

Resolución 1: el papel de la tecnología educativa en la educación

1. Ha habido un considerable crecimiento en el uso de tecnología en los programas educativos y de aprendizaje en la comunidad educativa internacional y en la mayoría de sistemas educativos internos promocionado por los gobiernos nacionales. La introducción de la tecnología educativa (EdTech) se aceleró especialmente durante la pandemia de la Covid-19 para proporcionar oportunidades de aprendizaje digital mientras las escuelas, los centros educativos y otros centros de aprendizaje permanecían cerrados.
2. Los resultados del aprendizaje y el bienestar de los alumnos en relación con el uso de la EdTech hasta el momento han ofrecido evidencias mixtas que destacan tanto oportunidades como desafíos, en especial relacionados con la educación digital durante la pandemia de la Covid-19. Una cuestión clave es que el acceso no es igualitario y el riesgo es que esa desigualdad perpetúe y acentúe las desventajas educativas de los grupos interseccionales. La rápida propagación y aumento de los programas EdTech también ha conducido a debates más amplios sobre el futuro de la educación y, en última instancia, de los derechos de los estudiantes, tanto niños como jóvenes y adultos. La Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de los Niños (UNCRC) de 1989, reconoce que todos los seres humanos tienen el derecho a gozar de una educación de calidad y de oportunidades de aprendizaje durante toda su vida.
3. El entorno digital también supone un riesgo de violación o abuso de los derechos de los niños, de los jóvenes adultos y de los grupos más vulnerables. Un informe de 2022 de Human Rights Watch¹ reveló que el respaldo gubernamental a las plataformas de aprendizaje en línea puso en riesgo o directamente violó la privacidad de los niños en 46 países durante la pandemia . **Sabemos que los niños denuncian una serie de riesgos en línea, desde riesgos de contenido a riesgos de contacto, incluyendo atención sexual no deseada. Los niños denuncian frecuentemente verse expuestos a contenido en línea inadecuado para su edad y potencialmente dañino, relacionado con las autolesiones, la violencia o contenido relacionado con las drogas.** Otro problema es que los niños denuncian que los adultos, tanto padres y madres como profesores, ofrecen poca guía o mediación a los niños en su uso de internet, dejando en gran medida que ellos mismos o con ayuda de sus amigos entiendan cómo manejarse en línea².
4. Un número creciente de gobiernos ha abordado cómo incluir la EdTech en sus sistemas de educación pública, un desarrollo acelerado por la pandemia de covid-19. **Con el incremento del uso de la tecnología, también nos enfrentamos al riesgo de que las respuestas a la covid-19 en la educación se conviertan en facilitadoras de la privatización a largo plazo de componentes centrales del suministro del servicio de la educación.** Muchos proveedores de EdTech no son actores estatales que trabajan dentro del sector educativo en un contexto dado³. Muchas de estas empresas utilizan modelos de negocio que venden soluciones EdTech sin una licencia de

¹

<https://www.hrw.org/report/2022/05/25/how-dare-they-peep-my-private-life/childrens-rights-violations-governments>

² <https://resourcecentre.savethechildren.net/document/zambia-kids-online-a-global-kids-online-study/>

³ https://en.unesco.org/gem-report/non-state_actors

código abierto⁴ directamente a escuelas, a centros educativos, estudiantes, alumnos y padres y madres. Esto se extiende más allá de las licencias y supone desafíos relacionados con la protección de la educación como derecho humano y bien público para los sistemas educativos de todo el mundo. Como señaló el Reportador Especial de la ONU⁵, la transformación digital de la educación ha demostrado una correlación preocupante con la privatización de la educación y la gobernanza privada en el uso de datos y prácticas en línea. **A través de la digitalización de la educación, corremos el riesgo potencial futuro de fragmentar el derecho a la educación y el compromiso con una educación gratuita e inclusiva de calidad.**

5. También es importante implicar a los profesores y a otros actores del sector educativo en el diseño y uso de la EdTech, ya que sus opiniones y perspectivas son importantes en lo que se refiere a su uso efectivo. Las evidencias demuestran claramente que los profesores y una pedagogía efectiva son los factores más importantes que influyen en el logro del alumno⁶. **La digitalización de la educación no debe sustituir a la enseñanza presencial a través de profesores y educadores, ya que la educación cara a cara permite a los profesores y a los educadores, no sólo enseñar contenido, sino también asegurarse de que éste se comprende y se recibe bien por parte de los alumnos⁷.** Además, la educación no consiste únicamente en las lecciones académicas propuestas. La escolarización en persona ayuda a los niños a desarrollarse edificando sus habilidades sociales y emocionales, sus relaciones con sus iguales y a interactuar con la en sociedad general. **Los profesores y los educadores son los actores principales y por ello, deben planificarse intervenciones que los reconozcan como los socios clave de la misma implementación, poniendo en el punto de mira su formación y sus necesidades⁸.**

La Asamblea Mundial de la CME urge a los legisladores globales y nacionales a:

1. Invertir en programas de aprendizaje de diversas modalidades y a distancia para que sean gratuitos, efectivos, flexibles e inclusivos cuando los centros de aprendizaje estén cerrados o como un plan de preparación internacional integral con el fin de garantizar el aprendizaje y el bienestar de los niños en futuras crisis.
2. Promover la intervención de los alumnos e incluir activamente sus voces en el diseño y uso de la EdTech.
3. Escuchar, reflexionar e interactuar con los alumnos, profesores y educadores a la hora de diseñar e implementar programas de tecnología educativa - EdTech.
4. Poner en marcha de forma activa la Observación general n.º 25 y todos los derechos que abarca.
5. Promover una transformación digital que parta de la idea de internet como un derecho humano y que garantice

⁴ Las licencias de código abierto son licencias que cumplen con la Definición de código abierto, que implica el uso gratuito, la modificación y la puesta en común de software. <https://opensource.org/osd-annotated>

⁵ <https://documents-dds-ny.un.org/doc/UNDOC/GEN/G22/322/37/PDF/G2232237.pdf?OpenElement>

⁶ https://www.epi.org/publication/books_teacher_quality_execsum_intro/

⁷ https://www.ohchr.org/HRBodies/HRC/RegularSessions/Session44/Documents/A_HRC_44_39.docx

⁸ https://resourcecentre.savethechildren.net/pdf/teachers_stronger_education_systems_2022.pdf/

- a) el acceso universal, gratuito y permanente a internet de banda ancha, cerrando así la brecha digital que segrega y excluye a un amplio segmento de sectores estudiantiles;
- b) la provisión gratuita de computadoras y dispositivos móviles de conexión a estudiantes y docentes;
- c) una arquitectura de nube soberana en función de cada país, con claves de acceso gratuitas para estudiantes y docentes en todos los niveles de los sistemas educativos;
- d) una taxonomía propia para el diseño de plataformas educativas sobre la base del pensamiento crítico y la creatividad;
- e) la no transferencia de recursos públicos, destinados a la educación pública, a empresas digitales transnacionales;
- f) la promoción de un proceso de alfabetización crítica, a todos los niveles y en todos los sectores educativos, sobre el entorno virtual, sus riesgos y también sus posibilidades, como la promoción de recursos y contenidos colaborativos, con códigos abiertos.

