

Gipuzkoako  
Foru Aldundia  
Departamento de Cultura,  
Turismo, Juventud y Deportes



ORAIN  
GAZTEAK

**KULTURA  
DIGITAL@**

**JÓVENES EN LA RED:  
NUEVAS REALIDADES,  
LENGUAJES Y DESAFÍOS**



**KULTURA  
DIGITAL@**

**JÓVENES EN LA RED:  
NUEVAS REALIDADES,  
LENGUAJES Y DESAFÍOS**

## **1 UNA NUEVA REALIDAD**

Las nuevas tecnologías están cambiando nuestra forma de vivir, trabajar y relacionarnos. Este impacto es especialmente intenso en niñ@s, jóvenes y adolescentes, por varias razones:

- No cuentan con la guía y el apoyo de personas adultas que, en muchos casos, están haciendo su propio proceso de aprendizaje y adaptación.
- El mundo de niñ@s y adolescentes está invadido por multitud de estímulos que les llegan sin ningún tipo de filtro o referencia.
- Carecen de experiencia y referentes externos a los nuevos entornos digitales para gestionar las situaciones y desafíos que se les plantean.



**KULTURA  
DIGITAL@**

**JÓVENES EN LA RED:  
NUEVAS REALIDADES,  
LENGUAJES Y DESAFÍOS**

## 1 UNA NUEVA REALIDAD

Al objeto de proporcionar a las personas jóvenes y a sus madres/padres conocimientos, criterios y apoyo a la hora de gestionar estas nuevas realidades, la DFG pone en marcha **Kultura Digital@**, con los siguientes objetivos:

- Educar y promover un uso crítico y consciente de las nuevas tecnologías.
- Romper la brecha social, de género o territorial en el acceso a la formación y el uso de las TICs.



**KULTURA  
DIGITAL@**

**JÓVENES EN LA RED:  
NUEVAS REALIDADES,  
LENGUAJES Y DESAFÍOS**

## 2 KULTURA DIGITAL@

La finalidad de **Kultura Digital@** es integrar el uso de la red y las nuevas tecnologías en el proceso de formación y desarrollo personal de niñ@s, adolescentes y jóvenes, de forma enriquecedora e igualitaria, proporcionándoles las herramientas necesarias para desenvolverse en el mundo digital.

En 2017, **Kultura Digital@** va a lanzar tres iniciativas dirigidas a sensibilizar a niñ@s, jóvenes y educadores, en los siguientes ámbitos:

- **Kode\_tu**, el mundo digital emplea lenguajes y códigos cuyo conocimiento será imprescindible por lo que l@s jóvenes los deben conocer.
- **Ciberbullying**, internet y las redes sociales se han convertido también en espacios de acoso a los que es necesario hacer frente.
- **Instant1ean**, el ocio y las relaciones personales han adquirido una nueva dimensión ante las que es necesario contar con referentes y criterios.



**KULTURA  
DIGITAL@**

**JÓVENES EN LA RED:  
NUEVAS REALIDADES,  
LENGUAJES Y DESAFÍOS**

### **3 KODE\_TU**

El lenguaje de programación (código) es un lenguaje universal, su conocimiento y dominio marcará la relación y el uso de las tecnologías.

La Comisión Europea estima que en 2020 existirán alrededor de 900.000 vacantes en el ámbito de las TIC en Europa. Ante estas previsiones, numerosos países están incluyendo en sus planes de estudio la programación (Reino Unido, Alemania, Dinamarca, Israel, Finlandia, Corea del Sur, etc.).

**Kultura Digital@** quiere favorecer el acceso de niñas, niños y adolescentes a este conocimiento, superando las posibles brechas sociales y de género, y proporcionándoles los instrumentos para desarrollar su creatividad tecnológica.

El programa Kode\_tu se desarrolla conjuntamente entre Kode Eskola, Orona Fundazioa y la DFG y está dirigido a niñas, niños y adolescentes entre 5 y 16 años.



**KULTURA  
DIGITAL@**

**JÓVENES EN LA RED:  
NUEVAS REALIDADES,  
LENGUAJES Y DESAFÍOS**

## 3.1 OBJETIVOS KODE\_TU

La programación es el nuevo idioma del universo digital y quienes lo dominen tendrán ventajas en el ámbito educativo y laboral. Kode\_tu trabaja estos conocimientos en edades tempranas con valores y objetivos transversales:

- Desarrollar una competencia multilingüe, fomentando el uso del euskera y el inglés vinculado a la tecnología.
- Romper la brecha de género, fomentando la participación y el aprendizaje de l@s niñ@s en habilidades de programación.
- Promover valores de inclusión, con la incorporación de alumn@s con necesidades educativas especiales.
- Fomento de hábitos saludables incorporando a los talleres la práctica deportiva.



**KULTURA  
DIGITAL@**

**JÓVENES EN LA RED:  
NUEVAS REALIDADES,  
LENGUAJES Y DESAFÍOS**

## **3.2 ACTIVIDADES KODE\_TU**

Kode\_tu tiene previstas distintas actividades a lo largo del año 2017:

- Campus tecnológicos, que se desarrollarán en Orona Ideo y que se iniciarán en el mes de abril, coincidiendo con Semana Santa.
- Autobús, aula móvil itinerante (colaboración Irizar), que durante el mes de julio recorrerá distintos municipios de Gipuzkoa.
- Barnetegi tecnológico en Hondarribia, durante los meses de julio y agosto, para aprender a programar en euskera e inglés.
- Talleres kode\_tu, entre septiembre y diciembre para acercar la programación y las nuevas tecnologías a distintos puntos de Gipuzkoa.



**KULTURA  
DIGITAL@**

**JÓVENES EN LA RED:  
NUEVAS REALIDADES,  
LENGUAJES Y DESAFÍOS**

## **4 PREVENCIÓN DEL CIBERBULLYING**

Los casos de Cyberbullying o acoso a través de la red ponen de manifiesto la negativa repercusión de determinados comportamientos en la vida de l@s niñ@s jóvenes y adolescentes.

Existe la demanda por parte de l@s educador@s de disponer de materiales en euskera para prevenir situaciones de acoso.

### **4.1 OBJETIVO CIBERBULLYING**

En este área, Kultura Digital@ va a ofrecer formación e instrumentos a madres/padres y educador@s para hacer frente al cyberbullying.



## 4.2 ACTIVIDADES CIBERBULLYING

- Traducción al euskera y edición de la obra de , Maite Garaigordobil, experta y profesora de la Facultad de Psicología de la UPV-EHU, que viene dirigiendo varias líneas de investigación sobre el acoso entre niñ@s y adolescentes desde 1996.

### **“Cyberprogram 2.0, Programa de intervención para prevenir y reducir el ciberbullying”.**

Este documento va a permitir identificar las situaciones de acoso en la red y plantea distintas actividades para desarrollar estrategias para hacer frente a estas conductas.

- Envío de la obra en euskera “Cyberprogram 2.0, Programa de intervención para prevenir y reducir el ciberbullying” a los centros escolares de educación secundaria de Gipuzkoa.
- Organización de charlas y talleres en diferentes comarcas y municipios de Gipuzkoa, abiertos a madres/padres y educador@s.



**KULTURA  
DIGITAL@**

**JÓVENES EN LA RED:  
NUEVAS REALIDADES,  
LENGUAJES Y DESAFÍOS**

## **5 INSTANT1EAN**

Es un programa dirigido a adolescentes (12-17 años) de Gipuzkoa para promover la adopción de conductas y valores positivos en la Red y prevenir sus posibles riesgos en la utilización de TICs.

Su finalidad es poner a disposición de las personas que trabajan o se relacionan con adolescentes información útil sobre como afrontar las situaciones que pueden darse en el uso de las redes y TICs.



**KULTURA  
DIGITAL@**

**JÓVENES EN LA RED:  
NUEVAS REALIDADES,  
LENGUAJES Y DESAFÍOS**

## **5.1 OBJETIVOS INSTANTÁNEOS**

- Diferenciar entre el mundo digital y el real.
- Verificar la información a la que tienen acceso.
- Desarrollar un punto de vista crítico con las tecnologías.
- Ofrecer pautas de comportamiento y ciudadanía en el uso de la red.



**KULTURA  
DIGITAL@**

**JÓVENES EN LA RED:  
NUEVAS REALIDADES,  
LENGUAJES Y DESAFÍOS**

## 5.2 ACTIVIDADES INSTANT1EAN

Las acciones están orientadas a ofrecer pautas de uso correcto de la red, con los instrumentos y en los espacios de uso más común. Para ello se han programado las siguientes acciones:

### CONCURSO FOTOGRÁFICO EN INSTAGRAM:

- Poniendo de manifiesto un buen uso de la red para expresarse de manera creativa, hashtags: **#instant1ean** - **#sareanONdo**.

### COLOQUIOS Y CHARLAS:

- Para adolescentes, con expertos en la materia o con personas conocidas de ámbito local (actores, artistas, de-portistas...) para que les trasladen sus experiencias positivas en las redes sociales.
- Para madres/padres y educador@s con expertos universitarios en redes sociales y TICs, se ofrecerán pautas para que l@s adolescentes hagan un uso responsable de Internet y de las redes sociales.



**KULTURA  
DIGITAL@**

**JÓVENES EN LA RED:  
NUEVAS REALIDADES,  
LENGUAJES Y DESAFÍOS**

## 5.2 ACTIVIDADES INSTANTÁNEAS

### TALLERES DE TRABAJO CON ADOLESCENTES SOBRE:

- El uso de la red y las problemáticas más comunes.
- Fotografías con el Smartphone o con el móvil.
- Edición de fotografías.
- Conocer las redes sociales: Facebook, Instagram, Snapchat...
- Cómo ser Youtuber.
- Cómo hacer un Photocall
- Etc.

### ENTREGA DE PREMIOS:

- Del concurso en Tabakalera.



**KULTURA  
DIGITAL@**

**JÓVENES EN LA RED:  
NUEVAS REALIDADES,  
LENGUAJES Y DESAFÍOS**

## 5.2 ACTIVIDADES INSTANTÁNEAS

### CALENDARIO MESAS REDONDAS:

- 18 de mayo en la Kultur Etxea de Legazpi.
- 25 de mayo en Andoain.
- 1 de junio en el gazteleku de Oñati.
- 8 de junio en Urnieta.
- 10 de junio en Tabakalera de Donostia.
- Otros (a confirmar).

Gipuzkoako  
Foru Aldundia  
Departamento de Cultura,  
Turismo, Juventud y Deportes



ORAIN  
GAZTEAK



**KULTURA  
DIGITAL@**

**JÓVENES EN LA RED:  
NUEVAS REALIDADES,  
LENGUAJES Y DESAFÍOS**



**Kode\_Eskola**