

DIGITALITZA'T

Un programa de LAS NAVES per a reduir la bretxa digital

L'escletxa digital

El desenvolupament d'internet a partir dels anys 90 juntament amb el ràpid desenvolupament, en aquestes dues últimes dècades, d'algunes tecnologies, està tenint un impacte considerable en la societat actual. Ningú pot negar que l'ús d'internet i de les noves tecnologies està transformant la forma en la qual s'estableixen i mantenen les relacions personals, la manera en la qual usem els recursos per a realitzar activitats diàries tals com comprar béns i serveis, la forma d'informar-nos, de pensar i de viure.

Tenint en compte que els canvis tecnològics als quals es fa referència estan en el centre de les transformacions socials, l'absència d'accés a les mateixes pot marginar potencialment a les persones o grups que no tinguen accés a elles. Així, aquelles persones que no tenen ni habilitats ni el coneixement per a usar aquests nous recursos estan en una clara situació de desavantatge enfront d'aquelles persones que sí compten amb habilitats per a fer-ho.

Per a explicar aquesta situació, a la fi dels 90 sorgeix el concepte de bretxa digital que distingeix entre “aquells que tenen accés a internet i que poden fer ús dels nous serveis oferits per la World Wide Web i aquells que estan exclosos d'aquests serveis” (EUROSTAT, 2016). En 1997, Paul Gilster va definir l'alfabetització digital com “la capacitat d'entendre i utilitzar la informació en múltiples formats en un ampli rang de recursos quan és presentada a través d'ordinadors”. Quasi deu anys després, la definició segueix tenint tota la seua validesa. No obstant açò, la seua interpretació s'ha fet més i més complexa pel grau d'implantació de les Tecnologies de la Informació i la Comunicació (TIC) en la nostra vida quotidiana. A més, aquesta profunditat d'implantació ha comportat l'entrada en un cicle d'apropiació de la tecnologia que comporta la demanda de noves funcionalitats, novetats que hauran de tornar a incorporar-se a la vida quotidiana, i que al seu torn implicaran noves necessitats de funcionalitats, i així successivament.

La bretxa digital és probablement un dels primers conceptes amb els quals s'inicia la reflexió al voltant dels impactes que generen les tecnologies d'informació i comunicació (TIC) en la societat. En aqueix sentit, la bretxa digital està basada en aspectes d'accés però també en els relacionats amb l'ús de les TIC. Per açò, la teoria sociològica que investiga sobre el tema planteja tres tipus de bretxa digital:

1. La d'**accés**, basada en la diferència entre les persones que poden accedir i les que no a les TIC.
2. La d'**ús**, basada en les persones que saben utilitzar-les i les que no.
3. Les de la **qualitat de l'ús**, basada en les diferències entre els mateixos usuaris.

D'acord amb aquests tres factors entenem per bretxa digital “la separació que existeix entre les persones que utilitzen les TIC com una part rutinària de la seua vida diària i aquelles que no tenen accés a les mateixes i que, encara que les tinguen, no saben com utilitzar-les”. Així, la bretxa digital pot ser entesa en termes de la desigualtat d'oportunitats que existeix per a accedir a la informació, al coneixement i l'educació mitjançant les TIC.

Ha de quedar clar, però, que la bretxa digital no es relaciona només amb aspectes exclusivament de caràcter tecnològic sinó que és un reflex d'una combinació de factors socioeconòmics i, en particular, de limitacions i falta d'infraestructura de telecomunicacions i informàtica (I. Martínez i A. Serrano, 2003). Aquesta bretxa suposa, per tant, una relació desigual entre els diferents col·lectius de la població en relació a l'accés a la Societat de la Informació, establint dos grups

diferenciats que són els inclosos o exclosos en funció de l'accés a un ordinador i a internet, desagregats per edat, sexe, nivell d'estudis, etc.

És fonamental fer esment al que els investigadors criden la segona bretxa digital. Aquest concepte fa referència al desigual ús que fan els homes i les dones de les Tecnologies de la Informació i la Comunicació. A més dels aspectes relacionats amb l'accés, la segona bretxa digital també es planteja les diferències en els usos i habilitats que, en relació amb la tecnologia, fan de manera diferent homes i dones (C. Castanyer, 2008).

Si bé no contem amb dades precises respecte el que ocorre en aquest respecte a la ciutat de València, el Digital Economy and Society Index¹ (DESI) ens fa veure que està passant al conjunt de l'Estat Espanyol. Segons els resultats de l'estudi (2017) pel que fa a la Connectivitat o lo que podria traduir-se com les possibilitats d'accés, Espanya ha aconseguit progressos significatius, gràcies sobretot al gran augment de les connexions ràpides de banda ampla fixa. La cobertura de la banda ampla de nova generació està bastant per sobre de la mitjana de la UE, com també ho està la xarxa 4G. No obstant això, encara que cada vegada una major part de la ciutadania està connectada, el seu nivell de competències digitals és encara inferior al de la mitjana de la UE.

Per què reduir la bretxa des de Las Naves

Las Naves és una entitat municipal, dependent de l'Ajuntament de València, que té encomanada la tasca de promoure la innovació urbana amb una clara aposta per les persones. Amb açò cerca millorar, directa o indirectament, la vida de les ciutadanes i ciutadans de València. Per a aconseguir-ho, des de Las Naves s'impulsen una sèrie d'activitats, que contenen components abans no desenvolupats ni testats, entre les quals es troben el Col·lab, les Xarxes d'Innovació i els Projectes d'Innovació.

Per a poder arribar a transformar i millorar la vida de la ciutadania cal incidir, així mateix, en les polítiques públiques municipals, en el que Las Naves juga un paper clau a l'hora d'introduir novetats en l'acció del govern local.

Entre les múltiples funcions de Las Naves està la de generar coneixement i la de fomentar la innovació, a través de l'execució dels projectes pilot, elements summament necessaris per a donar solució als grans reptes que enfrontem com a ciutat i com a societat.

Per la seua banda, l'Ajuntament necessita de noves i actualitzades aproximacions a la innovació amb vista a afrontar els nous desafiaments, per al que aquests exemples podrien servir com a elements de reflexió i d'anàlisi per a actuacions presents i futures.

En eixe sentit, una vegada identificat com a problema allò referent a la bretxa digital entenent la importància que el coneixement de les noves tecnologies té sobre la societat actual i futura cal que es busquen sol·lucions que puguen ser d'utilitat per tal de generar un impacte positiu en la reducció de l'esclletxa digital existent.

¹ L'índex d'economia digital i societat (DESI) és un índex compost que resumeix uns 30 indicadors rellevants sobre el rendiment digital d'Europa i fa un seguiment de l'evolució dels Estats membres de la UE, en cinc dimensions principals: connectivitat, capital humà, ús d'Internet, integració de tecnologia digital, Serveis Públics Digitals.

Digitalitza't

Digitalitza't és el nom amb el que s'ha batejat el programa que té per objectiu explorar alternatives per a contribuir a la reducció de la bretxa digital a València. Concretament es busca contribuir a la reducció de la bretxa digital en les seues acepcions referent a l'ús i a l'accés respecte de les Tecnologies de la Informació i la Comunicació.

Per tal d'assolir el nostre objectiu ens plantejem una sèrie d'activitats orientades a aquells col·lectius susceptibles de partir l'exclusió digital i els seus efectes. Concretament hem orientat les nostres activitats per tal de provar sol·lucions que ajuden a aquelles persones que per qüestions generacionals i educatives no fan un ús actiu i àgil de les TIC així com també a aquelles xiquetes i xiquets que per qüestions, fonamentalment socioeconòmiques, tenen dificultats per accedir i utilitzar de manera avançada les TIC.

Per això, en termes generals, les diferents activitats es centren en la promoció de la cultura "maker" com a eina instrumental així com també tenen un caràcter educatiu i orientat a diferents col·lectius als quals pot afectar la bretxa digital.

Així, Digitalitza't compta amb tres activitats o subprogrames: Acompanyament Digital, Coder Dojo i Xarrades Digitals orientades a la formació oberta a mares i pares, i al públic en general, respecte a seguretat en la xarxa i control de l'ús de les TIC en xiquetes i xiquets.

Acompanyament Digital

Aquesta activitat està dirigida a persones majors i altres col·lectius en risc d'exclusió tecnològica que, en principi, no compten amb habilitats en el maneig de tecnologia. Es tracta de persones sense experiència informàtica i que desitgen introduir-se en el món digital. El propòsit d'aquesta activitat és ensenyar els conceptes fonamentals de la informàtica personal perquè puguen ser aplicats a diverses situacions de la vida real.

Les sessions d'Acompanyament tenen una durada d'hora i mitja durant 30 setmanes entre els mesos de setembre i juny.

Els continguts d'aquest taller pretenen potenciar les següents àrees de competència digital: cerca, filtrat i gestió de la informació, continguts de Gdrive, edició vídeo, edició imatges, blogs, webs i comunicació a xarxes socials, emails, videoconferències. A més s'inclouen continguts de seguretat, privadesa i dades personals.

Coder Dojo

Està pensada com un espai setmanal per a l'aprenentatge de la programació software orientat a xiquetes, xiquets i joves. Cal tenir en compte que Coder Dojo és una iniciativa sense ànim de lucre nascuda a Irlanda en 2011, que promou el desplegament de clubs de programació, on els xiquets i xiquetes, xiques i xics d'entre 7 i 17 anys), aprenen a programar en un entorn obert i informal, d'acord als seus propis interessos, i seguint el seu ritme d'aprenentatge.

Els clubs són organitzats i gestionats per voluntaris i voluntàries (coneguts com *champions*), i compten amb la participació de mentors, persones amb coneixements de llenguatges i eines de programació, que desinteressadament dediquen part del seu temps lliure per a guiar als participants en l'aprenentatge de les diferents disciplines, i llenguatges informàtics.

Es parteix d'una filosofia en la qual més important que el què és el com. Les sessions no parteixen d'un mètode formal d'ensenyament, i per tant els xics i xiques poden aprendre d'acord als seus interessos, centrant-se en les disciplines que més els agraden. Allò més important és que realment qui assistisca ho faça per pròpia motivació, i trobe un camp sobre el qual investigar i desenvolupar-se. En tot cas, els xiquets i xiquetes requereixen del suport de mentores i mentors que tinguin experiència en eixe llenguatge. Habitualment s'aprèn Scratch, HTML, Javascript, App Inventor, Python, o Processing. També programació en Arduino i robòtica, de manera més esporàdica.

Els tallers, més enllà de l'aprenentatge de coneixements concrets, es basen en els següents principis i valors:

1. Que les xiques i xics desenvolupen la capacitat i la motivació per a dur a terme aquells projectes que ideen per sí mateix.
2. Aprenguen a enfrontar-se als problemes que els van sorgint en el desenvolupament del seu projecte.
3. Treballen en equip.
4. Aprenguen a dividir els problemes en parts més manejables, a investigar alternatives i a elaborar prototips.
5. Promouen la creativitat i la imaginació recalcant la cultura de l'esforç.

En general, les xiques i xics han d'acudir en companyia dels seus pares i mares, així que aquests també poden col·laborar activament amb l'organització, sempre tenint en compte que els protagonistes són les menudes i menuts.

Xarrades digitals

Les xarrades digitals són un espai de debat i reflexió envers com afecta l'ús de les noves tecnologies a les nostres vides. En el marc d'aquesta activitat es preveu l'organització de diferents trobades en les quals es compta amb persones expertes en determinades matèries relatives a la seguretat en la xarxa, la pròpia esletxa digital de gènere, control parental de l'ús de les noves tecnologies, els nous conflictes laborals i familiars arran de la irrupció de les Noves T e c n o l o g i e s , e t c .

Les xarrades digitals es tradueixen en trobades que tindran lloc de manera puntual els dissabtes de vesprada a Las Naves. S'adrecen a la població en general i busquen respondre a les inquietuds de diferents col·lectius respecte a la influència de les TIC en les nostres vides i els nostres hàbits. Per això, tot i que baix un format obert i dinàmic, es contarà amb expertes i experts en les matèries a tractar per tal que puguin ajudar-mos a comprendre el fenomen a la vegada que ens aporten eines per tal d'adaptar-nos a ell.

Com ho fem

Per poder desenvolupar totes aquestes activitats Las Naves ha suscrit un conveni de col·laboració amb Bylinedu, una entitat sense ànim de lucre que es constitueix per tal de convertir-se en un agent de canvi en la societat digital, fomentar vocacions tecnològiques, visibilitzar la potencialitat de la tecnologia digital en l'aprenentatge, l'ocupació i la inclusió digital. La principal raó de ser de Bylinedu té que veure amb la seua voluntat per contribuir a la integració i el desenvolupament sociocultural de col·lectius amb dificultats d'accés a entorns digitals. Per això organitzen activitats d'alfabetització digital i innovació educativa.

Bylinedu està formada per professionals, docents, estudiants i voluntaris, enamorats de l'ús de les aplicacions digitals i la programació, convençuts del poder integrador que tenen en la societat actual.

Així, mentre que Bylinedu s'encarrega de la implementació dels tallers que corresponen a les sessions d'Acompanyament digital i Coder Dojo posant als seus col·laboradors i els seus coneiximents al nostre servei.

Per la seua part, Las Naves s'encarrega de la gestió administrativa del programa, de la comunicació i de la definició de les línies temàtiques envers les quals, s'organitzen les xarrades digitals. A més a més Las Naves posa a disposició del programa els equips i els espais disponibles per tal que es puguin executar de forma adequada.

Criteris de selecció dels participants

Si bé cada una de les activitats s'adreça a un col·lectiu diferent, s'han establert una sèrie de criteris de selecció per a l'Acompanyament Digital i Coder Dojo. Per contra, les Xarrades Digitals seran obertes a tota aquella persona que desitge assistir. Paga la pena recordar ací que aquest programa té la voluntat de reduir l'escletxa digital, raó per la qual cal adreçar-se a aquells col·lectius que més la pateixen i per això aquests criteris i no altres.

Així, els criteris que s'han establert per tal de poder provar l'eficàcia dels tallers d'Acompanyament Digital són els següents:

- Residir a València ciutat
- Tenir més de 50 anys en amunt.
- Per tal de lluitar contra l'escletxa digital de gènere i per garantir la paritat, el 50% de les assistents han de ser dones així que, es prioritzarà aquest criteri per damunt de l'ordre d'inscripció.
- Es considerarà positivament que les persones interessades siguen residents al barri del Grao i els Poblatos Marítims.

En el cas de Coder Dojo els criteris són els següents:

- Residir a València ciutat
- Tenir entre 7 i 17 anys
- Per tal de lluitar contra l'escletxa digital de gènere i per garantir la paritat, el 50% de les assistents han de ser dones així que, es prioritzarà aquest criteri per damunt de l'ordre d'inscripció.
- Es considerarà el fet que les xiquetes i xiquets siguen residents al barri del Grao i dels Poblatos Marítims.
- També es tindrà en compte la situació laboral de les mares i pares.

Els resultats

Com la resta de projectes que s'impulsen des de Las Naves, Digitalitza't té un caràcter temporal i experimental. A més, serà objecte d'una avaluació que es realitzarà una vegada hagen conclós les activitats que estan previstes. Amb l'avaluació es busca observar el impactes que el programa ha generat per tal de permetre un estudi més profund al voltant de les possibilitats de ser replicable i ampliable a altres barris o districtes de la ciutat.

L'avaluació estarà basada en l'estudi del comportament d'una sèrie d'indicadors que permetran observar de manera objectiva com evoluciona el comportament de les variables d'estudi al llarg del desenvolupament del projecte.

Alguns dels indicadors d'impacte que es van a usar per a comprobar els resultats del programa són els que apareixen en la següent tabla:

ACTIVITAT	INDICADOR
Acompanyament Digital	% de participants que s'adapten a los criteris de selecció (dones, residents al barri, grups d'edat)
	Nombre mitjà d'aplicacions (whastapp, facebook, twitter, correo, skype, etc.) que aprenen a usar els assistents al programa.
	Usos de les TIC que fan els assistents abans i després de participar en el programa.
	Nonbre de contactes amb les persones properes mitjançant les TIC abans i després de la participació en el programa.
	% de participants que utilitzen las aplicacions per a buscar activitats d'oci alternatiu.
Coder Dojo	% de participants els pares dels quals estan desocupats
	% de participants les mares dels quals estan desocupades
	% de participants que tenen tant a pare com a mare desocupats
	% de participants que no tenen accés a internet a sa casa
	% de participants que no tenen equips informàtics (tablet i/o ordinador) a sa casa.
	% de participants residents en barris perifèrics (Orriols, Torrefiel, Benicalap, La Luz, Natzaret, Cabanyal, Malvarrosa, el Grao, Sant Marcellí)
Xarrades Digitals	Nombre mitjà de participants a les xarrades
	Nombre mitjà de pares
	Nombre mitjà de mares
	Distribució per districtes i barris de residència de les persones assistents
	Nivell formatiu de les persones assistents
	Situació laboral de les persones assitents
	Nivell formatiu de les persones assistents



Quan ho fem

Les activitats tenen lloc entre els mesos de setembre i juny coincidint amb el període escolar. Els períodes de descans també coincideixen amb les vacances escolars.

Generalment, les activitats d'Acompanyament Digital tenen lloc els divendres de vesprada des de les 18 fins les 19:30 hores mentre que les trobades de Coder Dojo es desenvolupen els dissabtes a de 17:30 a 19:00.

Mes Dies

S	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
O	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
N	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
D	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
G	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
F	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28			
M	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
M	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
J	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

	Activitats Coder Dojo
	Activitats Acompanyament Digital

Les xarrades digitals tindran lloc els dissabtes 25 de Novembre, 27 de gener, 24 de març i 16 de maig de 18 a 19:30 hores. L'horari coincideix amb els tallers de Coder Dojo de manera que permeti als pares i mares participar de les xarrades mentre els fills estan fent altres activitats lúdiques.

Com participar

És necessari inscriure's per tal de poder participar en les activitats de Coder Dojo i Acompanyament Digital. Les inscripcions es poden formalitzar bé enviant un correu a digital@lasnaves.com o cridant per telèfon al 963 910 477 indicant el nom i cognoms de la persona que hi participarà, el document d'identitat, l'activitat a la què pretén inscriure's i un telèfon o correu electrònic de contacte.

Com que les places són limitades, fer la inscripció no garanteix plaça. Una vegada s'haja conclòs el plaç establert, Las Naves aplicarà els criteris de selecció i prioritziació establerts i comunicarà amb aquelles persones que hagen obtés la plaça. Així mateix, totes aquelles persones que no hagen estat seleccionades quedaran en llista d'espera de manera que aniran cobrint-se aquelles vacants que es produeixen al llarg del curs.

Els resultats del procés de selecció seràn publicats en la web de Las Naves.