

# NIÑEZ Y ADOLESCENCIA SEGURA EN EL MUNDO DIGITAL

Espacio de diálogo



Consejo de  
Comunicación

02 de junio de 2025

Este documento recoge reflexiones y opiniones expresadas en el Espacio de diálogo “Niñez y adolescencia segura en el mundo digital”. Dichas opiniones son responsabilidad de sus autoras y autores y no reflejan, necesariamente, la posición del Consejo de Comunicación.



César Martín  
**Presidente del Consejo de Comunicación**

Fabián Alarcón  
**Coordinador General de Promoción de Derechos del Consejo de Comunicación**

Gabriela Larreátegui  
**Directora Técnica de Promoción del Conocimiento**

**Equipo técnico, Dirección Técnica de Promoción del Conocimiento:**

- Gustavo Guerra
- Sofía Jurado
- Anastasia Valyanyuk

**Dirección de Comunicación**

Junio de 2025



Índice

- 1. **Introducción.....5**
- 2. **Objetivos.....5**
- 3. **Expositores.....6**
  - Lorena Alvarez.....6
  - Pablo Villalva.....6
  - Andrés Bedón.....7
- 4. **Extractos de ponencias.....8**
  - Presentación.....9
  - Experiencias de Educomunicación con niñas y niños comunicadores  
en la protección y promoción de sus derechos.....10
  - Competencias digitales en Ecuador.....15
  - Programación audiovisual infantil: mito, necesidad, anécdota.....21

## 1. Introducción

**Palabras clave:** libertad de expresión, niñas, niños y adolescentes, Ley Orgánica de Comunicación, pensamiento crítico, acceso a la información.

El ejercicio de la libertad de expresión y el derecho a la información son fundamentales para el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes. Reconocidos en la Constitución de la República del Ecuador, en el Código de la Niñez y Adolescencia y la Ley Orgánica de Comunicación, estos derechos forman parte del marco normativo que respalda una ciudadanía activa desde edades tempranas. Garantizar su ejercicio no solo fortalece la participación infantil y adolescente, sino que promueve sociedades más inclusivas, informadas y democráticas.

Desde una perspectiva de corresponsabilidad, diferentes actores sociales —incluidos el Estado, las familias, las instituciones educativas y los medios de comunicación— tienen un rol clave en la creación de entornos que reconozcan y fomenten la voz de niñas, niños y adolescentes. Tal como lo señala el artículo 17 de la Convención sobre los Derechos del Niño, los Estados deben asegurar que este grupo social acceda a información adecuada para su desarrollo, especialmente a través de medios de comunicación social que respeten su bienestar cultural, espiritual y moral (Naciones Unidas, 1989)<sup>1</sup>.

En este contexto, el presente espacio de diálogo busca analizar el estado actual de la libertad de expresión y el acceso a la información en la niñez y adolescencia ecuatorianas, desde un enfoque de derechos humanos y participación. Asimismo, se propone identificar estrategias prácticas que fortalezcan estos derechos en entornos familiares, escolares y mediáticos. A través de una conversación plural e intergeneracional, se espera contribuir al diseño de propuestas que promuevan la escucha activa, el pensamiento crítico y el acceso a información veraz, diversa y culturalmente pertinente, como base para una participación efectiva y segura desde la infancia.

## 2. Objetivos

- Analizar el estado actual de la libertad de expresión y acceso a la información de niñas, niños y adolescentes en Ecuador, según la Constitución de la República, el Código de la Niñez y Adolescencia y la Ley Orgánica de Comunicación.
- Promover estrategias prácticas para que familias, centros educativos y medios de comunicación fomenten derechos a la información y comunicación en niñas, niños y adolescentes. Expositores

---

<sup>1</sup> Organización de las Naciones Unidas. (1989). Convención sobre los Derechos del Niño. <https://www.ohchr.org/es/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights>

### 3. Expositores



**Lorena Alvarez**

*Radialista y académica*

Experta en derechos humanos, comunicación y participación infantil, Lorena Alvarez Garzón es docente investigadora en la UTC, con maestría o doctorado en campos afines (FLACSO, Universidad Andina). Coordina proyectos vinculados a libertad de expresión en contextos educativos y ha liderado investigaciones como “Medios comunitarios y participación adolescente en Cotopaxi”, destacando su enfoque en democratizar la voz de las infancias.

Cuenta con publicaciones en repositorios académicos, su trabajo analiza la censura implícita en escuelas rurales y promueve metodologías pedagógicas inclusivas.



**Pablo Villalva**

*Académico y experto en industrias creativas*

Director de la carrera de Comunicación en la Universidad Internacional del Ecuador. Máster de Artes en Industrias Culturales y Creativas por King’s College London, que aborda temáticas como: políticas culturales, teorías de la cultura, análisis de las industrias culturales y creativas además de la investigación sobre la diplomacia cultural en relación con los mercados culturales, la globalización y la marca lugar.

Máster en Relaciones Internacionales y Comunicación por la Universidad Complutense de Madrid y Comunicador por la Universidad Internacional del Ecuador. Profesional versátil que cuenta con una amplia trayectoria en la comunicación, en la gestión pública y en la asesoría a entidades públicas y privadas.



**Andrés Bedón**

*Comunicador y antropólogo visual*

Comunicador social y antropólogo visual ecuatoriano con una sólida trayectoria en el sector público y en proyectos culturales y educativos. Estudió Comunicación Social en la Universidad Central del Ecuador y obtuvo una maestría en Antropología Visual en FLACSO Ecuador.

Ha trabajado en instituciones como el Ministerio de Educación y la SENESCYT, donde se desempeñó como Director de Comunicación Social. Es reconocido por su participación en iniciativas como el proyecto infantil VEOVEO, el primero de su tipo en Ecuador, y El Combo de la Comunidad, centrado en el arte y el juego como herramientas de transformación social. Su perfil combina el compromiso con la infancia, el pensamiento crítico, el trabajo comunitario y una mirada sensible hacia las expresiones culturales.

#### **4. Extractos de ponencias**

**Enlace**

**Facebook:** <https://www.facebook.com/ConsejoComEc/videos/foro-ni%C3%B1ez-y-adolescencia-segura-en-el-mundo-digital/2486064775075631/>

## Presentación

**Palabras clave:** libertad de expresión, niñas, niños, adolescentes, Día del Niño, derechos de los niños.

**César Martín**  
*Presidente*  
*Consejo de Comunicación*

Muy buenas tardes con todos, niños, niñas, adolescentes, los papitos, los familiares, todos los que hacen esta gran familia, esta gran comunidad. Para nosotros, es un verdadero gusto y un honor poder recibirlos acá y conversar un poquito de este tema que es tan interesante, que tiene que ver con la niñez y la adolescencia segura en el mundo digital.

Hoy tenemos un distinguido panel de especialistas que conversarán con nosotros sobre este tema. Sin embargo, y –para ser muy breve– hay algunas cosas muy importantes que resaltar. Nuestros niños, nuestros adolescentes tienen derechos que trascienden al mundo digital. Hoy se evidencia una realidad que no vivieron nuestros padres ni nuestros abuelitos, ya que sus entornos eran muy controlables y muy específicos.

Hoy, con el mundo electrónico digital, el acceso a la información se multiplicó. Así que es muy importante hablar de esto, de estos temas trascendentales. Los derechos que tienen los niños, jóvenes y adolescentes son fundamentales; y no solamente está en el rol de los padres, sino también de los guías, de los tutores, escuchar las voces de ellos, de estos niños, de estos adolescentes, para entender cómo es su sentir y cómo es su dinámica.

Tal vez para nosotros sea más difícil o sea más complejo, así que hacerlos parte de esta problemática. Me parece que es importante, hoy que celebramos el Día del Niño, tomarla como una fecha referencial para poder hacer realidad este anhelo. Los derechos de los niños son importantes y nosotros estamos aquí para defenderlos. Reitero el profundo compromiso del Consejo de Comunicación en hacer respetar los derechos de los niños y adolescentes en el entorno digital y trabajar en conjunto para que esto sea una realidad segura por el bien de todos nosotros y nuestra sociedad.

Bienvenidos al evento. Queda en sus manos y del tan importante panel continuar con el mismo. Muchas gracias.

## Experiencias de Educomunicación con niñas y niños comunicadores en la protección y promoción de sus derechos

**Palabras clave:** niñas, niños, adolescentes, educomunicación, Cotopaxi, Bolivia IA, redes sociales.

**Lorena Alvarez**  
*Radialista y académica*

Muchísimas gracias, un saludo, gracias por la presentación y por supuesto que vamos a seguir conversando. Agradezco a la gente del Consejo, a Gabriela, Sofía, Anastasia, Gustavo, que me han hecho sentir siempre muy acogida, al Sr. Presidente, a mis compañeros ponentes, Andrés, Pablo, qué honor estar junto a ustedes y a todos y todas quienes están acá. Yo he venido a comentarles acerca de unas experiencias de educomunicación con niños y niñas en la provincia de Cotopaxi y también en Bolivia que han servido para cambiar la realidad de muchos niños.

Les quiero decir que para mí es una alegría inmensa estar aquí porque les quiero contar una historia. Quiero empezar contándoles una historia y esta se me va a permitir leer porque es un poquito complicada. Hace mucho tiempo, una niña de ocho años tuvo un trauma muy doloroso: perdió su voz. No podía hablar, solo escribía. Pero un día, a los 16 años, escribió una carta para un concurso en una radio local sobre lo que significa ser joven y ganó.

Imaginen su sorpresa. La chica tenía que ir a la radio a retirar el premio y ella no podía hablar, pero un productor muy sabio le dijo que la comunicación no solamente era hablar, también era escribir y le dijo: ¿Qué te parece si, además del premio, te proponemos que escribas guiones? Y así, sin darse cuenta, la radio se convirtió en su mundo. Un periodista chileno llamado Mario Sepúlveda le dijo algo que nunca olvidará: que el primer amor podría ser la radio y le dijo: “Tú ya escribes guiones, es hora de que te enamores de tu voz, vas a locutar”. Y así fue. Se atrevió, leyó su primer guion al micrófono y su vida cambió para siempre. Descubrió que la comunicación tiene el poder de transformar vidas, empezando por la suya. Esa niña que no podía hablar por ese trauma hoy está frente a ustedes, estudió comunicación, tiene un doctorado en comunicación, es profesora y se prometió dar siempre este testimonio de cómo la comunicación transformó mi vida y ha podido transformar la vida de muchos niños y niñas.

Todos tenemos derecho a expresarnos; esta experiencia que yo viví en carne propia luego la pude llevar a través de una radio local al crear procesos educomunicacionales para que niños y niñas, especialmente del sector rural, puedan tener su propio espacio de radio. ¿Qué es lo que pasaba? Que los niños y niñas tenían su programa, pero lo hacían los adultos y esa visión era muy adultocéntrica. Entonces decidimos que sean ellos mismos y que escriban guiones y lo hagan desde su naturaleza y desde su visión. Fue increíble lo que pudimos hacer.

La educomunicación ha sido parte de mi vida desde entonces; he trabajado con Plan Internacional y les puedo decir que hemos cambiado muchas vidas. Les cuento que conocí a otra niña, ella se llamaba Yadira, era una niña que, cuando empezamos el taller, se ponía muy roja

cuando decía su nombre; con los procesos de mini medios fue una niña fantástica, al punto que llegó ante la Relatora de las Naciones Unidas, representando a los niños del Ecuador, a hablar con su voz y a decir lo que hacía falta.

Tuve otra experiencia muy bonita en Bolivia; fui a trabajar con el Dr. Edgar Dávila porque se daban cuenta de que muchos niños y niñas no distinguían la violencia. Eran muy violentados y cuando les preguntaban: “¿Tú sufres violencia?”, ellos respondían: “No”. Indagaban y preguntaban: “¿Cuál es la situación en tu casa?” Y respondían: “Me golpean”, “me pegan”. Los mediadores explicaban que esos eran actos de violencia y los niños decían: “No, eso es amor; mi papá me pega porque me corrige”. ¿Se imaginan el reto que fue para nosotros cambiar ese paradigma y trabajar con los niños y niñas y con sus padres? A través del proyecto Mini Medios, logramos apostarle a una crianza que se llama la crianza positiva, en donde se quitaron los golpes y se cambiaron por conversaciones, por mirarse a los ojos. Yo quiero decirles que el mundo digital puede llegar a ser una ventana y un espejo; el mundo ha cambiado muchísimo, ¿verdad, chicos? Ustedes saben eso.

Las redes nos presentan una megaventana a través de donde podemos ver, pero también son ese espejo en donde nosotros también nos vemos. Ahora estamos desarrollando una premisa a propósito de este trabajo que tenemos con niños y niñas, respecto de las vitrinas y las bodegas, y les decimos a nuestros niños que participan en los proyectos comunicacionales que lo que estamos presentando en las redes son vitrinas, así como ese escaparate que está ahí: tratamos de presentar lo mejor de nosotros, pero lo que pasa es que nosotros somos vitrinas y bodegas. Para que persista esa vitrina, tiene que haber una bodega que –a veces– está desordenada, está triste, ha tenido que pasar por un montón de errores y eso no lo estamos mostrando.

Entonces, este trabajo que estamos haciendo con los niños, niñas y –especialmente– adolescentes es que ellos entiendan (quienes están aquí lo pudieran mirar) que nosotros somos una integralidad y que no importa cuántos *likes* o cuán bonita está la vitrina, nosotros somos un todo y debemos entendernos como vitrinas y como bodegas.

Hemos leído un montón de autores para hacer este trabajo y nos llamó mucho la atención el trabajo de Mariano Sigman, que está explorando el cerebro humano y dice que nuestros niños, niñas y adolescentes se ven muy afectados por lo que nosotros los adultos les decimos. Así como hay un telescopio para mirar las estrellas y los planetas, ahora hay un telescopio para nuestro cerebro y cuando se hacen los escándalos de los niños y niñas y cuando ellos viven en entornos violentos o entornos de dolor, lo que resulta es que sus conexiones son menores, tienen muchos problemas en el aprendizaje. Entonces la pregunta es que, si sabemos que eso está pasando, ¿por qué lo seguimos haciendo? Entonces, y además ahora con un componente adicional, que las redes han venido a amplificar la violencia. Las redes vinieron con una promesa democratizadora. Les cuento: a nosotros para tener los programas de los niños en señal abierta era muy difícil, las radios no nos querían dar espacios. Nos decían: “No, pero ¿qué van a hacer?”

Gracias a Plan Internacional, vamos a pagar los espacios. Cuando vieron las redes, dijimos: “Bueno, nos vamos a tomar las redes”, pero no fue tan fácil porque los niños preferían otros creadores de contenidos que no necesariamente les estaban haciendo bien. Yo sí quiero decirles a los niños y las niñas, en este punto, que las redes y la tecnología son maravillosas. La Dra. Guadalupe Nogués, una fantástica uruguaya, dice que esto es como el fuego: cuando

recién teníamos el fuego, el fuego tenía una capacidad de destrucción terrible, pero cuando ya lo supimos controlar, lo que pasó es que ha servido para nuestro desarrollo; eso pasa con la tecnología. Primero, ustedes sean muy creativos y críticos; una regla de oro que tienen que saber los niños, niñas y adolescentes es que en los dispositivos no debe haber claves. Nos dicen: “¿Por qué?, es mi privacidad, y la necesito”. Pero tener un teléfono o una tablet con clave significa meterlos en un edificio con gente desconocida y, además, que se hayan echado llaves.

Si tenemos nuestro dispositivo sin clave, los papás, los adultos podemos entrar en cualquier momento, ver con quién están interactuando y esa es una primera regla. Y esto necesitamos que sea un acuerdo entre todos y todas. Es algo que hemos estudiado muchísimo y no es que les queramos alejar de la tecnología, sino que queremos que estén en ella de una manera segura. Su bienestar siempre es lo primero, si ustedes sienten que alguien les está haciendo algo, por favor confíen en los adultos. Les voy a dar un spoiler: los amigos se van a quedar determinado tiempo, los papás se van a quedar para siempre y a veces tenemos este reparo de hablar con nuestros papás y nuestras mamás – y les prometo (ya es una alerta de spoiler) – siempre van a estar ahí, nos van a querer como somos. También les pido que sean muy creativos, no dejen de jugar, por favor, sí nos encanta el *Roblox*, nos encanta el *Freefire* y todos esos juegos, pero también tratemos de estar en familia, conversar, desintoxicarnos de los celulares y a los adultos que les escuchemos más, que les veamos más.

A veces, nosotros también llegamos del trabajo y queremos que ellos no estén en los dispositivos, pero nosotros somos los primeros en estar. Yo le decía a Gaby algo muy interesante, que mis mejores maestros no estuvieron en el doctorado, sino mi hija. Tiene 13 años y ella ha sido una gran fuente de inspiración, pero también de aprendizaje y creo que tenemos esta intuición los adultos y nosotros que estudiamos la comunicación, tenemos el deber de decirles todos los peligros que encontramos en las redes, pero también como decía Pablo, y él ya lo va a ahondar, todas estas hermosas oportunidades para mejorar nuestra vida. Yo les quiero decir que la comunicación a mí me salvó del silencio y me mostró un camino. Les presento a todos estos niños y niñas que trabajan con nosotros, haciendo sus productos comunicacionales, contándonos no solamente sus tristezas o sus problemas, sino también sus alegrías.

Y yo les quiero decir a los chicos que están aquí, a las chicas que están acá, a veces también nosotros como que queremos ya crecer y decimos: “no, a mí la tecnología no me hace nada”, así que les he traído un juego, bueno este les voy a dejar para el último, porque ahí ustedes pueden escanear y poner cuál es el compromiso que tienen como papás, como mamás, como adolescentes. Pero ahora me interesa esto, que es que quiero que jueguen. Sí deben tener, si es que tienen sus dispositivos, ustedes pueden meterse ahí y se les va a desplegar una página y aparecerán unos rostros. Ustedes van a decidir cuál fue creado por la IA y cuál es creado por el hombre. ¿Y por qué les digo esto?, porque nosotros pensamos que estamos inmunes y decimos: “No, yo lo sé todo” y los adolescentes más, pero vamos a ver qué tal les va en este juego.

Si ya todos lo vieron, les voy a decir más o menos, les va a salir algo así: ocho rostros de una persona real, ocho generados por IA y bueno, vamos a ver cuántos les sale a ustedes. Sí, vayan aplastando a los que ustedes creen que son humanos. Ustedes van a aplastar los que creen que son humanos.

A ver, vamos a regresar al QR, por favor. Vamos a ver y me dicen cuántos acertaron, a ver cómo les fue. Incluso, fíjense, nosotros que somos comunicadores y manejamos la luz, estamos fijándonos en unas cosas; vamos a ver qué tal nos va. El juego les responde cuántos aciertos tuvieron.

Estos juegos se los pueden llevar; yo le agradezco mucho a la Deutsche Welle, a la cooperación alemana. Trabajamos junto a ellos en un proyecto de alfabetización digital para niños, adolescentes y estudiantes universitarios. Nuestra idea es que estemos muy conscientes de lo que hace la IA. Lo importante es que nosotros miremos a la IA no como generadora de conocimiento, sino como replicadora de conocimiento. Y otra cosa, que sepamos ser muy críticos ante la IA y consultar e investigar. La IA suele espejear un montón; la IA también nos miente, nos escribe bonito, pero también nos miente y hay que ser críticos.

Les voy a poner otro juego. A ver, cuéntame cuántos rostros acertaron. La verdad, ya ven, cuatro de cuatro, los humanos, sí. De todas maneras, se lo pueden llevar a su casa, bueno cuatro, se lo pueden llevar a su casa y cuando alguien les diga: “yo soy experto en IA”, pues le dan ese juego y a ver cómo les va. Hay otro juego que también es, éste sí está en la Deutsche Welle, hay una página abierta y ustedes ahí en cambio les van a poner poemas, canciones y tienen que detectar cuál es humano y cuál es de la IA y esto un poco también nos va entrenando. Entonces creo que el tiempo ya se me va acabando y no quisiera monopolizarlo, pero sí decirles a los niños y niñas y adolescentes que están acá, que confíen en sus adultos; y a los adultos, que confían en los niños y en los adolescentes, son maravillosos, nos hace falta contactarnos más, mirarnos más a los ojos, tener estos espacios hermosos de encuentro y yo, por experiencia, les puedo decir que la comunicación es capaz de cambiar.

**A continuación se muestran 24 rostros: 8 de una persona real, 8 generados por IA con una GAN y 8 generados por IA con un proceso de texto a imagen o difusión. Para ver si puede distinguirlos, seleccione los 8 rostros que considere reales y haga clic en "Enviar" (los rostros reales se resaltarán en verde después de enviar sus respuestas).**

Entregar



Fuente: Información tomada de la presentación .ppt de Ana Lorena Alvarez

## **Niñez y Adolescencia segura en el mundo digital**

Bueno, la IA –ahí está la página que les va a salir– les va a pedir solamente un nombre y, como les digo, ahí yo les voy a dejar los links para que lo puedan hacer en casa. Les voy a dejar ahí mi correo electrónico, si ustedes desean escribirme, con mucho gusto, estamos haciendo esta experiencia y que miren a la comunicación como lo que es, un derecho, y sobre todo, transformadora de vidas; la comunicación nos transforma y nosotros soñamos que transforme a quienes nos escuchan, pero, sobre todo, nos transforma a quienes la hacemos. Muchísimas gracias por esta oportunidad.

## Competencias digitales en Ecuador

**Palabras clave:** ciudadanía digital, competencias digitales, brecha digital, redes sociales, prosumidores

**Andrés Bedón**

*Comunicador y antropólogo visual*

Muchas gracias por la invitación, encantado de estar aquí. Un saludo a Lorena, Pablo. Chévere compartir este espacio con ustedes y, sobre todo, con niñas, niños y adolescentes; qué chévere compartir así, viéndonos a las caras. Sí, soy comunicador, pero, además, me encanta jugar así que, en esta presentación, en este diálogo, he armado algo así como una trivia. Voy a plantearles o quiero proponerles la posibilidad de hacerles preguntas; no tengan miedo de equivocarse, estamos en un espacio seguro, afortunadamente. Mientras más nos equivoquemos es mucho mejor y después de escucharles un poquito a ustedes, yo planteo un poco extender sobre la explicación, conversarlo, problematizarlo con ustedes. ¿Les parece?

Hoy les voy a hablar de lo que suponen las competencias digitales. Sí, aquí tengo el control mágico, avancemos, perfecto. Les planteo la primera pregunta: ¿Ustedes consideran que es correcto decir que niñas, niños y adolescentes son nativos digitales? ¿Quién se anima? No tengan miedo, si nos equivocamos, nos equivocamos. ¿Qué opinas, qué te parece? ¿Crees que es correcto que a niñas, niños y adolescentes los llamemos nativos digitales?

Asistente responde: “Dependería un poco también del año en que nacieron, pero sí”.

Ok, chévere, ¿por qué hago esta pregunta? Muchas veces me imagino que ustedes, sobre todo, los más grandes, han escuchado esta referencia de que los niños nacen con un teléfono en la mano o con una pantalla en la mano. Yo soy papá de un niño de ocho años y él muchas veces maneja los dispositivos mejor que yo o tiene una inclinación a conocer mejor el funcionamiento de cierto tipo de tecnología, mucho más que yo. Yo estoy cerca de cumplir 40 y a mí el internet y la tecnología me llegaron cuando tenía diez y algo, veinte y algo, así que tuve que adaptarme a este cambio.

Mi hijo y muchos de los que están aquí nacieron con este mundo en existencia, con este mundo en ejecución: el internet y la tecnología son la realidad. Vamos a la respuesta, ¿qué les parece? Esta respuesta tiene trampa, ¿por qué tiene trampa? Porque este término surgió más o menos en el año 2001, por un investigador educativo llamado Marc Prensky. Él denominó a las niñas, niños y adolescentes a partir del 2000 como “nativos digitales”, ¿por qué? Precisamente por esta explicación, porque ellos nacieron en un entorno, en una realidad distinta, en donde la tecnología es determinante, donde la tecnología existe y define las relaciones, los cambios y los avances. Pero es un concepto que ha ido mutando y que se ha vuelto peligroso, porque asumimos que niñas, niños y adolescentes no tienen nada más que aprender y eso es una trampa, eso es peligroso. Generalmente, muchos de los niños, niñas y adolescentes tienen un conocimiento muy amplio que está en el marco operativo de uso tecnológico. Es decir, cómo encender un computador, cómo reiniciarlo, cómo actualizar un sistema, etc. Pero muchas veces desconocemos otras partes

del entorno y del contexto digital.

Este es un dato chévere, es un levantamiento de una publicación del BID del 2023, que habla precisamente de una evaluación sobre todo con niñas y adolescentes, niñas, niños y adolescentes en América Latina, sobre el desarrollo de competencias y habilidades digitales. Este análisis determinaba que solamente el 23%, bueno, el 23,5% aproximadamente, tenía habilidades digitales básicas, que tienen que ver precisamente con la gestión operativa de la tecnología; solamente el 17,2% tenía habilidades digitales intermedias y apenas el 3,48% tenía habilidades digitales avanzadas.

Avancemos, vamos al siguiente nivel. ¿Qué les parece o qué entienden ustedes por “brechas digitales”? A. Dificultades o limitaciones en el acceso a la tecnología. B. Insuficiente o nulo conocimiento para el uso eficiente de la tecnología, C. Diferencias entre el conocimiento y las necesidades de uso o D. Todas las anteriores. A ver, ¿quién se anima? ¿Qué te parece?



Fuente: Información tomada de la presentación .ppt de Andrés Bedón

Asistente responde: “Todas las anteriores”.

Perfecto, muy bien, todas las anteriores, exactamente. Generalmente, cuando hablamos de política pública, a veces se comete el error de quedarnos en la gestión operativa y técnica. Es decir, nos conformamos con entregar computadores o nos conformamos con entregar tablets, que tienen que ver con la gestión material de acceso. Pero las brechas tienen tres dimensiones. Hablar de brechas es mucho más amplio, es necesario hablar del acceso, el acceso material y, obviamente, ahí existen muchas brechas.

Yo me he tomado el trabajo de levantar las estadísticas que están colgadas en el INEC sobre hogares con acceso a internet y hasta el año anterior solamente el 66% de hogares a nivel nacional tiene acceso a internet. De ese total, solamente el 77,2% de personas han accedido o utilizan de manera regular el internet y los hogares con acceso a tecnologías son cada vez menos; hasta el año anterior era 33,2%. Esa brecha es mucho más compleja en la ruralidad o en cierto tipo de poblaciones como la población indígena, la población negra, la población montubia, que

experimentan muchas más brechas de acceso que el resto de personas.

Existen también brechas relacionadas con el género; lamentablemente, a niñas o adolescentes se les ha marginado o se les ha excluido de la relación específica con la tecnología, eso aún sucede, por desgracia. Las cosas han cambiado mucho, es verdad, pero aún existen esas brechas. Cuando hablamos de las brechas por expectativa, nos referimos específicamente al divorcio que suele existir generalmente entre una idea y la experiencia que queremos obtener de aprendizaje, esto pasa generalmente en los colegios y en las universidades. Me pasó a mí, les voy a contar un secreto, que no salga de aquí.

Yo, cuando estaba en el colegio, tenía una hora que se llamaba “Computación”, desde que llegó el internet al Ecuador. Más o menos en el año 1990 o 1991, existió una reforma curricular que gestionó el Ministerio de Educación, en la que se puso una hora complementaria u optativa, me parece que se llamaba antes, vinculada al aprendizaje de la computación. Era un aprendizaje más que nada operativo, funcional, cómo se prende una computadora, cómo se usa la ofimática, Word, Excel, etc.

Lo que nosotros queríamos en esa época, cuando yo tenía 10-12 años, era hacer robots. Yo quería programar a *Robocop*, entonces había un divorcio específico entre lo que me estaban enseñando en ese momento, estoy hablando de los años 90 y algo, y lo que yo quería hacer, o lo que yo entendía por aprendizaje de la computación. Y la última brecha tiene que ver con las competencias, con el uso, con las capacidades y habilidades que todos nosotros tenemos o deberíamos desarrollar para usar de manera segura, eficiente y oportuna las tecnologías. Vamos a la siguiente; esta palabra es chévere, este nombre: competencias digitales.

¿Cuántas competencias digitales les parece a ustedes que existen? He puesto ahí cuatro números al azar, veamos qué opinan: 12, 5, 18 o 22; esto es como la lotería, dígame un número. 18, muy bien, ¿quién da más, ¿quién da menos? 18, 12, muy bien. Bueno, esta es otra pregunta con trampa, lo siento, pero es mi juego y hago las trampas que quiero.



Fuente: Información tomada de la presentación .ppt de Andrés Bedón

¿Por qué es una pregunta con trampa? Porque depende mucho de la gestión y la definición por país, por institución. Yo he tomado la definición del Marco de Competencia Digital para Ciudadanos (DigComp), que la utiliza la Unión Europea, que se utiliza también mucho en gestión de política pública, se utiliza acá en el Ministerio de Educación, la utiliza Colombia, Uruguay, el Banco Mundial, UNICEF, UNESCO. Esta definición de competencia digital y esta separación de niveles sirven, sobre todo, para gestión de política pública y también para evaluación dentro de los sistemas de educación con niñas, niños y docentes, por eso me ha parecido interesante poder compartirla con ustedes. Y los niveles son: información y alfabetización digital, que tiene que ver con la selección, el uso, la selección de fuentes, el manejo operativo en la gestión de información, la comunicación y colaboración. Lorena lo hablaba hace un momento: todo ejercicio comunicacional, sea en entorno digital o en cualquier espacio, es, sobre todo, un ejercicio de empatía. Eso no significa que no podamos ser críticos, podemos y debemos ser críticos, pero el ser crítico no implica una agresión, sí implica un ejercicio de relación y de comunicación.

Además, está la creación de contenido digital; esto es algo chévere que les está pasando a ustedes, adolescentes y niños: ustedes hoy tienen la posibilidad de crear contenidos. Hace algunos años, ya en la universidad, hablábamos de Henry Jenkins quien decía que ahora hablamos de *prosumidores*. ¿Qué significa eso? que somos consumidores de contenidos y también somos productores de información; esa es la oportunidad que ustedes tienen ahora. Hablamos de resolución de problemas, que obviamente implica la inclusión de la tecnología en la resolución de conflictos, de problemas o de necesidades que puedan identificarse y, al final, que quizá puede ser una de las más relevantes, tiene que ver con la seguridad, la posibilidad de prevenir riesgos en entornos y espacios digitales.

Hablemos un poquito de los riesgos, ¿les parece? Y aquí esto ya es un nivel un poquito más elevado, veamos cómo nos va. ¿Cuáles riesgos conocen ustedes, a los que pueden estar expuestas niñas, niños, adolescentes en entornos digitales? A ver quién se anima, díganme uno o dos, los que se acuerden; si te equivocas, no importa. ¿De qué riesgo han escuchado?



Fuente: Información tomada de la presentación .ppt de Andrés Bedón

Que la identidad sea violentada. Ok, muy bien, ese puede ser un ejemplo. ¿Alguien más quizá? Tenemos, sí, ok, Lorena dice: “Cyberbullying”.

Asistente responde: “Pornografía”

Listo. Voy a avanzar, hay muchos, muchos riesgos en entornos digitales. Me he permitido seleccionar solamente unos cuantos, para conversar; y en esa selección creo que me detuve un poco a escoger los que tienen nombres más raros, para que nosotros podamos entenderlo mejor.

Por ejemplo, el *flaming* que viene de la palabra “flame”, que significa literalmente “incendiar”, incendiar a una persona, tiene que ver específicamente con esa acción de confrontación a una persona, con el objetivo de afectarla o dañarla emocionalmente. Es algo que puede pasar y pasa en entornos digitales, sobre todo, en gestión de redes sociales. El *hacking* tiene que ver con la violación de sistemas, la violación de *software* para obtener datos, para obtener información y es más común de lo que creen.

Yo me imagino que muchos de los chicos de aquí tienen a lo mejor un PlayStation, una Xbox, un Nintendo. Hace tres o cuatro años hubo una filtración de claves en Playstation, que determinó una pérdida sumada de más o menos unos 1.200 millones de dólares para las personas que tenían suscripciones, así que no es tan lejano como pensamos que podría ser. El *stalking* tiene que ver con el acoso, tiene que ver con ese ejercicio de rastreo, de análisis excesivo, de acoso a una persona en particular por cualquier tema.

El *grooming*, que tiene que ver con un engaño básicamente, es cuando un adulto, una persona mayor de edad, se hace pasar por algo más o por alguien más, quizá por otro adolescente, para captar la atención de un tercero, un niño, una niña o un adolescente, para abusar de esa confianza. El *harassment* también tiene que ver con el tema de la agresión específica, pero esta agresión puede hacerse de manera individual o de manera grupal y puede estar originada por odio de género, por origen, etc. Y la suplantación de identidad, que es quizá una de las más conocidas, más famosas, que tiene que ver con duplicar identidades o con suplantar la identidad de una persona en entornos digitales.

He agregado también ahí esto del tiempo en pantalla; no quiero detenerme mucho tiempo ahí, porque no quiero ser la persona que les diga cuánto tiempo sus hijos o los chicos tienen que estar frente a una pantalla; esto no funciona así, no es una prohibición, pero sí puede tener consecuencias específicas estar demasiado tiempo frente a una pantalla.

Por ejemplo, los chicos de cero a dos años, la relación de aprendizaje para los chicos hasta los dos años se da en términos de relación, de relación con pares; en este caso las pantallas no son necesarias. Para los chicos de dos a cuatro años, la relación puede ser de hasta 30 minutos, porque en esos casos puntuales las pantallas pueden generar ansiedad y también por los ritmos de consumo de los contenidos de las canciones o de los dibujos. Desde los seis años hasta los diez años, podemos hablar quizá de una hora y desde los 12 hasta los 18 años hablamos de dos horas –esto tómenlo con pinzas– porque generalmente las sesiones, por ejemplo, cuando ustedes ven una serie, pueden ser de más de dos horas, pueden ser de hasta tres horas o las sesiones de videojuegos que pueden durar una, dos, tres horas.

Es importante que haya, que se desarrolle en casa un diálogo sobre los momentos de uso, los momentos de familia y las posibilidades de estar juntos, como bien lo decía Lorena; creo que eso es quizá lo más relevante en este espacio. ¿Por qué esto es importante? Porque estamos construyendo algo que se llama ciudadanía digital; la ciudadanía digital que todos nosotros ejercemos tiene que ver con la posibilidad de ejercer nuestros derechos y nuestras responsabilidades de una manera informada y oportuna. Para prevenir esos riesgos, si quiero que se vayan con algo el día de hoy, les pediría que puedan, por favor, conocer, informarse para poder identificar los riesgos.

Si una persona no conoce, no puede identificar un riesgo y por lo tanto no puede prevenirlo. Los padres, los cuidadores generalmente son las personas encargadas del bienestar de los niños, niñas y adolescentes a su cargo. Y para finalizar, les quiero dar algo de qué hablar también a los chicos y tiene que ver con el juego. Lorena decía algo lindo sobre el juego, me parece que, y hablando en clave antropológica también, el juego es un ensayo de la vida, en un entorno seguro; nunca tenemos que renunciar a jugar, ni siendo niños, ni adolescentes, ni siendo adultos; siempre es importante jugar.

¿Por qué es importante jugar? Y aquí me permití compararlo con la gestión educativa, porque el proceso de enseñanza tradicional, lo que generalmente sucede en las escuelas tradicionales, es que hay una estructura que se creó desde la Revolución Industrial, que ha cambiado muy poco hasta ahora. Generalmente, la última estructura que se cambia y se actualiza es la educativa; cuando hay reformas culturales y tecnológicas, por desgracia, pasa eso.

Entonces, nos enseñaron en la escuela –a mí me pasaba eso–, por ejemplo, sobre las columnas griegas cuando estaba en tercer curso, me parece. Yo no entendía para qué, no sé si voy a construir templos griegos cuando tenga 18, pero me enseñaron sobre las columnas griegas y no entendía para qué, por qué, porque la educación tradicional toma una meta a largo plazo y la introduce en el sistema de educación. ¿Qué pasa con el juego? El juego hace lo opuesto; el juego es una motivación en presente, una motivación que te mueve, además nos permite organizar la formación de una manera diferente, dinámica. Cuando uno cuenta una historia, cuando uno juega un videojuego, cuando juegas a las escondidas, tienes la posibilidad de aprender a través de conexiones que no sabías que podías hacer, así que el último mensaje que quiero dejarles a ustedes es que no dejen de jugar, que se atrevan a jugar, que ensayen la vida de esa manera y, bueno, gracias por este tiempo también.

## Programación audiovisual infantil: mito, necesidad, anécdota

**Palabras clave:** programación audiovisual infantil, industrias culturales y creativas, narrativa transmedia.

**Pablo Villalva**

*Académico y experto en industrias creativas*

Muchas gracias. Un gusto estar con todos ustedes esta tarde, que nos empieza a pintar ya el verano en Quito. Hoy quiero hablarles de un par de temas que no tienen mucho que ver, no totalmente que ver con la educación que es muy importante que se complementen con los temas que estamos tratando, pero sí quiero hablarles de la industria y por eso le llamé a esta charla “Programación audiovisual infantil: mito, necesidad o anécdota”, que se centra en desentrañar en qué se ha quedado la programación audiovisual infantil en el Ecuador y quiero hacerlo desde tres perspectivas: la primera tiene que ver con los hábitos de consumo a nivel global; después, los hábitos de consumo a nivel nacional y, finalmente, un estudio sobre la cadena de valor de industrias creativas.

Como ya lo mencionaba hace un momento nuestro compañero, yo tengo una maestría en Industrias Culturales y Creativa y por eso aquí hablamos de la cadena de valor. ¿Qué es esta cadena de valor? Si pensamos en la película de Harry Potter, nos podemos imaginar que hubo una señora que se inventó esta historia, que es la señora J.K. Rowling y después una productora de televisión Warner Brothers –de cine, en este caso–, la produjo y, finalmente, la distribuye a través de plataformas y a través de los cines a nivel global. ¿Qué es lo que podemos reportar? Primero, tener en cuenta que hoy la televisión no está sola; ni está solo el cine, ni está solo la radio, estamos viviendo en la era de la narrativa transmedia. Es decir, que los contenidos pasan como el de J.K. Rowling, de un libro a una película, a una serie de televisión, pero también después a un blog, a un canal de Youtube, cuando a los fans no les gusta que haya muerto Han Solo, dicen: “Vamos a hacer nuestra propia versión de la película”; igual pasa con el resto de plataformas.

Esto cambia mucho la lógica de cómo consumimos cosas, por eso es que vemos en los programas concurso, ese hashtag que dice bueno cualquier cosa, Masterchef o lo que sea y, de alguna manera, vamos participando. Andrés mencionaba a Henry Jenkins, quien decía que no hay contenidos virales, hay participación. Entonces existe una interacción que tiene que ver con presionar el botón y cambia la pantalla. Pero la lógica del siglo 21 de la realidad transmedia, es que estamos ante la participación. Paradójicamente, frente a esa realidad, hay muchas oportunidades para la industria en este momento; sólo en el caso de la pandemia, podemos ver que hay plataformas en China, por ejemplo, de contenidos bajo suscripción y de videojuegos, que tuvieron un crecimiento de hasta el 708%; eso es algo inimaginable antes de la pandemia.

## EL CONTEXTO GLOBAL: OPORTUNIDADES



UNESCO (2021) durante la pandemia:

- Videojuegos y los audiovisuales: sectores de mayor crecimiento de las industrias culturales y creativas.
- India: suscripciones de pago a las plataformas de video OTT crecieron un 31% en cuatro meses durante la primera ola de la pandemia (abril-julio de 2020).
- China: los suscriptores de Mango TV y Tencent Video aumentaron un 708% y un 319%, respectivamente (Wen, 2020).

Fuente: Información tomada de la presentación .ppt de Pablo Villalva

Otra cosa importante es pensar que las ventas de contenidos, a través de Nintendo, a través de Switch, alcanzaron récords que triplicaron sus ventas normales y esto se ve muy chiquito, pero es bien importante. Existe una página web que se llama The Numbers y ustedes pueden ver que menciona que el universo cinematográfico de Marvel ha producido 29 mil millones de dólares, 29 billones de dólares. El presupuesto del estado ecuatoriano bordea los 33 mil millones de dólares al año. La siguiente franquicia que es de la Guerra de las Galaxias ha facturado 10 mil millones. Es decir, que, entre las cinco franquicias más importantes a nivel global, financiamos un Ecuador, a lo mejor entre las 20 primeras, financiamos unos tres Ecuadores.

Esta es la realidad de lo que implica la industria cultural y creativa en el mundo y vamos a ver qué es lo que pasa también a nivel del consumo, porque podemos ver que los géneros que más se consumen, a nivel global, son la aventura con 26%, la acción 22%, drama 14%, comedia 13% y suspenso/miedo 8,15%. Esto implica una gran oportunidad si sabemos que la distribución es amplia, sólo en Netflix tenemos aproximadamente 250 millones de usuarios, en Amazon Prime 200 millones de usuarios.

En plataformas, podemos ver cuántas reproducciones han tenido las diferentes series, imagínense, Wednesday, en la primera temporada, tiene 252 millones de reproducciones. Stranger Things, que es una serie que no es necesariamente para niños, tiene 140 millones de reproducciones. A nivel de consumo –también he sido funcionario público– hace un par de años, hicimos en el Ministerio de Cultura un estudio sobre los hábitos de consumo a nivel global y vemos que el 79% de ecuatorianos disfruta viendo vídeos, el audiovisual es el principal contenido que consumen los ecuatorianos, sólo que hay un truco, al 87,2 % de ecuatorianos les gusta ver vídeos gratis en internet, ojo.

## EL CONTEXTO NACIONAL: CARACTERÍSTICAS

Hábitos de consumo a nivel nacional Ministerio de Cultura y Patrimonio (2022):

- El 79.0% de los ecuatorianos disfruta viendo videos.
- De estos, el 87.2% prefiere ver videos gratuitos en internet.

**Preferencias de contenido:**

- 28.5% de los encuestados prefiere ver películas.
- 12.7% se inclina por ver series.

**Géneros más populares:**

- Comedia: 21.6%
- Acción: 21.2%
- Ciencia ficción: 19.7%



Fuente: Información tomada de la presentación .ppt de Pablo Villalva

¿Qué prefieren los ecuatorianos? 28,5% prefiere películas, 12,7% series y los géneros más populares son comedia, acción, ciencia ficción. En cuanto a las salas de cine, sólo el 17% de ecuatorianos está yendo a salas de cines. La televisión abierta en Ecuador es consumida por el 78,2% de ecuatorianos. Vemos que los noticieros ocupan el primer lugar con 40,4% de consumo, de novelas el 17,5% y contenidos infantiles, el 13,1%. Esto es muy, muy relevante para el tema de hoy.

En lo referente al origen de los contenidos, se observa que el 75% viene de Estados Unidos, el 10% viene de Europa, de América Latina el 5% y el 3%, esto a nivel de estrenos en salas de cine. ¿Cuáles son los géneros más vistos? Acción, animación –donde están contenidos para niños y adolescentes–, aventura y familiar son los contenidos más vistos.

En el análisis que hicimos sobre cómo está construida la industria cultural ecuatoriana, hicimos entrevistas a líderes de la industria y les preguntamos ¿con quiénes se juntan?, ¿quiénes están involucrados en el proceso?, ¿dónde trabajan?, ¿qué tan favorable es el marco regulatorio?, ¿el entorno ejecutivo se alinea para desarrollar la industria? y si se tiene el apoyo empresarial. Es algo interesante lo que vimos. No voy a presentar todos los resultados, pero imagínense lo que significa –porque nosotros podemos hablar de ciertos efectos nocivos que pueden tener las producciones audiovisuales, es una realidad y es importante que esto se complemente con lo que pasa a nivel de educación– pero imagínense lo que significa hacer una película de animación. Todas las profesiones que están involucradas en esto, en el campo de la producción, desde el animador pasando por el productor ejecutivo, productor en línea, hay una persona que hace que el muñequito haga así, hay otra persona que al mismo muñequito hace que se mueva la vestimenta, 30 cuadros por segundo, películas de una hora y media son una misión casi imposible.

Si pensamos en la televisión también, vemos que la televisión tiene como aliado estratégico hoy por hoy a las plataformas bajo demanda y también pasa algo similar en el cine y los videojuegos también, que son un complemento en esta era de la narrativa transmedia. Pero a la final ¿a qué nos lleva esta reflexión sobre la industria? En que necesitamos mayor especialización, en que necesitamos una mayor colaboración con la literatura, porque la literatura puede ser un gran aliado de nuestra producción audiovisual en el Ecuador. Voy a resaltar un dato que a mí me llama muchísimo la atención: ¿alguien aquí ha visto a Baby Shark? Que levante la mano los niños que han visto a Baby Shark.

Baby Shark es nada más y nada menos que el video más visto en la historia de YouTube. En la actualidad tiene 15 billones de visualizaciones y uno de los resultados y conclusiones que podemos llegar a tener el día de hoy es que es increíble como hay tanta demanda de productos audiovisuales para niños, pero hay tan poca oferta. Es increíble cuando Marcelo del Pozo, productor de toda la vida en el Ecuador, nos habla de la tradición que ha tenido el Ecuador para producir series de televisión como Arcandina. Aquí tenemos a TikoTiko haciendo contenidos desde hace décadas; sin embargo, tenemos un estancamiento en la producción audiovisual de nuestro país.

Es una gran reflexión que tenemos que hacer a nivel de la industria y creo que el Consejo de Comunicación es un gran espacio de discusión sobre estas temáticas y claro que los comunicadores tenemos que preguntarnos: ¿qué vamos a hacer al respecto?, sobre todo, ¿qué va a hacer al respecto de esto la industria, cuando tenemos millones de consumidores, cuando tenemos alta apetencia por estos contenidos? Esto quería compartirles para una reflexión que, seguramente, nos la llevaremos a nuestros hogares el día de hoy. Muchas gracias.



Consejo de  
Comunicación

