

PROYECTO DE LEY
“Programa Nacional de Inclusión Digital Educativa”

El Senado y la Cámara de Diputados sancionan con fuerza de ley,

ARTÍCULO 1°.— Todos los estudiantes tienen derecho a desarrollar sus trayectorias educativas en el marco de proyectos pedagógicos que contemplen de manera integral la cultura digital a fin de garantizar el desarrollo de sus proyectos de vida en el marco de una ciudadanía plena e inclusiva.

ARTÍCULO 2°.— A efectos de esta ley, entiéndese por “cultura digital” al conjunto de dispositivos, plataformas, entornos, lenguajes, relaciones y tecnologías en general que incluyen, sin limitarse a: tecnologías infocomunicacionales, inteligencias artificiales generativas, 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.

ARTÍCULO 3°.— Créase el Programa Nacional de Inclusión Digital Educativa -en adelante, el Programa- en el ámbito de la Secretaría de Educación, dependiente del Ministerio de Capital Humano o el organismo que en el futuro la reemplace, a los efectos de dar cumplimiento al artículo 1 de la presente ley, en consonancia con la normativa vigente en materia educativa, de derechos de niñas, niños y adolescentes y del uso y desarrollo de tecnologías digitales.

ARTÍCULO 4°.— Son objetivos del Programa:

- a) incluir en las trayectorias pedagógicas los desarrollos tecnológicos que posibiliten el ejercicio pleno de la ciudadanía para todos y todas las niñas, niños y jóvenes
- b) promover en el colectivo docente, en los estudiantes y en sus familias posiciones formadas e informadas en relación a las tecnologías de la cultura digital
- c) potenciar las acciones formativas tendientes a aprovechar las potencialidades así como a conocer, comprender e interpretar de manera crítica los riesgos y posibilidades de los fenómenos y las tendencias contemporáneas vinculadas a las tecnologías digitales
- d) fortalecer las capacidades de reconocimiento sobre los efectos determinantes que el ecosistema digital tiene en la sociedad y en la cultura

- e) diseñar e implementar dispositivos de formación docente y de desarrollo socio-cultural comunitario de acuerdo a los objetivos de esta norma

ARTÍCULO 5°.— Las acciones que promueva el Programa Nacional de Inclusión Digital Educativa se implementan en las veinticuatro jurisdicciones y tienen alcance sobre los docentes, estudiantes y familias de todos los establecimientos educativos de gestión estatal y privada del país; desde el nivel inicial hasta el nivel superior de formación docente y de educación técnica no universitaria.

ARTÍCULO 6°.— Son responsabilidades del Programa Nacional de Inclusión Digital Educativa:

- a) Generar espacios de articulación para el desarrollo de acciones con áreas relevantes: direcciones de nivel, Instituto Nacional de Formación Docente, Instituto Nacional de Educación Técnica de la Secretaría de Educación de la Nación.
- b) Implementar acciones continuas de asesoramiento y formación de los equipos pedagógicos y de tecnología educativa de los ministerios de educación jurisdiccionales.
- c) Garantizar la creación, formación y seguimiento de equipos territoriales para el acompañamiento y la formación situada de docentes y equipos directivos; así como para la realización de actividades culturales para estudiantes y familias en las escuelas de las veinticuatro jurisdicciones.
- d) Desarrollo de sistemas operativos, software educativo y plataformas virtuales nacionales de código abierto, libre acceso y navegación.
- e) Producción de contenidos digitales interactivos y multimediales; así como propuestas pedagógicas híbridas de acceso y descarga libre para todo el sistema educativo nacional.
- f) Promover la Investigación y producción de conocimiento pedagógico, didáctico y tecnológico desde el Estado para la construcción de marcos políticos en relación con la soberanía tecnológica y pedagógica.

ARTÍCULO 7°.— La Secretaría de Educación de la Nación define, en consulta con el Consejo Federal de Educación, los lineamientos curriculares básicos del Programa Nacional de Inclusión Digital Educativa, de modo tal que se articulen con los marcos y lineamientos pedagógicos y didácticos de las direcciones de nivel inicial, primario, secundario y superior tanto nacionales como jurisdiccionales.

ARTÍCULO 8°.— La Secretaría de Educación de la Nación convoca periódicamente a la Mesa Federal del Programa como espacio de concertación integrado por referentes definidos por cada jurisdicción con el propósito central de profundizar y actualizar el Programa, sus lineamientos curriculares, la sistematización de experiencias y el desarrollo de materiales específicos de análisis, seguimiento y evaluación para presentar en el Consejo Federal de Educación. La Mesa Federal puede convocar especialistas en diversas temáticas para su consulta.

ARTÍCULO 9°.— Las veinticuatro jurisdicciones garantizan la implementación del programa como política educativa nacional, estratégica y obligatoria a partir de acciones educativas y culturales sistemáticas en los establecimientos escolares durante todo el ciclo lectivo. En el marco de los lineamientos del Programa, cada jurisdicción ajustará las acciones en función de las características de su comunidad educativa y su realidad sociocultural.

ARTÍCULO 10°.— Cada jurisdicción implementa el Programa a través de:

- a) La definición de un referente y/o área de referencia del Programa para la articulación con el equipo nacional correspondiente y la coordinación colegiada del equipo territorial.
- b) La participación de referentes en la Mesa Federal del Programa para la construcción de criterios y lineamientos compartidos con el proyecto político pedagógico nacional.
- c) La participación de los equipos territoriales y las áreas implicadas en los encuentros de formación nacionales tanto presenciales como virtuales.
- d) La elaboración de un Plan Jurisdiccional en el marco del Programa Nacional de Inclusión Digital Educativa para su implementación
- e) La implementación de encuentros de formación situada para docentes y directivos de todo el sistema educativo obligatorio de la jurisdicción.
- f) El acompañamiento al desarrollo de propuestas pedagógicas en escuelas, la documentación y producción de conocimiento original.
- g) La realización, a partir del nivel secundario, de proyectos socioculturales y comunitarios colegiados con estudiantes y Centros de Estudiantes que construyan perspectivas críticas, proactivas e informadas sobre las tecnologías infocomunicacionales y las Inteligencias Artificiales Generativas.
- h) La organización de diversas actividades socioculturales destinadas a familias y comunidad en general que brinden información y orientación sobre el ecosistema digital contemporáneo.



- i) La difusión y el asesoramiento para la inclusión de los desarrollos del programa (contenidos, software, plataformas) en las propuestas pedagógicas y culturales.

ARTÍCULO 11°.— El Programa de Inclusión Digital Educativa se financia por medio de un programa presupuestario dentro de la jurisdicción de la Secretaría de Educación, destinado específicamente a las políticas de inclusión digital y renovado cada año en la Ley de Presupuesto.

ARTÍCULO 12°.— Comuníquese al Poder Ejecutivo Nacional.

**PAULA A. PENACCA
BLANCA OSUNA**

FUNDAMENTOS

En las últimas décadas, el surgimiento de internet y el proceso acelerado de digitalización del mundo, el desarrollo de las tecnologías infocomunicacionales y la Inteligencia Artificial Generativa, han provocado un cambio estructural y paradigmático en las dimensiones culturales, sociales, políticas y económicas que organizaban la humanidad.

Fundamentalmente, los campos de la informática y de las tecnologías de la información y la comunicación han configurado la categoría “sociedad del conocimiento”. La misma responde a dos cuestiones centrales: la primera se vincula con la manera en la que el desarrollo de estos campos se entrama en los modos de conocer, entender y percibir la realidad. Las sociedades producen saberes, comparten, se comunican, se relacionan, se informan en y a través de entornos tecnológicos, con tiempos y espacios diferentes. Los dispositivos conectados a internet, las redes sociales, los formatos multimediales configuran escenarios de nuevo tipo para la construcción de ciudadanía. La segunda responde al reconocimiento de las reconfiguraciones y mediatizaciones del desarrollo tecnológico en la construcción de conocimiento específico en los campos disciplinares, transformado las formas de acceder, investigar y producir conocimiento disciplinar.

La escuela no es ajena ni puede quedar al margen de estas transformaciones culturales que se viven como consecuencia de la expansión de los medios y de la digitalización impactando profundamente en la lectura y en la escritura como aspectos centrales de la interpretación de la realidad, el mundo, los fenómenos socio-científicos, etc. La especialista argentina, Emilia Ferreiro (2007)¹, señala que la definición de “persona alfabetizada” siempre refiere a un lugar y a un tiempo histórico. En efecto, la alfabetización no implica sólo conocer la “literacidad” –la habilidad de saber leer y escribir–, sino poder circular en el entramado de las prácticas sociales que definen la cultura de cierta sociedad en un determinado momento de su desarrollo histórico.

En un mundo donde coexisten diversas y nuevas formas de producción y transmisión de la cultura, se empieza a hablar de alfabetizaciones emergentes o múltiples para referirse al conjunto de procesos culturales y de saberes que se

¹ Ferreiro, E. (2007): Textos en comunidad. Entrevista realizada por Myriam Southwell, *El Monitor* N° 13. Julio Agosto, en: <http://www.me.gov.ar/monitor/nro13/dossier4.htm>

vuelven cada vez más indispensables en nuestras sociedades. En este nuevo contexto, la escuela no debe ocuparse solo de los procesos vinculados con la “literacidad”, sino que tiene que integrar a su vida cotidiana otros lenguajes, o códigos o formas culturales: las imágenes, la cultura audiovisual, la hipertextualidad y la narrativa transmedia, entre otras, forman parte de estas construcciones de nuevo tipo.

Visto que Ley Nacional de Educación -Ley 26.206- establece en el Capítulo II Art. 11 inc. m) “Desarrollar las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación” como uno de los fines y objetivos de la política educativa nacional y que además, establece en el Título VII sobre Educación, nuevas tecnologías y medios de comunicación, en su Art. 100 que el “Poder Ejecutivo Nacional, a través del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, fijará la política y desarrollará opciones educativas basadas en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación y de los medios masivos de comunicación social, que colaboren con el cumplimiento de los fines y objetivos” de la ley definidos en su Art. 11 y considerando los cambios en todos los ámbitos de la vida a partir del uso de internet y las tecnologías digitales se vuelve imprescindible que desde la escuela se brinden herramientas a los y las estudiantes para potenciar sus posibilidades y reducir sus riesgos en un sentido inclusivo y democrático.

El contexto actual demanda de parte de la institución escolar, brindar herramientas para que los niños, niñas y jóvenes puedan desarrollar una mirada crítica sobre los medios digitales que ayude a mitigar los riesgos asociados al uso de estas tecnologías como son las noticias falsas, los sesgos y fallas en el uso de IA. A su vez, la escuela resulta un espacio privilegiado para generar instancias de reflexión sobre el uso del tiempo on-line y el modo en que nos afecta positiva o negativamente en cada una de las esferas de la vida, considerando en qué medida el uso de internet se encuentra signado por la lógica del mercado del entretenimiento y la publicidad. Resulta fundamental que la escuela aborde las distintas problemáticas vinculadas con las tecnologías digitales como son los trastornos psíquicos y conflictos que se producen a partir del uso de redes sociales y el acceso a todo tipo de sitios en internet. En este sentido, el presente proyecto busca responder también, a través de las instancias que pueden desarrollarse en el marco de la escuela, a la necesidad de prevenir, sensibilizar y generar conciencia en los y las estudiantes y en toda la comunidad educativa sobre los delitos informáticos definidos en la Ley 26.388, el delito de Grooming, incluido en el Código Penal de la Nación a través de la Ley 26.904 y, fundamentalmente constituir un marco más amplio para el

cumplimiento de la Ley 27.590 por la cual se creó el Programa Nacional de Prevención y Concientización del Grooming o Ciberacoso contra Niñas, Niños y Adolescentes.

Durante las gestiones de gobierno que tuvieron lugar entre 2003 y 2015, se desarrollaron a nivel nacional y regional, políticas públicas de inclusión digital que buscaban promover ambientes de alta dotación tecnológica. El programa Conectar Igualdad, como primera política educativa universal de inclusión digital en nuestro país, logró que las escuelas se transformaran en *ambientes de alta disposición tecnológica* (Maggio, 2012) a partir de distribuir una computadora por estudiante (el llamado “Modelo 1 a 1”). Acompañando la distribución de computadoras, servidores y conexión a internet, el Portal Educativo del Estado Argentino (Educar SE) desarrolló contenidos digitales, cursos y postítulos para la implementación pedagógica del programa en todas las escuelas del país. Así mismo, el Programa Nacional de Formación Permanente “Nuestra Escuela” desarrolló Postítulos en TIC para 75.000 docentes de todos los niveles y modalidades. En esa misma línea, a partir del año 2014, se incorporó en la formación docente del nivel secundario las Tecnologías de la Información y comunicación como un eje central para el “Fortalecimiento a la Enseñanza”; a través de la Resolución del Consejo Federal de Educación 244/15 que aprobó la intensificación del uso de TIC en las escuelas para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En el año 2015, la resolución del Consejo Federal de Educación 263/2015, declaró de importancia estratégica a la enseñanza y el aprendizaje de la programación en todas las escuelas durante la escolaridad obligatoria para fortalecer el desarrollo económico-social de nuestro país.

El escenario de pandemia nos encontró con esa política interrumpida, con grandes sectores de la población sin acceso material a computadoras personales o celulares y sin conexión a internet. De esta forma se puso en evidencia la importancia de desarrollar y sostener políticas educativas de inclusión digital universales.

La etapa de pospandemia se caracterizó por una profundización de las desigualdades sociales, culturales y económicas. Esto incluyó, por supuesto, a todos los desafíos educativos que ya teníamos hasta el año 2020. El crecimiento de los contenidos digitales disponibles, los entornos y plataformas virtuales, entre otras tendencias de nuevo tipo, representan nuevos desafíos y oportunidades para volver a pensar en la relevancia de la escuela para la inclusión social.



En este sentido, el diseño y puesta en marcha de planes universales de acceso a dispositivos y conectividad que involucren por parte de los Estados el desarrollo de contenidos, propuestas pedagógicas, entornos/plataformas, software y formación situada es la definición política y el desafío de mayor relevancia que tenemos por delante.

Este proyecto reproduce el presentado en 2024 con Expte. Nro. 7033-D-2024. La aplicación efectiva de este proyecto se vincula con los objetivos del proyecto de ley titulado "Ley de justicia digital educativa" Expte. 4145-D-2022 presentado por el Diputado Tomás Ledesma que propone la creación del Ente Federal Conectar Igualdad (EFECI) a fines de garantizar la efectiva inclusión digital educativa de los/as estudiantes y docentes de los establecimientos educativos públicos de gestión estatal y privada en todos los niveles. A su vez, dicho proyecto tiene como antecedente el proyecto de ley de "Garantía Estatal para la Educación por Dispositivos Digitales", Expte. 2539-D-2021, de autoría de la Diputada Lucila Masin y además es el resultado del trabajo articulado por la Red Nacional de Centros de Estudiantes (RENACE). Se cuenta por último con el antecedente del proyecto de ley de autoría de la Diputada Blanca Osuna, Expte. 3220-D-2021.

El presente proyecto de ley busca asumir la complejidad del escenario contemporáneo para reconstruir los sentidos y las razones del sistema educativo, a partir de un análisis crítico de los desarrollos tecnológicos que comprenda profundamente los riesgos y desafíos pero también las posibilidades que traen consigo estos cambios, entendiendo que su abordaje es condición de posibilidad para la ciudadanía plena de todas/os las/os niñas/os y jóvenes.

Por todo lo expuesto solicito a mis pares su acompañamiento en el presente proyecto de Ley.

PAULA A. PENACCA
BLANCA OSUNA