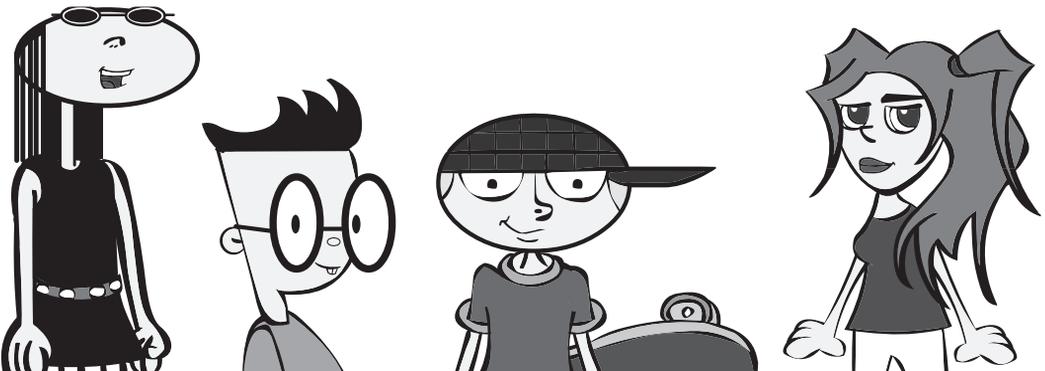


Proyecto IFAP – UNESCO
Modelo de Gobierno Electrónico para
Ciudades Patrimonio de la Humanidad:
Cartagena de Indias, Cusco y Quito

GUÍA PARA DOCENTES Y MULTIMEDIA EDUCATIVA

**Estrategias educativas para desarrollar
competencias estudiantiles sobre
e-gobierno, derechos y participación**

2009



UNESCO

Guía para docentes y Multimedia Educativa: Estrategias educativas para desarrollar competencias estudiantiles sobre e-gobierno, derechos y participación. Quito: UNESCO, 2009, 54 pp.

1. ESTRATEGIAS EDUCATIVAS
2. DERECHOS DE LOS JÓVENES
3. E-DEMOCRACIA
4. E-GOBIERNO
5. CIUDAD DIGITAL
6. TECNOLOGÍAS PARA LA COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN
7. ACCESO A LA INFORMACIÓN
8. LEY ORGÁNICA DE TRANSPARENCIA Y ACCESO A LA INFORMACIÓN
9. QUITO
10. CARTAGENA DE INDIAS
11. CUSCO

1 ed.- Quito, Ecuador:
Oficina de la UNESCO en Quito.
Representación para Bolivia, Colombia,
Ecuador y Venezuela. 2009.

Diseño y diagramación: Carlos Reyes Ignatov
Primera Edición 2009
Copyright @UNESCO

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este libro puede ser reproducida en alguna forma ni por cualquier medio, sin contar con una previa autorización. Sin embargo, organizaciones sin fines de lucro podrán copiarlo libremente y distribuir partes de esta publicación, cuando no existan fines comerciales.

Negación de Responsabilidad. Los títulos y la presentación del material en esta publicación no significan la expresión de opinión alguna por parte de la UNESCO con relación a la condición legal de algún país, territorio, ciudad o área, ni de sus autoridades ni en lo referido a sus fronteras o límites. Copyright UNESCO, 2009.

Proyecto IFAP-UNESCO “Modelo de Gobierno Electrónico para Ciudades Patrimonio de la Humanidad” (Cartagena de Indias - Cusco - Quito)

F. Edouard Matoko, Director Oficina de la UNESCO en Quito y Representación para Bolivia, Colombia, Ecuador y Venezuela

Rosa M. González, Consejera de Comunicación e Información de la UNESCO para los países Andinos

Favio Almeida, Coordinador del Proyecto IFAP-UNESCO

Juan León Mera 130 y Patria
Edif. CFN, piso 6
Tel: (+593) 2 2529085
Fax: (+593) 2 2504435
E-mail: uhqui@unesco.org.ec
Quito, Ecuador

Autoría: Centro Nacional de Investigaciones Sociales y Educativas, CENAISE, Quito-Ecuador
www.cenaise.org.ec
Responsable técnico: Jorge Torres Acosta
Almagro N26-10 y Santa María
Tel: (593 2) 2542366, 2543945

ÍNDICE

PRESENTACIÓN	7
Introducción	8
Objetivos de la Guía y la Multimedia	8
ORIENTACIÓN PEDAGÓGICA Y METODOLOGÍA DE TRABAJO	
La Guía para Docentes y la Multimedia	13
Fundamentación Teórica: El Constructivismo Social	14
El ciclo de aprendizaje como proceso activo para el conocimiento	15
El ciclo de aprendizaje como metodología para construir casos, desafíos y proyectos	16
Experiencia concreta	17
Reflexión	17
Conceptualización y Generalización	17
Aplicación y Evaluación	18
I BLOQUE: GOBIERNO ELECTRÓNICO	
El Gobierno Electrónico y la Sociedad de la Información	21
Gobierno Electrónico y su importancia	21
Competencias para el ejercicio de la ciudadanía	23
E-gobierno y Educación	23
Actividad 1	
Revisión de la Multimedia, bloque sobre e-gobierno	25
Más propuestas de acción	27
Actividad 2	
Ruta Gobierno Electrónico: “Acceso y transparencia”	
Visita al departamento responsable del portal web del Municipio y a un Telecentro Municipal	27
Más propuestas de acción	28
Actividad 3	
Construyamos una red virtual	29
Más propuestas de acción	30

II BLOQUE: DERECHOS Y ACCESO A LA INFORMACIÓN PÚBLICA	
¿Es nuestro derecho conocer cómo se manejan los recursos en las instituciones públicas?	33
¿Qué es la información pública?	33
Actividad 1	
Revisión de la Multimedia, bloque sobre Derechos y Acceso a la información Pública	34
Actividad 2	
Campaña estudiantil para promover el Derecho de acceso a la información pública	35
Más propuestas de acción	36
Actividad 3	
Conoce los códigos y reglamentos internos del colegio	37
Más propuestas de acción	38
Actividad 4	
Conoce cómo se planifican las clases	38
Más propuestas de acción	39
III BLOQUE: PARTICIPACIÓN	
¿Podemos apoyar desde nuestros ambientes y actividades a la gestión de la ciudad?	43
Actividad 1	
Revisión de la Multimedia, bloque sobre participación	44
Actividad 2	
Proyecto para la regeneración de un parque cercano a mi colegio	45
Más propuestas de acción	47
Actividad 3	
E-democracia en mi colegio	47
Más propuestas de acción	48
E-GLOSARIO DE TÉRMINOS	49
BIBLIOGRAFÍA	54

PRESENTACIÓN

La escuela constituye uno de los espacios más adecuados para vivenciar los principios que sostienen el ejercicio de los derechos y la ciudadanía. La tolerancia, la participación en la toma de decisiones, la no discriminación, el respeto hacia el otro, encuentran en este espacio un escenario ideal para aprender a vivir en una sociedad diversa.

Por ello, en el marco de la sociedad del conocimiento, caracterizada por el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), una importante tarea educativa es la de fortalecer el desarrollo de proyectos que estimulen a los jóvenes y adolescentes a asumir responsabilidades en su entorno y con su comunidad.

En este contexto, el Proyecto “Modelo de Gobierno Electrónico para Ciudades Patrimonio de la Humanidad” (Cartagena de Indias, Cusco y Quito) que forma parte del Programa Información para Todos (IFAP) de la UNESCO, y que fue financiado por el Gobierno de España a través de su Ministerio de las Administraciones Públicas, elaboró estos materiales educativos (CD y Cartilla de Apoyo para el docente) dirigidos a los jóvenes y adolescentes de las ciudades patrimoniales donde el proyecto se ejecutó.

El CD Multimedia y la Cartilla de Apoyo para el docente fueron validados mediante talleres con docentes y estudiantes en cada ciudad a fin de obtener una versión final para su utilización en el aula, contribuir al ejercicio de la ciudadanía y propiciar la puesta en marcha del Modelo de Gobierno Electrónico.

El Proyecto IFAP-UNESCO, con este material educativo sobre Gobierno Electrónico, busca que los jóvenes y adolescentes puedan familiarizarse con los principios y las herramientas que ofrece el Modelo de Gobierno Electrónico y también fortalecer desde el aula la construcción de una ciudadanía participativa, activa y comprometida con los procesos que, mediante el uso de las TIC, han emprendido los municipios y gobiernos locales para acercarse a las necesidades de los habitantes, favoreciendo la transparencia en la información, la rapidez en los trámites y la participación en la toma de decisiones para beneficio de la comunidad.

Estos materiales han sido trabajados en un lenguaje genérico, a fin de que puedan adaptarse a las diferentes realidades de las ciudades patrimoniales y utilizarse también en los establecimientos educativos de otras ciudades, municipios y gobiernos locales.

INTRODUCCIÓN

¿Por qué un proyecto de gobierno electrónico para ciudades patrimoniales?

El proyecto busca fortalecer la gobernabilidad y la transparencia en el ámbito de la gestión local; mejorar los servicios administrativos y públicos que brindan los municipios y alcaldías; facilitar el acceso ciudadano a la información de su localidad y ayudar a tomar mejores decisiones en diversos campos sociales, mediante el uso de las TIC.

El proyecto ha considerado la participación del sector educativo para impulsar, entre los jóvenes de estas ciudades, una cultura de promoción de sus derechos; así como la creación de mecanismos para que este sector forme su conciencia ciudadana, entendiendo que se requiere la reflexión crítica, la participación y la acción propositiva frente a la gestión del municipio.

Con este propósito, el proyecto preparó dos recursos didácticos: la Multimedia y la Guía para Docentes, con el objetivo de generar información, conocimiento, aprendizajes y acciones juveniles en torno al e-gobierno.

El enfoque pedagógico educativo que orienta la aplicación de la guía tiene que ver con el Constructivismo y el desarrollo de Competencias (conocimientos, destrezas, habilidades y actitudes) para el ejercicio de la ciudadanía, entendida ésta como los derechos y las responsabilidades que asume la comunidad educativa en la construcción de una sociedad más justa y equitativa.

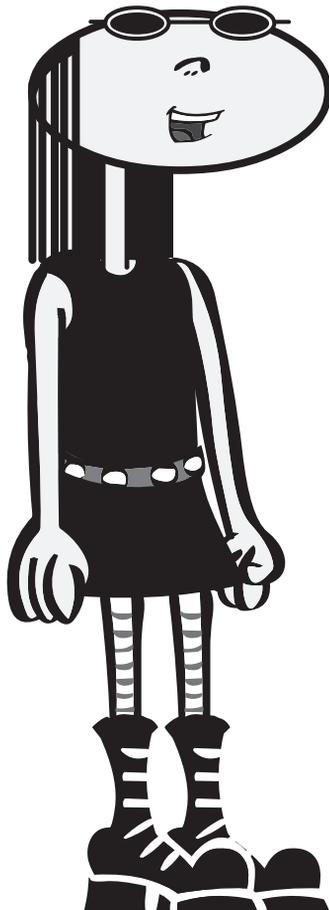
Los dos recursos son complementarios y sirven para motivar acciones que potencien la participación activa de l@s jóvenes y sus docentes en la e-democracia.

OBJETIVOS DE LA GUÍA Y LA MULTIMEDIA

- Desarrollar y consolidar en los docentes y estudiantes un dominio operacional sobre los conceptos principales del gobierno electrónico, así como de los elementos que deben integrar una estrategia de esta naturaleza.

- Desarrollar competencias en la comunidad educativa para la puesta en práctica de una ciudadanía responsable, activa y participativa, centrada en la construcción de una gestión local basada en los derechos y responsabilidades.
- Generar una visión global sobre el ejercicio de los derechos y la participación ciudadana como fuentes de sustento de un gobierno electrónico.
- Desarrollar procesos de vinculación de las instituciones educativas y la gestión del Municipio, promoviendo el conocimiento y la participación juvenil a través de actividades que enlacen los procesos de formación con la dinámica social, cultural y económica de la ciudad y las propuestas del gobierno electrónico.
- Programar y ejecutar con la comunidad educativa actividades extra-curriculares efectivas, que pongan en juego los elementos del gobierno electrónico, adecuadas al ámbito y al contexto de las instituciones educativas.

ORIENTACIÓN PEDAGÓGICA Y METODOLOGÍA DE TRABAJO



LA GUÍA PARA DOCENTES Y LA MULTIMEDIA

La Guía para Docentes y la Multimedia tienen como objetivo desarrollar competencias en l@s docentes junto a sus estudiantes para una eficaz integración con el desarrollo de la ciudad.

Las competencias se definen como el conjunto de conocimientos, destrezas, habilidades y actitudes para lograr desempeños eficientes y eficaces en un medio o entorno específico. Las competencias para ejercer una buena ciudadanía hacen referencia al conocimiento de los derechos, el ejercicio de las responsabilidades y la integración a una vida positiva con la comunidad, con una actitud proactiva, crítica y propositiva.¹

La Guía y la Multimedia se complementan, abren espacios para el aprendizaje, la reflexión y el debate sobre e-gobierno, derechos y participación; están diseñadas con un formato amigable y buscan despertar el interés, ampliar conocimientos y generar participación en torno al ejercicio de una gestión más democrática de las alcaldías, que marque diferencias con la vieja acción administrativa alejada de los ciudadanos y sus intereses.

La Multimedia trabaja los temas de gobierno electrónico, derechos y participación a través de un paquete informático que integra sonido, gráficos, animaciones, juegos, textos interactivos y otros elementos audiovisuales para acceder de una manera amigable al conocimiento y reflexión sobre los temas planteados, colocando al estudiante-usuario en la posición de ciudadano/a con derechos y posibilidades para participar en la construcción de su ciudad.

En primer lugar, l@s estudiantes pueden conocer y utilizar la Multimedia en un centro de cómputo, con el acompañamiento de sus docentes. Una vez revisado el material y sus diferentes bloques, con las bases adquiridas, los docentes acompañan la organización de actividades extracurriculares con las orientaciones que presenta esta Guía.

La Multimedia y la Guía proponen aplicar las actividades extracurriculares tomando en cuenta el ciclo de aprendizaje, es decir poniendo en juego procesos de reflexión, conceptualización y práctica que influyan en la esfera cognitiva y actitudinal de los estudiantes.

¹ CENAISE. Revista Pedagógica "Tiempo de Educar" N° 18; Suplemento sobre competencias; 2006.

Para esto se tomará en cuenta los espacios y dinámicas escolares afines a los estudiantes, potenciando sus puntos de vista e ideas innovadoras para trabajar en proyectos de su interés, afines con el colegio, la comunidad y el municipio.

Esperamos que este conjunto de ideas generen más iniciativas propias y originales para incorporar el tema del e-gobierno a la formación de l@s jóvenes estudiantes de nuestras instituciones educativas.

Las propuestas de acción se estructuran en actividades, bajo el siguiente esquema:

- Base conceptual para el docente

- Actividad:
 1. Título
 2. Objetivos
 3. Áreas con las que se puede trabajar
 4. Términos clave. Señalados en cada actividad, deberán ser construidos en conjunto por docentes y estudiantes.
 5. Introducción
 6. Procedimiento de acción

- Más propuestas de acción

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA: EL CONSTRUCTIVISMO SOCIAL

Entendemos, desde la teoría Constructivista, que aprender no significa solo poseer una estructura cognitiva, sino saber emplearla como instrumento de descubrimiento permanente.

El aprendizaje significativo es tal en cuanto es constructivo, o sea si, sólo si, cuando la persona construye el conocimiento. Hay aprendizaje cuando el ser humano construye cuerpos de conocimientos nuevos: a partir de los conocimientos que ya posee. Este enunciado nos permite entender claramente lo que es el constructivismo.

El modelo constructivista tiene dos propuestas: a) La construcción participativa del conocimiento y b) El aprendizaje significativo.

Con la aplicación de este enfoque se aspira a que el estudiante sea el constructor de su conocimiento; el docente será quien facilite el aprendizaje del nuevo conocimiento. La construcción se realiza a partir de la integración de los conocimientos previos que tiene el estudiante con los conocimientos nuevos, los que está adquiriendo.

Se denomina construcción, ya que en el proceso se van elaborando estructuras cognitivas con el uso de redes, mapas, bloques y esquemas. El momento en que el estudiante encuentra relación entre el conocimiento anterior y el nuevo, puede pasar a la siguiente etapa de aprendizaje.

Para su aplicación a través de la Multimedia y la Guía, se tendrán presentes los siguientes postulados centrales: el paradigma, el proceso enseñanza-aprendizaje, el desarrollo curricular, los recursos didácticos y la evaluación.

EL CICLO DE APRENDIZAJE COMO PROCESO ACTIVO PARA EL CONOCIMIENTO

El Ciclo de Aprendizaje es una metodología para planificar la enseñanza-aprendizaje, fundamentada en aprender a través de experiencias concretas, en concordancia con el desarrollo cognitivo del estudiante.

El constructivismo social operativiza la visión de cómo debe desarrollarse el aprendizaje, tanto en sistemas formales como no formales, a través del Ciclo del Aprendizaje, que se grafica a continuación.



Cada fase representa una entrada para el aprendizaje, se puede iniciar recuperando la experiencia, los conocimientos previos, los saberes, las vivencias de los participantes. Alrededor de ellas, se abre un proceso

de reflexión que conduce a mirar con sentido analítico y crítico -lo cual no es negar el valor de lo que se sabe y se ha hecho anteriormente-, para revisar de manera más sistemática y en grupo generar discusiones que ayuden a comprender los mitos y las verdades que existen en la forma de pensar y actuar.

Luego, se apoya con la conceptualización, es decir la sistematización de los conocimientos de manera organizada y jerarquizada y el aporte de nuevos conocimientos proporcionados por el docente; el punto es identificar, socializar e internalizar conceptos clave, ideas fundamentales que deben servir de orientación para el comportamiento. Posteriormente, se avanza hacia la aplicación de los conocimientos, con lo cual se cierra el ciclo; un cierre momentáneo, porque el aprendizaje es una espiral continua.

La entrada a los procesos de aprendizaje puede ser por cualquiera de las fases; esto depende del grupo con el cual se trabaje, la planificación del taller, el material disponible, entre otros. La decisión final está en manos del docente, siempre pensando en que es importante completar el ciclo para lograr que los aprendizajes se fijen y puedan utilizarse. Un aprendizaje que no se usa, se pierde y el proceso en sí no tendría sentido.

EL CICLO DE APRENDIZAJE COMO METODOLOGÍA PARA CONSTRUIR CASOS, DESAFÍOS Y PROYECTOS²

El Ciclo de Aprendizaje es el referente metodológico que acompaña el diseño de la Multimedia y la Guía. Este proceso pedagógico desarrolla etapas o pasos que apuntan a una construcción didáctica, consciente y reflexiva del conocimiento.

El Ciclo de Aprendizaje planifica una secuencia de actividades que se inician con una etapa exploratoria, la que conlleva el contacto con situaciones concretas; a continuación, prosigue con actividades que facilitan el desarrollo conceptual a partir de las experiencias recogidas por los estudiantes durante la exploración. Luego, se desarrollan actividades para aplicar y evaluar la comprensión de esos conceptos.

² Tomado del Módulo Estrategias para el Aprendizaje Activo; UNACH-CENAISE; 2003.

A continuación se describen brevemente las cuatro etapas del ciclo de aprendizaje:

EXPERIENCIA CONCRETA

El propósito de esta fase es incentivar al estudiante para que formule preguntas sobre el fenómeno, fomentar su curiosidad y promover una actitud indagatoria. La exploración también ayuda a identificar las preconcepciones que el estudiante tiene. Se busca utilizar actividades que presenten resultados discrepantes, hechos que “contradigan” o desafíen concepciones comunes.

Los estudiantes trabajan en grupo, manipulan objetos, exploran ideas y van adquiriendo una experiencia común y concreta; se les pide que establezcan relaciones, observen patrones, identifiquen variables y clarifiquen su comprensión de conceptos y destrezas importantes. Los estudiantes explican, en sus propias palabras, las interpretaciones de un fenómeno.

REFLEXIÓN

Para aprender de una experiencia, el estudiante necesita reflexionar o deliberar, y relacionar la experiencia, y el tema inherente en ella, con lo que él o ella es, con sus valores y experiencias pasadas. Los estudiantes necesitan relacionar la experiencia con el tema de estudio, comenzar a verla con más objetividad y profundidad. El proceso de reflexión es planificado con principios pedagógicos y guiado por el docente, utiliza técnicas como: conversación, trabajo de grupos, preguntas, etc.

CONCEPTUALIZACIÓN Y GENERALIZACIÓN

El propósito de las actividades que se desarrollan en esta fase es entregar al estudiante definiciones de conceptos, procesos o destrezas, dentro del contexto de las ideas y experiencias que tuvo durante la fase exploratoria. Estas definiciones pueden ser introducidas a través de clases expositivas, un libro, software y otros medios. Los estudiantes refinan sus concepciones iniciales y construyen nuevos conceptos.

Estas actividades, guiadas por preguntas claves que les hace el docente, deberían ayudar a que l@s estudiantes se cuestionen sus creencias y clarifiquen concepciones equivocadas o difíciles.

Para promover el desarrollo conceptual, a medida que se van introduciendo los conceptos, el profesor desarrolla una secuencia de preguntas que pueden guiar la reflexión de l@s estudiantes.

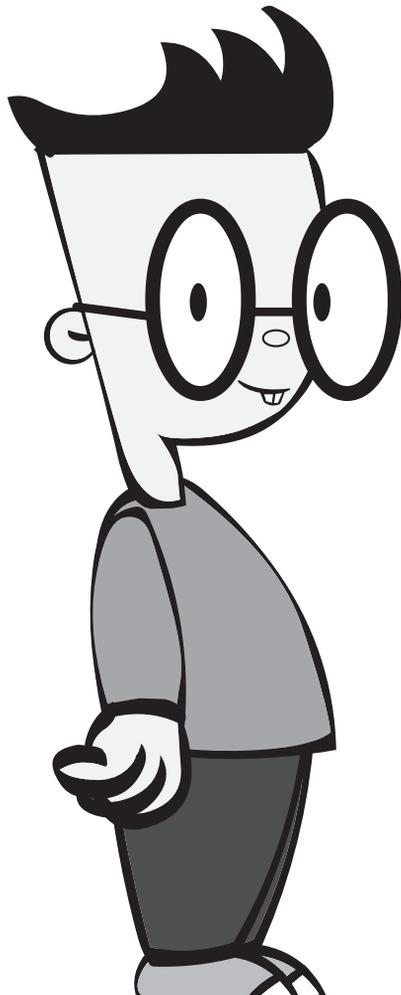
APLICACIÓN Y EVALUACIÓN

Esta fase incluye actividades que permiten a l@s estudiantes aplicar conceptos específicos. Estas actividades ayudan a demostrar la comprensión que los estudiantes han logrado de las definiciones formales, conceptos, procesos y destrezas, ayudándolos a clarificar sus dificultades. Con ellas, se pide a l@s estudiantes que apliquen lo que han aprendido al predecir los resultados en una nueva situación.

Las actividades de aplicación también permiten al docente y al estudiante, establecer el grado de dominio de los conceptos, procesos y destrezas definidos en los objetivos. Las actividades de evaluación, que incluyen elementos de auto-evaluación, se focalizan en medir comprensión y razonamiento científico en la resolución de problemas de la "vida real", para los cuales estos, conceptos y principios son relevantes.

I

**BLOQUE:
GOBIERNO ELECTRÓNICO**



EL GOBIERNO ELECTRÓNICO Y LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

La Declaración Mundial sobre la Sociedad de la Información, sostienen que es el deseo y compromiso de los representantes de las naciones del mundo “construir una Sociedad de la Información centrada en la persona, integradora y orientada al desarrollo, en que todos puedan crear, consultar, utilizar y compartir la información y el conocimiento, para que las personas, las comunidades y los pueblos puedan emplear plenamente sus posibilidades en la promoción de su desarrollo sostenible y en la mejora de su calidad de vida”.³

También se resalta el desafío de encauzar el potencial de las TICs en esa dirección y que éstas deben utilizarse como herramientas importantes de un buen gobierno.⁴

Es indudable que todos los sectores que componen la sociedad estamos llamados a favorecer, desde el rol que nos compete a cada uno, el acceso a la información y la igualdad de oportunidades frente al salto cualitativo en el nivel de vida que viene de la mano de la tecnología.

Sin embargo, puede afirmarse que los Estados tienen un rol particularmente importante, ya que no sólo están llamados a impulsar el desarrollo tecnológico, sino que deben transformarse en usuarios modelos de las TIC. De esta manera, podrán servir con calidad a los destinatarios de su actividad, optimizando una gestión efectiva y un eficiente empleo de los recursos.

GOBIERNO ELECTRÓNICO Y SU IMPORTANCIA

El conjunto de medidas y acciones empleadas por el Estado dirigidas a aplicar adecuadamente el potencial de las TIC para lograr servicios de calidad y con transparencia, recibe el nombre de Gobierno Electrónico.

Para ello, la aplicación intensiva de las TICs está enfocada en mejorar la relación del gobierno con los ciudadanos, con los objetivos de optimizar la gestión y los servicios, garantizar la transparencia y la participa-

³ Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (CMSI); Ginebra 2003 y Túnez 2005.

⁴ CENAISE. Revista Pedagógica “Tiempo de Educar” N° 18; Sociedad Conocimiento e información; 2006.

ción, apoyar la integración de la sociedad y promover el desarrollo de los distintos sectores de la misma.

Sin embargo, no se trata sólo de una simple ejecución tecnológica, sino de su aplicación a la gestión hacia adentro y hacia afuera desde los distintos municipios. Esto quiere decir, mejorar el funcionamiento de la administración pública para ser más eficientes y eficaces, pero a su vez, lograr que los servicios hacia la población se presenten de una manera alternativa, con acceso rápido, seguro, con calidad y garantías.

El asunto no se queda ahí, el gobierno electrónico plantea el fortalecimiento de la participación de la ciudadanía en la gestión local, como uno de los principios fundamentales para lograr el ejercicio de derechos y responsabilidades de los ciudadanos y ciudadanas, entre los cuales el sector educativo juega un papel fundamental, como usuario de servicios y como formador de ciudadanía.

Muchas de las tecnologías involucradas y sus aplicaciones son las mismas o similares a aquellas correspondientes al sector privado del comercio electrónico (o e-business), mientras que otras son específicas o únicas en relación a las necesidades del gobierno.

La importancia del Gobierno Electrónico se debe a que el creciente proceso de globalización y desarrollo de la sociedad de la información, exigen del Estado y del proceso de modernización de la gestión pública, una actitud proactiva, efectiva y decidida, orientada a incorporar intensivamente el uso de TICs en los procesos del Estado; de manera complementaria a otras técnicas y herramientas en los diversos ámbitos de la gestión.

El Gobierno Electrónico no es un fin en sí mismo; más aún, su carácter esencialmente instrumental requiere de la revisión, rediseño y optimización de los procesos como paso previo a la introducción de cualquier cambio en la tecnología o en las funciones de producción de las organizaciones públicas. De esta manera, el Gobierno Electrónico adquiere la doble dimensión de agente catalizador de los cambios en los procesos y de herramienta tecnológica como instrumento para mejorar el desempeño de los actos del Estado.

COMPETENCIAS PARA EL EJERCICIO DE LA CIUDADANÍA

La formación para el ejercicio de la ciudadanía tiene que ver con desarrollar habilidades y actitudes para la acción, participación, asociación, organización, acción colectiva, intercambio de opiniones, expresión de puntos de vista, entre otras, en función de conocer, entender y aportar con la gestión y la vida de la ciudad.

“Las competencias ciudadanas son el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática”.⁵

E-GOBIERNO Y EDUCACIÓN

El incorporar el tema de e-gobierno en sectores educativos con jóvenes estudiantes de educación media, contribuye a su formación para la ciudadanía libre y democrática. Desde ya, es necesario que tengan un acercamiento consciente a la gestión de la ciudad y determinen su participación como entes que conforman un conglomerado, que asume derechos y responsabilidades.

De igual manera, la educación posee vínculos cada vez más fuertes con el uso de las TIC. Esta relación se da también en el momento en el cual éstas apoyan la formación en competencias ciudadanas, al ofrecer herramientas nuevas y poderosas, especialmente efectivas en el desarrollo de habilidades para la indagación, la comunicación, el acceso a la información; el desarrollo de habilidades de participación y acción responsables y, finalmente, en la disposición de fuentes para convertir a l@s estudiantes en ciudadanos informados.

Probablemente, hoy no existen mecanismos fuertes de vinculación de l@s jóvenes estudiantes con la gestión de los municipios, o sólo se dan formas indirectas que generan débil involucramiento. En el caso de ciudades como Quito, que tiene a cargo un subsistema de educación en todos los niveles, la relación y la visualización del Municipio, su gestión e influencia en la vida de la ciudad, es más notoria por parte de los jóvenes. Esto se debe a que el cabildo interviene directamente en la

⁵ Redes tecno-sociales en Bogotá: El sector educativo y el fomento de la participación desde las TICs. Disponible en: <http://www.cibersociedad.net/congres2006/>; Acceso 30/09/08.

gestión de las instituciones educativas municipales, en áreas que van desde la infraestructura hasta la definición de un currículo adaptado a las necesidades locales, sin apartarse de una visión internacional y de largo plazo.

Si bien l@s estudiantes son usuarios de los servicios que planifica, controla y oferta el Municipio, no son quienes directamente hacen gestiones, pagan por los servicios, y están pendientes de los pagos de impuestos, entre otros. Son las personas más adultas las que viven el día a día de las gestiones, los trámites y las que visitan constantemente las dependencias del Municipio para solventar necesidades. Son los adultos los que están más atentos a lo que hacen o dejan de hacer las autoridades locales.

Sin embargo, es importante, desde temprana edad y en la etapa de formación de l@s jóvenes, incorporar fuertes componentes de formación ciudadana y animar acciones para que realicen el ejercicio de derechos y responsabilidades con la ciudad. Al mismo tiempo, es importante que identifiquen e investiguen la realidad de su entorno y se incorporen a las acciones comunitarias, en campos tan importantes como la salud, el medio ambiente, el transporte, la obra pública, el ornato, la seguridad, entre otros.

L@s estudiantes, en general, tienen una idea, comparten una imagen colectiva o imaginario sobre lo que es y hace el municipio; esto depende de la capacidad de comunicación y llegada del mismo hacia los públicos externos. Actualmente, los gobiernos seccionales, especialmente los más grandes, cuentan con recursos diversos para informar; no así, para lograr participación e interactividad con la población.

Con frecuencia vemos en los medios de comunicación, sobretudo en la televisión, spots publicitarios sobre la obra municipal. También han servido, para establecer un canal de comunicación con la ciudadanía, los recursos impresos como periódicos e informativos que circulan en diferentes ámbitos. Otro canal de comunicación muy usual son las pancartas o vallas publicitarias sobre la obra municipal.

En el campo de las TICs, hay que destacar que actualmente casi todos los municipios poseen un portal web (también conocido como sitio o página web); éste es un recurso virtual de primer orden para establecer contacto con la comunidad. Sin embargo, insistimos, es de carácter informativo y pocas son las posibilidades de acceso para solucionar pro-

blemas, hacer trámites, agilizar gestiones o participar en las decisiones. En términos generales, hasta ahora parece que la visión de gobierno electrónico de las distintas ciudades, incorpora a los usuarios más a la lógica de las audiencias y beneficiarios de servicios públicos, que a la lógica de ciudadanos como sujetos interactivos, que pueden establecer comunicación propositiva directa con el municipio. El motivo es que la comunicación no es identificada como un derecho y un recurso de construcción de ciudadanía.

Otro aspecto importante es la participación de los municipios en el sector educativo; estos llegan a los establecimientos de educación pública local con programas y proyectos para cerrar la brecha digital y lograr conectividad a través de la dotación de equipos de computación y conexiones al Internet. Con esto, la gestión municipal aporta con infraestructura, tecnología y capacitación a docentes, para que l@s estudiantes ingresen al mundo virtual y lo utilicen como recurso de apoyo a sus estudios, pero, también como medios de comunicación y expresión.

En esta medida, las TICs juegan un papel preponderante en la formación de una ciudadanía digitalizada. Resultaría interesante la posibilidad de lograr un enlace desde los establecimientos educativos a los sistemas de comunicación digital de los municipios, para establecer contactos primarios con la información y las actividades del municipio.

En el campo curricular, el área de Ciencias Sociales y la asignaturas de Lenguaje y Comunicación, junto con los ejes transversales de medio ambiente, valores, ciudadanía, educación para la paz, seguridad ciudadana, entre otros, abren la posibilidad, a través de contenidos y metodologías activas, de reflexionar y buscar acciones concretas de acercamiento de l@s jóvenes a la realidad, a su entorno inmediato, con una visión sistémica de las cosas, y sobre todo con un enfoque de derechos.

ACTIVIDAD 1

REVISIÓN DE LA MULTIMEDIA, BLOQUE SOBRE E-GOBIERNO

Objetivos:

- Despertar el interés, generar aprendizajes e inquietudes sobre gobierno electrónico, para la construcción de una ciudad más democrática y digital.

Áreas en las que se puede incluir esta actividad:

- Lenguaje y Comunicación
- Estudios Sociales
- Cátedra de la Ciudad
- Computación e informática

Términos clave:

- Ciudad Democrática
- Gestión local participativa
- Derechos de los Jóvenes
- Gobierno electrónico o e-gobierno
- Gobernabilidad electrónica o e-gobernabilidad
- Ciudad Digital
- E-democracia

Introducción:

Uno de los objetivos de la educación es lograr aprendizajes más significativos; por esta razón, la utilización de recursos didácticos como la Multimedia, corresponden a un modelo educativo constructivista, activo y participativo, buscando la incorporación en los procesos pedagógicos de las TICs, asegurando un tratamiento más actualizado y atractivo de temas complejos, como el gobierno electrónico, desde las instituciones educativas.

Procedimiento:

1. Organizar y concretar la participación de l@s estudiantes en un centro de cómputo, con el tiempo necesario para revisar la Multimedia y reflexionar sobre los contenidos. Es recomendable que l@s docentes revisen previamente la Multimedia y planifiquen pedagógicamente el trabajo en el centro de cómputo, tomando en cuenta el acompañamiento pedagógico, las orientaciones y reflexiones conjuntas necesarias.
2. Previa la asistencia de l@s estudiantes a la sala, motivar la participación y despertar el interés por el tema.
3. Ejecutar la Multimedia simultáneamente con tod@s l@s estudiantes, asegurando calidad en la imagen y buena disposición de equipos de audio. Acompañar el proceso.
4. Una vez terminada la sesión de trabajo, reflexionar sobre los contenidos, receptar las percepciones e inquietudes de los estudiantes.
5. Preparar el "terreno" para desarrollar con l@s estudiantes actividades extracurriculares en torno a los temas de la Multimedia.

MÁS PROPUESTAS DE ACCIÓN:

- Formar una comisión de estudiantes y preparar la entrega de la multimedia a otros paralelos o aulas de la institución educativa o colegios vecinos. Es importante que los estudiantes escriban un discurso claro y motivador sobre el e-gobierno.
- Organizar una presentación en el colegio para que los integrantes de Consejos Estudiantiles o representantes de cursos de otras instituciones cercanas visiten la nuestra y podamos trabajar con ellos en el centro de cómputo revisando la multimedia y generando conclusiones.
- Organizar la presentación de la multimedia dirigida a los docentes de la institución, ejecutar la multimedia y luego realizar un foro para reflexionar sobre su utilidad y cómo podemos avanzar con el desarrollo de los temas.

ACTIVIDAD 2

RUTA GOBIERNO ELECTRÓNICO: "ACCESO Y TRANSPARENCIA" VISITA AL DEPARTAMENTO RESPONSABLE DEL PORTAL WEB DEL MUNICIPIO Y A UN TELECENTRO MUNICIPAL

Objetivos:

- Promocionar el Modelo de Gobierno Electrónico en la ciudad y acercar a l@s estudiantes las herramientas tecnológicas de información y comunicación desarrolladas por la administración local, como un mecanismo de transparencia y acceso a la información pública.
- Motivar a la población estudiantil a insertarse en el mundo del Internet y de la tecnología digital y a conocer los servicios electrónicos del portal web del Municipio y las múltiples posibilidades que brinda el modelo de Gobierno Electrónico.

Áreas en las que se puede incluir esta actividad:

- Lenguaje y Comunicación
- Estudios Sociales

Términos clave:

- Gobierno electrónico y tecnologías
- Telecentro, Cibernarium, Net Side
- Página WEB del Municipio

- Administración y gestión Municipal
- Participación Ciudadana

Introducción:

Uno de los recursos que promueven los Municipios para la construcción del gobierno electrónico es la instalación de Telecentros comunitarios. Estos proporcionan espacios para acercar la población a las TICs y promover los servicios de la administración local basados en medios electrónicos. Además, es importante conocer la lógica de e-gobierno utilizada por el municipio y sus alcances.

Procedimiento:

1. Organizar con las autoridades del colegio la visita al departamento responsable del portal web del Municipio y a un Telecentro Municipal para concretar la participación de los estudiantes en estos espacios. En la delegación se incluyen los representantes de l@s estudiantes.
2. Comentar con los estudiantes la actividad, recibir opiniones y sugerencias para realizar el traslado y las actividades en el telecentro.
3. Planificar con los responsables del Municipio una guía pedagógica para la visita, que permita conocer a los responsables y las instalaciones, entender los alcances del portal web del Municipio y un Telecentro Municipal, así como explorar los servicios del Municipio a través del portal web.
4. Realizar la visita, lograr la participación interactiva de l@s estudiantes.
5. Reflexionar sobre los aprendizajes logrados, sacar conclusiones.

MÁS PROPUESTAS DE ACCIÓN:

- Promover la visita de los padres de familia a los Telecentros más cercanos y organizar una plenaria en el aula para socializar las experiencias.
- Promover la visita de los padres de familia al portal web del Municipio para interactuar con los servicios disponibles y organizar una plenaria en el aula para socializar las experiencias.
- Organizar la visita de l@s docentes a un Telecentro, que incluya un proceso de capacitación y la emisión de la correspondiente certificación. Realizar un café conversatorio para comentar la experiencia.
- Promover la visita de l@s docentes al portal web del Municipio para interactuar con los servicios disponibles y organizar una plenaria en el aula para socializar las experiencias.

- Realizar con los estudiantes una investigación por Internet, sobre la importancia y funcionalidad de los Telecentros comunitarios. Comparar la información y presentarla en la sala de audiovisuales.

ACTIVIDAD 3

CONSTRUYAMOS UNA RED VIRTUAL

Objetivos:

- Aplicar los conocimientos informáticos y de Internet para poner en marcha el principio de la conectividad, participación y comunicación que maneja el e-gobierno.

Áreas en las que se puede incluir esta actividad:

- Computación e informática
- Lenguaje y comunicación
- Estudios Sociales
- Matemáticas

Términos clave:

- Conectividad
- Gobierno electrónico
- Comunicación en red
- Tecnologías para la comunicación e información

Introducción:

Mejorar la conectividad y el uso de las tecnologías de información y comunicación es uno de los elementos fundamentales del e-gobierno. En la actualidad mucha información y servicios se brindan a través de Internet y del correo electrónico. Para formar una red virtual seguir los siguientes pasos:

Procedimiento:

1. Informar y motivar a l@s estudiantes sobre el tema, organizar el trabajo en el aula y orientar sobre la actividad que se va a realizar. Recolectar iniciativas de los estudiantes.
2. Nombrar dos coordinadores/as, el uno hará de secretario/a y el otro de administrador/a de la red.
3. Todos l@s estudiantes del aula deben crear su cuenta de correo electrónico personal con cualquiera de los portales de correo electrónico conocidos. Tienen el plazo de dos días.

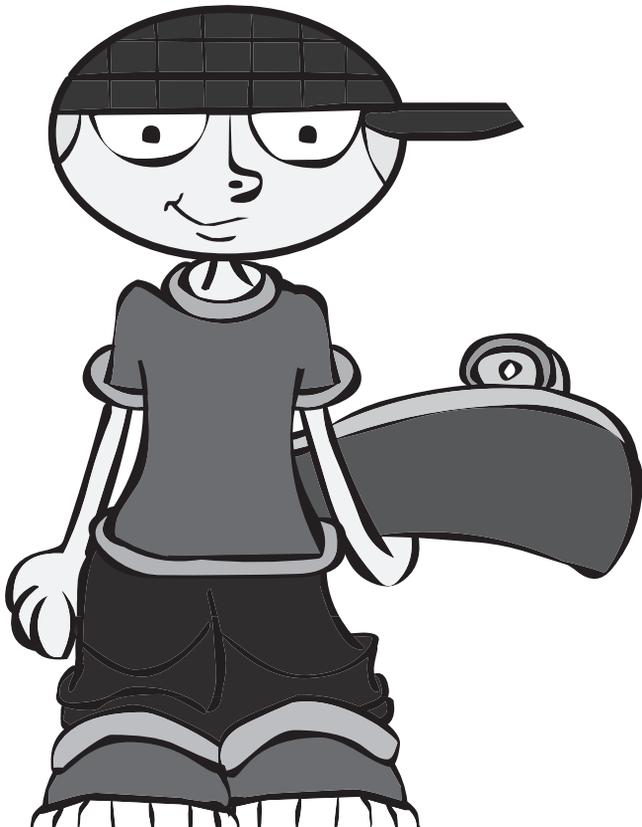
4. Crear una lista de correos electrónicos.
5. El secretario forma un grupo de correos en su cuenta personal y manda un mensaje de saludo a tod@s, iniciando la discusión sobre un tema relevante (contenidos de una materia, tareas, resolución de ejercicios, comprensión y dudas sobre un tema, entre otros).
6. L@s integrantes de la red contestan el correo con copia a tod@s, y hacen sus comentarios.
7. El coordinador dirige el debate, pone ciertas pautas para guiar los argumentos y juicios de valor, asesorado por un docente.
8. L@s estudiantes pueden participar las veces que quieran, durante 5 días que dura el debate o foro.
9. L@s estudiantes, junto el docente responsable, sacan conclusiones y lecciones aprendidas.

MÁS PROPUESTAS DE ACCIÓN:

- Promover la organización de redes virtuales de debate con l@s estudiantes del curso vecino.
- Organizar con l@s estudiantes un Chat (hora y día fijo) sobre el trabajo de investigación enviado y los resultados obtenidos.
- Organizar una red e intercambiar durante una semana los mejores chistes y mensajes.

II

**BLOQUE:
DERECHOS Y ACCESO A LA
INFORMACIÓN PÚBLICA**



¿ES NUESTRO DERECHO CONOCER CÓMO SE MANEJAN LOS RECURSOS EN LAS INSTITUCIONES PÚBLICAS?

Tod@s l@s ciudadan@s tenemos derecho a saber cómo se manejan los asuntos públicos. Qué decisiones toman, qué destino le dan a los recursos del Estado o qué hacen o dejan de hacer. Este derecho de acceso a la información pública es reconocido internacionalmente como un derecho humano y, en muchos países, tiene jerarquía constitucional. Sin embargo, son pocos los que lo conocen y muchos menos los que lo ejercen, a través de pedidos concretos de información.

El derecho a acceder a las fuentes de información es un mecanismo para ejercer la participación democrática, respecto al manejo de lo público y la rendición de cuentas a la que están sujetos todos los funcionarios del Estado; además de entidades de carácter público o privado que cuenten con financiamiento del Estado.

El derecho de acceso a la información pública va en ascenso en América Latina. En el caso del Ecuador, una herramienta para hacer efectivo este derecho, que operativiza los principios de transparencia, publicidad y el de libertad de expresión, es la Ley Orgánica de Transparencia y Acceso a la Información Pública (LOTAIP), vigente desde el 18 de mayo de 2004, con un significativo avance, tanto en el diseño institucional en la materia como en la ejecución de la misma.⁶

¿QUÉ ES LA INFORMACIÓN PÚBLICA?

Se considera información pública todo documento e información, en cualquier formato, que se encuentre en poder de las instituciones públicas y de las personas jurídicas a las que se refiera la Ley de Acceso a la Información; contenidos creados u obtenidos por ellas, que se encuentren bajo su responsabilidad o que se hayan producido con recursos del Estado.⁷

⁶ Acceso a la Información Pública. Guía para la acción ciudadana; FES-ILDIS-Coalición Acceso; 2005.

⁷ Grupo "Somos Democracia"; disponible en <http://somosdemocracia.org/observatoriociudadano/>; 2007.

ACTIVIDAD 1

REVISIÓN DE LA MULTIMEDIA, BLOQUE SOBRE DERECHOS Y ACCESO A LA INFORMACIÓN PÚBLICA

Objetivos:

- Despertar el interés, generar aprendizajes e inquietudes sobre derechos ciudadanos en general y específicamente sobre el derecho de acceso a la información pública, para la construcción de una ciudad más democrática y digital.

Áreas en las que se puede incluir esta actividad:

- Lenguaje y Comunicación
- Estudios Sociales
- Cátedra de la Ciudad
- Computación e informática

Términos clave:

- Ciudad Democrática
- Gestión local participativa
- Derechos de l@s Jóvenes
- Gobierno o gobernabilidad electrónica o e-gobierno
- Ciudad Digital
- E-democracia

Introducción:

Uno de los objetivos de la educación es lograr aprendizajes más significativos. Por esta razón, la utilización de recursos didácticos como la Multimedia corresponde a un modelo educativo constructivista, activo y participativo, buscando la incorporación en los procesos pedagógicos de las TIC, asegurando un tratamiento más actualizado y atractivo de temas complejos, como el gobierno electrónico, desde las instituciones educativas.

Procedimiento:

1. Organizar y concretar la participación de l@s estudiantes en un centro de cómputo, con el tiempo necesario para revisar la Multimedia y reflexionar sobre los contenidos. Es recomendable que l@s docentes revisen previamente la Multimedia y planifiquen pedagógicamente el trabajo en el centro de cómputo, tomando en cuenta el acompañamiento pedagógico, las orientaciones y reflexiones conjuntas necesarias.

2. Previa la presencia de l@s estudiantes en la sala, motivar la participación y despertar el interés por el tema.
3. Ejecutar la Multimedia simultáneamente con tod@s l@s estudiantes, asegurando calidad en la imagen y buena disposición de equipos de audio. Acompañar el proceso.
4. Una vez terminada la sesión de trabajo, reflexionar sobre los contenidos, receptar las percepciones e inquietudes de los estudiantes.
5. Preparar el “terreno” para desarrollar con l@s estudiantes actividades extracurriculares en torno a los temas de la Multimedia.

ACTIVIDAD 2

CAMPAÑA ESTUDIANTIL PARA PROMOVER EL DERECHO DE ACCESO A LA INFORMACIÓN PÚBLICA

Objetivos:

Entender los alcances del acceso a la Información Pública, y visualizar cuáles son nuestros derechos y obligaciones con relación a este tema.

Áreas en las que se puede incluir esta actividad:

- Lenguaje y Comunicación
- Estudios Sociales

Términos clave:

- Derecho a la información
- Ley de Acceso a la Información
- Contraloría social, Defensor del pueblo
- Ejercicio de Derechos Constitucionales
- Promoción de ciudadanía responsable

Introducción:

Todos los ciudadanos y ciudadanas tenemos derechos a conocer y pedir cuentas sobre el manejo de los servicios y asuntos públicos como la salud, educación, transporte, etc. Los funcionarios públicos y las dependencias están obligados a informar sobre el manejo de los bienes y recurso del Estado.

Procedimiento:

1. Motivar la participación de los estudiantes, conversar sobre el tema y recoger inquietudes y propuestas.

2. Consultar a través de varios medios y fuentes, sobre el Derecho a acceder a la información que maneja la Administración Pública en todos sus niveles.
3. Realizar una plenaria con las ideas fundamentales de tod@s l@s integrantes del curso.
4. Sistematizar la información redactando ideas claras y precisas, que se puedan entender fácilmente.
5. Formar comisiones y elaborar carteles con los mensajes, este puede ser un concurso para ver el cartel más llamativo.
6. Colocar los carteles en el Colegio, para esto coordinar con las autoridades respectivas.
7. El primer día de la semana, abrir un espacio para explicar de que trata la campaña y cómo se puede participar.

MÁS PROPUESTAS DE ACCIÓN:

- Conseguir la Ley de Acceso a la Información vigente en el país y armar un debate o conversatorio sobre los puntos importantes. Un grupo de estudiantes estará a favor y otro en contra.
- Problematizar con l@s estudiantes situaciones de la vida real para ejercer el derecho a la transparencia y acceso a la información. Por ejemplo: ¿L@s estudiantes tienen derechos limitados para obtener información sobre la administración del colegio?, ¿Es conveniente que se dediquen más a sus obligaciones y no participen en asuntos de adultos?
- Organizar con los estudiantes y el docente dirigente del curso una comisión para hacer una visita al organismo respectivo y solicitar la donación de leyes, las mismas que serán entregadas en las aulas, a través de un conversatorio.
- Organizar una entrevista a parientes que trabajen en instituciones públicas para conocer su opinión sobre el derecho a la información y sus objetivos. Realizar una plenaria en el curso para socializar los resultados.
- Organizar una pequeña encuesta ejecutada por estudiantes para ver si los docentes conocen o no este derecho. Interpretar conjuntamente los resultados.

ACTIVIDAD 3

CONOCE LOS CÓDIGOS Y REGLAMENTOS INTERNOS DEL COLEGIO

Objetivos:

- Lograr el acceso de l@s jóvenes a la normativa de la institución educativa, para un conocimiento amplio de su contenido y alcances, logrando su socialización y vigencia bajo la participación consciente de los involucrados.

Áreas en las que se puede incluir esta actividad:

- Lenguaje y Comunicación
- Estudios Sociales

Términos clave:

- Código de Convivencia
- Reglamento Interno
- Normativa institucional

Introducción:

Muchas veces, los actores internos de un establecimiento educativo, entre ellos l@s estudiantes, desconocen las normas, códigos o reglamentos que rigen el funcionamiento del colegio y que son parte de la cultura organizacional. El conocimiento profundo de estas herramientas de vida institucional es vital para el ejercicio efectivo de la democracia interna.

Procedimiento:

1. Conversar en el aula sobre la importancia de conocer y aplicar la normativa que regula las actividades del colegio como parte de la creación de un ambiente de respeto y garantías para tod@s. Recoger inquietudes e ideas sobre cómo hacer para participar en la formulación y aplicación de la normativa.
2. Formar una comisión de cada curso o paralelo, para hablar con el Consejo Estudiantil y plantearle la necesidad de socializar la normativa vigente.
3. Elaborar una solicitud dirigida a la autoridad del colegio pidiendo se remita una copia de los documentos sobre la normativa vigente en la institución, esto puede ser el Reglamento Interno, el Código de Convivencia, los Principios Institucionales, etc.
4. Una vez que se cuente con los documentos, organizar con l@s es-

tudiantes y docentes la revisión del articulado de una manera muy didáctica.

5. L@s estudiantes pueden hacer observaciones y aportes para reformar dicha documentación, la misma que será presentada formalmente a las autoridades, para que se organice su discusión y aprobación.

MÁS PROPUESTAS DE ACCIÓN:

- Realizar gestiones ante la autoridad competente para conseguir el documento con el texto de la Constitución del país. Organizar foros y debates sobre los articulados o enfoques que tienen que ver con la participación, sobre todo de los jóvenes.
- Organizar con el Consejo Estudiantil un debate sobre el contenido del Reglamento Interno, que tiene que ver con el uso de los espacios del colegio, para aportar soluciones a los problemas que se presentan día a día.

ACTIVIDAD 4

CONOCE CÓMO SE PLANIFICAN LAS CLASES

Objetivos:

- Incrementar los niveles de valoración positiva que tienen l@s jóvenes sobre el trabajo de sus docentes, entendiendo didácticamente los procesos pedagógicos que se desarrollan en el aula, reconociendo a los sujetos como parte de un conjunto dinámico.

Áreas en las que se puede incluir esta actividad:

- Lenguaje y Comunicación
- Estudios Sociales

Términos clave:

- Derecho a la información
- Planificación Didáctica de la clase
- Pedagogía
- Aprendizaje
- Enseñanza

Introducción:

L@s estudiantes desconocen cómo un docente prepara la clase que reciben. En la medida en que l@s jóvenes entiendan los procesos pedagógicos que se desarrollan de forma guiada y planificada en el aula, se incrementará su empoderamiento sobre las asignaturas y aumentarán sus niveles de participación y colaboración con el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Procedimiento:

1. Plantear a l@s estudiantes la posibilidad que tienen para conocer procesos e información que manejan los docentes y las autoridades y que tienen que ver directamente con su formación. En este caso, específicamente la planificación de las clases y los resultados que se obtienen.
2. Organizar varias comisiones para solicitar información de forma oficial, referente a la planificación que l@s docentes presentan sobre las diferentes asignaturas. La solicitud será sobre el tema que más les interese a l@s estudiantes.
3. L@s estudiantes conversan con las autoridades y luego con l@s docentes seleccionados, para que la entrega se realice con una explicación en el aula, en la que se resolverán inquietudes y aportes.
4. Una vez conocida la información, l@s estudiantes redactan una serie de compromisos para elevar su nivel de participación y colaboración con la materia analizada.

MÁS PROPUESTAS DE ACCIÓN:

- En función del derecho de acceso a la información, solicitar los documentos que dan cuenta de la evaluación obtenida por l@s docentes por parte de l@s estudiantes, padres y madres de familia. El objetivo, además de conocer los datos, es aportar para solucionar problemas y mejorar el rendimiento de tod@s en el aula.
- Si la institución participó en las pruebas de evaluación del gobierno, solicitar los resultados de estas evaluaciones para apreciar de forma detallada los pormenores de estos procesos y poder contribuir de forma colaborativa a la solución de los problemas.

III

**BLOQUE:
PARTICIPACIÓN**



¿PODEMOS APOYAR DESDE NUESTROS AMBIENTES Y ACTIVIDADES A LA GESTIÓN DE LA CIUDAD?

En el sentido más amplio, la participación la entendemos como la posibilidad que crea un sistema para que los actores sociales podamos ser parte de la toma de decisiones, de los beneficios y de la gestión, tomando en cuenta el ejercicio de los derechos y el respeto de los mismos como configuración de una sociedad que vive en democracia y en paz. El gobierno electrónico busca desarrollar la participación y la democracia. Se busca ampliar los espacios y formas de participación ciudadana y hacer más transparentes los actos del gobierno mediante el uso intensivo de las TIC.

El principio de participación se expresa a través del articulado de los diferentes Códigos de la Niñez y la Adolescencia de diferentes países, en los que podemos encontrar el Derecho a la Participación que manifiesta que los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a expresarse libremente, a buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo, oralmente, por escrito o cualquier otro medio que elijan, con las únicas restricciones que impongan la ley, el orden público, la salud o la moral públicas para proteger la seguridad, derechos y libertades fundamentales de los demás.

Los propios gobiernos, al analizar la relación entre gobierno y ciudadanía, con el impulso de la modernización tecnológica, presentan las siguientes posibilidades:⁸

- Ejercer el derecho a participar y expresar una opinión por medios electrónicos. De igual manera, tener la posibilidad de comunicarse con autoridades e instituciones públicas a través de canales habilitados especialmente con ese fin, tales como foros, chats y otras formas virtuales de relación.
- Tener nuevas y variadas alternativas de acceso a las prestaciones de servicios de las instituciones del Estado.
- Emplear cotidianamente la firma electrónica como medio de identificación, adoptándose modalidades de este recurso según corresponda a las necesidades y particularidades de cada proceso, situación, tipo de transacción y nivel de seguridad requerido.
- Recibir atención y servicio independientemente del lugar donde se viva y se encuentre ubicado el Servicio que otorga la prestación.

⁸ Dirección General de Obras Públicas, Chile; disponible en <http://www.dgop.cl>

- Recibir atención y servicio las 24 horas, los 7 días de la semana, los 365 días del año; independientemente de los horarios de atención presencial que mantenga cada institución.
- Tener acceso a información pública o personal de forma simple, clara y transparente.
- Resolver requerimientos complejos, que involucren una o más instituciones, a través de un solo portal o acceso.
- Notificar sólo una vez sobre eventos o situaciones de vida a la institución pública que corresponda, encargándose ésta de entregar esta información al resto de las instituciones del Estado.
- Pagar o recibir dinero de las instituciones públicas de modo electrónico, para lo cual deberá ser posible realizar transacciones con un número significativo de instituciones privadas.
- Realizar todo tipo de transacciones de manera segura y obtener los servicios que se deseen de forma oportuna y con altos estándares de calidad, pudiendo tener registro posterior de todas las transacciones u operaciones que se lleven a cabo.
- Consultar información de los actos públicos del Estado que sea de interés conocer. El Estado transparentará dichos actos dejándolos disponibles electrónicamente. Siempre protegiendo la privacidad de las personas.

ACTIVIDAD 1

REVISIÓN DE LA MULTIMEDIA, BLOQUE SOBRE PARTICIPACIÓN

Objetivos:

- Despertar el interés, generar aprendizajes e inquietudes sobre participación, para la construcción de una ciudad democrática y digital.

Áreas en las que se puede incluir esta actividad:

- Lenguaje y Comunicación
- Estudios Sociales
- Cátedra de la Ciudad
- Computación e informática

Términos clave:

- Ciudad Democrática
- Gestión local junto a la población

- Derechos de los Jóvenes
- Gobierno electrónico o e-gobierno
- Ciudad Digital
- E-democracia

Introducción:

Uno de los objetivos de la educación es lograr aprendizajes significativos. Por esta razón, la utilización de recursos didácticos como la Multimedia, corresponden a un modelo educativo constructivista, activo y participativo, buscando la incorporación en los procesos pedagógicos de las TIC, asegurando un tratamiento actualizado y atractivo de temas complejos, como el gobierno electrónico, desde las instituciones educativas.

Procedimiento:

1. Organizar y concretar la participación de l@s estudiantes en un centro de cómputo, con el tiempo necesario para revisar la Multimedia y reflexionar sobre los contenidos. Es recomendable que l@s docentes revisen previamente la Multimedia y planifiquen pedagógicamente el trabajo, tomando en cuenta el acompañamiento pedagógico, las orientaciones y reflexiones conjuntas necesarias.
2. Previa la presencia de l@s estudiantes en la sala, motivar la participación y despertar el interés por el tema.
3. Ejecutar la Multimedia simultáneamente con tod@s l@s estudiantes, asegurando calidad en la imagen y buena disposición del equipo de audio. Acompañar el proceso.
4. Una vez terminada la sesión de trabajo, reflexionar sobre los contenidos, receptor las percepciones e inquietudes de los estudiantes.
5. Preparar el "terreno" para desarrollar con l@s estudiantes actividades extracurriculares en torno a los temas de la Multimedia.

ACTIVIDAD 2

PROYECTO PARA LA REGENERACIÓN DE UN PARQUE CERCANO A MI COLEGIO

Objetivos:

- Despertar interés por la realidad del entorno del colegio, y motivar la participación ciudadana en el mejoramiento de la calidad y la gestión de nuestra ciudad.

Áreas en las que se puede incluir esta actividad:

- Lenguaje y Comunicación
- Estudios Sociales
- Matemáticas

Términos clave:

- Derecho a la participación
- Trabajo colaborativo con la comunidad
- Proyecto de desarrollo comunitario
- Regeneración y embellecimiento de la ciudad
- Espacios públicos
- Interactividad con el Municipio por medio de las TICs

Introducción:

Los moradores del barrio, vecinos y población en general podemos participar en los proyectos en beneficio de la comunidad. El Gobierno Local cuenta con los medios de información y comunicación suficientes para motivar nuestra participación; es nuestro deber participar activamente.

Procedimiento:

1. Convocar a l@s estudiantes para reflexionar sobre su participación en la gestión que el Municipio desarrolla por embellecer y adecuar los espacios públicos. Comentar la iniciativa y recoger las propuestas de l@s estudiantes para fortalecer la actividad.
2. Formar grupos de 5 estudiantes (número variable). Cada grupo escoge un parque, el más cercano a la casa o al colegio. El docente explica las principales concepciones sobre "espacio público".
3. Los diferentes grupos realizan un levantamiento fotográfico del parque y de sus alrededores. Estas imágenes servirán para realizar un diagnóstico gráfico del parque, para explicar la situación en la que se encuentra la infraestructura, servicios, el componente ecológico y social.
4. En la sala de audiovisuales del colegio, los grupos presentan el diagnóstico gráfico del parque, proyectando las fotos y describiendo la situación para que todos la conozcan.
5. Después de la presentación del diagnóstico, y con la dirección del docente, el curso selecciona los espacios a ser intervenidos y elabora un pequeño proyecto de regeneración integral de cada espacio. Para esta actividad se pueden tomar ideas en gráficos de sitios de Internet. También hay que consultar el portal web del municipio para constatar qué propuestas tienen sobre parques y jardines. Para esto,

el docente motiva el ingenio y la creatividad para lograr buenas y novedosas ideas. Tod@s reciben sugerencias y opiniones.

6. De forma resumida o sucinta, los diferentes grupos ingresan al portal web del Municipio, en el espacio público destinado a los comentarios, exponen la situación del parque y la propuesta de regeneración. Se espera una respuesta para definir los siguientes pasos.

MÁS PROPUESTAS DE ACCIÓN:

- Realizar el diagnóstico y proyecto para la regeneración de un lugar o área del barrio de l@s estudiantes. Repetir el proceso anterior.
- Entrar a la página web del Municipio y realizar denuncias sobre la situación del parque o espacio público más cercano al colegio o a la casa.
- Armar en el aula un debate sobre la regeneración más reciente de un espacio público realizada por el Municipio, observar las ventajas y desventajas, así como la eficiencia y eficacia del trabajo. Contestar a la pregunta: ¿Cuál fue el nivel de participación de la ciudadanía?

ACTIVIDAD 3

E-DEMOCRACIA EN MI COLEGIO

Objetivos:

Utilizar las TICs para promover la participación masiva de los estudiantes en los procesos de toma de decisiones y electorales que se realizan en la institución educativa, generando mayor confianza en el elector, agilidad en los procesos y seguridad, a través del uso de la conectividad.

Áreas en las que se puede incluir esta actividad:

- Computación e informática
- Lenguaje y Comunicación
- Estudios Sociales
- Matemáticas

Términos clave:

- Democracia
- E-democracia
- Conectividad
- Espacios virtuales de participación
- Votación electrónica

Introducción:

La e-democracia es un instrumento que permite participar en diferentes procesos. En la mayoría de los casos las personas participan sin más interés que el de ejercer el derecho que les otorga el vivir en democracia. Al votar en una elección, contar con la conectividad es una experiencia positiva en la que los ciudadanos adquieren mayor participación y los políticos asumen con mayor responsabilidad el rol que les corresponde. Estos instrumentos pueden servir para dar confianza a la ciudadanía.

Procedimiento:

1. Promover la participación de l@s delegados de diferentes cursos para formar una comisión electoral de estudiantes que organicen un proceso de votaciones por Internet. En este ejercicio es importante contar con la asesoría permanente del docente encargado del área de computación e informática.
2. Según la época en la que se encuentre el período escolar, escoger el proceso de elecciones más cercano como puede ser: gobierno estudiantil, consejo estudiantil, el/la deportista más destacado, etc.
3. La comisión de estudiantes trabaja directamente con el docente de computación para abrir un espacio virtual en la página web del colegio y colocar los nombres e información adicional, relacionada con los candidatos al respectivo proceso de designación.
4. Una vez que estamos seguros del buen funcionamiento del sistema, la comisión de estudiantes realiza una campaña para promover la participación de todos los estudiantes en la votación digital, animando para que sus compañeros voten por Internet, a través de la página web, por su candidato/a favorito/a.
5. Difundir los resultados por la misma vía o durante las reuniones en las que estén presentes todos los estudiantes del plantel educativo.

MÁS PROPUESTAS DE ACCIÓN:

- Formar grupos o comisiones para buscar por Internet experiencias o mecanismos existentes que permitan votar o hacer designaciones; pueden ser de cualquier tipo. Realizar la actividad, verificar cómo funciona el sistema, anotar detalles y aspectos de interés. Socializar en el curso los resultados de la experiencia.
- Con la ayuda del docente de computación, armar un blog que sirva como pizarra electrónica, hacer una convocatoria para que todos los estudiantes escriban un graffiti referido a un asunto coyuntural (escoger democráticamente el tema), verificar la información y socializarla.

E-GLOSARIO DE TÉRMINOS⁹

Accesibilidad: Consiste en el acceso a la información sin limitación alguna por razón de deficiencia, discapacidad o minusvalía.

Autopistas de la información: Término acuñado en 1994 por el entonces Vicepresidente de los Estados Unidos, Al Gore. Muchos analistas equiparan las autopistas de la información a Internet, la “red de redes”.

Analógico/a: Información presentada de manera secuencial y continua, tal como una onda de radio o de teléfono convencional. Se refiere de esta manera a la transmisión electrónica realizada mediante la adición continua de señales de frecuencia o amplitud variable, por ejemplo, para representar la voz humana. Un módem es el aparato que se usa para convertir la información digital del computador en señales análogas que pueden ser transmitidas por una línea telefónica.

Ancho de Banda: Cantidad de datos que puede ser enviada o recibida durante un cierto tiempo a través de un determinado circuito de comunicación.

Attachment: Archivo que se envía adjunto a un mensaje de correo electrónico. Puede contener cualquier objeto en formato digital.

Arquitectura de Información: Es una disciplina que organiza conjuntos de información, permitiendo que cualquier persona los entienda y los integre a su propio conocimiento, de manera simple.

Banda ancha: Hace referencia a una gran velocidad de transmisión, como la obtenida a través de un sistema ADSL. Además, el término se refiere a la característica de cualquier red que permite la conexión de varias redes en un único cable. Para evitar las interferencias en la información manejada en cada red, se utilizan diferentes frecuencias para cada una de ellas.

Certificado digital: Documento electrónico mediante el cual una autoridad certificadora acredita que el propietario de éste es quien dice ser. Se utiliza para validar a los participantes en un proceso de comercio electrónico.

⁹ Disponible en http://www.usando.info/main_file.php/us_dicc/

Ciberespacio: Término creado para describir el mundo de los computadores y la sociedad creada en torno a ellos. Es el territorio imaginario que hay al otro lado de la pantalla del computador y en el que se pueden visualizar programas, datos y otros elementos. En argot de Internet se podría decir que es el “área” por la que viajan los usuarios de computadores cuando “navegan” a través de una red. La palabra fue inventada en 1994 por William Gibson.

Chat: Charla, servicio de comunicación simultánea que permite que los usuarios de Internet se comuniquen directamente, y en tiempo real, mediante el teclado del computador. De ahí que se diga que los internautas “chatean” cuando intercambian mensajes instantáneamente por este medio. En sus principios sólo se podía hacer en forma escrita, pero ahora también incluye audio y video.

Chat Room: Sala de Charla, lugar virtual de la red donde los usuarios se contactan con otras personas para conversar.

Código abierto: En referencia al software que para ser utilizado no requiere el pago de derechos de autor, puesto, que éste los cede a la comunidad de usuarios.

Correo electrónico / e-mail: Aplicación que permite tener un servicio de comunicaciones para el intercambio y almacenamiento de mensajes digitales enviados desde cualquier parte del mundo.

Comunidad Virtual: Grupo de usuarios de Internet que crean un espacio de interés común para desarrollar proyectos, intercambiar información, establecer foros de discusión, publicar boletines e intercambiar experiencias y recursos.

DHTML: Sigla de Dynamic HTML o HTML dinámico, tecnología que permite dotar a las páginas web de mayor interactividad a través de efectos especiales y animaciones entre otros medios. DHTML integra las tecnologías: HTML tradicional, CSS, DOM y scripts.

Dirección IP: Dirección de protocolo de Internet, la forma estándar de identificar un equipo que está conectado a Internet, de forma similar a como un número de teléfono identifica un aparato de teléfono en una red telefónica. La dirección IP consta de cuatro números separados por puntos, en que cada número es menor de 256; por ejemplo 64.58.76.178. Dicho Número IP es asignado de manera permanente o temporal a cada equipo conectado a la red.

E-book: Versión electrónica de un libro impreso, que puede ser leída mediante un computador personal o un aparato lector diseñado para ese efecto. Habitualmente se adquieren los eBooks a través de sitios que ofrecen el archivo para bajarlo desde Internet.

E-comercio: Toda transacción de compra, venta o intercambio de cualquier producto o servicio a través de medios digitales.

E-gobierno: Gobierno electrónico se define como el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para mejorar los servicios y la información ofrecidos a los ciudadanos; aumentar la eficiencia y eficacia de la gestión pública e incrementar la transparencia del sector público y la participación de la ciudadanía.

En línea: On-line. Traducción literal del término "On-line", que indica que la aplicación o el sistema permanece conectado a otro computador o a una red de computadores.

E-zine: Electronic Magazine, Revista Electrónica. Cualquier revista producida sólo para su difusión por medios digitales, ya sea mediante páginas web o correo electrónico.

Firma Digital: Es un mecanismo tecnológico que permite identificar al usuario cuando realiza trámites a través de Internet o redes cerradas.

Fibra óptica: Sistema de transmisión que utiliza fibra de vidrio como conductor de frecuencias de luz visible o infrarrojas. Este tipo de transmisión tiene la ventaja de que no se pierde casi energía pese a la distancia (la señal no se debilita) y que no le afectan las posibles interferencias electromagnéticas que sí afectan a las señales conducidas mediante la tecnología de cable de cobre clásica.

Firewall: Cortafuego, Escudo de protección. Mecanismo de seguridad que aísla redes locales respecto de la Internet. Impide que los usuarios no autorizados de Internet accedan a ciertos archivos del sistema. Suelen incorporar elementos de privacidad y autenticación, entre otros.

HTML: Sigla de HyperText Markup Language. Lenguaje en que se escriben las páginas web a que se accede a través de los navegadores web. Fue desarrollado en el CERN por Tim Berners-Lee.

Interactivo: Capacidad de un sistema de permitir un intercambio conti-

nuo de información entre el usuario y la aplicación, respondiendo ésta a las órdenes de aquel.

Internet: Es la red de redes. Conjunto de redes de computadores que conecta y comunica a millones de personas en todo el mundo. Es una red no comercial que nació en Estados Unidos en 1969 y está integrada por millones de computadores, llamados servidores, que comparten un lenguaje común. Los computadores personales que se conectan y consultan datos de los servidores se denominan clientes. Según la nueva versión de la Real Academia de la Lengua Española (vigésima tercera edición), Internet es una "Red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras u ordenadores mediante un protocolo especial de comunicación."

Interface: Interfaz. Conexión e interacción entre hardware, software y el usuario. Circuito electrónico que gobierna la conexión entre dos dispositivos de hardware y los ayuda a intercambiar información de manera confiable. Es sinónimo de Puerto.

Intranet: Red interna de una organización o empresa que utiliza tecnología Web. Debido a que no es una red abierta, no está disponible para quienes no pertenecen a la organización.

Mailing List: Lista de personas interesadas en un tema concreto mantenida por un host determinado, de manera que una nota dirigida a la lista es distribuida automáticamente a todos los inscritos.

Motores de Búsqueda: Programas que rastrean información de distintas bases de datos y de servidores, manteniéndola actualizada. Ellos ofrecen formas de búsqueda de documentos por palabra o categoría.

Módem: Acrónimo que significa modulador/demodulador. Designa al aparato que convierte las señales digitales en analógicas y viceversa, y que permite la comunicación de dos computadores a través de la línea telefónica.

Página Web: Archivo o unidad básica de información en la red que se construye con lenguaje HTML. No tiene un límite en cuanto a su dimensión y se accede a ella a través de su dirección específica o de un enlace. Es visible en un browser o programa cliente WWW.

Password: Contraseña. Conjunto de caracteres que permite acceder

a un determinado contenido en la red o que sirve para discriminar el acceso de los usuarios.

Portal: Sitio web que ofrece múltiples prestaciones y servicios con diferentes canales temáticos y secciones de noticias, enlaces de interés, foros, etc. Su objetivo es convertirse en la página referencia del mayor número de navegantes posible para captar un gran tráfico. Algunos de ellos son Yahoo, Terra, etc. También se les denomina portales “horizontales” (en contraposición a portal vertical) por ofrecer contenidos de varias áreas.

Protocolo: Conjunto de normas y/o procedimientos para la transmisión de datos que ha de ser observado por los dos extremos de un proceso comunicacional (emisor y receptor). Estos protocolos “gobiernan” formatos, modos de acceso, secuencias temporales, etc.

Server o Servidor: Computador que contiene una configuración necesaria para ser reconocido como parte de la red Internet. Adicionalmente, se llama así a los sistemas que proporcionan recursos, como servidores de archivos y de nombres, y resuelve las peticiones emanadas desde los programas llamados clientes. Un servidor también es aquel computador que contiene dichos programas.

Sitio Web: Conjunto de páginas HTML visibles permanentemente en Internet. Cada sitio web se identifica mediante una dirección (URL), que es la de la página principal o portada. Siguiendo los enlaces que se encuentran en la portada, se pueden visitar todas las páginas.

Webcam: Cámara conectada a una página WEB a través de la cual los visitantes pueden ver imágenes normalmente en directo.

Webmaster: Persona encargada de la administración y mantenimiento de un sitio web.

BIBLIOGRAFÍA

- ANELLO, Eloy “Estrategias Educativas para el aprendizaje activo”. Convenio Unidad Técnica EB-PREDEC – Universidad Nur 1998. Quito.
- CENAISE “Estrategias educativas para el aprendizaje activo”. Programa de Licenciatura en Educación Básica, Convenio UNACH-CENAISE 2003 Quito.
- CENAISE. Informe técnico final del proceso de validación, sobre los materiales educativos: CD Multimedia y Guión sobre Derechos, Participación y Gobierno Electrónico. Proyecto IFAP. Quito. Junio 2008.
- Experiencias andinas de gobierno electrónico. La problemática de la participación ciudadana. http://www.flacso.org.ec/docs/gob_electronico.pdf.
- KOLB, David. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Reforma Curricular Consensuada del Ecuador, los ejes transversales como parte del currículum. 1996.
- OREALC/UNESCO, RED INOVEMOS, Área temática sobre Democracia y Ciudadanía. www.redinnovemos.org. Acceso 1/10/09.
- SALVADOR, Miquel, “Gobierno electrónico y gobiernos locales”. <http://www.clad.org.ve/>. Acceso 29/09/08.
- Redes tecno-sociales en Bogotá: El sector educativo y el fomento de la participación desde las TICs. <http://www.cibersociedad.net/congres2006/>. Acceso 30/09/08.
- Universidad Externado de Colombia, Guía de gobierno electrónico local. <http://www.observatics.edu.co/adminfiles/e-gobierno.pdf>. Acceso 30/09/08.
- <http://es.wikipedia.org/wiki/E-gobierno>. Acceso 29/09/08.