

# **Objetivos y Lineamientos del Programa Niñas Digitales Perú**

**Resolución de Secretaría de Gobierno y Transformación Digital  
N° 003-2024-PCM/SGTD**



PERÚ

Presidencia  
del Consejo de Ministros

Secretaría de  
Gobierno Digital

### CONTROL DE VERSIONES

Versión	Fecha	Título	Elaborado por
1.0.0	04/2024	Objetivos y Lineamientos del Programa Niñas Digitales Perú	Secretaría de Gobierno y Transformación Digital



## Índice

<b>I. OBJETO.....</b>	<b>3</b>
<b>II. ALCANCES.....</b>	<b>3</b>
<b>III. BASE LEGAL .....</b>	<b>3</b>
<b>IV. DEFINICIONES .....</b>	<b>4</b>
<b>V. DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA.....</b>	<b>6</b>
<b>VI. PRINCIPIOS PARA EL DESARROLLO DEL PROGRAMA DE NIÑAS DIGITALES PERÚ .....</b>	<b>6</b>
<b>VII. OBJETIVOS DEL PROGRAMA .....</b>	<b>7</b>
<b>VIII. LINEAMIENTOS DEL PROGRAMA .....</b>	<b>8</b>
<b>IX. PROCESO DE PLANIFICACIÓN .....</b>	<b>11</b>
<b>X. SEGUIMIENTO, MONITOREO Y EVALUACIÓN .....</b>	<b>12</b>



## Objetivos y Lineamientos del Programa Niñas Digitales Perú

### I. OBJETO

Establecer los objetivos y lineamientos del Programa Niñas Digitales Perú, para orientar y articular actores, para contribuir al logro de los objetivos de la Política Nacional de Transformación Digital.

### II. ALCANCES

El Programa Niñas Digitales Perú tiene los siguientes alcances:

- 2.1 Las niñas y adolescentes de todo el país, con énfasis en las que se encuentran en grupos de especial protección.
- 2.2 La Presidencia del Consejo de Ministros (PCM), a través de la Secretaría de Gobierno y Transformación Digital (SGTD).
- 2.3 El Ministerio de Educación (MINEDU).

### III. BASE LEGAL

- 3.1 Ley N° 28044, Ley General de Educación.
- 3.2 Ley N° 29733, Ley de Protección de Datos Personales.
- 3.3 Ley N° 29904, Ley de Promoción de la Banda Ancha y Construcción de la Red Dorsal Nacional de Fibra Óptica.
- 3.4 Ley N° 30254, Ley de promoción para el uso seguro y responsable de las tecnologías de la información y comunicaciones por niños, niñas y adolescentes, modificada por la Ley N° 31664.
- 3.5 Ley N° 31449, Ley que fortalece el Laboratorio de Gobierno y Transformación Digital del Estado para el impulso de la innovación en el ámbito público.
- 3.6 Ley N° 31814, Ley que promueve el uso de la Inteligencia Artificial en favor del desarrollo económico y social del país.
- 3.7 Decreto Legislativo N° 1412, que aprueba la Ley de Gobierno Digital.
- 3.8 Decreto de Urgencia N° 006-2020, que crea el Sistema Nacional de Transformación Digital (SNTD).
- 3.9 Decreto de Urgencia N° 007-2020, que aprueba el Marco de Confianza Digital y dispone medidas para su fortalecimiento.
- 3.10 Decreto Supremo N° 029-2021-PCM, que aprueba el Reglamento del Decreto Legislativo N° 1412, Ley de Gobierno Digital que establece disposiciones sobre las condiciones, requisitos y uso de las tecnologías y medios electrónicos en el procedimiento administrativo.
- 3.11 Decreto Supremo N° 093-2019-PCM, que aprueba el Reglamento de la Ley N° 30254, Ley de promoción para el uso seguro y responsable de las tecnologías de la información y comunicaciones por niños, niñas y adolescentes.
- 3.12 Decreto Supremo N° 008-2021-MIMP, que aprueba la Política Nacional Multisectorial para las Niñas, Niños y Adolescentes al 2030, aprobada por Decreto Supremo N° 008-2021-MIMP. Decreto Supremo N° 157-2021-PCM, que



aprueba el Reglamento del Decreto de Urgencia N° 006-2020, que crea el Sistema Nacional de Transformación Digital.

- 3.13 Decreto Supremo N° 085-2023-PCM, que aprueba la Política Nacional de Transformación Digital al 2030.
- 3.14 Decreto Supremo N° 008-2021-MIMP, que aprueba la Política Nacional Multisectorial para las Niñas, Niños y Adolescentes al 2030, aprobada por Decreto Supremo N° 008-2021-MIMP.
- 3.15 Resolución Ministerial N° 281-2016-MINEDU que aprueba el Currículo Nacional de Educación Básica y dispone su implementación en todas las instituciones y programas educativos públicos y privados de la educación básica.

#### IV. DEFINICIONES

Para efectos del presente documento, se adoptan las siguientes definiciones:

- 4.1 **Alfabetización Digital.** Habilidades relacionadas con el tratamiento de información en entornos digitales, como la localización y administración de información, la evaluación de su veracidad y relevancia, así como, la aplicación de principios básicos de seguridad y protección de la identidad digital. También abarcan habilidades para comunicar y colaborar en entornos digitales, crear contenido digital, promover la ciudadanía digital y defender los derechos digitales.
- 4.2 **Ciudadanía digital.** Capacidad de las personas para desarrollarse a nivel integral en el entorno digital, lo que involucra desarrollar competencias digitales, realizar trámites con entidades públicas y organizaciones del sector privado, realizar operaciones financieras, vender o comprar productos o servicios a través del comercio electrónico, realizar actividades de entretenimiento, comunicarse mediante diversas plataformas o aplicaciones, buscar y obtener información en Internet.
- 4.3 **Competencias digitales.** Uso crítico y seguro de las tecnologías de la sociedad de la información para el trabajo, el ocio y la comunicación. Supone un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y estrategias que se requieren para el uso de los medios digitales y de las tecnologías de información y comunicación (TIC). Las competencias digitales se apoyan en las habilidades del uso de dispositivos para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet.
- 4.4 **Entorno digital.** Dominio o ámbito habilitado por las tecnologías y dispositivos digitales, generalmente interconectados a través de redes de datos o comunicación, incluyendo el Internet, que soportan los procesos, en servicios, infraestructuras y la interacción entre personas.
- 4.5 **Identidad digital.** Conjunto de atributos que individualiza y permite identificar a una persona en entornos digitales.



- 4.6 **Inclusión digital.** Acceso, uso y apropiación de los servicios o contenido digital por parte de la ciudadanía, directamente o a través de su identidad digital, sin exclusiones; y, en particular, priorizando a poblaciones vulnerables y personas con discapacidad o habilidades diferentes, a fin de promover la ciudadanía digital como el ejercicio de deberes y derechos en entornos digitales seguros.
- 4.7 **Público objetivo.** Los grupos etarios de niñas de seis (6) a doce (12) años y a las adolescentes de trece (13) a diecisiete (17) años, se consideran para fines de este programa.
- 4.8 **Resiliencia digital.** Capacidad de anticipar, aprender, responder, evolucionar y reforzar la agilidad de los procedimientos administrativos y el servicio público, cuando se presentan eventos que están fuera del control de las entidades y se encuentran influidos por las tecnologías digitales y los datos de manera intensiva, lo cual permite acelerar el proceso nacional de transformación digital.
- 4.9 **Seguridad Digital.** Estado de confianza en el entorno digital que resulta de la gestión y aplicación de un conjunto de medidas proactivas y reactivas frente a los riesgos que afectan la seguridad de las personas, la prosperidad económica y social, la seguridad nacional y los objetivos nacionales en dicho entorno. Se sustenta en la articulación con actores del sector público, sector privado y otros quienes apoyan en la implementación de controles, acciones y medidas.
- 4.10 **Sociedad Digital.** Aquella que valora la información y el conocimiento obtenido mediante el acceso, uso y apropiación de las tecnologías digitales en todas sus dimensiones y que impulsa la economía digital, la conectividad digital, el talento y la innovación digital, la educación digital, el gobierno, la identidad y la confianza digital; así como, el aprovechamiento de las tecnologías emergentes en favor del bienestar social y económico de la ciudadanía.
- 4.11 **Talento Digital.** Competencias, capacidades y conocimientos adquiridos que habilitan a las personas para el aprovechamiento y uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en su vida diaria; así como, para la producción de nuevas tecnologías en favor del bienestar social y económico del país.
- 4.12 **Tecnologías Digitales.** Son las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), incluidos Internet, las tecnologías emergentes o de Industria 4.0, las tecnologías y dispositivos móviles, así como, la analítica de datos utilizados para mejorar la generación, recopilación, intercambio, agregación, combinación, análisis, acceso, búsqueda y presentación de contenido digital, incluido el desarrollo de servicios y aplicaciones.



## V. DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

### 5.1 Programa Niñas Digitales Perú

El programa consiste en fortalecer el talento digital en niñas y adolescentes, entre seis (6) y diecisiete (17) años, en los ejes temáticos establecidos en el presente documento, que les permitan el desarrollo de habilidades relacionadas con el pensamiento lógico, comprensión y creatividad; tan necesarias en el mundo laboral que es cada vez más digital. En ese sentido, es fundamental fortalecer el talento digital en niñas y adolescentes (con énfasis en las que se encuentran en grupos de especial protección), mediante el desarrollo de competencias que permitan su despliegue en actividades de aprendizaje vinculadas a las carreras de ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas (por sus siglas en inglés STEAM), con énfasis en las tecnologías digitales y los datos, y en prácticas sociales en igualdad de oportunidades.

La formación se materializa a través de distintas estrategias que permitan fortalecer la educación digital, el acceso al entorno digital, la inclusión y el talento digital para las niñas y adolescentes.

## VI. PRINCIPIOS PARA EL DESARROLLO DEL PROGRAMA DE NIÑAS DIGITALES PERÚ

### 6.1 Enfoque centrado en la edad y nivel de desarrollo

Las estrategias, los métodos y el contenido del programa se construyen, considerando el nivel de desarrollo cognitivo y socio emocional de las niñas y adolescentes, según la edad y nivel educativo en el que se encuentran. En ese sentido, se desarrollarán actividades que vayan acorde a las diferencias de edad entre las niñas de seis (6) a doce (12) años; y, las adolescentes de trece (13) a diecisiete (17) años.

### 6.2 Igualdad de acceso y oportunidades

Fomentar que todas las niñas y adolescentes, tengan acceso al programa, contenido digital, u otras herramientas, independientemente de su ubicación geográfica, situación socioeconómica o cualquier otra barrera que impida o limite su participación.

### 6.3 Contenido relevante y significativo

El contenido del programa será desarrollado para ser relevante para las experiencias de vida de las niñas y adolescentes en su contexto social y cultural. Asimismo, aborda temas como la gestión de la privacidad en las redes sociales, la creación de contenido digital creativo de forma responsable y ética.

### 6.4 Fomento del pensamiento crítico

Se promueve activamente el pensamiento crítico como una habilidad fundamental para empoderar a las participantes en el entorno digital. Esto implica desarrollar su



capacidad para cuestionar, analizar y evaluar de manera reflexiva la información que encuentran en línea.

### **6.5 Educación en ética y ciudadanía digital**

Se enfatiza la importancia de una ciudadanía digital ética y responsable. Se discutirán temas como el respeto a la diversidad, la prevención del ciberacoso y el rol positivo que pueden desempeñar para promover un uso seguro, ético y respetuoso de las tecnologías de la información y la comunicación, así como, comprender las implicaciones éticas y sociales de sus interacciones digitales.

### **6.6 Identificación con referentes femeninos**

El contenido debe incluir referencias a mujeres exitosas en el ámbito STEAM como modelos a seguir, para inspirar y guiar a las niñas y adolescentes. Esto les permitirá conectarse con figuras de referencia y visualizar posibilidades de carrera en estas áreas.

### **6.7 Evaluación formativa**

Se implementa la trazabilidad de una evaluación continua y flexible que permita la medición cualitativa y cuantitativa del aprendizaje. Asimismo, es iterativo, flexible y receptivo a retroalimentación constante.

### **6.8 Acompañamiento progresivo**

Las sesiones de aprendizaje se adaptan al progreso individual de cada niña o adolescente. Esto asegurará que se ajusten las actividades y los desafíos en función de sus necesidades y habilidades.

### **6.9 Creación de espacios seguros**

Generar espacios que prioricen el aprendizaje en un entorno seguro, así como, el bienestar de las niñas y adolescentes, mediante el fomento de un ambiente de respeto y colaboración. Además, propone el involucramiento de docentes, madres y padres de familia, creando una comunidad en la que puedan interactuar, aprender y compartir experiencias.

## **VII. OBJETIVOS DEL PROGRAMA**

### **7.1 Objetivo general**

Fortalecer el talento digital en niñas y adolescentes a través del desarrollo de competencias que les permitan comprender, analizar y crear en entornos digitales seguros para contribuir con su desarrollo en actividades vinculadas a carreras STEAM, con énfasis en las tecnologías digitales y los datos, promoviendo igualdad de oportunidades y prácticas sociales inclusivas.

### **7.2 Objetivos específicos**

Los objetivos específicos identificados se desarrollan en cinco rubros:



- a) **Desarrollar alfabetización digital.** Fortalecer en las niñas y adolescentes, principalmente, el desarrollo de habilidades fundamentales en tecnologías digitales, principios básicos de seguridad digital y protección de su identidad digital.
- b) **Promover el desarrollo del pensamiento computacional.** Incentivar, principalmente, el aprendizaje de lenguajes de programación básicos y el desarrollo del pensamiento lógico y computacional, entre otros.
- c) **Promover el desarrollo del pensamiento crítico.** Fortalecer la curiosidad y el análisis reflexivo de la información que encuentran en línea para formar una opinión, juicio de valor o decisión basada en el razonamiento.
- d) **Fomentar la creatividad digital y la innovación.** Fortalecer el desarrollo de habilidades relacionadas con el manejo de herramientas digitales para la expresión creativa e innovación.
- e) **Potenciar el aprendizaje y la participación en proyectos vinculados a las áreas STEAM.** Involucrar activamente a las niñas y adolescentes en el aprendizaje, desarrollo de proyectos prácticos y colaborativos donde apliquen conocimientos de ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas.

## VIII. LINEAMIENTOS DEL PROGRAMA

### 8.1 Metodología de aprendizaje

Teniendo en cuenta el público objetivo del programa se plantea el uso de metodologías activas de enseñanza y aprendizaje, las cuales implican una participación protagónica de las niñas y adolescentes en el proceso. Estas metodologías ponen énfasis en el desarrollo de habilidades críticas y analíticas, la resolución de problemas y el aprendizaje basado en la experiencia. Ejemplos de estas metodologías son:

- a) **Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).** Estudiantes aprenden sobre un tema a través de la experiencia de resolver un problema abierto y a menudo complejo. Los/las docentes guían a las estudiantes, pero el enfoque está en la autonomía del aprendizaje y el trabajo en equipo.
- b) **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPr).** Se centra en la realización de un proyecto que requiere de la aplicación práctica de conocimientos y habilidades. Los proyectos suelen ser de largo plazo y culminan en un producto o presentación final.
- c) **Aula Invertida (Flipped Classroom).** Las estudiantes acceden al material de enseñanza, como lecturas o grabaciones de lecciones, fuera del aula y luego utilizan el tiempo en clase para profundizar en los temas a través de la discusión y la práctica guiada por el/la docente



- d) **Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).** Se refiere al uso de juegos como apoyo del aprendizaje en entornos educativos dado que ofrecen un entorno seguro para cometer errores y aprender de ellos.

## 8.2 Ejes temáticos del programa

A partir de los objetivos específicos trazados, la implementación del programa debe seguir los siguientes cinco (05) ejes temáticos:

- a) **Identidad e imagen digital.** Fortalecer las habilidades en niñas y adolescentes para que desarrollen una identidad digital positiva y construyan una imagen responsable y beneficiosa en línea. Esto incluye lo siguiente:

- **Gestión de perfiles digitales.** Promover en las participantes la importancia de crear, mantener y gestionar perfiles en línea que reflejen sus valores y metas personales, promoviendo la autenticidad y la coherencia digital.
- **Comunicación respetuosa en línea.** Fomentar la importancia de la comunicación respetuosa, empática y ética en línea, evitando comportamientos negativos como el ciberacoso y la difamación, entre otros.
- **Uso responsable de redes sociales.** Orientar sobre cómo utilizar las redes sociales de manera segura y constructiva, incluyendo la gestión de la privacidad y la interacción positiva en línea.

- b) **Desarrollo de habilidades en entornos digitales.** significa formar a las niñas y adolescentes en el desarrollo de una sólida alfabetización digital que les permita comprender, evaluar críticamente y utilizar de manera efectiva y ética la información y los medios digitales. Esto incluye lo siguiente:

- **Evaluación de fuentes y evidencias en el entorno digital.** Fortalecer las habilidades que les permitan evaluar la credibilidad y la calidad de las fuentes en línea, fomentando la toma de decisiones informada y la capacidad de discernimiento.
- **Fortalecimiento del pensamiento crítico.** Fortalecer habilidades de pensamiento crítico para analizar y cuestionar la información en línea.
- **Creación de contenido responsable y ético.** Fortalecer las habilidades de niñas y adolescentes para que sean creadoras responsables de contenido digital, promoviendo la ética en la producción y difusión de información en línea.

- c) **Seguridad digital con enfoque de género.** Abordar de manera específica los desafíos de seguridad en línea que puedan afectar de manera desproporcionada a niñas y adolescentes debido a su condición. Esto incluye lo siguiente:



- **Concientización sobre amenazas de género en línea y sus mecanismos de respuesta.** Brindar herramientas a las niñas y adolescentes para que logren identificar las amenazas y riesgos específicos relacionados con el género en línea, como el ciberacoso, el sexting y la violencia digital y otros establecidos en la normativa vigente.
  - **Fomento de la prevención la autoprotección digital.** Brindar estrategias para que las niñas y adolescentes puedan reconocer, evitar y responder de manera efectiva a situaciones de riesgo en línea promoviendo la resiliencia digital.
  - **Creación de espacios seguros.** Promover la creación de entornos en línea seguros y solidarios para las niñas y adolescentes que alienten la denuncia de comportamientos inapropiados y la búsqueda de apoyo en caso de necesidad.
- d) **Desarrollo de la ciudadanía digital para generar confianza digital.** Fortalecer las habilidades para la construcción de una ciudadanía digital activa y responsable, promoviendo la confianza en su capacidad para participar en línea de manera ética y constructiva. Esto incluye lo siguiente:
- **Promoción de valores de ciudadanía digital.** Orientar a las participantes sobre los derechos y responsabilidades en línea, incluyendo el respeto por la privacidad de las personas y la promoción de un entorno en línea inclusivo y tolerante.
  - **Participación activa en la sociedad digital.** Fomentar la participación activa en asuntos cívicos y sociales en línea en temas que las vinculan o son de su interés.
  - **Uso ético de la tecnología.** Orientar a las niñas y adolescentes para que utilicen la tecnología de manera ética y responsable, evitando la difusión de información perjudicial o engañosa y promoviendo la seguridad en línea.
  - **Defensa de la diversidad y la inclusión.** Promover la aceptación de la diversidad en línea y la lucha contra la discriminación y el acoso digital, fomentando la confianza en la creación de un entorno en línea seguro y respetuoso.
- e) **Desarrollo de habilidades STEAM.** Fortalecer habilidades como la resolución de problemas de manera autónoma, el pensamiento crítico, el trabajo en equipo y la creatividad, mediante proyectos orientados a incentivar en las niñas y adolescentes el acercamiento a las carreras de ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemática, con énfasis en las tecnologías digitales y los datos, promoviendo igualdad de oportunidades.
- **Desarrollo de habilidades de pensamiento lógico matemático.** Formar a las niñas y adolescente en la habilidad de pensar en términos de números y la capacidad de emplear el razonamiento lógico, el mismo que permite entender conceptos y establecer relaciones basadas en la lógica de forma esquemática y técnica.



- **Desarrollo de lenguaje de programación básica y pensamiento computacional.** Formar a las niñas y adolescentes en el aprendizaje de lenguajes de programación que les permitan desarrollar proyectos prácticos y colaborativos donde apliquen conocimientos de ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas.
- **Desarrollo de proyectos en ciencias, tecnología e innovación.** Desarrollar habilidades en el manejo de herramientas digitales para la expresión creativa e innovación, así como, brindar oportunidades a las niñas y adolescentes en la participación activa para el desarrollo de proyecto en ciencias, tecnologías e innovación a problemas o retos que se establezca en las instituciones educativas.

### **8.3 Consideraciones mínimas a tener en cuenta para priorizar el grupo de niñas y adolescentes beneficiarias del programa**

- a) Cumplir con presencia tanto de niñas y adolescentes de zonas urbanas y rurales cumpliendo con un mínimo del 30% de participación de las zonas rurales.
- b) Establecer dos grupos etarios claramente definidos. El primero que va del rango de niñas de entre seis (6) a doce (12) años de edad. Y el segundo grupo que va del rango de adolescentes entre los trece (13) a diecisiete (17) años de edad.

En una primera etapa de la implementación del programa se inicia con el grupo etario de trece (13) a diecisiete (17) años que tengan un desempeño sobresaliente y de alto rendimiento; posteriormente en el proceso de planificación se amplía la participación al resto de niñas y adolescentes.

- c) Asegurar la participación de niñas y adolescentes que se encuentren en situación de vulnerabilidad.

## **IX. PROCESO DE PLANIFICACIÓN**

Las metas, indicadores, actividades, fases y del grupo etario para la implementación del Programa Niñas Digitales Perú al 2030, se desarrollan por el Ministerio de Educación (MINEDU), en colaboración con la Secretaría de Gobierno y Transformación Digital (SGTD), de la Presidencia del Consejo de Ministros (PCM), el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP), en el marco de sus competencias, en un plazo máximo de 60 días hábiles contados a partir del día siguiente de la publicación del programa en el diario oficial El Peruano. Las metas que se establezcan deben contribuir la Política Nacional de Transformación Digital al 2030.

El proceso de implementación del programa se alinea a los objetivos y lineamientos establecidos y cuenta con fases, siendo las mínimas: el desarrollo del fortalecimiento de capacidades, la sensibilización, el desarrollo de pilotos, la ejecución y evaluación y monitoreo del programa.



Para la ejecución del programa, la SGTD de PCM, puede invitar a los actores integrantes del Sistema Nacional de Transformación Digital (SNTD), para contribuir con el logro los objetivos planteados.

## **X. SEGUIMIENTO, MONITOREO Y EVALUACIÓN**

La SGTD de PCM, es responsable de hacer seguimiento, monitoreo y evaluación al cumplimiento de los objetivos establecidos en la Política Nacional de Transformación Digital (PNTD), articulados con el objetivo general del presente documento.

El MINEDU, es responsable de implementar, monitorear y evaluar el cumplimiento del programa, el mismo que se desarrolla progresivamente en el ámbito de sus competencias, en coordinación con la SGTD de PCM.