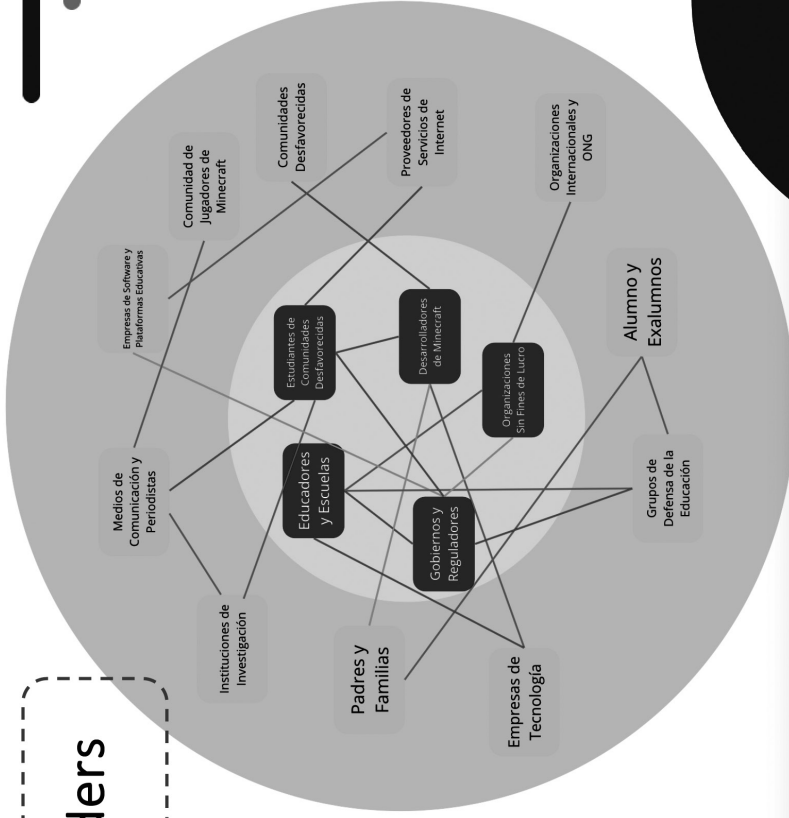


# Mapa de Stakeholders



Relaciones conflictivas

Relaciones dependientes o simbióticas

Relaciones mixtas

# Pathways of Social Design

De Winterhouse (2016)

**Transformación**  
Cultural, social,  
económica

**Innovación**  
A Nivel Sistema

**Intervención**  
A Nivel Individual

## Brecha Digital en la Educación a través de Minecraft

Rango de Experiencia

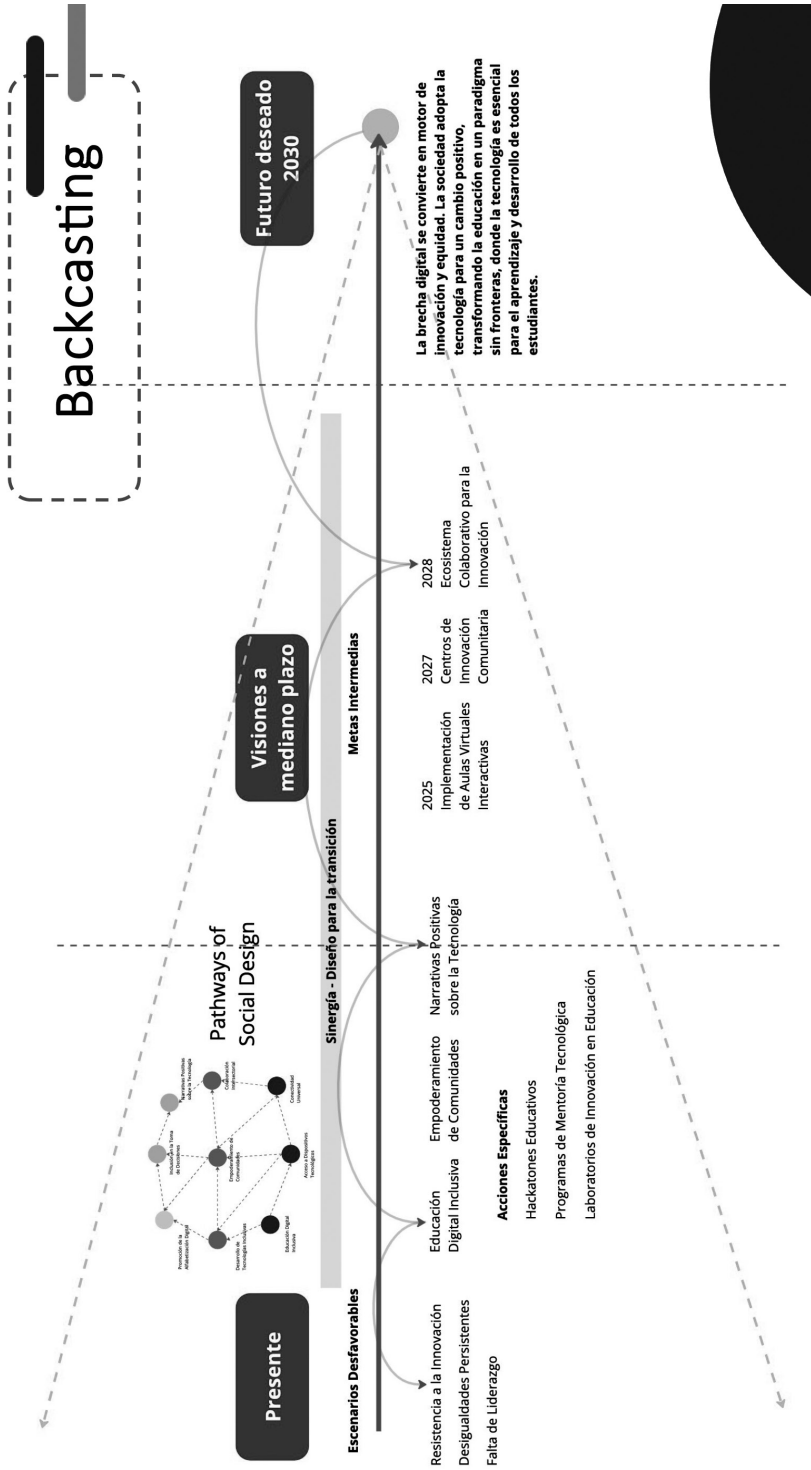
<p><b>Promoción de la Alfabetización Digital</b></p> <p>Lanzar campañas de concientización para promover la importancia de la alfabetización digital.</p> <p>Integrar la educación digital en los currículos escolares para crear una cultura digital desde temprana edad.</p> <p>Fomentar la aceptación y valorización de la educación digital como una herramienta inclusiva y equitativa.</p>	<p><b>Inclusión en la Toma de Decisiones</b></p> <p>Generar la representación equitativa en la toma de decisiones sobre políticas tecnológicas.</p> <p>Fomentar la participación de comunidades marginadas en la formulación de estrategias digitales.</p> <p>Promover una mentalidad educativa que vea la tecnología como una herramienta esencial para la igualdad de oportunidades educativas.</p>	<p><b>Narrativas Positivas sobre la Tecnología</b></p> <p>Desarrollar y difundir historias de éxito relacionadas con la superación de la brecha digital.</p> <p>Cambiar la percepción cultural hacia la tecnología para fomentar la confianza y el empoderamiento.</p> <p>Cambiar la percepción de las políticas educativas para reconocer la tecnología como un componente esencial para cerrar la brecha educativa.</p>
<p><b>Desarrollo de Tecnologías Inclusivas</b></p> <p>Financiar investigaciones y desarrollo de tecnologías que sean accesibles para todos.</p> <p>Incentivar la creación de dispositivos y aplicaciones que no requieran habilidades técnicas avanzadas.</p> <p>Desarrollar módulos educativos de Minecraft que sean accesibles en dispositivos de bajo gama y conexiones de Internet más lentas.</p>	<p><b>Empoderamiento de Comunidades</b></p> <p>Fomentar programas que capaciten a comunidades para aprovechar la tecnología de manera efectiva.</p> <p>Apoyar la creación de espacios comunitarios equipados con tecnología para el aprendizaje y la colaboración.</p> <p>Colaborar con instituciones educativas para integrar Minecraft en los planes de estudio, incluso para áreas con recursos limitados.</p>	<p><b>Colaboración Intersectorial</b></p> <p>Establecer alianzas entre el sector público, privado y organizaciones sin fines de lucro para abordar conjuntamente la brecha digital.</p> <p>Crear fondos de inversión para proyectos innovadores que reduzcan la brecha tecnológica.</p> <p>Abogar por políticas gubernamentales que apoyen la integración de tecnologías como Minecraft en todas las escuelas, independientemente de su ubicación o recursos.</p>
<p><b>Educación Digital Inclusiva</b></p> <p>Implementar programas educativos inclusivos que aborden la brecha digital.</p> <p>Desarrollar cursos y recursos en línea accesibles para todos, incluso en áreas remotas.</p>	<p><b>Acceso a Dispositivos Tecnológicos</b></p> <p>Lanzar iniciativas para proporcionar dispositivos tecnológicos a comunidades desfavorecidas.</p> <p>Colaborar con empresas y gobiernos para facilitar el acceso a computadoras y dispositivos móviles.</p>	<p><b>Conectividad Universal</b></p> <p>Trabajar en proyectos que mejoren la infraestructura de conectividad en áreas marginadas.</p> <p>Promover la expansión de servicios de Internet asquelibles y de alta velocidad.</p>

Escala de compromiso

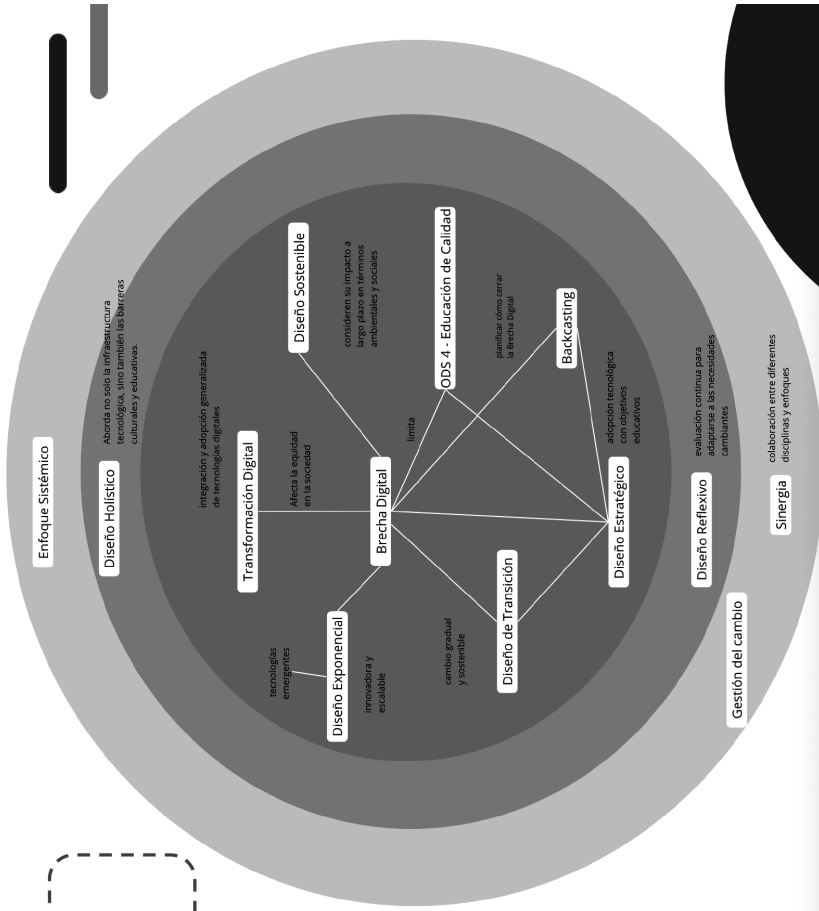
Política y Macroestructuras

Sistema y Estructuras

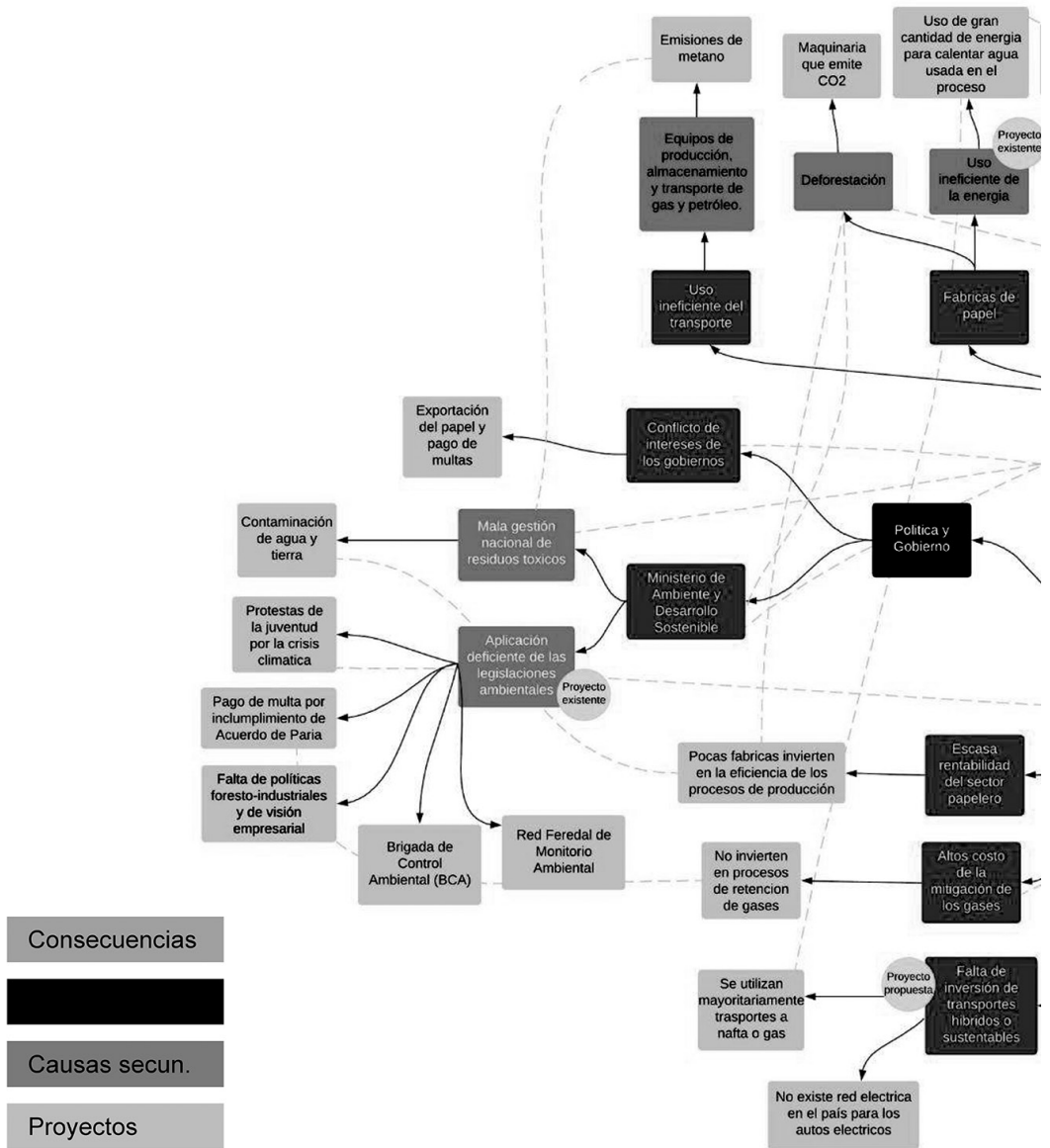
Individual y Comunidad



## Mapa resumen



La Brecha Digital, punto de partida, afecta la equidad y el ODS 4. Conectada a la Transformación Digital, el Diseño Exponencial busca soluciones innovadoras y escalables. El Diseño de Transición propone cambios graduales, mientras que el Sostenible considera impactos a largo plazo. Utilizando el Backcasting, se visualiza un futuro sin brecha. El Diseño Estratégico formula estrategias efectivas y el Holístico y Reflexivo aborda la brecha en un contexto más amplio. La Sinergia conecta estos conceptos, destacando la necesidad de abordar la Brecha Digital integralmente.



**Figura 6.** Diagrama del Análisis de la conexión del caso-problema con la escala de los problemas mayores (Wicked Problem WP) (pp. 144-145) desarrollado por Ana Hansen. En su trabajo explora un aspecto insostenible a partir del estudio de un producto gráfico: revista de moda y tendencias de lujo. Se centra en el material, y el proceso de fabricación del papel, sus etapas y sus consecuencias medioambientales y la emisión de gases de efecto invernadero (GEI). Según Greenpeace (2004) en la obtención de la materia prima, la tala de árboles representa una pérdida de biodiversidad, ya que “cerca del 40% de toda la madera talada para usos industriales en el mundo se destinó a la producción de papel: el 25% son cortas directas para la industria del papel, mientras que el otro 15% restante procede de subproductos de otros sectores (aserrío, fabricación de tableros, etc.).