

**PROYECTO DE LEY****El Senado y Cámara de Diputados de la Provincia de Buenos Aires****sancionan con fuerza de****LEY**

**ARTÍCULO 1º:** Los y las estudiantes del sistema educativo provincial que formen parte de los establecimientos públicos de gestión estatal o privada, desde el nivel inicial hasta el nivel superior de formación docente y de educación técnica no universitaria tienen derecho a recibir Educación Digital Integral a fin de garantizar el pleno ejercicio de la ciudadanía digital en un entorno inclusivo, sin vulneraciones, que promueva el pensamiento crítico y la creatividad.

**ARTÍCULO 2º: Definiciones.** Entiéndase por Educación Digital Integral al proceso pedagógico en el que se incorporan saberes sobre el entorno digital de manera transversal así como aspectos vinculares entre los y las estudiantes en dicho entorno; buscando desarrollar y potenciar todas las capacidades del individuo, sean académicas, físicas, emocionales y sociales, bajo un enfoque de la soberanía digital, promoviendo el pensamiento crítico, la creatividad y el cuidado.

A los fines de ésta Ley se entiende por Entorno Digital al conjunto de dispositivos, plataformas, lenguajes, relaciones y tecnologías en general que incluyen las TICs, inteligencias artificiales, ecosistemas digitales de medios, aplicaciones y a las transformaciones de los modos en los cuales las interacciones, el conocimiento y la información se producen, circulan y se distribuyen con impacto en la construcción de subjetividades personales y sociales.

Entiéndase por Ciudadanía Digital a los fines de esta ley al conjunto de derechos y responsabilidades que las personas tenemos en entornos digitales, entendiendo a Internet como un espacio público, donde nos encontramos con oportunidades para el ejercicio pleno de esos derechos, pero también con riesgos de posibles vulneraciones.

Entiéndase por Soberanía Digital a la capacidad de los Estados y sus ciudadanos para ejercer su autonomía y toma de decisiones en el entorno digital.

**ARTÍCULO 3º:** Créase el Programa Provincial de Educación Digital Integral en el ámbito de la Dirección General de Cultura y Educación, con la finalidad de cumplir en los establecimientos educativos referidos en el artículo 1º

con los objetivos propuestos.

**ARTÍCULO 4º:** Los objetivos del Programa Provincial de Educación Digital Integral son:

- a) Incorporar la Educación Digital Integral dentro de las trayectorias pedagógicas a través de propuestas orientadas a la formación de la comunidad educativa;
- b) Desarrollar contenidos pedagógicos actualizados, precisos y confiables sobre los distintos aspectos involucrados en la educación digital integral;
- c) Promover actitudes críticas y responsables en el uso de dispositivos digitales y tecnologías;
- d) Prevenir los perjuicios ocasionados por el uso excesivo de pantallas;
- e) Procurar igualdad de trato y oportunidades en el ejercicio de la ciudadanía digital y en un entorno digital saludable.
- f) Fortalecer capacidades técnicas y el uso creativo de los dispositivos digitales, sus recursos y potencialidades.
- g) Implementar la formación docente y actualizada.
- h) Promover la investigación y producción de conocimiento pedagógico y didáctico para la construcción de marcos políticos que fortalezcan la soberanía digital.
- i) Informar sobre delitos informáticos y promover estrategias de cuidado ante posibles vulneraciones de derechos en entornos digitales.

**ARTÍCULO 5º: Destinatarios del programa.** Las acciones que promueva el Programa Provincial de Educación Digital Integral estarán destinadas a los y las estudiantes del sistema educativo provincial que asisten a establecimientos públicos de gestión estatal o privada, desde el nivel inicial hasta el nivel superior de formación docente y de educación técnica no universitaria.

**ARTÍCULO 6º:** Lineamientos curriculares La Dirección General de Cultura y Educación de la provincia de Buenos Aires confeccionará los lineamientos pedagógicos básicos del Programa Provincial de Educación Digital Integral con los aportes formulados por una comisión interdisciplinaria.

**ARTÍCULO 7º: Comisión Interdisciplinaria.** Los lineamientos curriculares para la Educación Digital Integral serán desarrollados por una comisión interdisciplinaria conformada por la Subsecretaría de Salud Mental, Consumos problemáticos y Violencias de la provincia de Buenos Aires, el Ministerio de Mujeres y Diversidad, el Instituto Cultural, el Ministerio de Ambiente y organizaciones de la sociedad civil que trabajen en la materia, todo

ello bajo la coordinación de la Dirección General de Cultura Educación, la que se dará su propia metodología de trabajo y tendrán el propósito de elaborar documentos orientadores preliminares.

Asimismo, la Comisión Interdisciplinaria deberá sistematizar las experiencias ya desarrolladas por los municipios y aportar una propuesta de materiales y orientaciones que puedan favorecer la aplicación del programa.

**ARTÍCULO 8º: Acciones educativas.** Las instituciones educativas garantizarán la realización obligatoria, a lo largo del ciclo lectivo, de acciones educativas en los establecimientos escolares, para el cumplimiento del Programa Provincial de Educación Digital Integral.

**ARTÍCULO 9º: Jornadas para la comunidad educativa.** Las instituciones educativas de la provincia de Buenos Aires con apoyo del Programa, deberán organizar jornadas de sensibilización y formación para las familias de la comunidad educativa a fin de ser informadas y contar con herramientas actualizadas para abordar los efectos negativos del uso de pantallas, promover estrategias de cuidado, prevenir delitos informáticos y vulneraciones de derechos en entornos digitales. Asimismo encontrar espacios de reflexión a fin de potenciar capacidades y concientizar sobre el ejercicio pleno de la ciudadanía digital.

**ARTÍCULO 10:** El Poder Ejecutivo provincial reglamentará la presente ley en un plazo de 180 días contados a partir de la fecha de su sanción.

**ARTÍCULO 11:** Comuníquese al Poder Ejecutivo.

## FUNDAMENTOS

Se somete a consideración de este Honorable Cuerpo el presente proyecto de ley el cual fue elaborado de conformidad con las previsiones de los Pactos Internacionales de Derechos Humanos con rango Constitucional y en atención al resguardo que los mismos brindan a las infancias y adolescencias, la Constitución Nacional, la Constitución de la Provincia de Buenos Aires, la Ley de Protección de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes 26.061, y la Ley de Educación Provincial 13.688.

A los fines de abordar el presente proyecto se ha revisado bibliografía que ahonda en temáticas como la caracterización de una etapa del sistema global entramada en el entorno digital, donde nuestra huella digital se convierte en uno de los principales insumos de la economía mundial; la no neutralidad de las redes sociales y las inteligencias artificiales; la construcción de las identidades digitales; la intencionalidad en el diseño de medios,

plataformas y redes para que éstas capten la atención de los usuarios y cómo se han modificado conductas y originado compulsiones; y los desafíos y controversias que esto representa a la hora de diseñar políticas de Estado.

Es sabido que las tecnologías de la información tienen el potencial de transformar la educación al ofrecer acceso a recursos pedagógicos, fomentar la colaboración y motivar a los estudiantes. Antecedentes a este proyecto políticas públicas de acceso a la conectividad e inclusión digital, como el programa “Conectar Igualdad Bonaerense”, efectivo en achicar la brecha y en el aggiornamiento del sistema educativo, además de resolver parcialmente el problema del analfabetismo digital.

En contraparte, es conveniente considerar que varios estudios en el contexto post-pandémico identificaron como problemático al uso de dispositivos en las instituciones educativas y que a partir de estas mediciones se ha originado lo que se conoce como “oleada de regulaciones”, un conjunto de normativas que regulan y limitan el uso de dispositivos en instituciones educativas, principalmente en la Unión Europea. Sin embargo, resulta imperioso resaltar que toda regulación es planteada ex-post cambios sociales, culturales y económicos que la hegemonía de las tecnologías de la información trajo, así como es planteada ex-post al uso masivo de estas en ámbitos académicos y no académicos y la medición de las consecuencias de su incorporación en los procesos pedagógicos, y es por eso que estas normativas resultan meramente paliativas de un problema específico en los resultados de estudios sobre rendimientos académicos y no abordan nuestras relaciones en el entorno digital de forma integral.

En este sentido, el ensayista Geert Lovink plantea que *“es el momento crucial para que la teoría crítica recupere el territorio perdido y produzca un cambio de las estadísticas cuantitativas y el mapeo de los efectos cualitativos más desordenados, más subjetivos, pero en conjunto más profundos, los efectos incompatibles de este ubicuo formato de lo social... Necesitamos llevar la crítica de internet más allá de la regulación normativa del comportamiento y politizar la ansiedad de los jóvenes y sus adicciones y distracciones particulares”* (Lovink G., 2019)

El Estado debe ser impulsor de cambios más allá de garantizar la infraestructura necesaria para el despliegue de la economía digital, a través de la obra pública o políticas como el programa mentado. En “La silicolonización del mundo”, el autor Eric Sadin ofrece una visión crítica y descriptiva de la evolución de esta economía digital, planteando que: *“Los fenómenos de lo real son capturados en su misma fuente y medidos de inmediato abriendo un horizonte virtualmente infinito de funcionalidades. La extensión de los sensores sobre nuestras superficies corporales domésticas y profesionales, cruzada con la potencia de la inteligencia artificial, constituye el horizonte industrial de nuestra época y de la tercera década del siglo XXI... No hay límite a la puesta en datos del mundo y a los usos de ello que se podría concebir: “¿Hay algo más perfumado, más chispeante, más embriagador, que lo posible?”. Vivimos un tiempo eufórico de una economía digital en pleno despliegue destinada a monetizar cada circunstancia espacio-temporal singular. Porque lo que se denomina como “economía del dato” aplicada a largo plazo a todos los fenómenos del mundo y de la vida, es inagotable. Lo que ilumina descaradamente este modelo y lo que hace que haya un entusiasmo planetario respecto de él es la constatación de los límites estructurales del crecimiento.”*

Entonces, el Estado invierte recursos en masificar el acceso más siendo funcional a intereses corporativos de las empresas de tecnologías, garantizando mayor cantidad de usuarios cuya actividad se monetiza, sin obtener ningún tipo de retorno, incluso cuando los costos del sector se dieran a la baja y el precio

al que accedemos no. El Doctor en Ciencias de la Información Martín Becerra, expone los puntos que permitieron el despliegue de la “revolución digital” en términos generales:

- La información se convierte en insumo y en factor cardinal en la reestructuración de los procesos productivos: las actividades de info-comunicación introducidas en los procesos productivos han cambiado el modo en cómo se elaboraban bienes y servicios del conjunto de los sectores de la economía (no sólo los relacionados con las industrias de información y comunicación).
- El costo de producción, procesamiento y transmisión de la información a escala industrial y masiva es considerablemente menor en los albores del siglo XXI que durante todo el siglo anterior. Sin embargo, ello no implica que el costo del acceso disminuya en forma proporcional.
- Se incrementa exponencialmente la capacidad de producir, procesar, almacenar y enviar volúmenes cada vez mayores de información: la digitalización de los paquetes info-comunicacionales permite soñar con la perspectiva de eliminar, como condicionantes de relevancia, la capacidad de producción, almacenamiento, emisión o recepción de información.

Si bien es fundamental que el Estado garantice la infraestructura necesaria para promover acciones que achiquen la brecha digital, también es preciso que se desarrollen propuestas programáticas integrales en materia de cultura y educación.

En esencia, este proyecto de ley somete a discusión el hecho de que así como las tecnologías de la información fueron y son utilizadas como herramientas en los procesos educativos y el Estado impulsor de su incorporación, es posible que los procesos educativos sean una herramienta para mejorar nuestra relación con las tecnologías, bajo el enfoque de la soberanía digital y la salud integral.

En el Congreso Educativo Nacional que dio lugar en la Universidad Nacional de Buenos Aires, Cristina Kirchner lo planteó como la necesidad de una nueva ética digital: *“nuestros pibes y pibas son consumidores digitales, nosotros tenemos que prepararnos, preparar al colegio para que convierta a esos consumidores en creadores, productores y desarrolladores digitales, de manera tal que puedan desarrollar una Economía Digital”*.

Teniendo en cuenta la masividad del uso y el acceso, las oportunidades que esta industria puede representar en este momento histórico, dada nuestra dotación de recursos estratégicos para el desarrollo de la misma y los riesgos a los que la mayoría de los usuarios estamos sujetos, resulta imprescindible que la educación tome el rol de direccionar toda esa actividad que realizamos como usuarios, hasta ahora pasivos, a un lugar impregnado de conciencia y conocimiento sobre el funcionamiento e impacto de los modelos computacionales ejecutados y la propaganda que estos mismos difunden, lo cual significa *“observar cómo esta une a los medios, la cultura y los complejos de identidad en un desenvolvimiento cada vez mayor, vinculando género, estilo de vida, moda, marcas y chismes de celebridades con noticias de la radio, la televisión, las revistas y la web y reconociendo que todo está impregnado de los valores empresariales del capital de riesgo y la cultura startup, valores que llevan consigo un lado sombrío de disminución de las condiciones de vida y creciente desigualdad”* (Lovink G., 2019).

Es de suma importancia abordar los desafíos y seguir estrategias efectivas para maximizar los beneficios y minimizar e identificar los efectos negativos y sus razones de fondo que estos tienen cuando, por ejemplo, su utilización puede derivar en una adicción que atente contra la salud integral de los individuos, más aun considerando que *“lo que nos parece convincente (es decir, el factor que capta la atención de los usuarios) no es*

*la performatividad de las interfaces en sí mismas si no que lo que atrae es lo social y el flujo interminable”* (Lovink G., 2019) y de esta manera se contextualizan de forma más precisa las alteraciones negativas en los vínculos y las distracciones en el aula.

En este sentido, también es menester que se desarrollen políticas públicas para la adopción de hábitos de autorregulación en cuanto al tiempo de uso y la calidad del mismo, entendiendo y aplicando los conceptos de bienestar digital y ciudadanía digital.

Por todo lo expuesto es que se aconseja la aprobación del presente proyecto de ley.