

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



ORAIN
GAZTEAK



**KULTURA
DIGITAL@**

BRUSELAS 2018



**KULTURA
DIGITAL@**

BRUSELAS 2018

1 UNA NUEVA REALIDAD

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

- El mundo de las personas jóvenes 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.
- No cuentan con la guía y el apoyo de las personas adultas que, en muchos casos, están haciendo su propio proceso de aprendizaje y adaptación.



**KULTURA
DIGITAL@**

BRUSELAS 2018

1 UNA NUEVA REALIDAD

Al objeto de proporcionar a las personas jóvenes y a sus padres conocimientos, criterios y apoyo a la hora de gestionar estas nuevas realidades la DFG puso en marcha en 2017 el programa **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.

Kultur@ Digital@ responde a la **Prioridad E del Plan de Trabajo de la UE para la Juventud (2016-2018)**:

“Contribución para abordar los desafíos y las oportunidades de la era digital para los jóvenes, la política de juventud y el trabajo en el ámbito de la juventud”.

[http://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:42015Y1215\(01\)&from=EN](http://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:42015Y1215(01)&from=EN)



**KULTURA
DIGITAL@**

BRUSELAS 2018

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 jóvenes y adolescentes, de forma enriquecedora e igualitaria, proporcionándoles las herramientas necesarias para desenvolverse en el mundo digital.

En 2017, **KULTURA DIGITAL@** lanzó cuatro iniciativas dirigidas a sensibilizar a jóvenes y educadores , en los siguientes ámbitos:

- **Ciberbullying**, internet y las redes sociales se han convertido también en espacios de acoso a los que es necesario hacer frente.
- **Kode_tu**, el mundo digital emplea lenguajes y códigos cuyo conocimiento será imprescindible y que las personas jóvenes deben conocer.



**KULTURA
DIGITAL@**

BRUSELAS 2018

2 KULTURA DIGITAL@

- **Instant1ean**, el ocio y las relaciones personales han adquirido una nueva dimensión ante las que es necesario contar con referentes y criterios.
- **Erasmus+** , las actividades descritas se han reforzado con iniciativas enmarcadas en el programa Erasmus+ “Jóvenes en acción”: **Digital Youth Work e Innoyouth.**



**KULTURA
DIGITAL@**

BRUSELAS 2018

3 CIBERBULLYING

Los casos de Ciberbullying o acoso a través de la red ponen de manifiesto con toda su crudeza los peligros de la red y la negativa repercusión de determinados comportamientos en la vida de las personas jóvenes y adolescentes.

En esta área, **KULTURA DIGITAL@** ofrece formación e instrumentos a padres y educadores para hacer frente al ciberbullying, con actuaciones como:

- Traducción y edición de la obra de la experta y profesora de la Facultad de Psicología de la UPV, Maite Garaigordobil: **Cyberprogram 2.0**, Programa de intervención para prevenir y reducir el ciberbullying.
- También colabora con la UPV en la formación del grupo de investigación **Fishernet** para elaborar propuestas de acción dirigidas a las personas adolescentes y su uso de las tecnologías digitales.



**KULTURA
DIGITAL@**

BRUSELAS 2018

3 CIBERBULLYING

- Organización de charlas y talleres en diferentes comarcas y municipios de Gipuzkoa, abiertos a padres y educadores. El primer taller se celebró en noviembre de 2017; en el 2018 están previstos otros cinco talleres.

El programa permite identificar las situaciones de acoso en la red y plantea distintas actividades para desarrollar estrategias para hacer frente a estas conductas.



**KULTURA
DIGITAL@**

BRUSELAS 2018

4 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 adolescentes a este conocimiento, superando las posibles brechas sociales y de género, y proporcionándoles los instrumentos para desarrollar su creatividad tecnológica.

El programa Kod_etu se desarrolla conjuntamente entre Kode Eskola, Orona Fundazioa y la DFG.



**KULTURA
DIGITAL@**

BRUSELAS 2018

4.1 ACTIVIDADES KODE_TU

Kode_tu ha realizado las siguientes actividades a lo largo del año 2017:

- **Campus tecnológicos**, desarrollados en Orona Ideo que se celebran coincidiendo con las vacaciones escolares (Semana Santa, verano y Navidad).





**KULTURA
DIGITAL@**

BRUSELAS 2018

4.1 ACTIVIDADES KODE_TU

- **Aula móvil itinerante (autobús), que recorrió durante el mes de julio de 2017 veinte municipios de Gipuzkoa, realizando talleres de programación a los que asistieron más de 3.000 jóvenes.**





**KULTURA
DIGITAL@**

BRUSELAS 2018

4.1 ACTIVIDADES KODE_TU

- **Udaleku Digital@** en Hondarribia, en régimen de estancia, durante los meses de julio y agosto, para aprender a programar en euskera e inglés. Han participado 70 jóvenes de los que 21 lo hicieron con becas.
- **Taller tecnológico** en el PIN del recinto ferial Ficoba kode_tu, en el que participaron más de 3.000 jóvenes.





**KULTURA
DIGITAL@**

BRUSELAS 2018

5 INSTANT1EAN

Es un programa dirigido a adolescentes de Gipuzkoa para prevenir los riesgos de las nuevas tecnologías y la adopción de conductas y valores positivos en la Red.

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 las nuevas tecnologías.

- 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@**

BRUSELAS 2018

5.1 ACCIONES INSTANT1EAN

Las acciones están orientadas a ofrecer pautas de uso correcto de la red y se han centrado en un concurso y una jornada celebrada en CICC Tabakalera con los siguientes contenidos:

- **Talleres** de trabajo con adolescentes sobre el uso de la red y las problemáticas más comunes.
- **Concurso fotográfico y de video en Instagram** sobre el buen uso de la red para expresarse de manera creativa, hastags: +instant1ean +sareanONdo (600 trabajos presentados). Exposición y entrega de premios.
- **Coloquios y charlas** con youtubers, expertos en la materia o personajes conocidos para conocer su experiencia en las redes sociales.



**KULTURA
DIGITAL@**

BRUSELAS 2018

6 ERASMUS +

Las actividades realizadas en el marco de Kultur@ Digital@ han sido reforzadas y puestas en común a través del programa Erasmus+ “Jóvenes en Acción”.

Actividades 2017:

- **Digital Youth Work:** encuentro celebrado en octubre de 2017, en el marco de Erasmus+ “Jóvenes en Acción”, entre profesionales y expertos de juventud de Wiesbaden, Eslovenia, Gipuzkoa, Turkia e Israel.

Objetivo: para analizar las oportunidades y los riesgos del entorno digital para ampliar el trabajo presencial con adolescentes y jóvenes.

Actuación: elaboración de una Guía de ideas y recomendaciones, establecer líneas de colaboración y cooperación para el futuro.



**KULTURA
DIGITAL@**

BRUSELAS 2018

6 ERASMUS +

Actividades 2017:

- **Innoyouh:** Iniciativa en la que han participado los ayuntamientos de Bergara y Wiesbaden, que han reunido a 12 jóvenes de cada municipio. La actividad se realizó en septiembre en Gipuzkoa y el octubre en Alemania.

Objetivo: analizar el impacto de la tecnología y la ciencia en el día a día de los jóvenes, desarrollando una perspectiva crítica y conociendo la realidad existente en el marco europeo.



**KULTURA
DIGITAL@**

BRUSELAS 2018

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



**ORAIN
GAZTEAK**