso en consonancia con ella.
 - Se deduce de esta polarización que a la mayoría de los “incluidos” no les interesa la “inclusión”, desconociendo la existencia de varios grados de inclusión y compromiso social.
 - La idea de “inclusión” se centra en más y mejor hardware y software asociado a “conectividad”, lo que deja de lado otras miradas culturales en las que la tecnología es un instrumento para apoyar las posibilidades de expresión, fortalecimiento y difusión de la cultura e identidad, por ejemplo, entre los indígenas.

Del trabajo avanzado durante Campus Party aparecen reflexiones necesarias que obligarían a repensar el lenguaje para generar dinámicas que acerquen las capacidades de los actores y los sensibilicen sobre las necesidades y discursos “del otro”, y que faciliten otras formas de apropiación e incorporación de tecnologías digitales al servicio de metas más altas y no como centro del discurso. Se puede pensar que cuando se busca otra mirada

distinta de la que propone el lenguaje polarizado la pregunta por tales dinámicas se convierte en una pregunta por intercambios culturales, y la mayoría de las personas parecen estar más interesadas. De hecho, encontramos que Campus Party es en sí misma un espacio donde tales intercambios se dan y se pueden potenciar para diferentes “culturas de Internet”. La cuestión, ahora, es ¿cómo hacer que el intercambio se dé entre culturas con un fuerte eje articulador en Internet y culturas cuyos ejes articuladores están fuera de la Red?

- Las actitudes del paternalismo Estatal/Institucional o el asistencialismo de algunas comunidades de base favorecen una relación desigual. Este tipo de relaciones hace que quienes se ubican en los polos no se consideren interlocutores válidos y maduros. Esta aproximación deja a quienes tienen las necesidades desvalidos sobre cuáles son y cómo solucionarlas, por un lado, y a quienes tienen solvencia financiera o tecnológica, ajenos a las verdaderas posibilidades sobre lo que pueden aportar desde lo que saben y tienen. La idea de que los “incluidos” sabemos lo que es mejor para los “excluidos”, coloca a los polos frente a distintas posiciones:
 - Nosotros te daremos lo que creemos que necesitas
 - Los extraños no saben nada
 - Si el Estado/Institución nos diera... ya habríamos hecho... pero mientras tanto, no podemos...

La experiencia en la construcción transversal de conocimiento que se propició desde Campus Party es que, si bien algunos usan lenguajes polares para hablar sobre la apropiación e incorporación de tecnologías digitales, otros se perciben a sí mismos como personas más allá de tal polarización. De hecho, en este texto hablamos de “inclusión digital” sólo como forma de establecer un puente a través de un término comúnmente

utilizado, para superar desde allí el lenguaje polarizado. Por esto preferimos términos como incorporación y apropiación de tecnologías digitales.

3.2 La incorporación y apropiación de tecnología digital debe verse en términos de lo que posibilita, no en términos de lo que se posee

Uno de los indicadores más frecuentes sobre el tema de incorporación y apropiación de tecnologías digitales está asociado a lecturas cuantitativas: cuántas personas tienen acceso a Internet, a qué velocidad se conectan, cuántos niños hay por computador en las escuelas, etcétera. Si bien es una lectura pertinente desde lo que se posee, se queda extremadamente corta respecto a lo que se posibilita.

La lectura y los indicadores deben entonces complementarse y focalizarse en lo que las tecnologías digitales posibilitan con mayor detalle: no basta con que cada niño tenga un computador, si él o ella dependen permanentemente de un tercero para actualizar y modificar el software o los contenidos educativos en la máquina. No es suficiente con llevar computadores y computadores a los lugares si no existe una plataforma para que la gente pueda comercializar sus productos o sacar citas médicas en el sistema de seguridad social. Esta mirada obliga a pensar no sólo en construir indicadores, sino en pensar sobre su eficiencia y auditarlos. Desde esta perspectiva incluso, tal vez, ni siquiera los computadores sean necesarios, considerando que la mayoría de la gente ya realiza acciones de inclusión a través de teléfonos celulares, pero la articulación de estos con proyectos de Internet para potenciar comunidades de base, es aún un espacio inexplorado por gobiernos, ONGs y fundaciones.

Lo anterior obliga a repensar las acciones de incorporación y apropiación de tecnologías digitales para la promoción social desde:

- Las pertinencias tecnológicas y dinámicas culturales y tecnologías adecuadas para las necesidades de a quienes se pretende ayudar: No todas las tecnologías son necesarias para las todas las comunidades y hay que mirar cuáles tecnologías ya están insertas en las dinámicas culturales y como se pueden potenciar por ejemplo:
 - Los teléfonos celulares pueden ser más pertinentes en lugar de los computadores como lugares de inserción a las dinámicas on-line (esta situación se debe enfatizar, debido a lo que surgió una y otra vez en Campus Party).
 - Puede haber lugares más adecuados para la inclusión que aprender a manejar un navegador de Internet y/o tener una cuenta de correo electrónico. Por ejemplo algunos campesinos usaban Internet principalmente para saber el precio del fertilizante en lugar de para entrar a Google, chatear u obtener una cuenta de correo electrónico. Construir lugares digitales en red vistos desde tal pertinencia y dinámicas es clave en las acciones de incorporación y apropiación de tecnologías digitales para la promoción social.

La aproximación de los indicadores presume una mirada que define “inclusión digital” desde la idea de “exclusión digital”, y democratización de tecnología desde la idea de conseguir los logros en “conectividad” (computador y ancho de banda) del norte, pero no se informan de las relaciones culturales que pueden asociarse a las apropiaciones de tecnologías en las diversas capas y en otras opciones de conectividad. Se debería poder informar el discurso desde ideas positivas de apropiación tecnológica asociada a las realidades y prácticas culturales, por ejemplo, medir el incremento de productividad entre las personas de estratos bajos que se

asocian a su apropiación de la tecnología celular, lo que significa reconocer realidades propias como:

- La posibilidad de comunicación permanente que le da el celular a quien se dedica a ofrecer servicios como un plomero (el celular representa para él la posibilidad de tener una oficina móvil desde la que hace citas y concreta detalles de su oficio, de formas impensables hace unos años).
- Si existen mecanismos de acceso y uso efectivo de información pertinente, muchas veces asociada con lo local, para pymes o agricultores (imagine poder acceder al precio de la pánola el día de mercado para tomar la decisión de ir o no al pueblo a venderla, puesto que eso le permite tomar una decisión informada y optar por esperar o no).

3.3 Conectar para articular lo local y pasar de allí a lo global e intercambiar papeles entre enseñantes y aprendices.

La visión y el lenguaje positivo fue resaltado durante los ejercicios de construcción colectiva que hizo el grupo de Inclusión Digital en Campus Party y, en ese sentido, el concepto de “conexión” apareció insistentemente como un enlace para articularse primero en lo local (en circunstancias como las latinoamericanas es mejor poderse conectar rápidamente con el vecino que con un motor de búsqueda, por sofisticado que este sea) y luego pasar de allí a lo global. Lo local y lo global aparecen como categorías complementarias, no como divergentes; para los camperos ellas se presentan como espacios de apoyos y soportes. Conexión era también asociado a la relación entre aprender y enseñar.

Se evidenció el interés de muchos de los participantes por utilizar

la tecnología para darle prevalencia a la construcción y reconocimiento sociocultural de sus comunidades. De otro lado, aunque en una aproximación inicial de las preguntas se identificó que estos jóvenes eran activos voluntarios para multiplicar su conocimiento en relación con las tecnologías a través de capacitaciones a su entorno inmediato (familia, vecinos, compañeros de estudio o trabajo, etcétera), en una aproximación vertical en la que ellos facilitaban el conocimiento a quien no lo tenía, lo que se evidenció durante la sesión de educación y capacitación, es que ellos promueven dinámicas en las que enseñan, pero también aprenden y apropian conocimientos. Los camperos se reconocen como enseñantes pero también como aprendices: son actores de sus comunidades en la transmisión de conocimiento como iniciados en la tecnología, pero valoran las dinámicas culturales que hay en las comunidades de las que pueden aprender y alimentar sus propias capacidades. En los proyectos en los que participan a diferentes niveles, los camperos se involucran con la comunidad y buscan el reconocimiento de ésta, más allá incluso que el propio.

“Existen muchas rutas para la incorporación de tecnologías digitales. Se debe reconocer el papel de otras tecnologías como las que facilitan otros lenguajes audiovisuales (cámaras digitales) o las que tienen un mayor nivel de penetración social, como la telefonía móvil y descentrar el discurso de PC + Banda Ancha”.

Otro concepto que se identifica como recurrente en la población convocada por Campus Party es la idea de “conectividad”. El tema de conectividad en todo caso pasa por diferentes capas y no solamente por el ideal que se construye de conexión de banda ancha a Internet.

De un lado Internet no es la única tecnología que aparece como deseable y ajustada a las necesidades de cualquier comunidad.

Un primer tema que repiten los asistentes al grupo de Inclusión Digital es el del impacto de los celulares que penetran en forma rápida y eficiente la región, pero una aproximación amplia al concepto de conectividad en capas obliga a pensar en la articulación de las diferentes tecnologías a través de las propias personas. De igual modo que las cámaras digitales son herramientas de comunicación audiovisual importantes para comunidades tradicionales, no ligadas al texto en forma esencial, el correo electrónico que comunica a comunidades marginadas puede tener característica de medio de comunicación comunitario (como puede serlo en esos remotos confines la comunicación por radio, mediada y facilitada por uno de los integrantes de esa comunidad).

Se debe además considerar que la región tiene fortalezas reflejadas en una diversidad cultural y pluralidad de aproximaciones a la tecnología. Estas aproximaciones, que deberían hacerse visibles, se articulan a través de las problemáticas de comunicación, para evidenciar formas de uso de las tecnologías que no necesariamente se asocian con lo que tradicionalmente se identifica como “inclusión tecnológica”.

En este sentido los indígenas en particular hicieron notar que el acceso a tecnologías digitales audiovisuales, especialmente cámaras digitales y celulares, era para ellos un medio mucho más claro y eficiente de relacionar la tecnología con la cultura, en la medida en que no exige la conectividad, a veces no posible, y facilita el lenguaje audiovisual más propio de sus comunidades.

Precisamente en el accionar, en las experiencias propias de los camperos, se evidencian las fortalezas, dificultades y opciones de la propia región, que se construyen y reconstruyen en el entorno cultural de la comunidad, posicionando sus propias aproximaciones en relación con la cultura.

“El discurso de las soluciones centradas en lo técnico se debe destecnificar y complementar los enfoques. Hay que incorporar el enfoque emergente de abajo hacia arriba”.

Aquellos personas que tienen intereses en materia social tienden a imaginar soluciones a problemas, reproduciendo aproximaciones de arriba hacia abajo. Se reproducen muchas veces en estas escalas más pequeñas los esquemas en los que el discurso de “inclusión digital” viene predeterminado, no nace con la comunidad que determinará las necesidades, apoyará los desarrollos y valorará su impacto.

4. Proyectos de inclusión digital impulsados por campuseros

A partir de el levantamiento de la información previo a la campus, a través de la Web y de los encuentros presenciales con los campuseros, logramos ubicar tres grandes ejes temáticos:

- Educación y Capacitación
- Web Social y redes de comunicación
- Tecnología

4.1 Educación y capacitación

Se muestran los proyectos e ideas que tuvieron como centro los temas educativos y de capacitación, tanto a nivel de educación formal como la informal, positibilitadas por las nuevas tecnologías y los lugares de encuentro entre estas dos modalidades. También se ubican las comunidades que están trabajando con proyectos de este estilo.

ABC Digital

- **Descripción:** Proyecto de CEPAD y Mundo al Revés que pretende incidir en el analfabetismo y brecha digital, apostando paralelamente por el fortalecimiento de la participación ciudadana en el marco del uso democrático de la tecnología. Su objetivo principal es crear capacidades y destrezas en el uso de las distintas herramientas de Internet.
- **Población:** Por una parte, jóvenes de 15 a 25 años y, por otra -fieles a la vena municipalista del CEPAD-, los técnicos de municipios y mancomunidades municipales de Bolivia.
- **Lugar:** Bolivia
- **Web:** <http://www.alfabetizaciondigital.com/>

AIOLOSRD (Asociación de Robótica Aiolos Dominicana)

- **Descripción:** Es una comunidad y espacio público donde se expresan diversos intereses técnicos y robóticos. Pretende ser ente formador educativo e informador para todos sus asociados y punto de referencia en la investigación y el desarrollo en el área de la robótica y sistemas autónomos o inteligentes. Su objetivo principal es ofrecer un lugar y una comunidad donde resolver dudas y aprender, mediante tutoriales, talleres y todo aquello que se pueda crear colectivamente sobre robótica.
- **Población:** Estudiantes e Ingenieros Electrónicos, Eléctricos y afines en el área del Caribe.
- **Lugar:** República Dominicana (aunque pretende ampliarse al

área del Caribe).

- **Web:** <http://www.aiolosrd.com/>

Biblioteca Comunitaria Rija'tzuul Na'ooj

- **Descripción:** La biblioteca es un sitio de encuentro en que se mezclan espacios análogos (libros) y digitales (computadores con Internet) que sirven de excusa para la valoración de su propia cultura y lenguajes. Algunos de sus protagonistas nos contaron que no es una biblioteca donde se “hace silencio”, es decir, no es una biblioteca tradicional. Hace honor a su nombre de biblioteca comunitaria por que es de la comunidad y la propia comunidad la administra, por lo que es en realidad una extensión de sus espacios sociales y culturales en los que el eje es ser punto de encuentro. En la biblioteca los niños juegan, escuchan a sus mayores con las historias propias de su cultura oral, los adultos reciben capacitaciones y se reúnen, abre espacios para apropiación de otras tecnologías no necesariamente asociadas con computador y conexión (en las que cámaras digitales y su uso en lo cotidiano tiene especial significado), etcétera. La biblioteca es un lugar apropiado por la comunidad, donde se celebran cumpleaños y se realizan otras actividades similares y de esta manera se ha convertido en símbolo de la misma. El impacto y su conexión con lo local ha significado un posicionamiento simbólico en los espacios políticos locales. El apoyo a la biblioteca hace ya parte de las agendas políticas para las campañas de diferentes candidatos, pues apoyar a la biblioteca es apoyar a la comunidad.
- **Lugar:** Guatemala. San Juan La Laguna, Sololá
- **Web:** www.bibliotecarijatzuulnaooj.blogspot.com

Centro Juvenil para la promoción de la Democracia y los Derechos Humanos

- **Descripción:** Es un proyecto que busca fortalecer lazos entre jóvenes ampliando sus capacidades de diagnóstico e inci-

dencia pública en temas de democracia y derechos humanos. El Centro funciona en Caracas y a través de la página <http://cejprodh.wordpress.com/>. Su objetivo principal es el de ofrecer un espacio de encuentro y convivencia hecho por y para los jóvenes, con el objetivo de fortalecer y mantener experiencias asociativas juveniles en torno a la Parroquia La Vega.

- **Población:** Entre los jóvenes especialmente involucrados en el proyecto están los estudiantes de derecho de la Universidad Central de Venezuela.
- **Lugar:** Venezuela
- **Web:** <http://cejprodh.wordpress.com/>

Civros: Enseñanza de la robótica

- **Descripción:** Un proyecto de enseñanza de la robótica que acerca a las personas a la ciencia y la tecnología. Busca brindar experiencias que disminuyan las diferencias en cuanto a la exposición que pueden tener los jóvenes de diferentes niveles sociales a estos temas, en particular llevando tales experiencias a las escuelas públicas, mediante la financiación de entidades patrocinadoras. Se empezó con un primer piloto exitoso y se planea extenderlo a otros lugares.
- **Población:** Niños y jóvenes de la región metropolitana con bajo nivel socioeconómico.
- **Lugar:** Chile
- **Web:** <http://civorsteam.blogspot.com/>

Danza e Interface

- **Descripción:** Es un sitio que intenta dar cabida a los nuevos formatos de producción coreográfica, poniendo atención principalmente en la interface Danza y Nuevos medios, y las propuestas que trazan líneas horizontales entre la danza y lo urbano. Estas nuevas producciones se presentan en espacios intersticiales, dinámicos y móviles que han producido obras, reflexiones y artistas basados en la investigación y experimen-

tación, que problematizan las definiciones tradicionales de las disciplinas artísticas. Urgen nuevos espacios de intercambio, difusión y experimentación; de esta forma pensamos contribuir otorgando una página de acceso libre a registros de obras, textos, convocatorias, proyectos, festivales y noticias, entre otros, que contribuyan a ampliar la reflexión práctica y teórica de estas nuevas producciones.

- **Población:** Artistas y público general.
- **País:** La iniciativa empezó en Chile, pero ya tiene seguidores de México, Brasil, Uruguay, Holanda.
- **Web:** <http://www.danzaeinterfacechile.com>

EDUTEKA

- **Descripción:** EDUTEKA es una publicación digital que provee, en forma gratuita, material a docentes, directivos escolares y formadores de maestros interesados en mejorar la educación básica y media con el apoyo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC).
- **Lugar:** Cali, Colombia
- **Población:** Internautas, docentes, pedagogos.
- **Web:** <http://www.eduteka.org/>

Educación y democratización digital de los pueblos indígenas

- **Descripción:** El proyecto brinda acceso, a través de un centro comunitario, a hardware, software, conectividad... de modo que se faciliten procesos de apropiación tecnológica mediante la capacitación sobre el uso y la transformación de la misma para mantener la identidad y diversidad cultural. Se emplea software libre y se tienen programas específicos, como la adaptación de la suite ofimática Open Office al idioma indígena K'iche, no sólo desde la traducción de la interface, sino desde la incorporación de neologismos informáticos a la lengua indígena.

- **Lugar:** Guatemala. San Juan La Laguna, Sololá
- **Población:** Cada año se atiende a más de 185 jóvenes de comunidades indígenas rurales entre 12 y 16 años de edad; la mayoría vive en situación de pobreza y sin apoyo económico tendrían que trabajar para sostener sus estudios.
- **Web:** <http://www.frmt.org/utzilal/home.html>

Fundación Generación Libre

- **Descripción:** La fundación fomenta la participación ciudadana a través de los medios digitales, focalizando su acción en la alfabetización digital y en el desarrollo de la tecnología necesaria para poner en marcha redes sociales. Utilizando y promoviendo el uso del software libre y diseñando y ejecutando acciones para que nuestros proyectos simplifiquen el uso de las nuevas tecnologías, sobre el convencimiento de que la conectividad social con los medios digitales es un fenómeno que depende de factores culturales más que tecnológicos.
- **Lugar:** Argentina.
- **Población:** ONGs y habitantes de poblaciones marginales y alejadas.
- **Web:** <http://fundaciongeneracionlibre.org/>

Interface: Formatos híbridos

- **Descripción:** Interface/Formatos híbridos es una instalación artística y un lugar de reflexión que busca articular a artistas emergentes y al público en general, independientemente de sus contextos sociales, al mismo tiempo que le da a unos y otros posibilidades de reflexión a partir de lo estético, sobre lo tecnológico y sus implicaciones.
- **Población:** Artistas de nuevos medios y público en general.
- **Lugar:** Chile (Santiago)
- **Web:** <http://reflexionyformacionformatoshibridos.blogspot.com/>

Kappa Crucis

- **Descripción:** Planetario móvil que busca acercar el conocimiento de la astronomía sorprendiendo a los estudiantes con un equipamiento tecnológicamente avanzado y apoyando a los maestros en su labor pedagógica. Su objetivo principal es contribuir al proceso de popularización de la ciencia y el desarrollo de la cultura científica de la población.
- **Población:** Estudiantes y docentes de colegios en Uruguay.
- **Lugar:** Uruguay
- **Web:** <http://www.kappacrucis.com.uy>

Mi Portal

- **Descripción:** Pone a disposición de la comunidad educativa de El Salvador, información, contenidos y servicios pedagógicos de claridad, y contribuyendo a la creación de una red virtual que permita compartir entre todos los usuarios conocimientos y experiencia asociados a la educación salvadoreña.
- **Población:** Docentes, estudiantes y encargados de aulas informáticas
- **Lugar:** El Salvador
- **Web:** <http://www.miportal.edu.sv/>

Narrativa Digital

- **Descripción:** Se trata de un blog que comenta diferentes posibilidades de narración desde lo digital y desde allí visibiliza diferentes proyectos como Narratopedia. No sólo se realiza difusión en el espacio de lo virtual, sino que el autor participa de actividades como capacitaciones en bibliotecas públicas dirigidas a niños sobre la temática de ciberlectores.
- **Población:** Jóvenes universitarios, público en general.
- **País:** Colombia
- **Web:** <http://narrativadigital.wordpress.com>

OLPC Sur

- **Descripción:** Inicialmente OLPC Sur nació como una lista de correos para compartir experiencias del proyecto Un Laptop por Niño con otros usuarios y colaboradores en el mundo de habla hispana, sin límites de frontera. Las prioridades son:
 - Cooperar con los maestros en lo que se refiere a sus necesidades específicas de su trabajo en el aula, celebrar sus éxitos, procurar en lo posible allanar las dificultades que encuentren.
 - Cooperar con voluntarios, administrativos y desarrolladores para que por medio de recibir información pertinente a la realidad del uso de Sugar y la XO en el aula puedan a su vez colaborar con los maestros y su trabajo.
 - Cooperar con quienes sienten entusiasmo por este tema en países y lugares que todavía no han recibido los computadores educativosXOs. En este sentido, participar en la lista haciendo y respondiendo preguntas servirá para hacer más efectiva su labor luego.
- **Población:** En este momento es una comunidad creciente que agrupa profesores, administrativos, voluntarios y desarrolladores
- **Países:** principalmente de Uruguay, Chile, Perú, Bolivia, Colombia, México, Nicaragua y Estados Unidos.
- **Web:** http://wiki.laptop.org/go/OLPC_Latinoamérica

ONG Luis Braille

- **Descripción:** Busca la inclusión de personas con discapacidad visual al tema de las tecnologías de la información y comunicación. Impulsan el uso del software Jaws para PC de personas con discapacidad. Su objetivo principal es impulsar proyectos en materia de educación en tecnologías y el uso de tecnologías para zonas rurales.
- **Población:** Discapacitados de Perú
- **Lugar:** Perú
- **Web:** no disponible

REDEM

- **Descripción:** Organización que tiene por finalidad elevar el nivel educativo tanto de estudiantes como de los profesores a través del uso de las nuevas herramientas que ofrece Internet y las TIC. Se hace a través de una plataforma de voluntarios que promueven la difusión y el manejo de nuevas herramientas y metodologías de enseñanza, que se autoalimentan de experiencias compartidas por centros o instituciones educativas a nivel internacional en sus diferentes formas y niveles de educación. Su objetivo principal es construir una Red Integrada de educandos de diferentes niveles educativos que disminuirá las brechas que generan la pobreza y la falta de recursos, así como integrar a grupos sociales y culturales diversos, permitiendo sembrar en una etapa formativa de los estudiantes lazos de amistad y solidaridad en un entorno cimentado en valores éticos.
- **Población:** Estudiantes y docentes
- **Lugar:** Perú
- **Web:** <http://redem.org/>

Robots autónomos en enseñanza pública

- **Descripción:** Busca crear una plataforma simple y económica para que alumnos de liceos públicos, en coordinación con docentes e inspectores de Enseñanza Secundaria, se familiaricen con la programación del comportamiento de robots autónomos. Se busca disminuir la asimetría entre la enseñanza pública y privada en robótica y computación. Su objetivo principal es atraer a los alumnos a las salas informáticas, utilizando la robótica como puerta de entrada hacia el conocimiento de la informática, el desarrollo tecnológico y el trabajo en equipo.
- **Población:** Estudiantes y docentes de segundo ciclo en Uruguay.
- **Lugar:** Uruguay
- **Web:** No está disponible

Saber Perú

- **Descripción:** La Asociación Civil SABER desarrolla programas de capacitaciones abiertas y cerradas mediante cursos, seminarios, talleres, conferencias, etcétera, a título gratuito, en coordinación con instituciones públicas, privadas y profesionales de nivel para mejorar el nivel educativo de los adolescentes y jóvenes de las zonas urbanas marginales y áreas rurales que no tienen oportunidad. Su objetivo principal es coadyuvar al desarrollo del capital humano, y a su vez compartir conocimientos e intercambiar experiencias exitosas enfocadas en temas de salud, educación y trabajo.
- **Población:** Estudiantes de zonas marginales de Perú.
- **Lugar:** Perú
- **Web:** <http://www.saberperu.org/>

Sociedad Astronómica del Planetario ALFA

- **Descripción:** Organización que se dedica a divulgar la astronomía a través de observaciones, cursos y eventos.
- **Población:** población general de Nuevo León
- **Lugar:** México
- **Web:** <http://www.twittnic.com/>

VideoAprendizaje 2.0

- **Descripción:** Sitio web de un nicaragüense en el que se encuentran videotutoriales de diversas tecnologías, totalmente gratuitos y con Licencia Creative Commons. Su objetivo principal es usar la tecnología para aprender y enseñar.
- **Población:** población general
- **Lugar:** Nicaragua
- **Web:** <http://videoaprendizaje20.blogspot.com/>

XEiLL

- **Descripción:** El IES Puig Castellar promueve la construcción de una red educativa de libre acceso, esta red es la XEiLL (Xarxa Educativa i Lliure). La red se utiliza en las actividades didácticas de los centros educativos que participan, tanto de primaria como secundaria, y está montada por los propios alumnos.
- **Población:** Castella, España
- **Lugar:** España
- **Web:** <http://iespuigcastellar.xeill.net/>

qhapaq-nan

- **Descripción:** Un proyecto pedagógico, cuyo lugar de exposición es un blog, que nace de la investigación sobre el camino como patrimonio y el paisaje cultural asociado, en el territorio de Colombia, Departamento de Nariño. Su objetivo principal, es valorar el Qhapaq Ñan como patrimonio cultural a partir de conocer su recorrido, las comunidades, las áreas naturales y los bienes arqueológicos asociados al camino, tanto en Colombia como en los seis países por donde pasa.
- **Población:** Jóvenes universitarios o de ingreso próximo a la universidad.
- **Lugar:** Colombia (inicialmente), busca articularse con Argentina, Bolivia, Chile, Ecuador y Perú
- **Web:** <http://qhapaq-nan.blogspot.com/>

4.2 Web Social y redes de comunicación

La web social se entiende como aquella que soporta, extiende y deriva valor de las interacciones sociales. Lugares como los wikis y los blogs son ejemplos de este tipo de web y establecen formas de comunicación más fluidas y heterogéneas, donde el conocimiento surge de abajo hacia arriba. En esta sección he-

mos agrupado las iniciativas sociales, sin ánimo de lucro e incluso empresariales, que muestran una preocupación particular por poblaciones en riesgo, marginalidad o poblaciones desatendidas por los medios masivos, desde sus preocupaciones culturales o de formas de expresión.

Ahora Bolivia

- **Descripción:** Periódico ciudadano digital de Bolivia en el que se puedan escuchar las voces de los ciudadanos, convirtiéndolos en redactores y colaboradores. Busca la unidad cultural, el reconocimiento y la apropiación del país.
- **Lugar:** Bolivia
- **Población:** Internautas comprometidos con la comunidad.
- **Web:** <http://www.ahorabolivia.com>

Asociación para el Progreso de las Comunicaciones

- **Descripción:** Red mundial de organizaciones de la sociedad civil cuya misión es apoyar a organizaciones, movimientos sociales e individuos en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para crear comunidades e iniciativas estratégicas. Su objetivo principal es el de contribuir al desarrollo humano, la justicia social, los procesos de participación política y la sustentabilidad ambiental.
- **Población:** Los miembros son de todas partes del mundo, muchos de sus miembros han sido los proveedores de Internet en sus países
- **Lugar:** Mundial
- **Web:** <http://www.apc.org/es/about>

Blawyer

- **Descripción:** Blog sobre derecho y nuevas tecnologías, y todo lo que se sitúa en el camino de ambos términos, escrito desde Lima, Perú. A los encargados les interesa intervenir como sociedad civil en los debates sobre regulación de nuevas

tecnologías en todos los sectores. Se ocupan de tres líneas de acción: regulación de tecnologías de la información, políticas públicas tecnológicas y derechos de autor. Su proyecto actual es la Guía Legal del Internauta Peruano, que busca acercar a los peruanos a la gama de derechos y obligaciones que regulan su actividad en el ciberespacio.

- **Población:** interesados en regulación en Latinoamérica
- **Lugar:** Perú
- **Web:** <http://www.blawyer.org/>

Café Guaguau: Blog con atención a la ecología

- **Descripción:** Café Guaguau es un blog tecnológico con particular interés en la ecología. Si bien la mayoría de los post cubren los temas habituales en un blog tecnológico, la sección de ecología vincula lo digital con el medio ambiente, mostrando diferentes tecnologías alternativas y campañas realizadas por empresas para mostrar sus preocupaciones en este campo.
- **Población:** Internautas con afición por la tecnología
- **Lugar:** Colombia
- **Web:** <http://cafeguaguau.com/category/ecologic/>

Cali Buena Nota

- **Descripción:** Portal enfocado al arte y entretenimiento que combina la perspectiva de periodismo 2.0 con carácter participativo, dirigiéndose en especial a la población joven y resaltando la producción cultural local. Es una iniciativa de un periódico local de Cali.
- **Población:** Internautas jóvenes
- **Lugar:** Colombia (Cali)
- **Web:** <http://www.calibuenanota.com/GENTE/>

Cosolpy

- **Descripción:** La Comunidad del Software Libre del Paraguay es un conglomerado de grupos de usuarios y personas

interesadas en general, que quiere compartir experiencias y articular mecanismos para la adopción del Software Libre en el Paraguay, tanto en ámbitos educativos, gubernamentales o empresariales, así como en la población en general. Su objetivo principal es difundir la cultura informática y, especialmente, la filosofía del proyecto GNU de la FSF (Fundación del Software Libre) en general y del Sistema Operativo Linux en particular, independientemente de sus diversas distribuciones.

- **Población:** Población general
- **Lugar:** Paraguay
- **Web:** <http://www.cosolpy.org.py>

Cuento mi libro

- **Descripción:** Primer videoblog de autores latinoamericanos, donde los escritores tienen una plataforma on-line de lanzamientos editoriales. En una entrevista en vídeo, los escritores comparten con los lectores sus vivencias y el contenido de su última obra. Tiene como objetivo la difusión de las novedades editoriales que se dan a conocer en América Latina.
- **Población:** Autores y lectores latinoamericanos de literatura en forma de novela.
- **Lugar:** Argentina
- **Web:** <http://www.cuentomilibro.com/>

Escaner

- **Descripción:** Revista Virtual de Arte Contemporáneo y Nuevas Tendencias.
- **Población:** Internautas con intereses culturales y tecnológicos
- **Lugar:** Chile
- **Web:** <http://www.escaner.cl/>

Fresno Digital

- **Descripción:** Fresno Digital es un proyecto que busca apoyar la integración de las TIC en un pueblo colombiano. Apoya

procesos de salud, educación e incluso gobierno, construyendo acceso desde la propia comunidad.

- **Población:** Población de la localidad de Fresno, Colombia.
- **Lugar:** Fresno, Colombia
- **Web:** <http://www.fresnodigital.info/>

General Rodríguez

- **Descripción:** Proyecto enfocado a generar nuevos espacios de comunicación y reconocimiento de la localidad de General Rodríguez, espacio virtual donde los habitantes pueden interactuar entre sí y reconocer mejor todas las dinámicas de su localidad
- **Población:** Habitantes de la localidad General Rodríguez
- **Lugar:** General Rodríguez, Argentina
- **Web:** <http://www.generalrodriguez.com>

GuadaWireless

- **Descripción:** Comunidad de usuarios de redes inalámbricas de Guadalajara, España. Construcción de una Red de Acceso Libre. Su principal objetivo es contribuir en forma altruista al acercamiento de las tecnologías de la información a cualquier entidad, ya sea, persona, hogar, empresa u organismo, a la que puedan llegar.
- **Población:** Población de Guadalajara, España
- **Lugar:** España
- **Web:** <http://www.guadawireless.net>

HardModding

- **Descripción:** Comunidad especializada en el modding. Publican constantemente revisiones de productos, noticias de hardware y modding. En sus foros se puede solicitar ayuda sobre cualquier tema de computación, también revisar las guías y artículos que ayudarán a desarrollar mejor los proyectos de modding. Realizan charlas de informática a ciertos segmentos

más necesitados y que no tienen alcance a toda la tecnología disponible, de esa forma colaboran instruyendo a quienes les es más difícil.

- **Población:** Aficionados al modding
- **Lugar:** Chile
- **Web:** <http://www.hardmodding.net>

Hiperbarrio

- **Descripción:** Programa de asistencia social en medios ciudadanos basado en Medellín, Colombia. El objetivo es ayudar a la gente de las clases trabajadoras de las colinas alrededor de Medellín a contar sus historias a través de video, blogs e imágenes, y otorgarles el control para que decidan cómo desean representar sus vidas, sus comunidades y a Colombia ante el resto del mundo a través de tecnologías para medios en línea. Medellín ha experimentado un renacimiento cultural en los últimos años donde la paz se ha esparcido a través de nuestra ciudad. Hiperbarrio da esta mirada diferente, positiva y posibilitadora.
- **Población:** Población trabajadora de las comunas.
- **Lugar:** Colombia (Medellín)
- **Web:** <http://hiperbarrio.org/>

Ittelecom

- **Descripción:** Proyecto que pretende capacitar en redes de telefonía y herramientas tecnológicas a la población desprotegida o en situaciones de emergencia o desastre, de El Salvador.
- **Lugar:** El Salvador
- **Población:** Personas con poco conocimiento tecnológico
- **Web:** <http://ittelecom.wordpress.com>

Montevideo Libre

- **Descripción:** Red de computadoras donde cada uno puede conectarse con otros, de la misma forma que se hace en una

pequeña red en una oficina, o en casa. Su objetivo principal es crear una red libre inalámbrica de datos para la comunicación entre los ciudadanos. Recientemente se ha planteado que la red sirva para dar conectividad a los equipos XO del plan OLPC (en Uruguay “Plan Ceibal”).

- **Población:** Ciudadanos en Montevideo y especialmente usuarios de OLP
- **Lugar:** Montevideo
- **Web:** <http://www.montevideolibre.org/>

Neurotyka: Música y talento joven independiente

- **Descripción:** Neurotyka es un sello independiente que hace visible el talento joven dándole canales de distribución alternativos a los de los medios tradicionales. Es, al mismo tiempo, un sello joven que promociona el talento mediante la edición de discos, muchos de los cuales han obtenido premios nacionales. Al constituirse este canal alternativo para el talento, crea posibilidades de empleo y valida la diferencia cultural que los grandes sellos tradicionales tienden a homogenizar.
- **Población:** Principalmente jóvenes en el medio artístico audiovisual
- **Lugar:** Chile
- **Web:** <http://www.neurotyka.cl/>

Onda Beta

- **Descripción:** Es un sitio que surge del cruce entre la música, Internet y las redes sociales. Proyecto sin fines de lucro que brinda un lugar alternativo donde escuchar buena música, enmarcándose en los esfuerzos por mostrar diversidad cultural y enfoques alternativos.
- **Población:** Internautas, jóvenes en su mayoría.
- **Lugar:** Chile.
- **Web:** <http://ondabeta.fm/>

Pulsosocial

- **Descripción:** Busca reportar y escribir sobre lo último en emprendimiento, tecnología y social media, destacando la innovación y desarrollos de emprendedores hispanos y latinoamericanos.
- **Población:** Emprendedores de Latinoamérica
- **Lugar:** Estados Unidos
- **Web:** <http://pulsosocial.com/about/>

Quimera Digital

- **Descripción:** Busca fortalecer a las agrupaciones y organizaciones juveniles para que puedan hacer incidencia política, velando y participando como ciudadanos activos de la sociedad. Dan a conocer la realidad en que viven los jóvenes de Bolivia respecto a diferentes partes del mundo.
- **Lugar:** Santa Cruz de la Sierra. Bolivia
- **Población:** Internautas comprometidos con la comunidad.
- **Web:** <http://quimeradigital.blogspot.com>

Radio Guerritas

- **Descripción:** Emisora de radio en web con programas descargables usando tecnología de podcast. Tiene una preocupación por hacer visible la producción de artistas nacionales, exponiéndolos y conectándolos local y globalmente, con el fin de compensar la poca exposición que se da para ellos en los canales tradicionales.
- **Población:** Internautas jóvenes con afición por la música.
- **Lugar:** Chile
- **Web:** <http://guerritas.podomatic.com/>

Rainforest Trading

- **Descripción:** Consorcio empresarial innovador, que promueve las alianzas estratégicas entre los productores y el mercado, combinando los intereses colectivos y técnicas de las organiza-

ciones cafeteras peruanas, con el conocimiento y la experiencia de empresas privadas que participan en el mercado internacional del café. Su objetivo principal es contribuir a mejorar las condiciones de competitividad de las pequeñas organizaciones de caficultores, brindándoles ayuda técnica, financiera y gerencial, para que desarrollen sus potencialidades como productos exitosos y permitiéndoles el acceso a los mercados internacionales con una apropiada y sostenible calidad.

- **Población:** Agricultores peruanos
- **Lugar:** Perú
- **Web:** <http://www.rainforestrading.com/docs/index.html>

Red de Jóvenes de la Organización Católica Latinoamericana y Caribeña de Comunicadores

- **Descripción:** Es un espacio de encuentro, formación e intercambio de experiencias de los jóvenes comunicadores de América Latina y el Caribe, en el que se promueve una comunicación solidaria al servicio de la sociedad, desde una perspectiva humanista y cristiana. Uno de sus proyectos es el próximo congreso sobre ciudadanía digital y cultura solidaria en Brasil (Porto Alegre) en julio del 2009.
- **Población:** Jóvenes
- **Lugar:** Brasil, Perú, Ecuador, Panamá, Paraguay, Argentina y Bolivia
- **Web:** <http://oclacc.org/redes/jovenes/>

Sistema de Información Agraria

- **Descripción:** Servicio de la junta de usuarios del distrito de riego Chancay-Hural, Perú, que se desarrolla en alianza con el Centro Peruano de Estudios Sociales y con la participación de organizaciones de pequeños agricultores. Su objetivo principal es asegurar el acceso a información agraria que incida sobre la productividad del campo. Desarrollan varias estrategias para llegar a los agricultores, entre ellas el uso de celulares (bas-

tante extendidos en el valle), radio y podcasting (porque los medios orales tienen un papel importante en la toma de decisiones).

- **Población:** Agricultores
- **Lugar:** Perú
- **Web:** <http://www.huaral.org/>

Twittnic

- **Descripción:** Comunidad de twitteros de Nicaragua, un lugar para hablar sobre las cosas que pasan allí, conocer las novedades de Twitter y foro abierto de discusión.
- **Población:** Twitteros
- **Lugar:** Nicaragua
- **Web:** <http://www.twittnic.com/>

Viaje Compartido

- **Descripción:** Sitio Web de emprendimiento social que busca generar una solución, o al menos contribuir, con la descongestión y disminuir la contaminación vehicular. También pretende disminuir los costos de transporte y tiempos de traslados. Campañas como “¿Te llevo?” buscan generar alternativas de movilidad al mismo tiempo que se convierten en generación de ingresos y disminución de gastos.
- **Población:** Usuarios del transporte público y privado.
- **Lugar:** Chile
- **Web:** <http://www.viajecompartido.cl>

Voces Bolivianas

- **Descripción:** Voces Bolivianas es una organización sin fines de lucro cuyo principal objetivo es enseñar el uso de las herramientas de Internet de web 2.0 (blogs, fotos digitales, vídeo y audio). Es también un sitio de Internet, un blog colectivo, un colectivo de blogueros, un lugar de encuentro de bolivianos que quieren contar su historia y la de lo que ocurre en

su entorno para conectarla con otras que suceden alrededor del mundo. Forma parte de la red Rising Voices (iniciativa de Global Voices) que busca apoyar este tipo de espacios en el mundo para traer a la conversación global las comunidades y los lenguajes que no están representados en el mundo “conectado”. Voces Bolivianas no sólo brinda el espacio digital para una conversación entre bolivianos en su país y dispersos por el mundo y aquellos pares del mundo que se enlazan a través de Rising Voices, su labor se enfoca también a crear las capacidades para facilitar estos diálogos, dando capacitaciones en herramientas de software social para la web 2.0 (esencialmente blogs) y los lenguajes audiovisuales que los pueden apoyar (fotografía, vídeo y audio). Su proyecto ha conectado, por ejemplo, a comunidades alejadas de las comunicaciones por infraestructura física a través de los nuevos juglares o jóvenes que se han sumado a la iniciativa. Se trata de jóvenes de la comunidad que van periódicamente a pueblos donde existen infraestructuras de comunicación para conectarse y “postear” sus historias, las de sus familiares y vecinos. Estas historias las leen los miembros de la comunidad en la diáspora y a través de él, su correo electrónico y su blog, envían de vuelta sus propios mensajes y comunicaciones a casa. La comunidad, en sentido más amplio y a pesar de la barrera de la distancia, ha encontrado nuevas formas de comunicación.

- **Población:** Bolivianos y bolivianas de grupos menos representados en línea.
- **Lugar:** Bolivia
- **Web:** <http://vocesbolivianas.org/>

Wifi Bolivia

- **Descripción:** Blog en el que se recoge información sobre puntos de acceso inalámbrico de algunas ciudades en Bolivia. Se hace georeferenciando los hotspots de la ciudad por parte de su promotor. Adicionalmente cuenta con algunos colabo-

radores y espera que esto se replique aumentando su número en otras ciudades para cubrir el país.

- **Población:** Usuarios Internet de Bolivia.
- **Lugar:** Bolivia
- **Web:** <http://wifibolivia.blogspot.com/>

Youngconnection

- **Descripción:** Comunidad de jóvenes profesionales del Banco Interamericano de Desarrollo. Se creó a partir de la necesidad de contar con un foro donde los profesionales del Banco puedan compartir ideas, experiencias y conocimientos y, a la vez, transformar su entusiasmo y capacidades de liderazgo en acciones de impacto. Su objetivo principal es ofrecer a los jóvenes profesionales una plataforma para contribuir tanto al desarrollo de América Latina y el Caribe, como a su desarrollo profesional.
- **Población:** Jóvenes de Latinoamérica
- **Lugar:** Estados Unidos
- **Web:** <http://youngconnection.org/>

4.3 Tecnología

A pesar de que los otros proyectos tienen como lugar la tecnología, ésta está al servicio de otros temas. En este apartado se muestran los proyectos e ideas en los que la tecnología es el punto fuerte.

Abierta

- **Descripción:** Comunidad para compartir información, conocimiento y experiencias sobre arte, ciencia y tecnología.
- **Población:** Internautas con intereses culturales y tecnológicos
- **Lugar:** Chile
- **Web:** <http://www.abierta.cl/>

Campuseras.com

- **Descripción:** Página web que promueve que la población femenina sea conocedora de los eventos tecnológicos y que participe en ellos.
- **Población:** Mujeres con interés en la tecnología
- **Lugar:** España
- **Web:** <http://www.campuseras.com/blog/>

DOID

- **Descripción:** Asociación sin ánimo de lucro, creada con el objetivo de promover tanto la industria como la cultura del videojuego y otras formas similares de entretenimiento digital a través de todo tipo de actividades.
- **Población:** Internautas interesados en juegos y programación
- **Lugar:** España
- **Web:** <http://www.doid.org>

Exploración Digital

- **Descripción:** Proyecto basado en la comunicación y socialización de alternativas en inclusión digital, arte, nuevos medios y tecnología.
- **Población:** Internautas con intereses tecnológicos
- **Lugar:** República Dominicana
- **Web:** <http://exploraciondigital.blogspot.com/>

Fisicasalta

- **Descripción:** Foro virtual que ayuda a las personas en conocimientos sobre física y nuevas tecnologías.
- **Lugar:** Argentina
- **Población:** Internautas con intereses en ciencias y tecnología
- **Web:** <http://fisicasalta.tk/>

Gotcha Project

- **Descripción:** Un software que permite un mejor recorrido por las aplicaciones del computador, ya que utiliza un dispositivo que puede estar adaptado a los dedos de los usuarios, mejorando así la navegabilidad.
- **Población:** Cualquier usuario de computadores
- **Lugar:** Brasil
- **Web:** <http://www.gotchaproject.com/>

UTUTO

- **Descripción:** Proyecto de investigación y desarrollo de tecnología informática de aplicación social, con el objetivo de incentivar y promover la generación y apropiación del conocimiento en los países en desarrollo.
- **Población:** Internautas interesados en desarrollo social y comunitario
- **Lugar:** Argentina
- **Web:** <http://www.ututo.org>

Un Mundo Accesible

- **Descripción:** Proyecto que busca crear tecnología accesible (hardware y software) para facilitar el acceso de personas con alguna discapacidad. Su objetivo principal es dignificar la vida de las personas con algún tipo de discapacidad (visual, auditiva, del habla, motora, mental...), aunque el alcance del mismo se definió a través de etapas. En una primera etapa se desarrollarán soluciones basadas en tecnologías libres (software y hardware) para personas con discapacidad visual.
- **Población:** Involucra a jóvenes relacionados con la comunidad de software libre (desarrolladores) y comunidades de usuarios discapacitados.
- **Lugar:** Venezuela
- **Web:** <http://mundoaccesible.org.ve/>

XBOT

- **Descripción:** Proyecto con la intención de brindar espacio y servicios web para páginas de robótica.
- **Población:** Internautas con intereses tecnológicos
- **Lugar:** España
- **Web:** <http://www.xbot.es/>

5. Cómo creamos este documento

La primera aproximación en la ruta de este documento fue un sondeo con casi 1.500 respuestas suministradas por las personas que realizaban su preinscripción para participar en Campus Party Iberoamérica. De esta masa se rastreó la información con la que identificar cuáles eran las problemáticas que interesaban a los jóvenes en relación con la meta del incremento de la calidad de vida en Latinoamérica, y la idea de disminuir la brecha digital. Pero, quizá más importante aún, se buscó identificar la forma en como ellos mismos aportaban o estarían en condiciones de aportar para promover acciones con esa finalidad.

Las respuestas fueron clasificadas en un primer momento por países, relacionando proyectos afines; luego se realizó una relación entre los proyectos que se enfocaran en la construcción de sociedades del conocimiento. Esta clasificación nos arrojó tres categorías básicas en relación con las preocupaciones de los jóvenes y las acciones en las que estaban involucrados o pensaban hacerlo: (1) web social y medios de comunicación; (2) apropiación tecnológica, (3) educación y capacitación. Las categorías identificadas nos permitirían hacer un rastreo de información contextualizada y pertinente durante Campus Party. No tenía sentido, por ejemplo, abordar temas de salud que, si bien son relevantes e incluso algunos mencionaron, no parece ser el eje de preocupación/acción de quienes Campus Party convoca.

Una vez en Campus Party se convocó a los participantes a unirse a un grupo de trabajo que buscaría aterrizar esas preocupaciones/acciones en un documento que, frente a los ejes de interés de los participantes, lograra visibilizar sus preocupaciones, acciones y propuestas en el plano de las políticas públicas, para elevar su voz como un aporte en el cumplimiento de metas y aplicación de rutas asociadas con la tecnología. De esta manera sobre el terreno se rastrearon preguntas y respuestas en torno a “inclusión digital”; esto se hizo a través de metodologías trans-

versales de construcción de conocimiento durante los tres días del evento.

Estas metodologías están basadas en dos premisas conceptuales importantes:

- La construcción de conocimientos a partir de una estructura horizontal de transferencia de saberes donde nadie enseña ni nadie aprende. Todos los participantes del taller construyen un conocimiento común a sus intereses.
- La reflexión como punto de partida para el desarrollo de una estrategia de apropiación de conocimientos. Por tanto los conocimientos desarrollados al interior del taller partirán de la reflexión del acto cotidiano de los asistentes.

Estas dos premisas enmarcan el desarrollo técnico de la actividad, pues pretendemos acercarnos de manera más precisa a las problemáticas básicas del grupo de trabajo que participara en el taller, y realizar un diagnóstico final que sirva como elemento de consulta para todos los participantes al evento.

Así, el primer día aplicamos a la categoría de web social y medios de comunicación la técnica llamada Söremberguer. Esta técnica está estructurada en alternativas de socialización horizontal, que se desarrollan bajo la idea de rastrear el imaginario sociocultural que las personas tienen de las temáticas a trabajar. Esto permite acercarse de manera más precisa al tratamiento de casos, ya que ubicando las características de los imaginarios culturales, se pueden situar además las apropiaciones que los participantes pueden tener sobre la temática, tanto en el presente como la proyección en el futuro. Se desarrolla dividiendo un grupo en dos subgrupos; cada subgrupo estará ubicado alrededor de una mesa, y en esta mesa se encontrarán miembros de los diferen-

tes sectores interesados en el taller, además de un coordinador de la actividad, quien estará guiando el ejercicio en busca de las temáticas a rastrear. El desarrollo de la actividad consiste en colocar a cada subgrupo a reflexionar sobre las mismas disculpas temáticas pero desde casos diferentes. Esto nos permite rastrear un lugar común de preocupaciones, falencias, reflexiones y apropiaciones que los participantes del taller puedan tener sobre las diferentes temáticas. Cada subgrupo debe abordar la actividad a partir de la disculpa temática colocada sobre la mesa, por lo tanto en cada subgrupo los participantes deben escribir sobre un papel las reflexiones acerca de la importancia y la utilidad de esta temática para el desarrollo de la sociedad a la que pertenecen. Luego, entre los participantes y los asesores se seleccionarán los diferentes papeles y se ubican en tres lugares diferentes sobre la mesa: en el primer lugar estarán los papeles que tengan que ver con la problemática actual de las temáticas a discutir, el segundo lugar tendrá referencia con las reflexiones que se encuentran en la vanguardia o en un lugar innovador sobre la dinámica discutida, y el tercer lugar tendrá relación con las reflexiones que apunten a un futuro, sea por la ausencia de recursos técnicos o de la plataforma adecuada para su desarrollo.

Para el segundo y el tercer día se aplicó la metodología “Café del Mundo”, basada en la categoría sobre “la apropiación tecnológica” (segundo día) y “educación y capacitación” (tercer día). Esta metodología consiste en dividir el grupo en subgrupos. Cada subgrupo estará ubicado alrededor de una mesa, donde también estará una persona adicional que acompañará, registrará y coordinará la actividad. En cada mesa se discutirá alrededor de 20 minutos sobre un tema específico propuesto por los talleristas; luego de pasados los 20 minutos, 4 personas de cada mesa se levantan de su lugar y se dirigen a la mesa contigua y continuarán conversando sobre el tema propuesto en la nueva mesa durante otros 20 minutos. Los participantes que continúan en la mesa y

el acompañante introducirán a los nuevos miembros a la conversación; pasados los 20 minutos de conversación termina la primera fase de la técnica y, por tanto, todos los miembros que participan de la actividad deben levantarse de las mesas y tomar un descanso de 10 minutos, para pasar luego a segunda fase de la técnica: la socialización de las temáticas trabajadas en cada mesa.

Para la socialización de las temáticas trabajadas en el “Café del Mundo”, todos los participantes deben sentarse alrededor de un círculo, de manera que todos se puedan ver y donde la estructura de socialización sea horizontal. Los papeles producto del registro de las discusiones deben estar en el centro del círculo, para que todos los participantes puedan acceder fácilmente a la información.

Ahora bien, con el fin de identificar los proyectos individuales para favorecer puentes regionales y visibilizarlos como ejemplo de los quehaceres de los camperos en las temáticas abordadas, además de las 3 actividades ya mencionadas, se desarrollaron talleres que permitieron establecer los proyectos en los que participan los camperos, generar ejes de interés y articularlos a una red de socialización y construcción, donde cada uno de los participantes puede ser actor y actuante del proceso de desarrollo de los proyectos.

6. Perspectivas y cierre

Esperamos que las ideas fuerza y proyectos acá presentados compartan con el lector parte de lo que los campuseros somos: personas críticas, propositivas y proactivas. Conocedoras de los desafíos y las tensiones que lo digital genera en iberoamérica, pero también de las posibilidades. Y que, al identificarse con ese perfil, el lector se sienta un campusero también.

La cantidad proyectos en cada una de las áreas temáticas muestra un énfasis primero en la gente, más que en la computación personal, en la computación interpersonal (aquella que ocurre entre nosotros, para comunicarnos, concebir y realizar proyectos) y una manifiesta preocupación por lo educativo, pero también una necesidad por acrecentar las posibilidades y proyectos desde lo técnico para que empoderen aquello que se muestra como prioritario, pero que requiere de mejores infraestructuras y de articulaciones más permanentes para desarrollar su potencial.

Hay una claridad sobre la riqueza y diversidad cultural de iberoamérica y el desafío es derivar bienestar social y económico a partir de este valor, con las posibilidades que la red ofrece. Los retos son grandes, pero las esperanzas que ellos suscitan ya han puesto en marcha acciones en diferentes frentes y ahora es importante conjugar lo que hacen las comunidades de base, con los proyectos de las empresas y los gobiernos.

Nuevos escenarios de encuentro, articulación y reflexión/acción como la Campus Iberoamérica no son sólo necesarios y pertinentes, sino que además establecen lugares-hito, espacios y tiempos donde el “ancho de banda” es tan grande, que viajan los abrazos, se transmite el tacto y el contacto; donde se pacta el futuro y la red de personas, que subyace y supera a Internet será la que teja los posibles futuros.

7. Créditos

El presente trabajo ha sido planificado, coordinado y redactado por Offray Luna, Carolina Botero y José Muñoz.

Agradecemos a todas las personas que participaron y ayudaron en el aporte de nuevas alternativas para ayudar a disminuir la brecha digital a partir de dinámicas tecnológicas en las actividades de inclusión digital de Campus Party Iberoamérica.

Hubo cientos que se vincularon a través de Internet con sus proyectos e ideas y otros que a partir del diálogo en persona nos ayudaron a evidenciar la postura crítica y propositiva subyacente. Aquí algunas de ellas:

Alfredo Estrada (El Salvador, alfredo.estrada@gmail.com)
Carlos Marvin Amaya (El Salvador, cmav01@hotmail.com)
Carlos Efraín Sermeño (Argentina, esermeno@live.com.ar)
Carolina Botero (Colombia, carobotero@gmail.com)
David Cárdenas (España, davidcadi@gmail.com)
Douglas Galindo (El Salvador, galindo@untaldouglas.com)
Edilberto Baños (El Salvador, bedilberto_8@hotmail.com)
Eduardo Avila (Bolivia, eduardo@vocesbolivianas.org)
Eduardo Pinto (El Salvador, pintoeduardo@gmail.com)
Eduardo Scapini (El Salvador, eduardo.scapini@telefonica.com.sv)
Elio Guerrero (Perú, elioguerrero2@gmail.com)
Gerardo Flores (El Salvador, paulgerardo@gmail.com)
Glenda España (El Salvador, gmesglenda@gmail.com)
Grisel Rodríguez (España, grisel.rs@gmail.com)
Guillermo Sagastume (El Salvador, guillermo.sagastume@telefonica.com.sv)
Heber Pérez (Guatemala, h2pforever@hotmail.com)
Henri Magari Vanegas (El Salvador, magari@allinformatic.com),
Hugo Bulux (Guatemala, hugobulux@yahoo.com),
Israel Quick (Guatemala, maisquick@yahoo.com),
Jenny Maribel Mejía (El Salvador, jenny_joya@hotmail.com)
José Carlos Arrue (El Salvador, arrue_182@hotmail.com)
José Elías (República Dominicana, elias@reinventa.com)
José Muñoz (Colombia, joseimago@gmail.com),
Josep Vilana (Andorra, josep_vilana@hotmail.com)
Julián E. Mongue (El Salvador, julianemongue@hotmail.com),
Kelly Guadalupe Martínez (El Salvador, darkala@gmail.com),
Kevin Barrientos (El Salvador, jk_voldo@hotmail.com),
Luis Alberto Arias (El Salvador, luis0812_darkhouse@hotmail.com)
Luis Edwin Sánchez (El Salvador, luisedwin26@yahoo.es),
Luis Molina (El Salvador, luis_polainas@yahoo.com),
Luis Palomo (El Salvador, luis_cool100@hotmail.com),
Martín Palacios (El Salvador, martin_palacios_46@gmail.com)
Miguel Ángel Souvires (España, suvires@gmail.com),
Noel A. Portillo (El Salvador, noel.portillo@gmail.com),

Norcecy Centeno (Nicaragua, norcm@msn.com),
Offray Luna (Colombia, offray.luna@futura networks.com),
Óscar Salguero (El Salvador, osg@realactionsoft.com)
Pacífico Chaves (El Salvador, primopau@hotmail.com),
Ronald Erazo (El Salvador, ronald erazo@gmail.com)
Ronald Renieri (El Salvador, ronal.melendez@gmail.com).



Patrocinador principal



Patrocinadores Institucionales



Organizador

