Luis Pedernera

Presidente

CDN

Asunto: Consulta Proyecto de Comentario General número 25. Los derechos del niño en relación con el entorno digital.

Caracas, 10 de octubre de 2020.

A la atención de la Luis Pedernera, Presidente del Comité de los Derechos del Niño,

Nos gustaría comenzar mencionando que agradecemos esta oportunidad de contribuir a este Comentario General. Después de leer el documento, la calidad y el compromiso de la investigación del CDN con este tema es clara para nosotros. No obstante, tenemos dos propuestas principales que deseamos ampliar con la esperanza de que sean tenidas en cuenta, ya que creemos que son muy relevantes para el tema.

En cuanto al tema del rol del Estado en la educación, ubicado en el Título XI en la sección B, creemos que no deberían limitarse a promover la integración de las escuelas a la era digital, sino que también deberían promover una educación autodidacta fuera de la escuela y en línea que permita a los niños aprender con las herramientas y recursos que existen para el aprendizaje independiente. Al hacer esto, sería posible que los niños no se limiten a su programa escolar, sino que persigan sus propios intereses y desarrollen su propio conjunto de habilidades y conocimientos. Al promover la búsqueda de información fuera del horario escolar y dentro del mundo digital en un entorno seguro, podemos tener a los niños más preparados para el mundo digital que se nos avecina. Los estados deben promover diferentes servicios en línea que abarque el área de la educación independiente y el aprendizaje adaptado a los niños y que les permita aprender de una manera segura y amigable. Existen servicios de este tipo como Khan Academy, udemy, edX, entre otros, que ofrecen cursos de diferentes áreas a precios accesibles, incluso gratuitos.

Al leer el Título XI, específicamente la Sección B, observamos que se le presta poca atención a la gravísima situación de seguridad y bienestar de los niños en el gaming, una actividad que se practica habitualmente entre los niños de todas las edades y situaciones económicas. El gaming puede ser muy beneficioso en diferentes aspectos, pero también implica espacios que pueden vulnerar los derechos de los niños, al exponerlos a peligros. Algunos de estos riesgos incluyen los derivados de interacciones sociales con extraños que pueden engañar a los niños para que revelen información personal o financiera. Otros pueden ser adicción a juegos o exposición a algunos no recomendados para la edad, presencia de intrusos cibernéticos que explotan vulnerabilidades de seguridad e incluso de la interacción directa con depredadores en línea y en el mundo real. Consideramos crucial tratar este tema en un comentario general sobre la relación de los niños con el entorno online, al ser este un espacio que cobra cada vez más vigencia en la cotidianidad de los niños.

Por último, nos gustaría felicitar profundamente su iniciativa de consultar a los niños en un asunto tan importante como son las interacciones con el entorno digital. Consideramos que la oportunidad de dar nuestra opinión sobre este comentario general es un gran honor y estamos ansiosos por participar en las actividades posteriores que resulten de la redacción de este comentario general.

Atentamente,

José Manuel Wever (17 años) y Elías Haig (14 años). Somos parte del grupo de adolescentes de la organización de CECODAP en Venezuela.