



ParticipaTIC

**Promoción y defensa
de los derechos
digitales desde la
perspectiva de la
infancia, la
adolescencia y la
juventud en situación
de vulnerabilidad**

Diciembre
2024



- 🌐 www.ferrerguardia.org
- ☎ 936 011 644
- ✉ fundacio@ferrerguardia.org
- 📱 @f_ferrerguardia
- 📍 C.Avinýó 44, 1r · 08002 Barcelona

Diciembre 2024

Realización

Fundació Ferrer i Guàrdia

Sandra Gómez Marín

Coordinadora de proyectos

Queralt Tornafoch Chirveches

Técnica de investigación

Marta Fullola Isern

Técnica de investigación



✓ POR SOLIDARIDAD
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL



Índice

Introducción.....	5
Objetivos de la investigación	6
Metodología	7
Aproximación teórica	11
Perfil de los colectivos	15
<i>Adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad socioeconómica</i>	15
<i>Diversidad funcional</i>	15
<i>Origen Migrante</i>	16
<i>Jóvenes migrantes no acompañados</i>	16
<i>Colectivo LGTBIQ+</i>	17
<i>Comunidad Gitana</i>	18
Discursos de odio y violencia en el entorno digital	18
Dimensiones	20
Radiografía de los derechos digitales de la infancia, la adolescencia y la juventud en situación de vulnerabilidad	21
Los derechos digitales de la infancia y la adolescencia en situación de vulnerabilidad	21
<i>Dimensión 1. Desarrollo y entorno</i>	21
<i>Dimensión 2. Participación</i>	35
<i>Dimensión 3. Educación, cultura, ocio y juego</i>	39
<i>Dimensión 4. Identidad y privacidad</i>	48
La construcción de la ciudadanía digital desde la perspectiva de la infancia y la adolescencia.....	52
<i>El papel de las tecnologías digitales en el día a día de la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad</i>	52
<i>Percepciones en torno a la relevancia de los derechos digitales para la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad</i>	61
Amenazas, retos y oportunidades en la difusión, promoción y defensa de los derechos digitales de la infancia y la adolescencia en situación de vulnerabilidad	64
<i>Dimensión 1. Desarrollo y entorno</i>	64

<i>Dimensión 2. Participación</i>	67
<i>Dimensión 3. Educación, cultura, ocio y juego</i>	68
<i>Dimensión 4. Identidad y privacidad</i>	70
Experiencias de éxito	72
Conclusiones y orientaciones	81
Bibliografía	85
Apéndice	89
Apéndice A: Guion grupos de discusión	89
<i>Grupos con profesionales</i>	89
<i>Grupos con adolescentes y jóvenes</i>	91
<i>Jornada de reflexión entre profesionales que trabajan con niños/as y adolescentes en situación de vulnerabilidad</i>	98
Apéndice B: Relatoría grupos de discusión	99
<i>Grupos con profesionales</i>	99
<i>Grupos con adolescentes y jóvenes</i>	108
<i>Jornada de reflexión entre profesionales que trabajan con niños/as y adolescentes en situación de vulnerabilidad</i>	115

Introducción

La transformación digital que vive nuestra sociedad y las implicaciones de esta en todos los ámbitos de la vida y la cotidianidad de las personas hace que el abordaje de las desigualdades sociodigitales deba considerarse una prioridad en el marco de las políticas públicas. Para que el abordaje pueda incidir efectivamente sobre los elementos que condicionan las posibilidades de inclusión social y digital, hay que analizar en profundidad estas desigualdades.

Los procesos de digitalización y de transformación digital, a pesar de las múltiples oportunidades que han ofrecido, también han contribuido a redimensionar las desigualdades ya existentes ahora en **desigualdades sociodigitales** que afectan a importantes segmentos de la población.

Las desigualdades digitales afectan especialmente a adolescentes y jóvenes, dada su implicación en los procesos de desarrollo e inclusión sociodigital de este colectivo y en la propia construcción de la ciudadanía digital. La tecnología digital tiene un gran impacto sobre el modo en el que viven, crecen, aprenden y se relacionan adolescentes y jóvenes en nuestra sociedad; así, para proteger los derechos de la infancia, la adolescencia y la juventud, debemos abordar también sus **derechos en el entorno digital**.

Teniendo en cuenta la relevancia de los derechos digitales en el caso de la infancia, adolescencia y juventud, es clave poder analizar en profundidad el **estado de la cuestión de los derechos digitales de la adolescencia y juventud de colectivos específicos que se encuentran en situación de vulnerabilidad**. El proceso de transformación digital de nuestra sociedad ha supuesto innegables oportunidades y ofrece un nuevo panorama y abanico de oportunidades para el desarrollo, el aprendizaje, la participación, etc. de adolescentes y jóvenes, lo que implica un importante potencial de las Tecnologías Digitales para el impulso de la inclusión social de estos. Pese a este **potencial igualador de las oportunidades de los adolescentes y jóvenes, esto no se ha materializado para todos y todas de la misma manera en España**. Diferentes estudios ponen de manifiesto el peso especial que presentan las desigualdades sociodigitales y la especial necesidad de desarrollo y protección de los derechos digitales de la adolescencia y juventud de colectivos específicos que se pueden encontrar con diferentes situaciones de vulnerabilidad como la adolescencia y juventud migrante y refugiada, con discapacidad, de la comunidad gitana, LGTBIQ+, etc.

Sabemos que **se produce una brecha de acceso a las Tecnologías Digitales que destaca de forma especial en los colectivos en situación de vulnerabilidad, pero el grueso de los estudios disponibles no se focaliza en la adolescencia y juventud** de forma concreta. Además, aunque sabemos que los principales elementos para la promoción de la inclusión sociodigital tienen que ver con el uso de las Tecnologías Digitales y el desarrollo de las

competencias digitales necesarias y, más aún, con el aprovechamiento de estas, por lo tanto, con la capacidad de traducir el uso en un beneficio concreto, lo que se encuentra vinculado a la capacidad de hacer efectivos los derechos digitales; no se dispone de un grueso de información suficiente respecto a estas dimensiones de análisis que permita analizar en profundidad el impacto de las desigualdades digitales en la adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad.

Así resulta fundamental, como veremos a lo largo de las siguientes páginas, analizar en profundidad los **principales retos a abordar en relación con las desigualdades digitales y los derechos digitales de adolescentes y jóvenes en situación de vulnerabilidad**.

Objetivos de la investigación

El propósito fundamental de esta investigación es examinar el estado actual de los **derechos digitales de la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad**. Este proyecto da continuidad a investigaciones previas realizadas por la Fundación Ferrer Guardia¹. En esta edición buscamos examinar la relación entre las desigualdades sociodigitales y los derechos en el entorno digital, identificar retos relevantes, posibles vulneraciones y contribuir a orientar las políticas públicas para la promoción y garantía de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad.

En concreto, los objetivos de la investigación son los siguientes:

- Analizar en profundidad las principales necesidades a abordar en relación con las desigualdades digitales y los derechos digitales de la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad.
- Detectar los principales retos y oportunidades en el abordaje de la promoción y defensa de los derechos digitales de la infancia, adolescencia y juventud.
- Potenciar y contribuir a la promoción y la defensa de los derechos de la infancia, adolescencia y la juventud en relación con el entorno digital, focalizando la atención en los colectivos en situación de vulnerabilidad.

¹ [“ParticipaTIC. Estrategias de capacitación digital desde la participación y la inclusión digital entre colectivos de adolescentes y jóvenes”](#) (Fundació Ferrer i Guàrdia, 2022)
[“ParticipaTIC. Construyendo la ciudadanía digital desde la perspectiva de adolescentes y jóvenes a través de la promoción y defensa de los derechos en el entorno digital”](#) (Fundació Ferrer i Guàrdia, 2023)

- Aportar orientaciones y trabajar en propuestas colaborativas a través de la participación experta y de los y las jóvenes.

A través de esta revisión del estado de la cuestión, se pretende dar respuesta a distintas cuestiones:

¿Cuáles son los principales retos en el abordaje de la promoción y defensa de los derechos digitales desde la perspectiva de la adolescencia y la juventud en situación de vulnerabilidad?

Se analiza el estado de la cuestión en relación con las necesidades y principales retos en la promoción y defensa de los derechos digitales desde la perspectiva de la adolescencia y la juventud en situación de vulnerabilidad.

¿Existen diferencias en la protección y/o vulneración de los derechos digitales de la adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad en comparación al conjunto de adolescentes y jóvenes?

A partir de aprendizajes previos sobre el estado de la cuestión de los derechos digitales de la infancia, adolescencia y juventud se analizan las especificidades de los colectivos en situación de vulnerabilidad.

¿Cómo podemos abordar de una manera efectiva las dimensiones de las brechas socio-digitales en los colectivos en situación de vulnerabilidad?

A través de los resultados analizamos las amenazas y retos en la garantía y defensa de los derechos de la infancia y adolescencia en el ámbito digital especialmente en situación de vulnerabilidad. Finalmente, analizamos cuáles son las principales oportunidades detectadas y recogemos estrategias y experiencias de éxito.

Metodología

Para dar respuesta a las preguntas de investigación, ParticipaTIC se basa en una metodología principalmente de carácter cualitativo, a partir de la cual se han recogido y tratado los distintos derechos que actúan de forma específica en el entorno digital.

Las fuentes de información tratadas han sido de cuatro tipos: análisis documental, grupos de debate (tanto con personas expertas y profesionales de todo el territorio estatal como con adolescentes y jóvenes), entrevistas y prospección de experiencias de éxito promotoras de los derechos digitales en el ámbito nacional e internacional. Estos resultados se han sistematizado a partir de cuatro dimensiones de derechos. A continuación, se detalla la metodología para cada uno de los puntos.

Análisis documental

A partir de un análisis documental, se ha desarrollado el marco teórico de esta investigación. Este se ha nutrido a partir de la recopilación y análisis de un conjunto de documentos que incluye artículos y libros académicos, informes, y datos estadísticos. La recopilación de esta información se ha realizado principalmente a través de la red, usando buscadores académicos.

Grupos de discusión y entrevistas

Grupos con profesionales

1. Personas expertas e investigadoras académicas.
Las personas participantes han sido las siguientes:
 - Mar Benyeto-Seoane (UVic)
 - Francisca Ramon (UPV)
 - Ignacio Blanco (CEU San Pablo)
 - Miquel Barceló (Colectic)
2. Profesionales de la Fundación del Secretariado Gitano.
3. Profesionales del Centro de Intervención Psicológica, Análisis e Intervención Social (de ahora en adelante CIPAIS).

Grupos con adolescentes y jóvenes

1. Adolescentes y jóvenes del grupo de refuerzo escolar de la Fundación del Secretariado Gitano.
2. Alumnos de Primero de la ESO del Instituto Escuela Trinitat Nova de Barcelona.
3. Adolescentes y jóvenes del Programa Prelaboral de Esmert Escola Formativa

Jornada de reflexión entre profesionales que trabajan con niños/as y adolescentes en situación de vulnerabilidad

Para esta edición del estudio ParticipaTIC centrada en la identificación y análisis de los derechos digitales de la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad, se incluyó la visión de profesionales y entidades que trabajan con estos colectivos, ya que su experiencia es clave para conocer el estado de la cuestión y poder abordar los retos reales. En este sentido, se llevó a cabo una jornada telemática de reflexión y debate entre personas expertas para identificar su visión y propuestas sobre los principales retos y oportunidades en la promoción de los derechos digitales.

El encuentro se dividió en dos partes. En la primera parte de la sesión, se presentó el proyecto ParticipaTIC 2024 y los principales resultados y aprendizajes de la edición 2023, con el fin de enmarcar algunas líneas clave para el debate. A continuación, se crearon dos espacios de debate entre profesionales de manera paralela teniendo en cuenta las dimensiones de los derechos digitales de análisis: en el primer grupo se reflexionó colectivamente sobre el papel del entorno digital en el desarrollo y los impactos sobre la educación, el juego, la cultura y el ocio. En el segundo grupo se reflexionó colectivamente sobre el impacto del entorno digital

en los derechos de participación, la identidad y la privacidad. En total, la jornada contó con la participación de 32 personas expertas provenientes de diferentes ámbitos profesionales (tercer sector, administración pública, academia, etc.).

Las entidades participantes fueron las siguientes:

- ACCEM
- AFEV
- AUPEX
- Ayuntamiento de Ibi
- Cáritas Bizkaia
- CNIAC
- Colectic
- Crianza y Mundo Digital
- DonesTech
- EduAlter
- EDUCO
- El Meu Primer Vot
- FEDAIA
- FEVAS Euskadi
- FIAPAS
- FSG
- Fundación Adsis Canarias
- ISOM
- Lafede
- Localret
- M4Social
- Persona Cocreación
- PINCat
- Plataforma de la Infancia
- Sareen Sarea
- Unicef Baleares
- Unicef Catalunya

Entrevistas

Para complementar los resultados de los grupos de discusión, se llevaron a cabo entrevistas con profesionales que trabajan para la promoción de los derechos digitales de la infancia, adolescencia y juventud, y especialmente con colectivos en situación de vulnerabilidad. Las entrevistas contaron con las siguientes entidades y profesionales:

- ByLinedu Tecnología Inclusiva
- Mar Benyeto-Seoane (UVic)
- Eva Cruells (Dones Tech)

Prospección de experiencias

Se ha realizado una prospección de experiencias de ámbito estatal e internacionales que, desde la intervención y la investigación, trabajan para la defensa y promoción de los derechos digitales de la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad. De esta prospección y para aportar una panorámica de las distintas estrategias para la promoción de los derechos digitales, se ha profundizado en las experiencias que presentamos a continuación.

A **nivel estatal**, destacamos las siguientes experiencias de éxito:

- 1) Scratch Jr. Tactile
- 2) Proyecto Meraki

- 3) Actualiza_TEC
- 4) DigiCraft Infancia Vulnerable
- 5) RavalFab

A **nivel internacional**, destacamos cinco experiencias de éxito de diferentes partes del continente europeo:

- 1) HateTrackers
- 2) Digital Push Project
- 3) DRIVE Project
- 4) ySKILLS
- 5) Get Online London

Artículos divulgativos

Finalmente, para complementar los resultados de la investigación, se han incluido cuatro artículos divulgativos para profundizar en las temáticas siguientes:

- [**Desigualdades sociodigitales en niños, adolescentes y jóvenes migrantes sin referentes familiares en España ;Qué ocurre con los derechos digitales cuando eres un niño, adolescente o joven migrante que está solo en España?**](#) de Amalia Cuesta (Accem)
- [**La brecha digital en niños, adolescentes y jóvenes vulnerabilizados: retos para una digitalización accesible**](#) de Laura Serrano (Colectic)
- *Cyberbullying hacia la Comunidad LGBTQ+: Una Violencia Silenciosa en el Entorno Digital* de Maite Garaigordobil (Universidad del País Vasco)
- *El acompañamiento digital, un reto todavía pendiente* de Sandra Gómez y Queralt Tornafoch (Fundació Ferrer i Guàrdia)

Aproximación teórica

La relevancia del entorno digital sobre los derechos de la adolescencia y la juventud se puede observar en el desarrollo normativo que se ha producido tanto a nivel internacional como estatal en los últimos años, en relación no solo con las políticas de infancia y adolescencia, sino también con las políticas del ámbito digital.

A escala internacional, la **Declaración de Ginebra y la Convención sobre los Derechos del Niño** constituye el marco normativo referencial en torno a los derechos de la infancia, la adolescencia y la juventud. Este se actualiza periódicamente a partir de Observaciones Generales que acuerdan y ratifican los estados parte donde se incluyen temas de relevancia actual que no fueron recogidos en el texto original de 1989.

Los procesos de transformación digital que se están llevando a cabo en las últimas décadas han hecho necesaria una actualización de la Convención que aborde los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el entorno digital y garantice la protección de este grupo también en este entorno en constante desarrollo. De relevancia para el presente estudio, por lo tanto, destaca la **Observación General N.º 25**. Esta establece cómo los Estados parte deben implementar la Convención en relación con el entorno digital y ofrece orientaciones sobre las medidas legislativas, políticas y de otro tipo pertinentes para garantizar el pleno cumplimiento de sus obligaciones en virtud de la Convención y sus Protocolos Facultativos teniendo en cuenta las oportunidades, riesgos y desafíos a la hora de promover, respetar, proteger y cumplir todos los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el entorno digital (Comité de los Derechos del Niño, 2021).

La **Observación General N.º 25** proporciona cuatro principios básicos que sirven como guía para establecer las medidas y actuaciones necesarias para garantizar la materialización de los derechos de la infancia en relación con el entorno digital.

1. El principio de no discriminación (artículo 2)
2. El principio del interés superior del niño (artículo 3.1)
3. El derecho a la vida, la supervivencia y el desarrollo (artículo 6)
4. El respeto a la opinión del niño en todos los asuntos que le afectan (artículo 12)

En el ámbito internacional, además de la Convención sobre los Derechos del Niño, existen otros tratados internacionales ratificados por España sobre cuestiones sectoriales que afectan a la infancia y la adolescencia. En el seno de la Unión Europea destacan la **Estrategia de la UE sobre los Derechos del Niño** y la **Garantía Infantil Europea**. Por un lado, la Estrategia recoge acciones concretas para proteger, promover y materializar los derechos de la infancia, mientras la Garantía Infantil Europea ofrece orientación y herramientas para que

los países de la UE garanticen el acceso a todos los niños que se encuentran en riesgo de pobreza a los servicios esenciales: educación y cuidado infantil, educación y actividades extraescolares, al menos una comida saludable por día lectivo, asistencia sanitaria, vivienda adecuada y alimentación saludable.

En el ámbito europeo también encontramos iniciativas dirigidas a la protección de los derechos digitales de la infancia, adolescencia y juventud como la “**Declaración Europea sobre los Derechos y Principios Digitales para la Década Digital**” presentada a principios de 2023 por parte de la Comisión Europea. Esta pone de manifiesto que todos los niños tienen igual derecho a la seguridad y la inclusión, y todos merecen la oportunidad de prosperar en un entorno digital donde se respeten y protejan esos derechos. También marca un hito en este campo la reciente adopción por la Unión Europea de la **Ley de Servicios Digitales** que establece unos estrictos requisitos de protección de los menores para las plataformas digitales y prohíbe la publicidad y los contenidos algorítmicos potencialmente nocivos dirigidos a la infancia, con el fin de contribuir a un espacio digital más seguro. Del mismo modo, la nueva Estrategia “**Una internet mejor para los niños**”, vertiente digital de la Estrategia de la UE sobre los Derechos del Niño, contribuirá a garantizar protección, empoderamiento y respeto online para todos los niños de Europa. Recientemente, en el plano europeo, se aprobó la **Ley sobre la Inteligencia Artificial** (2024) que establece normas armonizadas en relación con esta materia y que pone de relieve que a partir de esta se deben respetar los derechos específicos de la infancia que se encuentran consagrados tanto en el artículo 24 de la Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea como en la Convención sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas que se encuentra ampliada en la **Observación General N.º 25** en materia del entorno digital.

Por último, cabe destacar los avances que se han producido a ámbito estatal, tanto en lo que respecta a las políticas de adolescencia y juventud como a las políticas digitales. En ambos casos, se ha desarrollado a partir de un mayor reconocimiento de la adolescencia y juventud como sujeto de derechos. En España destaca la **Carta de Derechos Digitales** presentada en 2020, esta es un documento no normativo que recopila un conjunto de derechos relacionados con el entorno digital. También cabe mencionar la **Agenda España Digital 2026**. Esta es la hoja de ruta para la transformación digital del país y que busca aprovechar los beneficios de las tecnologías digitales. Recientemente, se aprobó el **Anteproyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales**. Esta tiene como objetivo garantizar los derechos de la infancia y adolescencia en el ámbito digital, así como el derecho a la protección de sus datos personales y al acceso a contenidos adecuados para su edad. Actualmente, por lo tanto, se está trabajando en el texto definitivo de esta legislación que supondrá un importante avance en esta materia. Aun así, a pesar de los progresos respecto al entorno digital en el plano estatal, así como en el internacional, todavía nos enfrentamos a importantes retos en relación con la provisión y protección de los derechos de los jóvenes en el entorno digital.

Los derechos de la adolescencia y la juventud en el ámbito digital

Investigaciones anteriores ([ParticipaTIC 2023](#); [ParticipaTIC 2022](#)) han puesto de manifiesto como existe una elevada interseccionalidad de los derechos que no permite entender los derechos de forma inconexa o aislada. Estos al mismo tiempo vienen estrechamente ligados con el contexto en el que se desarrollan y a pesar de la naturaleza digital de este ámbito, los derechos que tratamos en este estudio no difieren sustancialmente de aquellos presentes en otros contextos *offline*. Por lo tanto, podemos afirmar que los derechos digitales son extensiones de los derechos fundamentales, aplicados a un nuevo ámbito en el que las personas interactúan, se desarrollan y conviven.

El estudio **ParticipaTIC 2023 “Construyendo la ciudadanía digital desde la perspectiva de adolescentes y jóvenes a través de la promoción y defensa de los derechos en el entorno digital”** identificó importantes aspectos para el análisis de los derechos en el ámbito digital.

En primer lugar, destaca el importante hecho de que las desigualdades sociales existentes se reproducen en el entorno digital. Además, se ha observado cómo los derechos de la infancia, adolescencia y juventud son profundamente interdependientes, también en el entorno digital. En el caso de este entorno, las consecuencias se agudizan al tratarse de un espacio privatizado que, a menudo, se estructura a partir de unos intereses de negocio concretos y que, en consecuencia, no toman en consideración ni la reproducción de desigualdades, ni la defensa de los derechos, ni otros importantes aspectos a la hora de abordar este ámbito.

En segundo lugar, también se constató cómo la rápida transformación digital se traduce en un espacio altamente cambiante que requiere de una constante adaptación.

Finalmente, se puso de manifiesto el riesgo de la acumulación de poder por parte de las grandes empresas tecnológicas, que se traduce en una falta de capacidad de negociación y soberanía digital por parte de los poderes públicos y ciudadanía que condiciona los elementos estructurales del entorno digital, así como los riesgos para la adolescencia y la juventud. En este aspecto, también se destacó cómo la opacidad de las estructuras y espacios digitales privados (patrones de diseño oscuro; extractivismo de datos; el perfilado de usuarios, etc.) dificultan la regulación de los mismos.

Los derechos de la adolescencia y la juventud en el ámbito digital: colectivos en situación de vulnerabilidad

Un aspecto recurrente en los estudios e investigaciones sobre el entorno digital es la existencia de una brecha digital que supone la reproducción de un conjunto de desigualdades que inciden sobre las formas en las que las personas se relacionan con el entorno digital y se

desarrollan en y a través de este. Esta brecha, indudablemente, se reproduce también a la hora de hablar de la infancia, la adolescencia y la juventud y, por lo tanto, dificulta el correcto, igualitario y equitativo ejercicio de los derechos digitales. Es por este motivo que, la transformación digital debe tener en cuenta las necesidades específicas de los diferentes colectivos para asegurarse que nadie se queda atrás.

La relación entre la inclusión social y la digital es evidente. Ambas tienen implicaciones en la otra, ya que las desigualdades digitales se incorporan “en la estructura social, rechazando la estricta distinción entre las esferas online y offline” (Calderón Gómez, 2020). Por lo tanto, las desigualdades digitales refuerzan las desigualdades sociales ya existentes y, por lo tanto, contribuyen a la exclusión social.

La situación socioeconómica, el origen o la condición social estructuran fuertemente el acceso, uso y aprovechamiento que se hace de los medios digitales. Por este motivo, esta investigación busca profundizar en los derechos digitales de la adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad. Un colectivo vulnerabilizado es aquel que se encuentra en riesgo de exclusión social o marginación por su condición social, económica, salud u origen, entre otros. En este estudio, hablamos indistintamente de colectivos vulnerabilizados o en situación de vulnerabilidad en lugar de referirnos a colectivos vulnerables, ya que la situación en la que se encuentran estos colectivos es el resultado de la estructura de poder existente que contribuye a unas desigualdades de base que deben ser tomadas en cuenta.

En el contexto español, el informe de Unicef “España: pobreza infantil en medio de la abundancia” (2023) se adentra en los colectivos más expuestos a situaciones de pobreza y desventaja. Entre ellos, las **familias migrantes** tienen más riesgo de encontrarse en una situación de pobreza. De hecho, el informe constata que la **tasa de pobreza infantil se sitúa al 70% cuando los dos progenitores son de origen extranjero, encontrándose la media estatal alrededor del 28%**.

Otro colectivo que se encuentra en importante riesgo de pobreza son la infancia y juventud de la **comunidad gitana**, con una **tasa de pobreza infantil del 88%** (Fundación Secretariado Gitano, 2023), muy superior, una vez más, a la de la media española. A pesar de la importancia de las razones socioeconómicas, no podemos olvidar que la vulnerabilidad viene condicionada por los factores de exclusión o discriminación que se dan en una sociedad, por lo tanto, esta atención debe extenderse a otros colectivos que se encuentran en riesgo de exclusión social y discriminación por motivos por ejemplo de salud, de origen o de identidad sexual, entre otros.

Las diferentes situaciones de vulnerabilidad plantean dificultades a la hora de llevar a cabo actividades cotidianas que producen bienestar y calidad de vida. Entre estas, a día de hoy el ejercicio y desarrollo de los derechos digitales cobra especial importancia. En este sentido, vemos cómo **la brecha digital existente pone en riesgo aquellos grupos que ya se encuentran en situación de vulnerabilidad** no solo a la hora de acceder al entorno digital, sino también a la hora de desarrollar las competencias digitales que se requieren para el día a día y así mejorar el bienestar personal y esto no hace más que aumentar las brechas de desigualdad social ya existentes (Holmarsdottir, 2024).

Teniendo en cuenta lo expuesto, en el presente estudio, nos focalizamos en seis colectivos diferentes que plantean necesidades y retos específicos, lo que requiere un análisis en profundidad de cada uno de ellos. A continuación, se exponen brevemente las características más relevantes de cada grupo, incluyendo su situación actual en relación con el entorno digital.

Perfil de los colectivos

Adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad socioeconómica

El eje más evidente de la brecha digital, como se ha expuesto anteriormente, son las **desigualdades socioeconómicas**. Según los datos que maneja UNICEF sobre la pobreza infantil (marzo 2024) en la población menor de 18 años en España, la tasa de riesgo de pobreza o exclusión social (indicador AROPE) se sitúa al 34,5%. Si tomamos como partida para el análisis las dimensiones de acceso, uso y aprovechamiento, observamos que aún quedan importantes retos para abordar y que hacen especialmente vulnerables a ciertos colectivos a la exclusión digital y, por lo tanto, al ejercicio de sus derechos en este entorno.

Observamos cómo la variable socioeconómica influye ya fuertemente en la dimensión de **acceso**, lo que, por lo tanto, impide el posterior uso y aprovechamiento de las tecnologías digitales.

A la hora de hablar de la adolescencia y la juventud, es necesario conocer las consecuencias que estar en una situación de vulnerabilidad socioeconómica pueden tener a la hora de participar en igualdad de condiciones en el entorno digital. La escasez de recursos económicos imposibilita sacar provecho de las posibilidades que las tecnologías digitales ofrecen para el desarrollo de esta etapa vital.

La variable socioeconómica afecta a varios de los colectivos que veremos en esta investigación. Por este motivo, y teniendo en cuenta la evidencia existente, debemos prestar especial atención a las tres dimensiones de la brecha (acceso, uso y aprovechamiento) y entender cómo estas se desenvuelven en este grupo poblacional a la hora de hacer efectivos sus derechos digitales.

Diversidad funcional

En el mundo, **uno de cada diez niños menores de 17 años tiene alguna discapacidad** (Unicef, 2021). Aun así, este colectivo ha sido tradicionalmente ignorado e invisibilizado, lo que ha dificultado el desarrollo de políticas y medidas dirigidas a abordar sus necesidades.

Entre los retos más relevantes a los que se enfrenta este colectivo y sus familias destaca la **falta de accesibilidad real y efectiva** (First Years First Priority, 2023). Esta necesidad se observa claramente a la hora de trasladarnos al plano digital.

El estudio Brecha Digital y Discapacidad (Martínez Torán & Esteve Sendra, 2022) constató en primer lugar la necesidad de distinguir entre discapacidades para profundizar en cada una de ellas, ya que es difícil generalizar para el conjunto del colectivo. El estudio también observó cómo la mejora o desarrollo de aplicaciones o páginas web adaptadas añadiría facilidades digitales a la propia accesibilidad, ya que permitiría mejorar los problemas cotidianos que más preocupan a las personas con discapacidad y, por lo tanto, mejorar su autonomía.

En esta línea, **las tecnologías digitales se plantean ante las personas con discapacidad como un arma de doble filo: “como aliadas clave de su inclusión o como cómplices para la desigualdad, la diferencia y la discriminación”** (Unicef, 2018). Ante esta situación, hace falta entender y hacer efectivo el entorno digital y sus herramientas para contribuir a la reducción de la brecha que se irgue, acompañando a la plena inclusión de niños, jóvenes y adolescentes desde su diversidad.

Origen Migrante

En las últimas décadas, se ha dado un importante flujo migratorio desde países de fuera del continente europeo. Las personas jóvenes de origen migrante presentan características equivalentes a las del resto respecto a cómo se desarrollan en el entorno digital (Unicef, 2018) aunque estos **parten de una posición de desigualdad que hace relevante tener en cuenta este colectivo** (Accem, 2019).

Además, como es evidente, la relación con el entorno digital viene influida por el país de origen, así como las posibilidades de acompañamiento que poseen sus entornos familiares y sociales.

En este colectivo destacan tres aspectos a tener en cuenta. En primer lugar, la **gran importancia de las tecnologías digitales a lo largo de todo el proceso migratorio**. En segundo lugar, su **relevancia a la hora de desarrollarse en la sociedad de destino** y finalmente, un aspecto que les hace particularmente vulnerables, la facilidad con la que sus colectivos pueden ser blanco del **discurso de odio en el entorno digital**, así como de **captación** por parte de mafias y otros intereses.

Jóvenes migrantes no acompañados

Un colectivo especialmente vulnerabilizado son los niños, niñas y adolescentes de origen extranjero que han llegado a España solos o sin un referente familiar adulto. En 2023, según datos del Ministerio de Inclusión, Seguridad Social y Migraciones, en España había 15.045 jóvenes menores no acompañados y jóvenes extutelados con autorización de residencia, representando el 0,37% de la población entre 16 y 23 años.

Es especialmente relevante diferenciar a este colectivo de aquellos jóvenes que llegan a un nuevo país junto con sus familias: aquí el papel del acompañamiento o la posibilidad de este es clave.

La investigación de Accem (2020) detectó aspectos clave que hacen relevante el estudio a detalle de este colectivo. En primer lugar, destaca el **escaso acceso a las tecnologías digitales**, además este es **siempre comunitario y limitado** por los recursos de acceso a internet de los que disponen. En segundo lugar, destaca el uso del móvil como el dispositivo más usado. Este permite con mayor facilidad la comunicación con sus familias y también supone una fuente de entretenimiento. Relacionado con este último aspecto, en tercer lugar, se observa una **dicotomía clara entre las capacidades a la hora de usar un móvil y a la hora de usar un ordenador** y sus características. Finalmente, cabe prestar atención a las experiencias negativas en este entorno a raíz de los **discursos de odio** que están presentes en este espacio, así como los riesgos que se derivan del **engaño** y la **estafa** que sufren.

Colectivo LGTBIQ+

El entorno digital ha ido ganando en los últimos años una especial importancia para la socialización de los jóvenes y adolescentes LGTBI. Estos/as jóvenes han podido encontrar en este entorno referentes positivos, así como personas afines y espacios libres de LGTBIfobia donde desarrollarse libremente.

Asimismo, el entorno digital también ha ofrecido un nuevo espacio al desarrollo de dinámicas discriminatorias que ya se producen en el entorno *offline*. En este caso, sin embargo, se da una particularidad que agrava estas dinámicas: el **anonimato**. El entorno digital facilita el anonimato de las personas que participan, lo que dificulta la identificación de sus autores, y, por lo tanto, la persecución de estas acciones. Esta situación puede acarrear consecuencias fatales para la salud física y mental de este colectivo, el cual presenta tasas de ideación suicida o de intento de suicidio muy superiores a las de la población general.

Entre los diferentes aspectos que destacan en este colectivo, es necesario analizar con profundidad, en primer lugar, las dinámicas o estructuras que se dan en el entorno digital que permiten o imposibilitan el libre **desarrollo de su identidad**.

En segundo lugar, muy en relación con el aspecto anterior, debemos radiografiar y constatar la **discriminación** que se da en este espacio, incluyendo los **discursos de odio** de los que son objeto. Dentro de este aspecto es importante conocer las cuestiones de identidad y anonimato que se desenvuelven para entender cómo se pueden hacer efectivos los derechos digitales.

Finalmente, es necesario abordar las cuestiones que se derivan de lo expuesto hasta ahora, con lo que respeta no solo a la igualdad y a la no discriminación, sino también a la **salud** y al **bienestar**.

Comunidad Gitana

La Iniciativa europea en red sobre la Infancia Gitana (2022) detectó los principales problemas que afectan a los infantes, adolescentes y jóvenes de la comunidad gitana en el conjunto de Europa. Destacan los retos derivados del bajo **nivel educativo** y las malas **condiciones de vida**, al mismo tiempo que la **discriminación** y el **antigitanismo** imposibilitan la igualdad de condiciones de estos niños, niñas, adolescentes y jóvenes.

Esta situación de desventaja se refleja también en el ámbito digital y en el posible ejercicio de los derechos digitales de esta población. El estudio de Unicef “Los niños y niñas de la Brecha Digital en España” (2018) constató que, aunque es habitual disponer de móvil, el acceso a ordenador o internet no se encuentra tan generalizado, lo que dificulta la adquisición de competencias digitales, al mismo tiempo que impide la integración en diferentes aspectos como serían el educativo o el laboral.

En este colectivo interseccionan en gran medida la **vulnerabilidad** con la grave **situación socioeconómica** en que viven muchas familias de la comunidad gitana. Al analizar este colectivo, destacan importantes aspectos a tener en cuenta.

En primer lugar, las graves **dificultades de acceso** tanto a dispositivos como a conexión de calidad que impiden el desarrollo de aspectos esenciales de la vida cotidiana.

En segundo lugar, a raíz de estas dificultades se obstaculiza la **adquisición de competencias** que son además agravadas por la falta de posibilidades de acompañamiento del entorno.

Finalmente, y como hemos observado en los colectivos analizados, es crucial abordar el **discurso de odio** y la **discriminación** que se propaga a través del entorno digital y que tiene como diana al conjunto de la comunidad gitana, incluyendo la adolescencia y la juventud.

Discursos de odio y violencia en el entorno digital

Un aspecto recurrente que se observa al analizar el perfil y las necesidades específicas de cada colectivo es la cuestión del odio y la violencia de la que son objeto en el entorno digital. Es por esto necesario prestar especial atención y profundizar en este aspecto, cómo se articula y qué consecuencias tiene para estos colectivos.

La Estrategia y Plan de Acción de las Naciones Unidas para la lucha contra el discurso de odio define este como “*cualquier tipo de **comunicación o comportamiento**, ya sea oral o escrito, que **ataca o utiliza lenguaje peyorativo o discriminatorio** en referencia a una persona o un grupo **en función de quien son**, basándose en su religión, etnicidad, nacionalidad, color, descendencia, género u otra forma de identidad*”. Esta definición no es estanca, ya que el concepto se ha extendido también incluyendo las expresiones que incitan de manera explícita a la comisión de actos discriminatorios o violentos hacia determinados colectivos (Isasi & Juanatey, 2017), así como que incitan a la creación de contextos de hostilidad e intolerancia que pueden llevar a cometer esta tipología de actos (Gagliardone et al., 2015).

En el entorno digital, la proliferación de los discursos de odio es un fenómeno que plantea retos importantes, así como presenta especiales particularidades (Brown, 2018). El ciberodio es un caso especial de discurso de odio que ocurre en el entorno digital, lo que permite el **anonimato** de sus autores. Existe evidencia que sugiere que el entorno *online* desinhibe llegando a exhibir un comportamiento que no tendrían en el entorno *offline* (Suler, 2004). El entorno *online* también se caracteriza por la distancia física existente entre el interlocutor y su audiencia, lo que favorece la **invisibilidad** de ambos grupos. El anonimato y la desinhibición online facilitan la creación de **comunidades** donde personas con opiniones afines tienen la posibilidad de encontrarse, juntarse y perseguir un objetivo común – como la propagación de odio nacionalista o etnocéntrica.

Otro aspecto a tener en cuenta es la **instantaneidad** que se da en este entorno, acelerando la propagación de los discursos que se dan *online*. Finalmente, cabe destacar las fuertes potencialidades de **daño** que ofrece este entorno, aunque presenta diferencias con aquel que se desarrolla en el entorno analógico, sus consecuencias son igual de preocupantes, por lo que es fundamental actuar sobre este.

Podemos identificar diferentes tipos de *ciberodio*. La Agencia de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea (2023) distingue cinco categorías principales, aunque estas no son excluyentes entre sí:

- 1. Incitación a la violencia, la discriminación o el odio** a partir de discursos que llamen directamente a la acción.
- 2. Denigración** a partir de ataques a la capacidad, carácter o reputación de una o más personas en relación con su pertenencia a un grupo particular.
- 3. Lenguaje ofensivo** caracterizado por ser hiriente, despectivo u obsceno.
- 4. Estereotipos negativos** basados en características negativas asignadas a un grupo social concreto y a sus miembros.
- 5. Otro tipo de contenido de odio**, como por ejemplo ideologías basadas en el odio.

Un estudio de la Agencia de los Derechos Fundamentales (2023), observó, a partir de un análisis de diferentes plataformas *online* y su contenido, que **el lenguaje ofensivo, la denigración y los estereotipos negativos, son las tipologías más recurrentes de odio online.**

Como hemos podido ver, los discursos de odio en el entorno digital recurren frecuentemente a características o rasgos de grupos sociales concretos (y a menudo vulnerabilizados) para expresar su aversión en la red. **Esta sobrevictimización y objeto de odio que experimentan estos colectivos requiere de una especial atención para conocer la experiencia y los elementos clave sobre cómo se vive y desarrolla entre los colectivos que analizamos en esta investigación.**

Dimensiones

Esta investigación busca profundizar en los derechos digitales de la infancia, adolescencia y la juventud en situación de vulnerabilidad. Para llevar a cabo el estudio, partimos del diseño de dimensiones elaborado en la investigación ParticipaTIC de la edición 2023. Estas dimensiones aglutinan y presentan diferentes interrelaciones entre los distintos derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el ámbito digital. Aun así, tal y como constató la investigación anterior, existe una elevada interseccionalidad entre los derechos.

A continuación, presentamos las dimensiones con el conjunto de derechos que recogen.

1. Desarrollo y entorno

La dimensión de Desarrollo y entorno comprende los derechos relativos a:

- El interés superior de la infancia.
- El libre desarrollo de la infancia.
- La igualdad y la no discriminación.
- La salud y el bienestar.
- La protección, los cuidados y las responsabilidades del entorno familiar.
- La vida en un entorno seguro y saludable.

2. Participación

La dimensión de Participación comprende los derechos relativos a:

- El acceso a la información.
- La libertad de opinión y expresión, el derecho a ser escuchados y la participación.

3. Educación, cultura, ocio y juego

La dimensión de Educación, cultura, ocio y juego comprende los derechos relativos a:

- La educación.
- La cultura, el ocio y el juego.

4. Identidad y privacidad

La dimensión de Identidad y privacidad comprende los derechos relativos a:

- La Identidad.
- La privacidad y protección de datos personales.

Radiografía de los derechos digitales de la infancia, la adolescencia y la juventud en situación de vulnerabilidad

Los derechos digitales de la infancia y la adolescencia en situación de vulnerabilidad

A continuación, se recogen los principales resultados de la investigación. Para cada una de las dimensiones definidas se analiza el estado de la cuestión en relación con los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el ámbito digital.

Dimensión 1. Desarrollo y entorno

En la dimensión de Desarrollo y entorno se analizan los siguientes derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el ámbito digital:

- Derechos relativos al interés superior de la infancia.
- Derechos relativos al libre desarrollo de la infancia.
- Derechos relativos a la igualdad y a la no discriminación.
- Derechos relativos a la salud y bienestar.
- Derechos relativos a la protección, los cuidados, y las responsabilidades del entorno familiar.
- Derechos relativos a la vida en un entorno saludable y seguro.

Tal y como presentábamos anteriormente en el marco teórico de esta investigación, la **Observación General N.º 25 del Comité de Derechos del Niño** es el principal marco normativo que en la actualidad guía la interpretación de los derechos de la infancia y la adolescencia en el entorno digital. Aun así, a pesar de este marco de carácter internacional, a escala estatal los preceptos de este no se han integrado de manera estricta en la legislación vigente española. Por este motivo, antes de entrar a analizar el estado de la cuestión para la infancia y juventud vulnerabilizada, ya partimos de una ausencia de transposición de esta tipología de normativa al ámbito estatal, lo que ya de base presenta un importante reto.

Con respecto a la dimensión de desarrollo y entorno y partiendo de la Observación General N.º 25, observamos como entre sus cuatro principios fundamentales se recoge el **derecho a la no discriminación** a partir del cual los Estados parte deben asegurar que toda la infancia tenga **acceso equitativo y efectivo al entorno digital de manera beneficiosa** para ellos. Por lo tanto, este principio alude a la necesidad de garantizar el acceso a las oportunidades que ofrece el entorno digital. Más adelante, profundizaremos sobre el estado de este aspecto en

el caso de la infancia y juventud vulnerabilizada, que es esencial a la hora de poder garantizar y hacer efectivos los derechos digitales.

Entre los principios, también se contempla el interés superior de la infancia. Este concepto dinámico y que requiere adaptarse al contexto en el que se desarrolla, parte de la base que el entorno tecnológico, un entorno que no ha sido diseñado desde una perspectiva de infancia y adolescencia, debe tener en cuenta la **protección de este interés superior y, por tanto, tomar en consideración los derechos fundamentales que ostenta la infancia, la adolescencia y la juventud**. En este sentido, pues, se deben tener en cuenta sus derechos a la hora de tomar cualquier decisión relacionada con el entorno digital (provisión, regulación, diseño, gestión).

Finalmente, destaca el principio en relación con el **Derecho a la vida, a la supervivencia y al desarrollo**, el cual, de nuevo, va estrechamente ligado a esta dimensión y alienta a los Estados a adoptar todas las medidas apropiadas para proteger a la infancia frente a todo lo que constituya una amenaza a este. Esto incluye los riesgos relacionados con los contenidos, los contactos, las conductas, entre otros. Este derecho, además, a su vez impacta fuertemente con otras dimensiones que analizaremos más adelante.

Así pues, podemos establecer que, si bien ya se había detectado un reto respecto a la concreción de estos derechos en el marco jurídico estatal en relación con el entorno digital al hacer referencia a la infancia, adolescencia y juventud desde una perspectiva genérica; cuando se pone el foco en la infancia, adolescencia y juventud en situaciones de vulnerabilidad, este reto se acrecienta.

Es decir, si la protección de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el entorno digital supone un reto, aún lo es en mayor medida la protección de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad, puesto que, como veremos más adelante, **la propia estructura del entorno digital contribuye a la (re)producción de desigualdades y aún supone un reto destacado la protección de las condiciones que se deben producir en el entorno digital para que este no genere dinámicas discriminatorias a través de la regulación de dicho espacio**.

Una vez analizado el marco que rige esta dimensión y las cuestiones clave de esta, pasamos a identificar las principales necesidades y retos que se derivan a en la promoción y garantía de los derechos digitales de la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad.

Sobre los derechos relativos al interés superior de la infancia y al libre desarrollo

A la hora de hablar del entorno digital, se constata como este es una **prolongación del entorno analógico**. En este sentido, nos encontramos delante de dos realidades que son complementarias y no excluyentes y, por lo tanto, lo que sucede en una tiene estrictamente que ver con lo que sucede en la otra.

Por lo tanto, a la hora de hablar de los derechos digitales no podemos perder de vista este importante aspecto, ya que a día de hoy no solo los/las jóvenes, sino también la población general, vive una vida digital en el mundo analógico. Esto se ve en cómo, por ejemplo, los

dispositivos móviles van más allá del entretenimiento que ofrecen, ya que también contribuyen a otras esferas de la vida como es la socialización o la participación. Esta ausencia de diferenciación entre ambos entornos emerge como elemento fundamental al analizar el estado de los derechos digitales.

Si partimos de la premisa que el entorno digital no es más que una prolongación del entorno analógico, podemos afirmar que aquellas desigualdades que se dan en el entorno analógico se reproducen ahora en el digital. En la edición de 2023 de la investigación ParticipaTIC ya pudimos constatar **la interseccionalidad de las desigualdades y su retroalimentación con las que se desarrollan en el entorno digital**. Esta realidad constataba la necesidad de abordar los derechos digitales de la infancia, adolescencia y juventud de los colectivos más vulnerables.

Desigualdades sociodigitales y posibilidades de acceso

La redimensión de las desigualdades preexistentes plantea un primer reto a la hora de hablar de los derechos digitales de los colectivos en situación de vulnerabilidad: **las posibilidades reales de acceso**. Para poder hacer efectivos derechos como aquellos relativos a la participación o a la educación, dimensiones que veremos más adelante, es esencial que estén garantizadas las cuestiones relativas al acceso a las tecnologías digitales y la red.

Al hablar de acceso, estamos haciendo referencia tanto al acceso a dispositivos (y en este sentido al hecho de poder acceder a dispositivos de calidad, funcionales, diversos, etc.), como al acceso a la red, a la conectividad. En este sentido, los resultados nos permiten observar que esta **brecha de acceso sigue vigente y está sobre todo presente entre los colectivos más vulnerables socioeconómicamente**, quienes, como se observa, no tienen superada esta brecha a pesar de la generalización actual del acceso a los dispositivos móviles. En concreto, se hace evidente como una importante proporción de la infancia, adolescencia y juventud todavía a día de hoy tiene dificultades para acceder al entorno digital.

Respecto al acceso a dispositivos, observamos como los **teléfonos móviles (smartphones) constituyen el dispositivo al que se accede en mayor medida** entre la infancia, adolescencia y juventud de colectivos vulnerabilizados, mientras que **el acceso a ordenador es mucho más reducido**. Además, el acceso a un ordenador, en algunos de los casos, se produce únicamente en el centro educativo, pero no fuera de este, por lo que se generan desigualdades entre el alumnado que puede acceder a un ordenador fuera del centro y el que no puede hacerlo, o el que se ve obligado a desplazarse o buscar este acceso en equipamientos públicos, entidades, etc.

En cuanto al acceso a Internet, se observa que existen importantes **carencias de conexión**. Por una parte, nos encontramos ante una parte de la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad que no puede acceder a Internet en su hogar (cuando este existe) o que no cuenta con una conexión estable e ilimitada (acceso a Internet solo a través de datos móviles y con tarifas que obligan a la economización de los usos para adaptarse a la disponibilidad de unos datos que se agotan).

En este sentido, se observa que **las estrategias para el acceso a Internet fuera del centro educativo comportan problemáticas relacionadas con la calidad del acceso y la autonomía**. Es decir, aunque estos colectivos encuentren espacios en los que acceder a la red, la falta de acceso en el hogar, con la calidad y en el momento necesario, implica un impacto elevado sobre la autonomía con la que van a poder acceder. Además, cabe tomar en consideración que estos accesos a la red, a través de espacios públicos o entidades del tercer sector, suelen estar limitados a un espacio y a un tiempo concreto (por ejemplo, al espacio de la biblioteca y en el horario de apertura), lo que supone una barrera más.

En este sentido, en muchas ocasiones, el único ordenador del que dispone el hogar es aquel prestado por los centros educativos y, a menudo, se depende de la conexión a la que se accede fuera del hogar en espacios públicos. Esta casuística supone que, para muchos colectivos, como serían las personas recién llegadas o de la comunidad gitana, no parten de la misma base a la hora de hablar de derechos digitales. La desigualdad que viven en el entorno analógico traspasa ahora al entorno digital con todas las consecuencias que este hecho supone.

Por lo tanto, estos colectivos enfrentan muchas barreras antes de poder llegar a poder hacer efectivos los derechos digitales o poder hablar de competencias digitales, participación, etc. Es por esto, que es necesario primero poder garantizar el acceso físico al entorno digital antes de poder abordar los aspectos competenciales.

No es posible garantizar y proteger los derechos en el entorno digital, si no podemos garantizar el acceso al entorno digital en igualdad de condiciones para todas las niñas, niños, adolescentes y jóvenes.

Más allá del acceso: la accesibilidad

Relacionado con el acceso, encontramos una problemática que afecta de manera específica a la **infancia, adolescencia y juventud con discapacidad**. Se destaca que las preocupaciones de las familias con hijos e hijas con discapacidad no difieren en gran medida de las preocupaciones del resto de familias y, en general, se focalizan en el contenido no adecuado que se pueden encontrar la infancia y juventud en las redes.

Sin embargo, se apunta de forma específica que los **contenidos no son accesibles** para esta infancia y juventud, por ejemplo, el hecho de que no haya subtítulos o que esta sea hecha automáticamente con el reconocimiento de voz o que no haya audio-descripción.

En este sentido, las entidades que se dedican a preservar los derechos de la infancia y adolescencia con discapacidades alertan de que se tiene que trabajar para empoderar a los niños y las niñas para que reclamen los mismos **derechos de acceso a los contenidos y a los dispositivos** que el resto de las personas.

Tal y como se destaca des del Comité Español de Representantes de Personas con Discapacidad (CERMI) la revolución tecnológica “puede estar más alejada si la aplicamos a las niñas y los niños con discapacidad, ya que estos dispositivos, aplicaciones o formatos no

siempre contemplan su realidad ya que las sociedades están concebidas para personas estándar y lo que no se ajusta a estos parámetros se queda en la periferia” (Martín Blanco, 2018, p. 38).

Asimismo, es importante que el sector tecnológico y todas aquellas empresas que ofrecen estos contenidos aplique las premisas de la **accesibilidad universal como clave para no vulnerar los derechos de las personas con discapacidad**. La accesibilidad universal es “la característica que deben cumplir los entornos, procesos, bienes, productos y servicios, objetos y dispositivos, para que todas las personas las puedan usar y entender de la forma más segura, cómoda y autónoma posible. La accesibilidad universal es fundamental para que las personas con discapacidad vivan de forma independiente, participen en la sociedad y tengan las mismas oportunidades que el resto de las personas”².

Es decir, se deben garantizar unas condiciones de accesibilidad que permitan un acceso igualitario al entorno digital para el conjunto de la infancia, adolescencia y juventud. En este sentido, por ejemplo, una de las demandas más extendidas es la importancia de ofrecer una adaptación de los contenidos en formato de texto a la lectura fácil.

En esta misma línea, además, es necesario destacar que, como ya se ha apuntado, no únicamente es necesario garantizar la accesibilidad de los contenidos, sino también la de los propios dispositivos. Por una parte, estamos haciendo referencia a la necesidad que el **diseño universal** de los productos tecnológicos se encuentre en la base de los proveedores tecnológicos, de forma que se persiga la creación de entornos, productos y servicios que sean accesibles sin necesidad de una adaptación específica. De este modo, tal y como señala el Real Patronato sobre Discapacidad del Ministerio de Derechos sociales, Consumo y Agenda 2030, “las medidas de accesibilidad son las que corrigen las cosas que el diseño universal no ha podido hacer”.

“Las tecnologías de la información y de la comunicación han tenido un impacto incontestable (...) en el día a día de las personas con discapacidad desde dos perspectivas: como aliadas clave de su inclusión o como cómplices para la desigualdad, la diferencia y la discriminación”. (CERMI)

Por otra parte, ante la falta de diseño universal y accesibilidad, se añade una capa más generadora de desigualdad, la de la situación socioeconómica. En este sentido, no es posible obviar la **relación entre discapacidad y vulnerabilidad socioeconómica**, y cabe destacar que para las familias con niñas, niños y adolescentes con discapacidad el **acceso a soluciones tecnológicas que permitan una mayor accesibilidad supone un coste añadido**, en ocasiones inasumible.

Por otra parte, a través de los grupos de discusión llevados a cabo, las personas profesionales destacan la **importancia de la perspectiva de acción comunitaria para abordar el importante reto del acceso**. De hecho, alertan de que, hoy en día, muchos de los espacios a los que se dirigen los colectivos más vulnerables en relación con el acceso tienen unos horarios establecidos que reducen las posibilidades efectivas de acceso. Ante esta situación,

² “La accesibilidad universal” Disponible en: <https://www.rpdiscapacidad.gob.es/discapacidad-derechos-humanos/accesibilidad-universal.htm>

son las organizaciones y entidades sociales que ceden sus recursos, por ejemplo, compartiendo la conexión o dejando accesible la red durante periodos en los cuales la entidad está cerrada.

La importancia de garantizar el acceso equitativo, especialmente en la infancia y juventud, radica en diferentes cuestiones. Por una parte, como veremos más adelante, la elevada dependencia de estos colectivos de las tecnologías digitales para el seguimiento del ritmo académico, que los hace altamente dependientes de unos recursos digitales de los que no siempre disponen. En este sentido, se observa como aquella infancia y juventud vulnerabilizada, pero que no se encuentra institucionalizada, no tiene ningún tipo de acceso o éste no está garantizado o es estable en el hogar.

Por otra parte, pese a la relevancia de disponer de acceso a las tecnologías digitales en relación al ámbito educativo, no debemos obviar que las limitaciones en el acceso también condicionan muchas otras esferas del desarrollo de la infancia, adolescencia y juventud, como, por ejemplo, el acceso a la cultura digital, al juego digital, a la información y la participación, a la socialización, y un largo etcétera que iremos viendo a lo largo del presente informe.

Brecha de acceso y autonomía

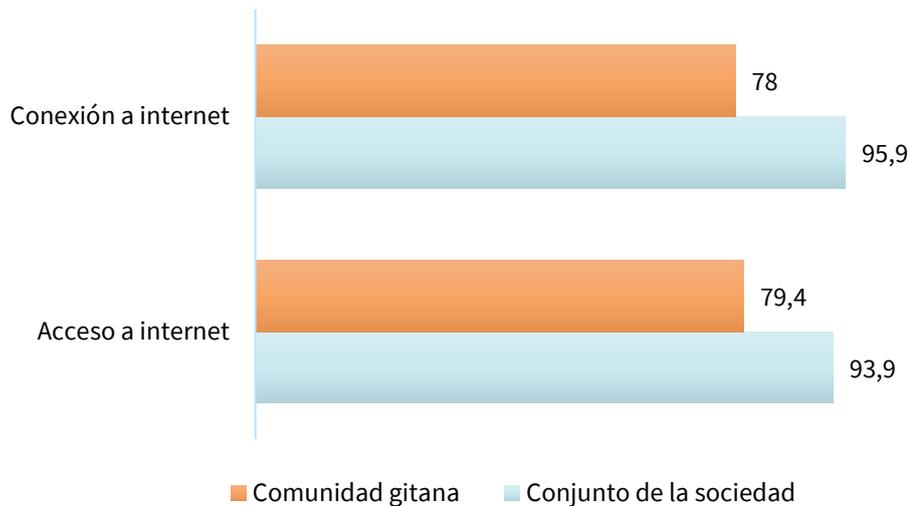
En relación con el acceso, se observa el hecho que **se dan importantes diferencias sobre quién puede acceder con autonomía**, por ejemplo, a lo largo de toda la semana. En este sentido, se observa que buena parte de la infancia y juventud vulnerabilizada ve restringido este acceso a los días laborales. Es por **eso necesario que haya espacios que permitan acceder de manera ininterrumpida** a estas personas.

Aun así, a menudo, además, se observa que los espacios que se ceden desde las instituciones públicas para ofrecer acceso, así como acompañar a la infancia, adolescencia y juventud en materia digital, no están habilitadas con los recursos necesarios para poder hacer el acceso efectivo. En estos casos, por ejemplo, donde no está disponible una red de conexión, son las propias personas profesionales y educadoras que ceden los datos de sus dispositivos personales para poder garantizar que el alumnado con el que trabajan pueda acceder a estos recursos.

Teniendo en cuenta lo expuesto, es necesario equipar los espacios, las entidades, equipamientos que son referenciales para la comunidad y donde ya existe un vínculo previo de aprendizaje, encuentro, etc. con el objetivo de diversificar los espacios que posibilitan el acceso y acceder a un mayor porcentaje de personas de colectivos vulnerabilizados. A menudo, se observa cómo se proporcionan ordenadores, pero después no se tiene acceso a servicios de informática para que actualicen los dispositivos o puedan resolver los problemas técnicos asociados. Por lo tanto, es necesario velar por el correcto funcionamiento de estos espacios, garantizando no únicamente el acceso sino, también, la sostenibilidad de dicho acceso y el acompañamiento.

A la hora de hablar de dificultades en el acceso, destaca el caso de la comunidad gitana. Diversos estudios recientes de la Fundación del Secretariado Gitano ya alertaban sobre la **profundidad de la brecha digital entre las familias gitanas en comparación con el conjunto de la sociedad**. Los datos mostraban cómo mientras existe un 93,9% de población que accede a internet para el conjunto de la sociedad, en el caso de las familias gitanas este porcentaje se encuentra en el 79,4%. En relación con la conectividad, el 95,9% del conjunto de la sociedad dispone de conexión en sus hogares, frente al 78% para las familias gitanas.

Gráfico 1. Brecha de acceso. Comparativa entre la comunidad gitana y el conjunto de la sociedad española.



Fuente: Fundación del Secretariado Gitano, 2023

Esta importante brecha de acceso incide fuertemente en las posibilidades educativas de la infancia y juventud de la comunidad gitana. Se observa cómo los centros educativos donde estudia mayoritariamente el alumnado gitano no están preparados para compensar la desigualdad de los hogares gitanos. De hecho, el acceso a recursos digitales en estos centros es inferior a la media de centros educativos españoles, siendo del 58% frente al 66% para el conjunto del estado. En relación con los ordenadores por alumno, el número de ordenadores también varía según el centro educativo: **1 ordenador para cada 7 niños en escuelas donde mayoritariamente estudian niños y niñas gitanos, frente a 1 para cada 3 alumnos de media en otros centros.**

Estos datos nos muestran en qué situación se encuentra la infancia y juventud gitana en relación con el acceso digital y en comparación con el conjunto de la sociedad. Por lo tanto, se detecta una importante brecha de acceso que se traslada también al ámbito educativo.

Como ya veníamos apuntando, el reto ya no solo se encuentra en relación con el acceso en los hogares a internet y a dispositivos, sino que también se da en los espacios públicos donde se desarrollan medidas de impulso de la inclusión social como, por ejemplo, los programas de refuerzo escolar. Todo esto supone **límites en los recursos** de los propios profesionales a la hora de desarrollar su trabajo **y limita las oportunidades de incrementar los niveles de inclusión** social de estos colectivos.

Sobre los derechos relativos a la igualdad y la no discriminación

A la hora de profundizar en los derechos relativos a la igualdad y a la no discriminación, más allá de las posibilidades de acceso, debemos tener en cuenta la importancia de los **discursos de odio que se dan en el entorno digital**.

Como hemos podido ver a lo largo de esta investigación, los colectivos vulnerabilizados sufren en mayor medida los discursos de odio que en el plano digital se redimensionan debido al anonimato que ofrecen las redes y a la sensación de irrealidad que se tiene de estas. Como veíamos en el marco teórico, los grupos hacia los que van dirigidos los discursos de odio se configuran por razones de “raza, color, ascendencia, origen nacional o étnico, edad, discapacidad, lengua, religión o creencias, sexo, género, identidad de género, orientación sexual y otras características o condición personales” (Accem, 2023).

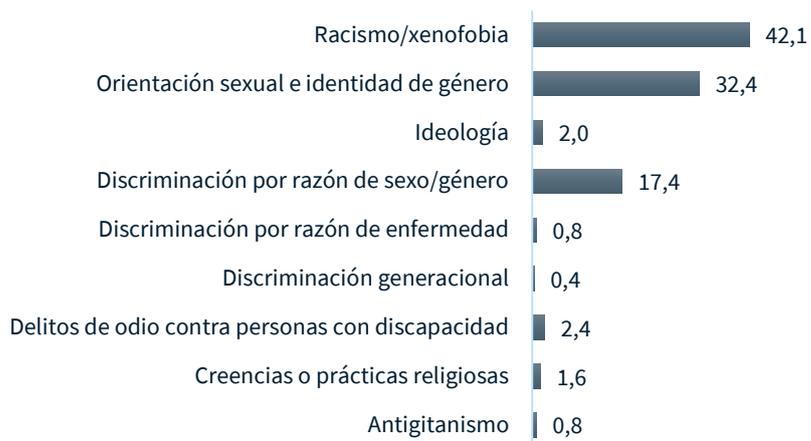
A través de los grupos con profesionales, la preocupación en relación con este aspecto se encuentra generalizada. Además, se constata como este hecho impide hacer efectivos otros derechos digitales como el de participación que veremos más adelante. El informe de Accem “ *#(Des)conectad@s: Diagnóstico sobre la relación de la adolescencia con los discursos de odio en el entorno digital*” observó los siguientes colectivos vulnerabilizados como los más susceptibles a ser objeto del odio online: la población marroquí, la infancia y adolescencia migrante no acompañada, la comunidad gitana y el colectivo LGBTQ+. Teniendo en cuenta la diana de odio que suponen, por lo tanto, es crucial abordar este reto.

En esta misma línea, resulta interesante destacar que según datos del Informe sobre la evolución de los delitos de odio en España 2022, los menores de edad constituyen el 12,16% del conjunto de las víctimas en 2022, una cifra mayor a la del año 2021 (11,31%).

Entre estos, tal y como podemos observar en el siguiente gráfico, un 42% ha sido víctima de un delito de odio por racismo o xenofobia; un 32% por su orientación sexual e identidad de género; un 17% por razón de sexo o género.

También se observan delitos hacia otros de los colectivos de infancia y adolescencia analizados en el presente estudio, como son niños/as y adolescentes con discapacidad (2,4%) o de etnia gitana (0,8%).

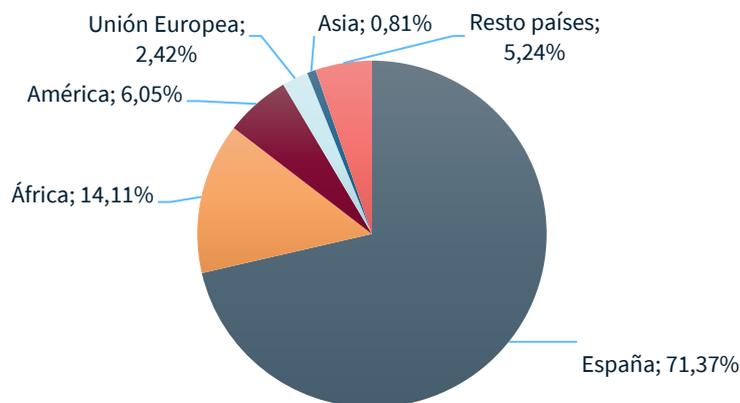
Gráfico 2. Victimización por delitos de odio registradas según ámbito en menores de edad, 2022 (%)



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del Informe sobre la evolución de los delitos de odio en España 2022

Tomando en consideración la especial incidencia de los delitos de odio registrados por motivo de racismo y xenofobia, resulta interesante destacar que entre las personas menores de edad víctimas de delitos de odio, un 14% proceden de África, en especial de Marruecos (10%), y un 6% de América, en especial de Colombia (3,6%).

Gráfico 3. Victimización por delitos de odio registradas según nacionalidad en menores de edad, 2022 (%)



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del Informe sobre la evolución de los delitos de odio en España 2022

La falta de acceso y competencias digitales supone la necesidad de un acompañamiento efectivo y sobre todo cercano a esta infancia, adolescencia y juventud. Esta necesidad además se intensifica si tenemos en cuenta la propagación de los discursos de odio en el entorno digital.

Sobre los derechos relativos a la protección, los cuidados y las responsabilidades familiares

Todos estos aspectos van estrechamente ligados a un conjunto de derechos clave en esta dimensión y a la hora de hablar de los derechos digitales: los **derechos relativos a la protección, los cuidados, y las responsabilidades del entorno familiar**.

El conjunto de la **comunidad educativa**, la cual incluye tanto las propias familias como los agentes educativos formales e informales que forman parte del proceso educativo, así como las instituciones públicas pertinentes, tienen un **papel crucial en este acompañamiento**.

Sin embargo, **las posibilidades de acompañar requieren de capacitación y competencias digitales para poder acompañar de manera efectiva** a esta infancia, adolescencia y juventud en sus usos digitales. En este sentido, por lo tanto, es esencial que los diferentes agentes de la comunidad educativa dispongan tanto de acceso digital (dispositivos, conectividad) como de las herramientas competenciales y el conocimiento necesario para garantizar este acompañamiento.

Teniendo en cuenta, no solo la necesidad de acceso, sino también de competencias, se hace evidente que **las posibilidades de acompañamiento van estrechamente ligadas a la situación socioeconómica de las familias y otros agentes, así como a su capital cultural y social, hecho que reproduce una vez más las desigualdades ya existentes**. Como hemos podido observar, un menor nivel de ingresos supone menos posibilidades de acceso, así como de competencias digitales. Ante esta situación, toman importante relevancia los agentes fuera de la familia que pueden contribuir a minimizar las diferencias que se dan.

A pesar de esta constatación, sin embargo, no podemos relegar únicamente la responsabilidad del acompañamiento digital a agentes diferentes que la familia y, por lo tanto, es importante tomar en consideración las posibilidades (o no) de acompañamiento de estas, especialmente entre los colectivos en situación de vulnerabilidad. En este sentido, **se constata un reto importante en relación con las posibilidades de acompañar en el entorno digital que poseen las familias o, en su ausencia, el sistema de protección**.

Se observa como a menudo la falta de competencias supone, no solo que no puedan acompañar a hijos e hijas, sino que, en ocasiones, estos son los que proporcionan el acompañamiento a sus padres y madres en relación con los usos digitales. Por ejemplo, se observa como en familias no alfabetizadas o no en la lengua vehicular, los y las jóvenes de las familias son los que se responsabilizan de la digitalización de su hogar, sobre todo en lo que respecta a la comunicación con el centro educativo que se produce por canales digitales.

Teniendo en cuenta la edad y madurez de estos, plantea un importante reto, ya que una responsabilidad de estas características debería ser asumida por personas adultas. Este hecho, además supone que a menudo maestros, docentes y otros agentes educativos ejercen de persona de referencia en relación con los usos digitales de estos hogares y, por lo tanto, exista un importante desconocimiento sobre la documentación que se firma, las condiciones que se aceptan y sus posibles repercusiones. Esto, por ejemplo, se puede observar en relación con la protección de los datos personales o la cesión de los derechos de imagen en los centros

educativos. A menudo, son los jóvenes y los niños y niñas quienes intentan entender qué dice la escuela, aunque no tengan la preparación necesaria para asumir este rol.

Como ya veníamos apuntando, las dificultades de acompañamiento provienen de una falta de acceso, pero también de competencias. ¿Cómo adquieres competencias digitales si no tienes ni acceso a dispositivos ni internet? A partir de los grupos con profesionales, se ha observado como, a menudo, este acompañamiento proviene de referentes, ya sea las propias familias como educadores y otros profesionales que no disponen de las competencias digitales necesarias. En este sentido, el reto emerge en lo que se refiere a **cómo acompañamos a la infancia, adolescencia y juventud, al mismo tiempo que los que deben acompañar digitalmente se encuentran en proceso de formación.**

La falta de capacitación digital es un factor que no solo impide poder acompañar, sino que también crea reticencia a la hora de realizar usos digitales. Se constata como muchas veces el entorno digital es visto como una exigencia y también como una prohibición. En este sentido, se observa que **muchas familias entienden el acompañamiento digital de forma restringida a la aplicación del control parental**, por lo tanto, el foco está puesto principalmente en limitar el uso de algunos dispositivos y aplicaciones, ya sea para limitar el tiempo de uso o prohibirlo.

Sin embargo, esto implica que hay toda una parte del acompañamiento digital que está siendo obviada. Además, resulta interesante apuntar que aquellas **familias con un menor nivel de inclusión digital tienden a enfrentar la relación con las tecnologías digitales desde dos opciones mayoritarias:**

1 El acompañamiento digital desde el miedo:

Cuando las familias basan su acompañamiento digital en el miedo, esto las lleva a focalizarse en la prohibición o la limitación de los usos (de forma mucho más focalizada en el tiempo de uso que en los contenidos que se consumen, por ejemplo) sin explorar, por tanto, las potencialidades. En este sentido, además, se observa un sesgo de género que podría resultar relevante, es decir, se acompaña de forma distinta a niños y niñas en el entorno digital.

2 El rechazo al ejercicio del acompañamiento digital:

Cuando las familias renuncian a su papel de acompañamiento en el desarrollo de sus hijos/as en el entorno digital, entienden que o bien niños/as, adolescentes y jóvenes ya lo podrán autogestionar por su cuenta o que sus dificultades para entender las dinámicas del entorno digital les impiden poder acompañar.

En ambos casos, tanto la ausencia de acompañamiento digital, como un acompañamiento basado exclusivamente en el control del tiempo de uso, implica que los derechos de la infancia y adolescencia relativos a la protección, los cuidados, y las responsabilidades del entorno familiar, en este caso respecto al entorno digital, no están siendo cubiertos de forma óptima.

En general, vemos cómo las diferencias existentes entre familias plantean el reto de poder llegar a aquellas familias con más necesidades formativas y de acompañamiento. Sin embargo, estos colectivos **son los más difíciles de alcanzar**. Los colectivos en situación de vulnerabilidad, a menudo, enfrentan mayores dificultades para la conciliación, lo que supone una clara barrera para el acceso a espacios formativos o de reflexión y, otras veces, tal y como apuntan las profesionales, tienen miedo a sentirse **juzgadas o cuestionadas por pensar diferente al resto de participantes** de las formaciones y cursos. En general, además, se observa que no se trata de que las familias se nieguen a aprender, sino que la complejidad de este entorno les bloquea a la hora de desarrollarse en este. Todo esto hace que lo perciban como un entorno complicado y tengan miedo a cometer errores, a hacerlo mal.

Finalmente, a la hora de hablar de acompañamiento, se destaca el importante papel que juegan las personas mayores a la hora de cuidar de sus nietos y nietas. Tanto abuelos como abuelas hacen uso de las pantallas con la infancia, pero no se les acompaña ni se les ofrece conocimientos en este sentido. Esto pone de manifiesto que la gente mayor es un colectivo muy poco acompañado y vulnerable en este ámbito, a pesar de ser crucial en el acompañamiento de los más pequeños.

Sobre los derechos relativos a la salud y el bienestar y a la vida en un entorno saludable y seguro

Al reflexionar sobre los derechos relativos a la salud, el bienestar, la vida en un entorno seguro, resulta imprescindible reflexionar sobre el hecho que **el entorno digital no es un entorno ajeno a las prácticas discriminatorias o de violencia sistémica**, sino que, la transformación de las formas de comunicación, socialización y conexión, si bien han aportado grandes potencialidades, también han implicado el surgimiento de dinámicas que ponen en riesgo el disfrute de dichos derechos. En este sentido, una de las prácticas a las que hacemos referencia es el **ciberbullying** y el **ciberacoso**.

El entorno digital, en este sentido, ha permitido que el acoso u hostigamiento entre iguales haya podido trascender el espacio y el tiempo de la esfera analógica, de forma que estas situaciones ya no se encuentran acotadas a los momentos en los que niñas, niños y adolescentes se encuentran presencialmente. Son diversos los estudios que apuntan al hecho que **la infancia y adolescencia en mayor situación de vulnerabilidad son los que han visto incrementadas en mayor medida las posibilidades de recibir ciberbullying y/o ciberacoso**.

Además, es necesario apuntar que **las consecuencias de estas prácticas tienen un impacto destacado sobre la salud y el bienestar** de estos niños/as y adolescentes, no solo porque se trascienden las fronteras del espacio físico sino también “porque la viralidad potencial de las agresiones hace que el público de las mismas pueda ser más extenso. Por tanto, y respecto al acoso cara a cara, aumenta el perjuicio, la impotencia y el desamparo de la víctima” (Unicef, 2018, p. 18).

Tal y como constató Unicef (2021), el porcentaje de víctimas de ciberacoso juvenil llega a duplicarse entre los no heterosexuales. De hecho, **el colectivo LGTBIQ+ es uno de los que**

más sufre esta tipología de prácticas, contribuyendo a que esté presente peores niveles de salud mental y emocional en comparación con el conjunto.

Sin embargo, aunque el entorno digital propicia una exponencialización de estos riesgos, cabe tomar en consideración, que tal y como señalan diferentes estudios (Zych, Ortega-Ruiz y Del Rey, 2015; Garmendia, Jiménez, Casado y Mascheroni, 2016) el acoso por medios digitales no es superior al acoso presencial. Siendo el caso que tanto los porcentajes de ciberbullying como de bullying no dejan de ascender, esto nos orienta hacia la necesidad de reflexionar en torno a esta problemática más allá de las dinámicas concretas que se dan en el entorno digital, aunque, evidentemente, sin obviar los especiales impactos de estas.

Es decir, es necesario observar que la **multiplicidad de factores que condicionan el riesgo**, en este caso de sufrir ciberbullying y de los impactos que este puede provocar es elevada (las posibilidades de acompañamiento familiar; la tolerancia a conductas agresivas y/o las vivencias previas de conductas agresivas en el entorno cercano o familiar; las estrategias de protección en el centro educativo; la autoestima; etc.) y que estos factores están vinculados con las distintas situaciones de vulnerabilidad que se pueden dar. Es decir, se constata que, **a mayor situación de vulnerabilidad, mayores son las posibilidades de sufrir ciberbullying, y mayores también las probabilidades de impactos más dañinos para la salud y el bienestar.**

Por otra parte, la generalización de los discursos de odio y la falta de posibilidades de acompañamiento tiene un impacto directo sobre **los derechos relativos a la vida en un entorno saludable y seguro** de la infancia, adolescencia y juventud.

Como hemos visto, este entorno tiende a ser menos seguro para colectivos en situación de vulnerabilidad, hecho que contribuye a problemáticas de salud física y mental, incluso de ideación suicida o de intento de suicidio. Este hecho se ve, además, agravado por la **falta de acompañamiento** cercano que supone que muchas personas jóvenes se enfrenten a estas situaciones solas, hecho muy preocupante en el caso de personas que todavía no tienen la madurez ni la edad para comprender el entorno digital y como hacer frente a sus retos.

Asimismo, a la hora de hablar de la salud mental de las personas jóvenes y, en especial, de los colectivos en situación de vulnerabilidad, debemos tomar en consideración, no solo los estereotipos que se comparten en internet, sino, también, los cánones determinados de imagen y de estilo de vida que se promueven en redes que son profundamente excluyentes y que afectan en gran medida la salud mental de estos y estas jóvenes.

Otro aspecto a tener en cuenta es aquel relativo a los usos digitales problemáticos de la infancia y juventud, incluyendo la adicción a las pantallas, a los videojuegos, etc. De hecho, a partir de los grupos tanto con profesionales como con jóvenes, se identifica una sobreexposición a las pantallas que supone una reducción en las horas de sueño y que en otros casos afecta al rendimiento académico.

El estudio “Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades” de Unicef, observó cómo el 33% de los y las adolescentes estarían desarrollando usos problemáticos de internet y las redes sociales. Además, los niveles de bienestar emocional, integración social y satisfacción con la vida son inferiores entre aquellos y aquellas

adolescentes que presentan un uso problemático de Internet, presentando una tasa de depresión superior al triple.

En el caso de los videojuegos, se identifica como los niveles de bienestar emocional, integración social y satisfacción con la vida, son inferiores entre aquellas que presentan una posible adicción a los videojuegos. Este mismo fenómeno se observa también para aquellas personas que presentan un potencial juego problemático. Teniendo en cuenta variables socioeconómicas, diferentes estudios, como el de Lai & Kwan (2017) constatan que **los usos problemáticos están moderados tanto por el nivel socioeconómico como por el nivel educativo de las familias**. Ante esta situación, una vez más el acompañamiento a la infancia, adolescencia y juventud se alza como clave para mitigar los posibles riesgos.

A pesar de los retos, sin embargo, cabe destacar como el entorno digital ha ofrecido una plataforma para dar visibilidad a problemáticas que se habían tendido a silenciar. En este sentido, **los espacios donde compartir experiencias en torno a la salud emocional y mental ha posibilitado que muchas más adolescentes y jóvenes pueden acceder a esta información** que para muchas es crucial, sobre todo en periodos de desarrollo vital como es la adolescencia.

Dimensión 2. Participación

La dimensión de Participación incluye los derechos relativos al acceso a la información y los relativos a la libertad de opinión y expresión, a ser escuchados y a la participación de la infancia, adolescencia y juventud en el ámbito digital.

Debido a su interrelación, los resultados de esta dimensión apuntan hacia ambos derechos, por lo que se han analizado de manera conjunta.

Los **derechos relativos a la participación los encontramos extensamente reconocidos en la legislación**, tanto aquella estatal como internacional.

Por lo que respecta al ámbito estatal, el derecho a la participación se consagra como un derecho fundamental en la Constitución española (1978), a partir de su artículo 23. Si nos centramos en el plano de la infancia, adolescencia y juventud, la Ley Orgánica 1/1996, de Protección Jurídica del Menor establece que "los menores tienen derecho a participar plenamente en la vida social, cultural, artística y recreativa de su entorno, así como a una incorporación progresiva a la ciudadanía activa" (artículo 7).

Por lo que respecta al ámbito internacional, los **Objetivos de Desarrollo Sostenible** (2015) de las Naciones Unidas recogen entre sus metas "garantizar la adopción en todos los niveles de decisiones inclusivas, participativas y representativas que respondan a las necesidades" mientras que en relación con la infancia y adolescencia la **Convención sobre los Derechos del Niño** adoptada por la Asamblea General de la Organización de las Naciones Unidas (1989) incluye disposiciones que reconocen los derechos relacionados con diversas dimensiones de la participación.

Finalmente, en relación con los derechos relativos a la participación y específicamente centrados en el ámbito digital, destaca la **Observación General N. °25** (2021). En esta se reconoce el acceso a la información y la participación en el entorno digital y se evidencia el potencial del entorno digital como facilitador de la participación infantil.

A pesar del amplio reconocimiento de la participación a la infancia, adolescencia y juventud, esta investigación ha identificado los principales retos que se presentan a la hora de hacer efectivos estos derechos, especialmente aquellos retos que afectan especialmente a los colectivos en situación de vulnerabilidad.

Como hemos observado a lo largo de este estudio, las desigualdades existentes interfieren fuertemente en la posibilidad de hacer efectivos los derechos digitales. En este sentido, el primer reto que observamos a la hora de hablar de este conjunto de derechos es la **constatación de una situación de acceso desigual a la participación**.

Se hace evidente como entre los colectivos en situación de vulnerabilidad el nivel de **exclusión no solo del entorno digital, sino de la participación que se puede desarrollar en este** es especialmente alarmante. Uno de los motivos que llevan a esta exclusión es la **mayor percepción de los riesgos en el entorno digital** que se da entre los colectivos más vulnerables. En este sentido, vemos como ciertas identidades, mujeres, identidades de

género disidentes, colectivos con menor capital económico y sociocultural o de origen migrante, tienen una mayor percepción de los riesgos que se dan o pueden suceder en el entorno digital.

Esta mayor percepción de los mensajes de odio, del acoso online y de otras violencias digitales supone la expulsión de estos colectivos de la participación en los entornos online. Por lo tanto, contribuye a limitar su participación y el libre desarrollo en redes.

Además, esta exclusión se agrava a medida que la capacidad de protección ante los riesgos disminuye. Esta capacidad de protección está, asimismo, relacionada con la capacidad económica, no solo de acceso a los dispositivos o a internet, sino también en relación con las posibilidades para tener un buen antivirus, para tener formación en competencias digitales, etc. Entre ciertos colectivos, por lo tanto, **existe una percepción del riesgo y de identificación de las ciberviolencias, por ejemplo, las sexuales, muy clara que conlleva la expulsión de los espacios online.**

En este sentido, cabe apuntar que la problemática no es exclusivamente la percepción de riesgos como mecanismo de exclusión, sino la propia constatación del hecho que Internet y, en especial, las redes sociales, constituyan espacios inseguros para la infancia, la adolescencia y la juventud, y con mayor incidencia sobre los colectivos vulnerabilizados.

Aunque entre ciertos colectivos existe una mayor percepción del riesgo y de las violencias digitales, se observa cómo está teniendo lugar un **proceso de normalización de las violencias en los espacios digitales.** Esto se explica a partir de la **percepción diferenciada que se tiene del entorno online y el analógico,** a pesar de que es esencial tener en cuenta la complementariedad de las dos esferas.

En general, no solo entre la infancia y adolescencia, sino también entre el conjunto de la población, se tiene la percepción de un mayor control de las violencias digitales. Por ejemplo, a partir de la posibilidad de bloquear a usuarios o denunciar comentarios. Esto conlleva que se minimice el impacto y la importancia de estas violencias, ya que se tiene la percepción que estas no traspasan a lo físico.

A pesar de la presencia exponencial de la violencia en internet, por lo tanto, se observa como los y las jóvenes la aceptan y a menudo restan importancia a estas violencias. De hecho, tanto en grupos con adolescentes y jóvenes como con profesionales se ha apuntado que, a menudo, se comparten faltas de respeto y está normalizado hacer bromas homófobas, racistas, etc., que han visto por las redes sociales y, en general, se castiga a los que levantan la voz y afirman haberles molestado o no haberles gustado.

A partir de los grupos de discusión, se trasladó como, a menudo, jóvenes y adolescentes recurren a educadoras y profesionales para explicar situaciones incómodas que han vivido en el entorno digital, pero muchas veces tampoco saben cómo ayudarlas ante casos de estas características. De hecho, en este sentido, se observa como tienden a ser las niñas las que expresan en mayor medida su desacuerdo con estas violencias.

A pesar del proceso de normalización, aun así, se observa que las violencias **están muy presentes en espacios que resultan fundamentales para los colectivos en situación de vulnerabilidad,** como son los portales de búsqueda de trabajo o de vivienda. Este hecho

expulsa a estas personas de estos espacios y, por lo tanto, repercute en sus posibilidades de desarrollo libre y de acceso igualitario a recursos.

Además, cabe destacar cómo estas violencias **no solo expulsan de los espacios digitales, sino también repercuten en los espacios físicos**, por ejemplo, forzando a cambios de domicilio o a no asistir a clase. De hecho, tal y como constató Robles et al. (2016), nos encontramos ante una brecha participativa que viene fuertemente ligada con las características sociodemográficas y económicas, y que, por lo tanto, supone que se dé una situación de desigualdad a la hora de participar en el entorno digital, imposibilitando la igualdad de condiciones en el entorno *online*.

Esta desigualdad en la participación se ve redimensionada por los algoritmos y las inteligencias artificiales que operan en las estructuras de los espacios digitales. Estas jerarquizan la información a la que accedemos fomentando las denominadas cajas de resonancia y burbujas de filtro, así como el sesgo de confirmación. Todo esto, contribuye a la polarización de las opiniones entre comunidades, así como una **crystalización de los discursos hegemónicos** y la exclusión de los discursos e identidades alternativas.

Ante esta situación, es esencial trabajar para el empoderamiento de estos colectivos y para asegurar que **tengan voz en los espacios digitales y formen parte de debates constructivos basados en el respeto.**

Todo lo expuesto hasta ahora constata la necesidad de **espacios seguros para hacer efectiva la participación.** La participación se ejerce a través del derecho a la libertad de opinión y expresión y a ser escuchados, por lo tanto, es necesario poner el foco en estos aspectos básicos. Es a través de la libertad, de tener la seguridad de que te van a escuchar y de que esta escucha va a servir para algo, que la participación va a tener una repercusión en positivo para la infancia, adolescencia y juventud.

Partiendo de las desigualdades que también se dan en el entorno digital y que no dejan de ser un reflejo de las que se dan en el entorno analógico, otro aspecto que se destaca es como los colectivos en situación de vulnerabilidad son los **más susceptibles a caer en noticias falsas y desinformación.**

Esto se da por una combinación de poco o nulo acceso a la información y de la ausencia de acompañamiento tanto familiar como de referentes. Esta falta de acompañamiento y recursos lleva a situaciones complejas y pone de manifiesto la importancia de reflexionar sobre cómo discernimos y analizamos la información que vemos, recibimos y compartimos.

Un caso específico que destaca es aquel en relación con las personas jóvenes migrantes no acompañadas, que son a menudo objeto de captación por parte de mafias y otros intereses además de ser objeto recurrente de *fake news* tanto en redes como en los medios de comunicación, contribuyendo todavía más a su **estereotipación.**

A pesar de los retos que observamos, sin embargo, cabe destacar el **importante papel que juegan en concreto las redes sociales para la socialización y la comunicación de muchos de los colectivos vulnerabilizados.** En el caso de la infancia, adolescencia y juventud de origen migrante, así como aquella no acompañada, las redes ofrecen la oportunidad de estar

en contacto con familiares y amigos que viven lejos y para estar en contacto con el país de origen. Además, para todos los diferentes colectivos, el entorno digital y en especial las redes sirven de **plataforma para crear comunidades afines**, propiciando una participación esencial para estas como veíamos en el caso de la infancia y juventud LGTBIQ+.

Finalmente, un aspecto que constata de nuevo la alta interrelación entre no solo las dimensiones, sino también entre los derechos, es el **dilema que existe entre los derechos relativos a la participación y la protección de la identidad y la privacidad**.

En concreto, este dilema se hace más evidente entre colectivos específicos. En este sentido, se detecta un reto en relación a la necesidad de **asegurar que colectivos que requieren de especial protección puedan participar y expresarse libremente en el entorno digital sin que su identidad y privacidad se vea expuesta**. En este sentido, se da el caso específico de la infancia y adolescencia en centros de protección de menores y su presencia en espacios participativos, infantiles o juveniles, como consejos de infancia o de adolescencia junto con otros jóvenes.

Esta especial situación plantea el reto sobre cómo estos pueden participar libremente y comunicarse sin que se vulneren sus propios derechos y se expongan su privacidad e identidades, las cuales por su situación son especialmente sensibles. Este hecho hace evidente la importancia del espacio o medio digital que se utiliza para la comunicación y la necesidad de repensar como podemos ofrecer espacios seguros a estos colectivos para que puedan hacer efectivos sus derechos en relación con la libertad de expresión.

Dimensión 3. Educación, cultura, ocio y juego

La dimensión de Educación, cultura, ocio y juego incluye los siguientes derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el ámbito digital:

- Derechos relativos a la educación.
- Derechos relativos a la cultura, ocio y juego.

Los derechos que conforman esta dimensión son cruciales para el desarrollo de la infancia, adolescencia y juventud.

En el entorno analógico, los derechos relativos a la educación, así como a la cultura, el ocio y el juego, están ampliamente reconocidos tanto a nivel internacional como a nivel nacional. Por el contrario, en lo que se refiere al terreno digital, su reconocimiento es todavía embrionario. Aun así, en relación con los derechos relativos a la educación, la Observación General N.º 25 incluye la necesidad por parte de los Estados de hacer efectivo el **derecho de acceso a la tecnología moderna y a la alfabetización digital** y la Carta de los derechos digitales de los niños, niñas y adolescentes (2019) establece el **derecho de los menores de edad a acceder a la información y a la educación a través de Internet y medios tecnológicos**.

En lo que se refiere a los derechos relativos a la cultura, el ocio y el juego, la **Carta de los Derechos digitales de niños, niñas y adolescentes de la Fundación ANAR** (2019) también establece el derecho de estos al esparcimiento, a actividades de ocio propias de su edad y al juego a través de medios digitales, así como destaca la importancia de impulsar el acceso a las artes y la cultura, desarrollando las posibilidades de la tecnología para ello.

En esta dimensión es, de nuevo, imprescindible tener en cuenta la fusión existente entre el entorno analógico y el entorno digital que las hace dos realidades intrínsecamente complementarias. Este aspecto supone una vez más que **las desigualdades que ya existen a la hora de acceder a la educación, a la cultura, al ocio y al juego se dan también y hasta se redimensionan en el entorno digital**. Esto plantea un importante reto debido a la alta digitalización que están viviendo estos derechos.

Derechos relativos a la educación

El primer reto con el que nos encontramos a la hora de hablar de los derechos relativos a la educación es el impacto que tienen las **estructura** y **dinámicas** del entorno digital.

Las desigualdades existentes plantean una necesidad importante para poder acceder de manera equitativa y aprovechar las oportunidades que ofrece la educación digital. En este sentido, vemos cómo no se encuentra generalizado ni garantizado el acceso a la tecnología, pero tampoco a la capacitación digital.

De hecho, a la hora de hablar de colectivos en situación de vulnerabilidad como, por ejemplo, la infancia y juventud de origen migrante, aparece un reto importante en relación con el nivel

de alfabetización de base que se requiere para poder hablar, no solo de capacitación digital, sino, simplemente de alfabetización digital. Ante esta situación, el acompañamiento, de nuevo, resulta clave.

Sin embargo, y como ya hemos ido viendo en este estudio, los agentes más relevantes a la hora de acompañar, sobre todo **las familias, no disponen de las competencias digitales, pero, a menudo, tampoco de la alfabetización de base para poder realizar este acompañamiento.**

En este sentido, por lo tanto, **si no hay posibilidades de acompañamiento digital, no podemos hablar de acompañamiento educativo**, impactando de manera directa con los derechos relativos a la educación. En este caso, por lo tanto, el entorno digital añade una dimensión más que complejiza los problemas estructurales que ya tiene el sistema educativo y es por esto imperativo abordar las desigualdades de base para poder aprovechar de manera equitativa las oportunidades que ofrece este entorno.

Sobre las desigualdades sociodigitales en el sistema educativo

Ante las desigualdades sociodigitales en el entorno educativo, los centros educativos y la educación pública son fundamentales para contribuir a paliar y reducir las brechas existentes.

Aun así, vemos cómo entre estos todavía existen importantes desigualdades. En este sentido, las desigualdades entre centros educativos, y **la mayor concentración de alumnado en situación de vulnerabilidad en centros con mayores dificultades o centros de alta complejidad, supone mayores dificultades para trabajar una aproximación a las tecnologías digitales que pueda trascender al desarrollo de competencias instrumentales**, y que esté enfocada en el buen uso, en el impulso de la apropiación tecnológica y el aprovechamiento digital de forma que puedan traducir los usos digitales en oportunidades concretas.

Ante esta situación, los centros educativos tienen un rol clave a la hora de asegurar las oportunidades educativas de la infancia y juventud en situación de vulnerabilidad (Bonal & González, 2020). En este sentido, **la digitalización de los centros debe ir acompañada de un correcto acompañamiento que garantice el acceso efectivo digital de la infancia y juventud más allá de los centros educativos y que no perpetúe las desigualdades que ya se dan.**

Como hemos visto en la dimensión de entorno y desarrollo, en el caso de la comunidad gitana, los centros educativos donde estudia mayoritariamente la infancia y juventud de este colectivo no están preparados para compensar la desigualdad que se da en sus hogares empezando por la importante brecha de acceso existente. Situaciones como esta ponen de manifiesto la **inexistencia efectiva de una infraestructura pública digital que garantice el acceso equitativo a la educación.**

Asimismo, se destaca que, aunque en los **centros educativos** se ha producido una importante integración de las competencias digitales en el currículo educativo, **no se ha producido un desarrollo centrado en las competencias sustanciales**, sino más bien en las instrumentales,

de forma, que queda pendiente una incorporación de las tecnologías digitales que permita una **comprensión del entorno digital más holística, un proceso de apropiación tecnológica, el desarrollo de un pensamiento crítico sobre este entorno, un uso más seguro y una mayor posibilidad de realizar usos avanzados, entre otros.**

Además, se observa como las estrategias de digitalización de los centros educativos, a menudo, se han focalizado en las cuestiones relativas a la infraestructura tecnológica o los recursos tecnológicos necesarios. Sin embargo, los y las profesionales destacan la necesidad de acompañar la provisión de recursos tecnológicos, no solo de formación, sino también de espacios de reflexión y aprendizaje en torno al papel pedagógico de la incorporación de dichas tecnologías. De acuerdo con Jiménez Cortés (2024), la encuesta “Teacher Digital Empowerment: An intergenerational and gender study” (2023) reveló que actualmente el profesorado dispone de un nivel aceptable de empoderamiento digital, aunque en los niveles de secundaria este es inferior a los de los profesionales de etapas superiores. Además, se observa una diferencia de género importante, por la cual las mujeres muestran un interés menor que los hombres hacia las tecnologías digitales y también un mayor sentimiento de incomodidad. Ante esta situación, las necesidades que identifican los y las profesionales son aquellas relativas a los recursos materiales y humanos (34,06%) pero también al apoyo institucional e incentivos (32,82%)

Sobre las necesidades, por ejemplo, se observa que, a pesar de los recursos y formación proporcionados a los centros, existe un desequilibrio importante entre el momento en el que se ofrece la formación y cuando están a disposición las herramientas y el material. Este hecho hace que exista un desconocimiento sobre las posibilidades de las herramientas que reciben los centros, dilatando los tiempos para poder hacer un uso efectivo de estos, así como disminuyendo el interés de docentes para formarse en estas. Algunas personas profesionales participantes destacan un ejemplo representativo de estas dinámicas, es el caso relativo a la inclusión en las aulas de elementos de robótica cuando parte del profesorado no está capacitado para acompañar a la infancia en el uso de estos dispositivos.

En este sentido, se apunta que, en general, **la necesidad de recursos** no está tan enfocada a dispositivos o material tecnológico (aunque la calidad de la conexión en algunos centros aún resulte una cuestión pendiente), sino más bien a la disposición de recursos para agentes educativos que les **permitan disponer de tiempo para planificar la vertiente pedagógica de la incorporación de la tecnología en el aula, formarse y completar el currículo desde la óptica del acompañamiento digital.** Por lo tanto, de nuevo, se plantea un importante reto a la hora de garantizar el correcto acompañamiento, esta vez por parte de docentes y agentes educativos, quienes tienen un importante papel a la hora de hacer frente a las desigualdades educativas, pero también sociodigitales.

Cabe destacar, además, las desigualdades en las posibilidades de incorporar la tecnología digital desde una perspectiva pedagógica en función de aspectos como el empoderamiento digital del profesorado, y como las limitaciones que se enfrentan en los centros educativos de alta complejidad inciden sobre los elementos que se han descrito anteriormente. Es decir, la urgencia de algunas situaciones a las que se da respuesta desde los centros educativos que acogen en mayor medida al alumnado en situación de vulnerabilidad, inciden directamente

sobre las posibilidades de acceso y capacitación digital del alumnado, sobre todo desde una perspectiva de fomento del aprovechamiento digital.

Sobre los impactos de la plataformización del sistema educativo

Ante lo expuesto, es importante destacar el impacto de la plataformización del sistema educativo, que, como veníamos diciendo, de nuevo contribuye a la perpetuación de las lógicas de desigualdad y discriminación. En este sentido, **el solucionismo tecnológico existente no tiene en cuenta estas desigualdades, reproduciendo y amplificando una vez más sus consecuencias.**

Esta desigualdad, además, a su vez, se magnifica debido a la gran dependencia actual del ámbito educativo a las *Big Tech* que operan bajo lógicas comerciales específicas que no solo ponen en riesgo derechos relativos a la identidad y privacidad (recopilación de datos, perfilado, etc.) sino que también disminuyen las posibilidades de decisión individual a la hora de tomar decisiones en relación con el uso educativo del entorno digital.

En este sentido, es interesante apuntar también a la forma en que **la narrativa predominante sobre la digitalización de la educación ha tendido a colocar el foco sobre la responsabilidad individual de las personas usuarias y, en relación con la infancia, adolescencia y juventud, también sobre las familias.** De este modo, se tiende a sobrerresponsabilizar a las familias y a la propia infancia, adolescencia y juventud de los riesgos a los que se pueden enfrentar, mientras que el foco se aleja del sector tecnológico que, a fin de cuentas, es quien está diseñando la forma en que se estructura el entorno digital, también en lo que se refiera a las plataformas educativas.

Un ejemplo de dicha sobrerresponsabilización lo podríamos encontrar en lo que se refiera a la privacidad y protección de los datos de infantes y adolescentes en los centros educativos en relación con el uso de plataformas tecnológicas de grandes corporaciones. En este caso, el empoderamiento que necesitan las familias y el nivel de reflexión que han de poder realizar se encuentra, a menudo, vinculado a una cierta posición de privilegio mientras que en las familias en situación de vulnerabilidad este tipo de reflexiones más críticas no suelen ser tan habituales debido al desconocimiento, falta de recursos, tiempo, etc. De este modo, **al colocar la responsabilidad sobre el individuo o sobre las familias, se contribuye a desplazar la responsabilidad de las instituciones públicas y el sector tecnológico respecto a la protección de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud, la cual cosa repercute en una especial vulneración de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad.**

Sobre las desigualdades para la promoción de la apropiación tecnológica y el aprovechamiento digital

Los retos y necesidades que hemos visto hasta ahora planteaban desafíos de base en las posibilidades de acceso equitativo a la educación, incluyendo la educación digital, de acompañamiento en la educación digital y de capacitación. Sin embargo, más allá de estos

aspectos cruciales, los derechos relativos a la educación presentan otros debates esenciales a abordar.

A partir de los grupos de discusión, se ha podido constatar como en general la digitalización de la educación se ha producido acompañada de una destacada limitación, la **reflexión sobre el uso crítico de las tecnologías digitales**.

Si bien el acceso y uso de las herramientas digitales resulta indispensable, también lo es el desarrollo de las competencias que permitan entender el entorno digital en toda su complejidad: las implicaciones de los usos digitales, las potencialidades y los riesgos, la vinculación entre lo digital y lo analógico, etc.

Es decir, a pesar de la importancia de las tecnologías digitales en el ámbito educativo, no se debe olvidar el debate y la reflexión en torno a estas. Más allá del uso de herramientas y la adquisición de competencias instrumentales, **el debate se centra en la necesidad que el sector educativo ofrezca espacios de apropiación tecnológica que permitan un debate sobre el modelo tecnológico, los riesgos, las potencialidades, etc., es decir que fomenten el pensamiento crítico sobre el diseño, los usos, las implicaciones, etc.**

Junto con lo expuesto, se apunta al papel que tiene y que debería tener la **inteligencia artificial en la educación de las personas jóvenes**. En este sentido, para trabajar el impacto de esta tecnología deberían fomentarse el pensamiento crítico y la creatividad para que, entre otras cosas, puedan distinguir entre la información real y la falsa. Esto es debido a que las generaciones más jóvenes van a crecer con el avance de la IA y por lo tanto se les tiene que proveer de herramientas para que pasen de ser consumidores a ser creadores y para que sobre todo la puedan entender. Además, se necesita un espacio para reflexionar sobre los sesgos que tienen las IA, debido a que heredan los mismos estereotipos que la sociedad. Estos sesgos, a su vez, se ceban especialmente con los colectivos en situación de vulnerabilidad. Sin embargo, es crucial cuestionar la estructura y el contexto en el que se desarrolla la inteligencia artificial y que refuerza las desigualdades y violencias estructurales existentes.

En este sentido, los retos de la IA respecto a la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad son diversos.

Por una parte, respecto a la integración de la IA en el sistema educativo, uno de los riesgos a destacar se centraría justamente en la incorporación acrítica de dichos sistemas. Es decir, tal y como se destaca desde Algorights “el tecnosolucionismo acrítico (...) parece ser el único dogma imperante a la hora de digitalizar los servicios públicos y nuestras sociedades. Y es insuficiente porque no aborda la complejidad de los problemas sociales, no considera adecuadamente los riesgos, ni reconoce la necesidad de enfoques interdisciplinarios y participativos para resolver los desafíos sociales que tenemos por delante”³.

Según el Informe “La IA generativa y el futuro de la educación” (2023), los resultados de una encuesta global llevada a cabo a más de 450 escuelas y universidades en 2023, reveló que menos del 10% han elaborado políticas institucionales y/o directrices formales sobre la

³ <https://algorights.org/wp-content/uploads/2024/04/Argumentario-Algorights.pdf>

utilización de aplicaciones de IA generativa. Esta falta de regulación o validación de las herramientas de IA para su integración en las aulas (opuesta a la regulación, por ejemplo, de los libros de texto) coloca al sistema educativo en una situación de dependencia por la que resultan los creadores corporativos de IA (semi)reguladores de aquello que sucede en el ámbito educativo.

“La tecnología nunca es ideológicamente neutra. Exhibe y privilegia determinadas visiones del mundo y refleja formas particulares de pensar y conocer. Los nuevos modelos y servicios de IA generativa no constituyen una excepción” (Giannini, 2023, p.3)

Resulta, por tanto, imprescindible definir y desarrollar las medidas necesarias que permitan examinar y validar las aplicaciones de la IA para su integración y aplicación en las aulas. Sin embargo, el desarrollo de estos procesos de regulación también supone retos destacados, entre los cuales se encontraría la falta de personas expertas o especialista en Inteligencia Artificial en la Administración pública. En este sentido, el informe sobre el Índice de Inteligencia Artificial para 2023 mostraba que menos del 1% de las personas doctoradas en Inteligencia Artificial se incorporan a la Administración pública tras su graduación, “sencillamente no hay suficientes especialistas en la parte reguladora de la ecuación” (Giannini, 2023, p. 6). Como apunta Pablo Jiménez Arandia, “es urgente enfrentar el papel protagonista que las empresas privadas han acaparado en el diseño, el funcionamiento e incluso la supervisión de este tipo de sistemas. Hoy en día son escasas las administraciones públicas con capacidad (e intención) de desarrollar algoritmos propios” (Jiménez Arandia, 2024, p. 5).

En este sentido, cabe destacar la nueva [ley europea de Inteligencia Artificial \(AI Act\)](#) como primera norma integral para la regulación del uso de dichas tecnologías.

Finalmente, en relación con este conjunto de derechos, cabe abordar los retos relativos a las perspectivas de futuro, los imaginarios sobre el futuro y la autopercepción de la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad. En concreto, en relación con las **vocaciones STEAM** (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas) teniendo en cuenta la sociedad en la que vivimos, donde cada vez más las profesiones relacionadas con las tecnologías juegan un papel clave, ofreciendo oportunidades profesionales importantes. En este sentido, se observa un reto relevante en relación con la **brecha de género, pero también socioeconómica** de estas profesiones, que supone que los colectivos en mayor situación de vulnerabilidad, y en especial, las niñas y chicas son las que más se verán afectadas por las desigualdades a la hora de acceder a esta tipología de estudios, perpetuando las desigualdades entre clases sociales. Según datos de la OECD (2021), las mujeres tan solo representan un cuarto de los nuevos estudiantes de los programas de educación superior en el campo STEAM. Las desigualdades de acceso, a su vez, se agravan siendo el origen, la etnia o el nivel socioeconómico factores determinantes a la hora de acceder a esta tipología de vocaciones. De hecho, las minorías étnicas representan menos de un cuarto de la fuerza laboral STEAM. En el caso de las personas con diversidad funcional, la proporción es todavía inferior, suponiendo, por ejemplo, en el caso de Estados Unidos, menos de un 3% del total de trabajadores y trabajadoras (NCSES, 2023).

Por otra parte, es necesario focalizar el análisis también en las **oportunidades** que ofrece la tecnología digital en relación con el ámbito educativo. En este sentido, por ejemplo, en el caso de la infancia y adolescencia con discapacidad, se observa que la tecnología digital puede contribuir, desde su concepción de instrumento pedagógico, a una mayor inclusión de las niñas y niños con discapacidad al aula desde su diversidad, de forma que permita un currículo educativo más adaptable a las distintas capacidades y necesidades. La incorporación de la tecnología en el aula también ha de permitir la eliminación de barreras de forma que, por ejemplo, permitan a un niño/a con discapacidad dibujar, leer o explicar una historia, acciones que no le serían posibles sin una solución tecnológica.

Asimismo, tal y como afirma el “Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo” las tecnologías digitales “contribuyen a reducir el costo de acceso a educación para algunos grupos desfavorecidos: aquellos que viven en zonas remotas, están desplazados, tienen dificultades de aprendizaje, carecen de tiempo o no han podido aprovechar oportunidades educativas pasadas” (UNESCO, 2023 p. 10), por lo tanto, se presentan como potenciales amplificadores de la equidad e inclusión educativa.

La educación en el entorno digital es una oportunidad para el conjunto de la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad, ya que facilita el acceso a recursos educativos adaptados a las necesidades de las personas y diseñados a medida en función de cada contexto, proporcionando las herramientas necesarias que complementen aquellas analógicas.

Derechos relativos a la cultura, el ocio y el juego

En relación con los derechos relativos a la cultura, ocio y juego, de nuevo debemos destacar la reproducción de las desigualdades analógicas en el entorno digital. En este caso, además, las lógicas discriminatorias también cobran una importancia relevante que debemos tener en cuenta.

Teniendo en cuenta la reproducción de las desigualdades, de nuevo y tal y como ya veíamos en los derechos relativos a la educación, el acceso a estos derechos viene fuertemente condicionado por las posibilidades socioeconómicas, de alfabetización y capacitación, así como también de acompañamiento. Así, por lo tanto, resulta esencial nuevamente disponer de acceso a dispositivos y conexión para poder hacer efectivos estos derechos, una brecha que, como hemos podido constatar, todavía no se encuentra superada en el caso de muchos de los colectivos vulnerabilizados. Aun así, además, este acceso debe estar acompañado, por una parte, de las capacidades necesarias para poder hacer un buen uso digital y sacar el máximo provecho, pero además en el caso de la infancia y juventud, debe estar complementado por un acompañamiento cercano dirigido al buen uso de las tecnologías digitales para el entretenimiento, el ocio, el juego, etc. Estos aspectos tan cruciales, sin embargo, ponen en desigualdad tanto a la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad como a sus familias, ya que no solo los ejes clásicos de desigualdad se redimensionan, sino que el **capital social y cultural** se convierten en claves. De nuevo, este conjunto de derechos nos muestra cómo el entorno digital no es más que otra capa del

entorno analógico en el que vivimos y que, por lo tanto, permite en mayor o menor medida sacar provecho de este.

En el entorno digital, los videojuegos son el medio para el entretenimiento más habitual, sobre todo en el caso de la infancia y juventud. En este entorno, participan estando en contacto con personas conocidas como con desconocidas, de hecho, a partir de los grupos con adolescentes se pudo constatar que se realiza de manera indistinta. El hecho que se encuentren con personas desconocidas plantea diferentes retos, por una parte, los riesgos derivados del hecho que el juego se desarrolle a menudo en un **espacio adulto**, donde juventud y personas adultas conviven pudiendo poner en riesgo la privacidad de las personas más jóvenes y llegando a casos como de **grooming** y otras conductas inapropiadas e ilícitas. Por otra parte, el **anonimato de los videojuegos** a menudo proporciona a las personas jugadoras un sentido de libertad que puede tener tanto efectos positivos como negativos. Esta sensación de invisibilidad, a pesar de permitir expresarse fomentando la interacción social, también puede dar lugar a **comportamientos tóxicos, como los insultos y el acoso**. Según datos del informe “Free to Play? Hate, Harassment, and Positive Social Experiences in Online Games” (2020), de las personas jugadoras que afirmaron haber experimentado alguna clase de acoso, más de la mitad alegaron motivos de género, orientación sexual, religión, etnia o discapacidad.

La ausencia de consecuencias inmediatas y la capacidad de esconderse tras un perfil virtual contribuyen a acciones irrespetuosas o agresivas, que aparte de crear un ambiente hostil que afecta negativamente la experiencia de juego, **expulsa en mayor medida a ciertas identidades**, como son las mujeres, colectivo LGTBIQ+, colectivos con menor capital económico y sociocultural o de origen migrante quienes son objetivo más a menudo de acoso y odio. Esta situación, por lo tanto, pone de manifiesto, como a partir no solo de los videojuegos sino también de los productos culturales y de entretenimiento que existen en el entorno digital se redimensionan los discursos de odio hacia colectivos específicos, que como se apuntaba en la dimensión de participación, ven limitadas sus posibilidades de hacer efectivos los derechos relativos a la cultura, el ocio y el juego. Ante esta situación, el reto es claro en lo que se refiere a cómo garantizamos el derecho al juego digital, que estos colectivos puedan jugar libremente o entretenerse *online* sin ver afectadas sus identidades y su seguridad.

Además de la libre y segura participación en videojuegos u otros productos culturales digitales, la falta de posibilidades de acompañamiento plantea un riesgo entre la infancia y juventud que se ve agravado en el caso de los colectivos más vulnerabilizados. Este es el control de los usos excesivos que pueden afectar desde el rendimiento académico del alumnado a la salud física y mental de estos, pero también de los contenidos apropiados a la edad.

Se observa como el uso de pantallas es muy alto entre la juventud y la falta de un acompañamiento dificulta establecer limitaciones y promover una comunicación abierta

sobre las experiencias en línea, entre otros. Sin embargo, a la hora de hablar de límites, control y acompañamiento, no podemos olvidar el papel crucial que juegan las *Big Tech* y las empresas tecnológicas quienes no solo llevan a cabo prácticas de extractivismo de datos, sino que también aplican estrategias y técnicas para influir en el comportamiento de las personas jugadoras. Estas estrategias, por lo tanto, pueden contribuir a los usos y comportamientos problemáticos, como la adicción al juego, el gasto excesivo y la afectación de la salud mental y el bienestar general.

En este sentido, además, las consecuencias se agravan para la infancia y adolescencia en situación de vulnerabilidad. Destaca el dato en el contexto español, donde en el año 2018, el **25,5 % de las personas jóvenes menores de edad apostaron dinero de forma online o presencial**. Destaca el caso de las *loot boxes* o cajas de recompensa que están presentes en muchos videojuegos y que permiten a los jugadores adquirir cajas virtuales de recompensas a cambio de dinero. Estas estrategias afectan fuertemente a las personas jugadoras jóvenes, con bajo nivel de estudios y unas condiciones socioeconómicas desfavorables (Calderón Gómez & Gómez Miguel, 2022). De hecho, vemos cómo muchas prácticas de juego adictivas reproducen este patrón, afectando fuertemente a los colectivos más jóvenes y más vulnerabilizados.

A partir de los diferentes retos destacados, se pone de manifiesto la necesidad de **medidas específicas** para garantizar efectivamente los derechos de acceso a la cultura y al juego en el entorno digital. En este sentido, se debe abordar las características que conforman el entorno digital y que impactan directamente no solo en los derechos de esta dimensión, sino también en los **derechos relativos al libre desarrollo** y a la vida en un **entorno seguro y saludable**. La participación en el entorno digital es esencial para una sociedad democrática que ponga a la infancia, adolescencia y juventud, teniendo en cuenta sus particularidades, en el centro.

Dimensión 4. Identidad y privacidad

La última dimensión analiza los derechos relativos a la identidad y los derechos relativos a la privacidad y a la protección de los datos personales de la infancia, adolescencia y juventud en el ámbito digital.

Los derechos relativos a la identidad los encontramos recogidos en el texto del tratado de la **Convención sobre los Derechos del Niño** de las Naciones Unidas. En el artículo 8 los Estados Parte se comprometen a “respetar el derecho del niño a preservar su identidad, incluidos la nacionalidad, el nombre y las relaciones familiares, de conformidad con la ley sin injerencias ilícitas”. Esta protección se debe traspasar también al entorno digital donde la identidad de estos requiere de especial protección. Al mismo tiempo, la protección de los datos personales de la infancia, la adolescencia y la juventud se reconoce en la legislación vigente. De hecho, estos ostentan el **derecho inherente al honor, la intimidad y a su propia imagen**, así como a la privacidad y a la protección de los datos personales. El **Reglamento General de Protección de Datos de la Unión Europea** (RGDP) por primera vez incluye previsiones referidas expresamente a la protección de datos de los menores de edad (artículo 8). Asimismo, en el ámbito estatal, la **Ley Orgánica 3/2018 de protección de datos personales y garantía de los derechos digitales (LOPDGDD)**, se establece que el tratamiento de datos personales de un menor de edad solo se puede fundamentar en su consentimiento cuando sea este mayor de 14 años. Como vemos, en relación con los datos personales, se ha avanzado a nivel legislativo para su protección en el entorno digital.

Aun así, una vez más, la promoción y protección de estos derechos plantea unos retos tanto para la infancia, adolescencia y juventud en general como en específico para aquellos colectivos vulnerabilizados.

En primer lugar, un reto que se plantea es aquel relativo a la **construcción de la identidad digital y protección de esta**. Es importante tener en cuenta como la identidad digital es la primera presentación en público de los y las jóvenes. En este sentido, observamos como la identidad analógica y la digital, a pesar de estar estrechamente ligadas, todavía se perciben como diferentes. De hecho, vemos como **la protección de la privacidad que se da en el entorno analógico es muy superior que en el entorno digital**. A menudo, las y los adolescentes y jóvenes se presentan en las redes con una identidad muy concreta, ya sea de carga cultural, de opiniones, etc. Esta construcción de la identidad digital requiere de un **trabajo y reflexión en torno a esta presentación en público**. Esto, junto con la percepción de que los entornos digitales y analógicos no están conectados, supone una **falta de concienciación sobre esta dimensión y los retos asociados a esta**. Por lo tanto, es importante hablar de qué hay detrás de estas prácticas y educar en este sentido.

Entre la infancia, adolescencia y juventud de colectivos vulnerabilizados los retos relativos a la identidad y privacidad son diversos.

Por una parte, se plantea un reto muy importante en un colectivo específico: el caso de chicas adolescentes que se encuentran en el sistema de protección de la Administración, una situación de vulnerabilidad muy importante que a menudo intersecciona con experiencias de abusos sexuales en la infancia. Las expertas participantes en la investigación destacan que, en este colectivo, se producen a menudo casos de prostitución infantil y el estado de la identidad digital tiene un papel muy importante a la hora de acelerar estos procesos y que cada vez a una edad más temprana se esté produciendo esta prostitución infantil. Se trata de una realidad de los centros de protección muy difícil de abordar debido a su desconocimiento y las dificultades para poder realizar un acompañamiento efectivo de los usos digitales.

Al hilo de cómo se protegen los adolescentes y jóvenes en internet, vemos que estos tienden a tener perfiles privados. Aun así, aquí surge la problemática sobre quién aceptan en sus redes sociales, qué tipo de filtro aplican. Aquí vemos cómo no hay tanto control sobre cuáles son finalmente sus seguidores. De hecho, el máximo de precaución que aplican es el hecho de tener o no amigos en común, por lo tanto, se da un efecto bolo de nieve. Esto hace necesaria la **corresponsabilidad en las redes de amistades**.

A pesar de la sobreexposición de las identidades y de la falta de protección de la privacidad en el entorno online, la adolescencia y juventud encuentran y aprenden maneras de protegerse más efectivas, por ejemplo, a partir de la comunicación mediante fotografías con texto que aparecen y desaparecen. Aun así, esta protección se aprende con el tiempo, lo que significa que ya se han expuesto en múltiples ocasiones antes. Por lo tanto, es esencial el acompañamiento en este **proceso de reflexión sobre la identidad y la privacidad digital**.

En el caso de los y las jóvenes menores no acompañados, se observa cómo es a partir de los dispositivos móviles que no solo participan del entorno digital, sino que también **desarrollan su identidad**. Es para ellos un pilar fundamental de su vida, ya sea para mantener los lazos con el país de origen, comunicarse con familiares, etc. Ante situaciones de este calibre, es importante tomar en consideración estas implicaciones y valorar las implicaciones de aplicar controles o limitaciones a partir de impedir el acceso al móvil, ya que esto interfiere en su intimidad y su bienestar personal.

Siguiendo con la identidad digital, vemos cómo la **suplantación o falsificación de la identidad** en el entorno digital es habitual y hasta, como apuntan algunas profesionales, se encuentra normalizada. Esto contribuye una vez más a un reto que se constata para todas las dimensiones, el considerar que lo que sucede en el entorno digital no tienen las mismas implicaciones que aquello que sucede en el entorno analógico, no es tan importante, etc. En el caso de los colectivos vulnerabilizados, se destaca como en ocasiones se da la necesidad de crear e integrar una identidad digital que se adapte a los cánones mayoritarios preestablecidos con el objetivo de evitar situaciones de exclusión social, ya que como ya se ha identificado, el ataque a identidades minoritarias es habitual en el entorno digital. En general, por lo tanto, el entorno digital redimensiona o magnifica las realidades sociales que

ya se dan en el entorno analógico. Sabemos que el ser humano necesita ser aceptado e integrado en un grupo y el entorno digital facilita este espacio a aquellas personas con dificultad para pertenecer a un grupo. En este sentido, en el entorno digital sirve para subsanar las carencias que estas personas tienen en el entorno analógico.

A pesar de los retos, se hace relevante poner en valor las **oportunidades que ofrece el entorno digital**. Por una parte, se dan unos **espacios donde poder opinar**, encontrar personas afines e identificarse con otras personas, esto es especialmente beneficioso para los colectivos vulnerabilizados. No solo contribuye al libre y seguro desarrollo de las identidades, sino también acompaña en la socialización de jóvenes que se encuentran solos/as o permiten la comunicación con familiares que viven lejos.

Esta capacidad de acercar personas en el entorno digital de acuerdo con sus identidades, intereses, etc., contribuye a la **formación de “cibercomunidades”** que eventualmente pueden ser peligrosas. Estas comunidades cerradas ponen en contacto a gente que ya existía, pero ahora permite que se conozcan y se desencadenen más discursos de odio. A menudo, en estos nichos se producen discursos que atacan a ciertas comunidades, siendo las identidades de los colectivos en situación de vulnerabilidad las más susceptibles a ser atacadas.

En este sentido, resulta necesario destacar algunos de los datos recogidos en el “Informe Anual de Monitorización del Discurso de Odio en Redes Sociales” (2024) con los resultados del año 2023 de la monitorización diaria del discurso de odio racista, xenófobo, islamófobo, antisemita y antigitano llevada a cabo por el Observatorio Español del Racismo y la Xenofobia (OBERAXE), dependiente de la Secretaría de Estado de Migraciones, del Ministerio de Inclusión, Seguridad Social y Migraciones.

Tal y como se recoge en dicho informe, en 2023, en “el 78,6% de las comunicaciones notificadas por el OBERAXE a las plataformas de redes sociales el mensaje iba dirigido a un colectivo, frente al 21,4% en el que se mencionaba a una persona en concreto. Atendiendo al colectivo al que se dirige el discurso de odio (gráfico 3), predomina la hostilidad hacia las personas originarias del norte de África (33,7%). A continuación, se encuentra la islamofobia con un 26,2%. Cabe resaltar, además, que un 6,8% de los contenidos islamófobos tienen una marca femenina. El tercer colectivo más alcanzado por el discurso de odio es el de las personas afrodescendientes con un 23,7%. La categoría inmigrante se ha utilizado en un 14,4% de los casos, es decir, además de hacer mención a grupos específicos de población inmigrante, se alude también a las personas inmigrantes en general”.

Otro de los retos que se constata en esta dimensión es en relación con el **gran desconocimiento en torno a los riesgos relacionados con la identidad y la privacidad en el entorno digital**. Esta falta de conocimiento sobre los derechos y su vulneración no es solamente en lo que se refiere a los propios, sino también con relación a los de terceros, comportando un riesgo en la protección de los derechos fundamentales. Al mismo tiempo, el desconocimiento no es solo por parte de los y las jóvenes, sino también por parte de sus familias. En este sentido, a pesar de que como hemos visto existe amplia legislación sobre la protección de la identidad y de los datos personales, **se desconoce la normativa aplicable**. En el caso de la comunidad gitana, aunque no de manera exclusiva, se apunta al hecho que, en relación con la seguridad, muchas personas jóvenes y sus familias no son

conscientes del contenido que cuelgan o de cómo se desarrollan en el entorno digital. En este sentido, se desconoce las posibles consecuencias de la huella digital. Vemos como el desconocimiento tanto de los progenitores como de sus hijos e hijas supone la necesidad de trabajar con el conjunto de la familia, aunque también con los agentes educativos implicados.

Finalmente, en esta dimensión, cabe destacar las prácticas relacionadas con los **datos biométricos**. Los datos biométricos son aquellos que se extraen de las características físicas de un individuo y que pueden servir para identificarlo. Estos, de carácter exclusivo en cada persona, podrían ser la huella dactilar, el reconocimiento facial, los escáneres de retina o del iris, así como el reconocimiento de la voz, entre otros. Sin lugar a duda, suponen, por lo tanto, datos sensibles que requieren de especial protección. A pesar de ser datos sensibles, estos son objeto de interés por parte de empresas que ofrecen dinero a cambio de cederlos. Esta práctica afecta especialmente a colectivos jóvenes, a pesar de ser ilegal, y vulnerabilizados, ya que se presentan como una fuente, aparentemente fácil, de ganar dinero. Es por esto necesario no solo legislar en torno a estas prácticas, sino también sensibilizar sobre los efectos de estas.

Además, cabe tomar en consideración que el iris no es únicamente una forma de identificación, sino que de este también se pueden deducir ciertos datos médicos, características genéticas de la persona. El mal uso de una información tan sensible podría conllevar importantes vulneraciones de los derechos fundamentales como, por ejemplo, en el caso de la segmentación de colectivos poblaciones.

En este sentido, son diversas las personas expertas que indican que resulta necesario regular y limitar estas prácticas, pero también que resulta necesario concienciar sobre la relevancia de los datos que se ceden tanto desde un punto de vista individual como colectivo y grupal.

La construcción de la ciudadanía digital desde la perspectiva de la infancia y la adolescencia

Este apartado se centra en las impresiones y reflexiones de los y las adolescentes y jóvenes que han colaborado en el proyecto a través de tres grupos de discusión en formato presencial:

- Adolescentes y jóvenes del grupo de refuerzo escolar de la Fundación del Secretariado Gitano.
- Alumnos y alumnas de Primero de la ESO del Instituto-Escuela Trinitat Nova de Barcelona.
- Adolescentes y jóvenes del Programa Prelaboral de Esmert Escola Formativa.

Los debates y análisis realizados con adolescentes y jóvenes se han fundamentado en los resultados derivados del trabajo de campo con profesionales, y se han organizado alrededor de dos bloques:

1. La reflexión sobre el papel de las tecnologías digitales en el día a día de la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad.
2. Las percepciones en torno a la relevancia de los derechos digitales para la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad.

El papel de las tecnologías digitales en el día a día de la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad

En primer lugar, se ha debatido con adolescentes y jóvenes en situación de vulnerabilidad sobre cada una de las dimensiones de los derechos digitales, vinculando las reflexiones a las vivencias, experiencias, percepciones de estas.

En esta ocasión, las adolescentes y jóvenes compartieron cómo viven en su día a día las tecnologías digitales y, por lo tanto, como ejercen (o no) sus derechos digitales. En este caso, el objetivo se centraba en recoger sus experiencias personales para conocer de primera mano sus necesidades y retos, pero también las oportunidades que se derivan de estas. Para cada una de las dimensiones se identificaron un conjunto de reflexiones.

Desarrollo y entorno

En relación con la dimensión de Desarrollo y entorno, el desarrollo de los grupos de debate y reflexión con adolescentes y jóvenes en situación de vulnerabilidad ha permitido constatar que para las y los participantes las principales cuestiones en relación con el papel de las TD en su día a día hacen referencia a 3 grandes cuestiones:

1. Los usos digitales y el impacto en la cotidianidad.

2. El acceso a dispositivos digitales y el impacto sobre la autonomía.
3. Las estrategias de acompañamiento digital.

En primer lugar, el primer aspecto que observamos a la hora de analizar esta dimensión es aquel relativo al **uso** que realizan adolescentes y jóvenes de las tecnologías digitales. En general, afirman usar **internet para comunicarse** (hablar con amigos y en grupos) así como para **entretenerse** o “distraerse” mediante videojuegos, redes sociales, escuchar música. La mayoría de las participantes en los grupos, además, afirman tener **perfiles en las redes sociales**, principalmente Instagram, TikTok y Snapchat, y hacer uso de plataformas de contenido digital, como por ejemplo Netflix.

Sobre el uso de aplicaciones de mensajería instantánea, se destaca especialmente el uso de WhatsApp, comparten usar a menudo esta aplicación para hablar con la familia o amistades y consideran que si no pudieran usar esta aplicación les cambiaría mucho su día a día. El uso de las aplicaciones de mensajería instantánea está muy presente también en relación con el ámbito educativo, en especial destaca el hecho que las relaciones con el grupo-clase y los procesos de socialización se desarrollan de forma más que frecuente a través de este canal.

Las y los participantes coinciden en señalar que el volumen de actividad en estos espacios digitales es muy elevado, lo cual en ocasiones puede motivar emociones de sobrecarga, ansiedad o estar abrumadas por la cantidad de información sobre la que “ponerse al día”. Sin embargo, el grueso de participantes destaca que desarrollan distintas estrategias para abordar estas emociones, y la mayoría apuntan al hecho que tienden a filtrar los contenidos según si les interesan o no. Así, por ejemplo, se tienden a ignorar los mensajes relacionados con discusiones. Por lo tanto, observamos, como la **aplicación de mensajería está muy presente en su día a día**, y supone un eje clave en los procesos de socialización y en la relación con lo que sucede en el centro educativo.

En este mismo sentido, observamos que, si bien el grueso de participantes coincide en que **los usos, sobre todo a nivel comunicativo y relacional** (redes sociales y mensajería instantánea principalmente) **suelen ser intensivos**, es decir, buena parte de los usos digitales se concentran en estas actividades y la intensidad del uso suele ser elevada; también destaca el hecho que **son diversas las estrategias que desarrollan cuando no tienen acceso** (pese a la frustración que suele generar la falta de acceso). Por lo tanto, se observa que, entre los y las adolescentes y jóvenes participantes, pese a existir una cierta preferencia por el entretenimiento digital, también **destaca cierta preferencia por los espacios presenciales para la socialización**. Es decir, si bien el móvil, las redes sociales y, en especial, las aplicaciones de mensajería instantánea constituyen un elemento clave en los procesos de comunicación y socialización que desarrollan, estos no constituyen el elemento central, sino más bien una extensión de aquello que sucede en los espacios presenciales.

En segundo lugar, otro aspecto al que debemos prestar atención, sobre todo a la hora de focalizarnos en colectivos vulnerabilizados, es aquel relativo al **acceso a dispositivos**.

En este sentido, entre las y los adolescentes y jóvenes participantes, se ha podido observar que el acceso a dispositivos móviles se encuentra extendido, y la mayor parte **disponen de un dispositivo propio**.

Por una parte, es interesante destacar que el hecho de que se trate de un dispositivo propio resulta muy relevante, sobre todo en relación con algunos perfiles como podrían ser las y los adolescentes y jóvenes migrantes no acompañados o que se encuentran en el sistema de protección. La propiedad de un elemento que los conecta, que les entretiene, que les permite socializar, autorepresentarse, construir su identidad, mantenerse conectados con la sociedad de origen, etc. se desvela como una cuestión clave, por lo que conviene tomarlo en consideración a la hora de aplicar estrategias de acompañamiento o control que impliquen la falta de acceso.

Por otra parte, conviene destacar que más allá del acceso, se observa la relevancia de las **cuestiones relacionadas con la calidad de dicho acceso**. Así, si bien la mayor parte de las y los participantes disponen de un dispositivo móvil propio y no lo comparten con otras personas de su entorno o familiares; en diversos casos se destacan cuestiones relacionadas con un mal estado de funcionamiento del dispositivo o con la falta de acceso a Internet a través de datos móviles, como elementos que condicionan la autonomía con la que estos dispositivos pueden ser utilizados.

Finalmente, en lo que se refiere al acceso al *smartphone*, resulta necesario apuntar también como entre los y las participantes se observa que la edad en la que se accede a un móvil propio es una edad temprana. Si comparamos con los resultados relativos a esta cuestión en ediciones pasadas, podemos constatar como **el acceso a un dispositivo móvil propio se produce a edades más tempranas entre los colectivos en situaciones de vulnerabilidad**.

En este sentido, aunque el acceso al dispositivo se produce con anterioridad, se observa que el acceso a un dispositivo propio se encuentra en torno a los 8 y 10 años. Entre los principales usos que se destacan se apuntan usos relativos al entretenimiento y el contacto con el entorno cercano, principalmente, con la familia.

Además, conviene apuntar que **esta generalización del acceso al dispositivo móvil contrasta de manera relevante con el acceso a otros dispositivos digitales**. La mayoría de las personas participantes solo tienen acceso a un ordenador a través del centro educativo y, en general, en pocas ocasiones hacen un uso personal.

Asimismo, se observa, que entre las y los participantes existe cierta preferencia por el dispositivo móvil, lo que contribuye a que la falta de acceso al ordenador sea percibida como algo poco preocupante. Es decir, destaca entre los y las participantes una cierta naturalización de dicha situación de desigualdad.

Esta preferencia por el dispositivo móvil suele estar relacionada con que se perciben de forma diferenciada los usos de uno y otro dispositivo. Así, mientras el móvil se relaciona con el entretenimiento y la comunicación, el ordenador se relaciona con el centro educativo.

“Prefiero el móvil porque lo puedo llevar a todas partes, es más práctico. El ordenador es para el *Classroom*, para los deberes”

En este sentido, por tanto, se observa un **acceso desigual a las oportunidades que ofrecen las tecnologías digitales**. La falta de acceso a un ordenador, cuándo y cómo se necesita, implica claras desigualdades si se toma en consideración la relevancia de dicho dispositivo en

relación con el desarrollo de competencias digitales, así como para el seguimiento de las actividades educativas.

En tercer lugar, otro de los elementos o aspectos claves en relación con la dimensión de desarrollo y entorno, es aquel relativo a las **estrategias de acompañamiento, el control parental y a los límites en el uso**.

En general, se observa que las y los participantes **destacan la falta de estrategias de acompañamiento digital** desde el entorno cercano, en especial desde el entorno familiar. En este sentido, se reparten casi de forma igualitaria aquellas participantes que aseguran no tener ninguna forma de acompañamiento digital y aquellas para las que el acompañamiento digital se reduce a la limitación del tiempo de uso de los dispositivos y a las aplicaciones de control parental.

En este sentido, además, se observa que la reducción del acompañamiento digital en las cuestiones de limitación del tiempo de uso o al uso de aplicaciones de control parental es percibida por las y los participantes como poco útil. Por una parte, se observa que entre los y las participantes con aplicaciones de control parental en sus dispositivos, muchas apuntan a que pueden “burlar” dicho control puesto conocen las contraseñas, o saben cómo desactivar las funcionalidades de control. Por otra parte, se observa, que en ocasiones son ellos y ellas mismas quienes se autoimponen medidas de limitación del tiempo de uso (sobre todo en relación con el uso de redes sociales), aunque también aseguran, que suelen tener dificultades para respetar estos límites autoimpuestos.

En general, perciben que la utilidad de las aplicaciones de control parental reside en la limitación de acceso a contenido no adecuado, a la geolocalización y a la limitación del tiempo de uso. Sin embargo, dado que no suele ir acompañado de otras estrategias de acompañamiento digital, se tiende a percibir como elementos con un bajo impacto en sus usos digitales.

Finalmente, en esta dimensión cabe destacar también todas aquellas cuestiones relativas a los **riesgos del entorno digital**, concretamente en relación con la salud, el bienestar y la vida en un entorno seguro y saludable. En este sentido, resulta interesante destacar que, en general, **entre las y los participantes hay una baja percepción de riesgos**, y los principales riesgos que se perciben hacen referencia a los usos problemáticos, principalmente a un uso excesivo en cuanto a la dedicación de tiempo. Asimismo, comparten diversas estrategias para la desconexión de pantallas que pasan, generalmente, por buscar actividades que obliguen a dejar la pantalla (hacer deporte, bailar, leer, etc.).

Participación

En relación con la dimensión de Participación, el desarrollo de los grupos de debate y reflexión con adolescentes y jóvenes en situación de vulnerabilidad ha permitido constatar que para las y los participantes las principales cuestiones en relación con el papel de las TD en su día a día hacen referencia a 3 grandes cuestiones:

1. El acceso a la información y la gestión de la desinformación.

2. La convivencia con el contenido incómodo o inapropiado.
3. Las violencias digitales y la expulsión de los espacios de participación.

En primer lugar, respecto al acceso a la información y la gestión de la desinformación, se observa que entre los y las participantes la búsqueda de **información** y el acceso a información confiable resulta un aspecto esencial. En este sentido, las y los participantes apuntan que los principales canales de acceso a la información son: Google, TikTok o YouTube.

Sin embargo, es necesario destacar que apuntan que, **a menudo, desconocen si la información a la que acceden es cierta**, es fiable o si, por el contrario, están informándose y formándose una opinión con información falsa, poco precisa, etc.

En este sentido, las y los participantes hacen referencia a **distintas estrategias para comprobar si la información a la que acceden es cierta**. Entre estas estrategias destacan las siguientes: se dirigen a otras páginas web para contrastar la información, sobre todo en el caso de noticias; comprueban que en el texto que leen no haya faltas de ortografía; comprueban el origen de la información o que la página web sea conocida. Sin embargo, pese al desarrollo de estas estrategias, se constata que las dificultades para discernir la fiabilidad de la información se mantienen y preocupan a los y las participantes.

En segundo lugar, otro de los elementos destacados en relación con la dimensión de Participación hace referencia al hecho que, a la hora de posibilitar la participación de adolescentes y jóvenes en el entorno digital, es importante tener en cuenta que los espacios participativos digitales sean seguros y amables para formar parte de estos. En este sentido, juega un papel clave el **contenido incómodo** al que se enfrentan al acceder a este entorno. Las participantes afirman que resulta habitual encontrarse con **contenido inapropiado, no apto para su edad o que les haya incomodado** y que hubieran preferido no ver. En este punto, además, se observa una importante diferencia de género, siendo las adolescentes y jóvenes participantes las que más han destacado haber estado expuestas a estas situaciones. La presencia de contenido no adecuado supone que la experiencia en el entorno digital se vea fuertemente afectada, dificultando las oportunidades de la participación digital. Además, resulta interesante apuntar que, pese a que el grueso de participantes afirma desarrollar distintas estrategias para no acceder a contenido que les resulta incómodo, coinciden en el hecho que habitualmente es contenido que les llega sin que ellas/os puedan evitarlo. Es decir, **buena parte del contenido incómodo con el que conviven no es contenido que busquen activamente, sino contenido que les llega** por distintos canales.

En tercer lugar, relacionado con la convivencia con contenidos incómodos, inapropiados, etc. las y los participantes destacan también el papel de las violencias digitales como elemento condicionante de las experiencias *online* y de las posibilidades de participación en el entorno digital.

Por una parte, las y los participantes destacan el impacto del **acoso y los insultos en línea**. En este sentido, se constata que conviven de forma habitual en espacios digitales en los que se producen situaciones de acoso e insulto. Los insultos en grupos de WhatsApp y redes sociales entre el grupo de iguales son percibidos como algo normal y esperables en estos

espacios. Los chats de videojuegos multijugador constituyen otro de los espacios que las y los participantes destacan por reproducir situaciones de violencia digital, principalmente en lo relacionado con insultos y mensajes de odio.

En este sentido, resulta preocupante el hecho que **las estrategias para abordar estas situaciones entre las y los participantes se reducen a obviar estas situaciones o abandonar los espacios digitales** donde se han producido (abandonar la conversación, abandonar el juego...).

“Me quito los cascos o silencio para no escuchar lo que dicen”

Además, es interesante apuntar que el grueso de participantes percibe que la mayor parte de comentarios o insultos que han recibido en videojuegos o en redes sociales no los habrían recibido en el entorno digital, aludiendo a **códigos de comportamiento distintos y niveles de tolerancia a las violencias distintos en función del entorno, online u offline.**

“La gente no se atreve a hacer esto en la cara”

“La pantalla da una capacidad de decir o hacer lo que quieras sin tener consecuencias”

En general, para hacer frente a insultos y acoso en línea, la mayoría de las participantes afirma tener las cuentas de sus redes sociales privadas, además en caso de haber recibido violencia, han recurrido a las herramientas de denuncia que se encuentran habilitadas en las plataformas. A pesar de estos recursos, sin embargo, observamos que perciben que la **violencia se encuentra muy presente** en el día a día del entorno digital de las y los participantes.

Educación, cultura, ocio y juego

En relación con la dimensión de Educación, cultura, ocio y juego, resulta necesario apuntar que el desarrollo de los grupos de debate y reflexión con adolescentes y jóvenes en situación de vulnerabilidad ha permitido constatar que se trata de una dimensión de los derechos digitales que resulta clave para entender la experiencia de infancia, adolescencia y juventud en el entorno digital. Para las y los participantes las principales cuestiones en relación al papel de las TD en su día a día respecto a esta dimensión hacen referencia a 3 grandes cuestiones:

1. El acompañamiento digital como catalizador para el aprendizaje y la adquisición de competencias digitales.
2. El impacto de las cuestiones relacionadas con la brecha de acceso.
3. Las implicaciones a futuro de las percepciones y actitudes hacia la tecnología en el presente.

En primer lugar, el desarrollo de los grupos de debate ha permitido constatar la relevancia del **acompañamiento digital en el entorno cercano para el aprendizaje y adquisición de competencias digitales.**

Por una parte, las y los adolescentes y jóvenes participantes apuntan a importantes limitaciones respecto al acompañamiento digital en relación con el aprendizaje y la adquisición de competencias digitales, sobre todo en el entorno familiar. En este sentido, la

mayoría de participantes apuntan a amigos/as y hermanos/as mayores como principales referentes en relación con el aprendizaje en los usos digitales y, de forma destacada, al aprendizaje autónomo a través de tutoriales online.

Además, si bien destacan el centro educativo como un espacio clave para el desarrollo de competencias digitales, también destacan que les gustaría ampliar el abanico de aprendizajes, sobre todo en relación con la programación.

Por otra parte, resulta necesario apuntar que, en general, cuando se encuentran ante problemas en el entorno digital, acuden a espacios como tiendas de móviles/informática o locutorios cuando se trata de un problema técnico, o al grupo de iguales cuando se trata de alguna cuestión relacional.

En este sentido, además, cabe apuntar que la mayor parte de adolescentes y jóvenes participantes perciben que no pueden encontrar ayuda respecto al entorno digital por parte de progenitores/tutores legales, sino que más bien son ellos/as quienes prestan ese tipo de ayuda. Así, destacan que habitualmente ayudan a otros familiares a la hora de relacionarse con las tecnologías digitales: para usar aplicaciones, para hacer compras online, cuando tienen algún problema, para introducir algún contacto en su teléfono móvil, etc. Este hecho supone que el acompañamiento digital por parte del entorno familiar se ve limitado en el caso de estas chicas y chicos que, además, ejercen de **referente tecnológico en su entorno familiar**.

En segundo lugar, se destaca el impacto de las cuestiones relacionadas con la brecha digital de acceso. En este sentido, se hace referencia especialmente a las limitaciones en la conectividad y a la falta de acceso a un ordenador. Mientras que se observa una cierta generalización del acceso al smartphone, y por ende, más habilidades en relación con este dispositivo (aunque se trata de una percepción que se debe matizar, pues mayor uso no implica necesariamente mayores competencias, sobre todo si hacemos referencia a competencias complejas); se detecta una **diferencia muy destacable en las posibilidades de acceso a un ordenador, y por ende los y las participantes perciben muchas más limitaciones en relación con el uso del ordenador**.

En este sentido, se identifica también una falta de acompañamiento a la hora de realizar usos digitales diversos a través de este dispositivo. Esta situación, tal y como apuntan las y los participantes, impacta sobre las posibilidades de seguimiento de las actividades educativas de la escuela y el instituto fuera del espacio del centro educativo, como podría ser hacer las tareas y los deberes. Esto pone de relieve la necesidad de entender los usos digitales más allá de los dispositivos móviles, teniendo en cuenta, que cada tipología de tecnología ofrece unas oportunidades y unos usos específicos y diferentes. Así como de tomar en consideración las desigualdades educativas que se reproducen a través de procesos de digitalización que no toman en consideración el impacto de dichos procesos en un alumnado diverso, con situaciones diferentes fuera del centro educativo y, por tanto, con oportunidades (y riesgos) desiguales respecto a dicho proceso de digitalización.

Finalmente, los y las participantes reflexionan también sobre los impactos a futuro que se desprenden de las percepciones y actitudes que tienen hacia las tecnologías, principalmente,

sobre la forma en que se autoperceben en relación con estas. En este sentido, se reflexiona de forma específica sobre las **vocaciones STEM**.

En general, entre las y los participantes se observan percepciones diferentes en relación con las vocaciones STEAM y a la presencia de las tecnologías digitales en su imaginario sobre el futuro laboral. Sin embargo, conviene apuntar que lo que resulta especialmente destacable es el hecho que se observa un claro **sesgo de género** en relación con dichas percepciones. En este sentido, en los distintos espacios de participación desarrollados la tendencia se reproduce, una tendencia por la que son los chicos quienes manifiestan mayor interés en los usos complejos de las tecnologías digitales y quienes se perciben en mayor medida desarrollando carreras u ocupando puestos de trabajo en el ámbito de las STEM.

Así, la perspectiva de género resulta un elemento clave en el análisis respecto a la dimensión de educación, sobre todo en relación con las percepciones respecto a las tecnologías, pero se constata el hecho que los análisis deben ser realizados desde una perspectiva interseccional que permita observar el modo en que distintos vectores condicionan las desigualdades y se van superponiendo.

Identidad y privacidad

En relación con la dimensión de Identidad y privacidad, resulta necesario apuntar que el desarrollo de los grupos de debate y reflexión con adolescentes y jóvenes en situación de vulnerabilidad ha permitido constatar que, en general, las cuestiones relativas a la identidad y la privacidad sobre las que se detecta, por una parte, un cierto desconocimiento de las implicaciones de dichas cuestiones y, por otra parte, una percepción bastante generalizada de inevitabilidad de los riesgos que detectan.

Para las y los participantes, las principales cuestiones en relación con el papel de las TD en su día a día respecto a esta dimensión hacen referencia a 3 grandes cuestiones:

1. La gestión individual y colectiva de la privacidad.
2. La centralidad de la imagen en la configuración de la identidad digital.
3. El impacto de los discursos de odio en la construcción de la identidad digital.

En primer lugar, en relación con la **privacidad**, son diversos los elementos que se desprenden de los espacios de reflexión de adolescentes y jóvenes y que son relevantes.

Por una parte, se observa que el conjunto de las y los participantes disponen de perfiles en una o más redes sociales. Sin embargo, la mayor parte de las/os participantes tienden a utilizar estos perfiles más bien para seguir el contenido de otras personas usuarias, y no tanto para generar su propio contenido. Es decir, en general, se detecta más bien un rol pasivo de centrado en el consumo de contenido. En esta misma línea, se observa que, en general, el contenido que comparten en sus perfiles en redes sociales es contenido relacionado con sus vivencias, ocio e intereses.

Por otra parte, respecto a las cuestiones relacionadas con la privacidad de estos perfiles, la mayoría de las personas participantes indica que configuran sus perfiles en redes sociales

para que sean perfiles privados y habitualmente aceptan entre sus contactos a personas que conocen o son de un círculo cercano.

También destacan que más allá de la configuración de privacidad del perfil, toman en consideración otras cuestiones como, por ejemplo, mantener seguras sus contraseñas y no compartirlas. Resulta interesante destacar que algunos/as participantes destacan haber otorgado mayor importancia a estas cuestiones tras experiencias negativas en el pasado.

Por último, las y los participantes reflexionan sobre algunas cuestiones de etiqueta que hacen referencia a la privacidad, destacando, principalmente, el hecho que piden permiso si comparten contenidos o imágenes en las que aparecen otras personas y que, esto, les parece una cuestión fundamental.

“Mis amigos antes de colgar fotos donde salgo yo me piden permiso”

Sin embargo, apuntan a que esta consideración no se produce por parte de progenitores y familiares, produciéndose habitualmente prácticas de *sharenting*. En este sentido, se observan dos tendencias principalmente. Por una parte, se observa que un volumen destacable de participantes afirma no tener conocimiento sobre el contenido que suben a la red sus progenitores, familiares cercanos, aun así, en general, no se trata de una cuestión que genere preocupación, en tanto que consideran que se trata de un uso responsable de su imagen. Por otra parte, se observa que una parte importante de participantes no se encuentra con problemáticas relacionadas con el *sharenting*, ya que la falta de acceso a dispositivos y conexión en el hogar supone que no se den las condiciones para que este sea posible. Se trata de una tendencia observada especialmente entre las y los participantes de la comunidad gitana.

En segundo lugar, respecto a la construcción de su **identidad** en el entorno digital, la mayoría de las participantes aseguran utilizar su nombre real en sus perfiles en redes sociales y se detecta una gran centralidad de la imagen en dicho proceso de construcción de la identidad digital. A partir de los resultados de los grupos de discusión, se observa que los y las jóvenes consideran que la imagen que proyectan en redes e internet es muy importante. A pesar de no colgar mucho contenido, afirman siempre comprobar que las imágenes se vean bien, transmitan lo que consideran adecuado y que encaja con la imagen que quieren mostrar en redes. En este sentido, se muestran conscientes respecto al hecho que la identidad digital no la construyen únicamente ellas/os a través del contenido que cuelgan, sino también terceras personas. Por ello, destacan que es habitual que existan conflictos si alguien de su entorno (compañeras/os, amigas/os) cuelga fotos sin su permiso. De hecho, en alguno de los grupos se apuntaba al hecho que, en ocasiones, se amenazan con subir una foto del otro sin su permiso, siendo este uno de los mecanismos recurrentes en las situaciones de acoso.

La imagen, por tanto, adquiere un papel central en los procesos de construcción de la identidad digital, por lo que, además, se detecta una preocupación por mostrar una imagen en redes que encaja con los cánones y estereotipos hegemónicos. En este sentido, cabe tomar en consideración que, pese a que hacemos referencia a la construcción de la identidad digital, dichos procesos afectan al proceso global de construcción y definición identitaria, puesto

que, como ya se ha expuesto anteriormente, la esfera *online* y *offline* no se pueden desconectar.

Finalmente, y en este mismo sentido, cabe apuntar al hecho que se detectan importantes **impactos sobre los procesos de construcción de la identidad** (tanto en la esfera online como offline) **de la presencia y reproducción de discursos de odio**, racistas, machistas y discriminatorios en la red. La interacción casi constante con este tipo de contenido afecta a la forma que adolescentes y jóvenes se autoperciben, perciben su entorno, su comunidad y su papel en la estructura social. En este sentido, cabe tomar en consideración que la exposición a discursos de odio, no se da únicamente en el marco de las redes sociales (aunque resulte especialmente virulento en estas), sino que se reproduce en los distintos espacios de comunicación y relación (como, por ejemplo, los grupos de WhatsApp del instituto), contribuyendo al desarrollo de dinámicas de expulsión de dichos espacios de participación de estas adolescentes y jóvenes.

Percepciones en torno a la relevancia de los derechos digitales para la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad

En segundo lugar, las y los participantes han reflexionado y debatido sobre la importancia o relevancia de los derechos digitales.

En este sentido, se realizó una selección de derechos en el entorno digital en el marco de cada una de las dimensiones, con el objetivo de facilitar la reflexión sobre los derechos desde una perspectiva general. Por dimensión, los derechos digitales sobre los que se reflexionó fueron:

- **Desarrollo y entorno**
 - Acceso a dispositivos digitales e internet
 - Acompañamiento digital
- **Participación**
 - Libertad de expresión en internet
 - Redes sociales más seguras
 - Contenido regulado
- **Educación, cultura, ocio y juego**
 - Formación y educación digital
 - Derecho al juego online
- **Identidad y privacidad**
 - Protección y privacidad de datos personales (entender las condiciones de uso, gestionar las cookies, etc.)
 - Gestión de la huella digital
 - Verificación de la identidad

En general, se observó como los y las jóvenes otorgan una **gran importancia a los derechos digitales**. Esto nos muestra cómo existe una conciencia entre la juventud sobre la necesidad

de protección a la hora de desenvolverse en el entorno digital. Sin embargo, pudimos observar como la reflexión en torno a estos derechos mostró especificidades.

En primer lugar, **la protección y privacidad de datos personales** se presentó como el derecho más importante. En los diferentes grupos pudimos observar la recurrente preocupación por garantizar que los datos personales sean protegidos. Vemos cómo esta preocupación es transversal, ya que afecta en gran medida todo aquello que realizan en el entorno digital. Consideran que la exposición constante en redes sociales implica riesgos que no siempre están preparados para gestionar. De ahí que valoren especialmente el derecho a la protección de sus datos personales, viendo necesarios controles más eficaces, así como poder entender mejor quién tiene acceso a su información y que usos se extraen de sus datos personales. De hecho, junto con este derecho, destaca la necesidad de **garantizar redes sociales más seguras**. A pesar de las oportunidades que les ofrecen estas plataformas (socialización, expresión, ...) consideran que también conllevan riesgos que pueden afectar su bienestar. Una mayor seguridad en este entorno les permitiría interactuar de manera más libre, evitando situaciones de acoso, así como la exposición no deseada de datos personales, la desinformación, acceso a contenido no adecuado a la edad, etc.

En relación con las redes sociales, vemos cómo destacan también la importancia de la **verificación de identidad** para evitar perfiles falsos y, por lo tanto, no verse expuestos y expuestas a situaciones de acoso como, por ejemplo, a casos de *grooming*. En definitiva, quieren desenvolverse libremente en las relaciones que desarrollan en el entorno digital.

“Porque si conozco a gente por Instagram pueda saber la edad de la persona con la que hablo”

“Que se controle quién hay detrás de la pantalla”

En esta línea, además, consideran que la **moderación de contenidos** debe ser más efectiva. En este sentido, ven necesarios controles que aseguren que lo que se publica no sea dañino ni peligroso y que sobre todo se adapte a la edad de las personas usuarias. En este derecho, sin embargo, entre las personas participantes se observaron diversidad de opiniones en la importancia de los contenidos regulados a la edad. En concreto, se detecta un sesgo de género, las chicas le otorgaban una mayor importancia en comparación con los chicos. De hecho, ellas afirmaban haberse visto expuestas a contenido desagradable que les incomodaba, ya fuese de contenido sexual o violento. Esta incomodidad era mayormente expresada por las chicas, a diferencia de la mayoría de los chicos que afirmaban no verse afectados de la misma manera.

Destaca el hecho como a pesar de haber identificado problemáticas de acceso tanto a dispositivos como a conexión estable, las y los jóvenes, otorgaron una importancia relativa al **derecho al acceso**. En general, se observa como consideran esta brecha superada para el conjunto de la población, incluyendo las personas más jóvenes. En este sentido, vemos como en general, entiendan el acceso únicamente a partir de disponer de dispositivos móviles, a pesar de la importante brecha existente en el acceso a ordenadores. Esto pone de relieve la

necesidad de entender la forma en qué los y las jóvenes entienden el hecho de estar conectados y tener acceso al entorno digital. Para muchas, la concepción del acceso se basa principalmente en las posibilidades de acceso a redes sociales y a información. En este sentido, no podemos dejar de destacar las implicaciones del hecho que estas/os jóvenes están naturalizando estas situaciones de desigualdad e infravalorando los impactos que pueden tener tanto en el presente como en el futuro.

Finalmente, destacan las percepciones en torno al **derecho al juego online**. En general, este ha resultado en uno de los menos priorizados, a excepción de los y las adolescentes de menor edad, quienes le han otorgado una mayor importancia. Este hecho nos muestra cómo la percepción de la relevancia también se encuentra muy relacionada con la intensidad de los usos digitales que realizan y como el conjunto de la infancia, adolescencia y juventud tiene necesidades diferenciadas, teniendo la edad un papel clave a la hora de relacionarse en el entorno digital.

Amenazas, retos y oportunidades en la difusión, promoción y defensa de los derechos digitales de la infancia y la adolescencia en situación de vulnerabilidad

A partir del análisis de los resultados del trabajo de campo, se han podido identificar un conjunto de amenazas, retos y oportunidades para cada una de las dimensiones de derechos analizadas en el entorno digital de la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad.

Dimensión 1. Desarrollo y entorno

Amenazas y retos

- **No existe una frontera** entre los derechos y los derechos en el ámbito digital. Sin embargo, la falsa distinción entre derechos y derechos digitales ha contribuido a una falta de mirada sobre los impactos del entorno digital y a una falta de desarrollo de medidas específicas en este sentido. Si bien la atención sobre el entorno digital es creciente en relación a la protección, promoción y difusión de los derechos de infancia y adolescencia, aún es notable la necesidad de fijar la atención sobre los impactos de las desigualdades sociodigitales y los impactos del proceso de transformación digital sobre los derechos de infancia, adolescencia y juventud, de forma especialmente grave entre los colectivos en situación de vulnerabilidad.
- En el entorno digital se **reproducen los ejes clásicos de desigualdad**, impactando en torno a las posibilidades de acceso, uso y aprovechamiento digital. Al enfocarnos en los colectivos en situación de vulnerabilidad, se observa que los procesos de digitalización de distintas esferas de la vida, en muchas ocasiones, han contribuido a agravar las situaciones de desigualdad que ya sufrían estos colectivos, en tanto que estas desigualdades no se circunscriben de forma exclusiva al entorno digital, sino que impactan de forma directa sobre la situación de las personas, en lo digital y en lo analógico.
- Nos encontramos ante una **brecha de acceso** tanto a dispositivos como a la red no superada entre los colectivos más vulnerables que impacta en las posibilidades de desarrollo en el entorno digital. La concepción de la red como un bien público supone un reto destacado para la protección de los derechos digitales de los colectivos en situación de vulnerabilidad, en tanto que la falta de garantía de acceso al entorno digital supone una primera barrera que imposibilita la superación de muchas situaciones de desigualdad y potencia la vulneración de los derechos de estos colectivos.

- El entorno digital no está diseñando teniendo en cuenta las necesidades y especificidades de la infancia, adolescencia y juventud, y menos aún de los colectivos vulnerabilizados. Se ha podido observar que diversas de las potenciales vulneraciones de los derechos en el entorno digital se encuentran enraizadas con una **falta de concepción del entorno digital como un espacio para la infancia, adolescencia y juventud**. Además, se ha podido detectar que tanto el diseño del entorno digital (falta de diseño universal y limitaciones de accesibilidad) como las dinámicas que se reproducen, tienden a contribuir a la exclusión de los colectivos en situación de vulnerabilidad. Así, **ser niño/a, adolescente o joven y formar parte de un colectivo vulnerabilizado constituye un doble riesgo de exclusión en el entorno digital**.
- Se ha podido observar la relevancia de la **brecha generacional** en las cuestiones relacionadas con el **acompañamiento digital** de forma especialmente destacada entre los colectivos vulnerabilizados. Tomando en consideración que el acompañamiento digital se ha revelado como un elemento clave tanto como elemento de protección como catalizador de oportunidades de desarrollo, la brecha generacional entre las personas referentes y la infancia, adolescencia y juventud supone un claro riesgo. En este sentido, el reto emerge en lo que se refiere a **cómo acompañamos a la infancia, adolescencia y juventud, al mismo tiempo que los que deben acompañar digitalmente se encuentran en proceso de formación**. Además, se ha observado que esta falta de competencias digitales y de herramientas y conocimientos para el acompañamiento digital es especialmente notable entre las familias de colectivos vulnerabilizados, pero estas limitaciones también se encuentran presentes entre otros grupos de referentes (educadores del ámbito formal e informal, instituciones, etc.).
- Entre los retos respecto al acompañamiento digital no solo destaca la existencia de una brecha generacional, sino que muestran una especial incidencia la brecha de acceso y la falta de competencias digitales, como elementos que dificultan notablemente la mejor en el acompañamiento en el entorno familiar. **Los retos relativos al acompañamiento digital se han revelado como una de las problemáticas destacadas entre la infancia, adolescencia y juventud de colectivos en situación de vulnerabilidad**. De las limitaciones en las capacidades y posibilidades para el acompañamiento digital en el entorno cercano, se derivan además otras problemáticas:
 - La falta de competencias en las familias supone que, a menudo, no solo no puedan acompañar a hijos e hijas, sino que estos son los que **proporcionan el acompañamiento a sus padres y madres** en relación con los usos digitales.
 - Las familias con un menor nivel de inclusión digital tienden a enfrentar la relación con las tecnologías digitales desde dos opciones mayoritarias: **el acompañamiento digital desde el miedo y el rechazo al ejercicio del acompañamiento digital**.

- Las diferencias existentes entre familias plantean el reto de poder llegar a aquellas familias con más necesidades formativas y de acompañamiento. Sin embargo, estos colectivos **son los más difíciles de alcanzar**.
- A la hora de hablar de la salud mental de las personas jóvenes y en especial de los colectivos en situación de vulnerabilidad, los **estereotipos** que se comparten en internet, los **cánones determinados de imagen** y también de **estilo de vida** que se promueven en redes son **profundamente excluyentes** y **afectan en gran medida la salud mental** de estos y estas jóvenes.

Oportunidades

- El entorno digital contribuye a **visibilizar situaciones de vulnerabilidad** y de **exclusión social** que no se reconocen en el entorno analógico. Es decir, el entorno digital y, en especial, las redes sociales han contribuido a visibilizar situaciones de desigualdad o vulneración de derechos y a incluir en la agenda política y social ciertas cuestiones a partir de las acciones desarrolladas desde el activismo en este espacio.
- Se pone de manifiesto la **necesidad de hablar, investigar y analizar las desigualdades** existentes en relación con los derechos digitales. Disponer de conocimiento sobre la forma en que se reproducen las desigualdades y el impacto de las estructuras tecnológicas y de poder y de las dinámicas que se producen en el entorno digital resulta clave para impulsar medidas eficaces desde la administración pública, así como para fomentar una participación de la sociedad civil en la reapropiación de Internet.
- El **enfoque de acción comunitaria** a través del trabajo con los referentes para los colectivos vulnerabilizados se presenta como un elemento clave para paliar las desigualdades sociodigitales existentes. En este sentido, el reto se encuentra en diseñar acciones, medidas, políticas que puedan dirigirse de forma efectiva a los colectivos en situación de vulnerabilidad. Esto implica no sólo ser capaces de identificar-los en los distintos territorios, sino también de reconocer al ámbito local como un ámbito territorial clave para articular el desarrollo de estas medidas impulsando espacios y medidas conjuntas entre las administraciones públicas y la sociedad civil.

Dimensión 2. Participación

Amenazas y retos

- Se está dando un **proceso de normalización de las violencias en los espacios digitales**. Uno de los motivos detrás de esta normalización es la percepción diferenciada que se tiene del entorno online y el analógico, que produce que se tienda a otorgar más importancia a las violencias en el entorno analógico que a las del entorno digital.
- Se ha podido detectar una **mayor percepción de los riesgos en el entorno digital por parte de colectivos vulnerabilizados** específicos (identidades disidentes, origen migrante, menor capital económico y sociocultural, etc.). Además, se observa que esta mayor percepción de los riesgos, que se detecta tanto entre las familias como entre la propia adolescencia y juventud, contribuye a que estos/as ocupen en menor medida el espacio digital, se posicionen más como consumidoras de contenido que como generadoras y que las familias adopten posicionamientos más enfocados a la prohibición desde el miedo a estos posibles riesgos. La exclusión no solo del entorno digital, sino también de la participación que se puede desarrollar en este es especialmente alarmante entre la adolescencia y juventud más vulnerable, contribuyendo así a limitar su participación y el libre desarrollo en redes. Además, estas tendencias hacia la expulsión de los espacios digitales, tiene repercusiones también en los espacios físicos/analógicos.
- Se observa una destaca presencia de **violencias digitales en espacios clave** necesarios para los colectivos vulnerabilizados, como podrían ser, por ejemplo, los portales de búsqueda de trabajo o de vivienda. La existencia y reproducción de estas violencias implica una expulsión de espacios digitales indispensables que, por tanto, se traduce, en un empeoramiento de las situaciones de desigualdad.
- Se detecta que los colectivos en situación de vulnerabilidad son los **más susceptibles a caer en contenido falso, fraudulento, como las fake news o las estafas** debido a la falta de acompañamiento digital y recursos.
- Se produce un **dilema entre los derechos relativos a la participación y los derechos relativos a la protección de la identidad y la privacidad**.

Oportunidades

- Necesidad de trabajar para el **empoderamiento de los colectivos en situación de vulnerabilidad** para asegurar que **tengan voz en los espacios digitales** y formen parte de debates constructivos basados en el respeto.
- Necesidad de **espacios seguros para hacer efectiva la participación**. Se trata de una cuestión que intersecciona con cuestiones relativas a la calidad democrática y que comportan la necesidad de contribuir a la regulación de los espacios de participación en la red, no solo de aquellos impulsados desde las administraciones públicas, sino también de aquellos corporativos, como las redes sociales.
- El entorno digital ofrece la oportunidad a colectivos específicos de crear **comunidades afines**, así como socializar. Se ha podido detectar, que las oportunidades de conexión y participación son especialmente relevantes entre los/as adolescentes migrados o no acompañados, no sólo por las posibilidades de conexión con las comunidades de origen, sino también por las posibilidades de formar parte de un grupo.

Dimensión 3. Educación, cultura, ocio y juego

Amenazas y retos

- Las **desigualdades existentes plantean unos retos de base a la hora de garantizar estos derechos**, esto además se intensifica por la alta digitalización que están viviendo estos derechos en el ámbito educativo y cultural. En este sentido, es necesario apuntar que cualquier medida que busque abordar las desigualdades y la protección de este grupo de derechos de la infancia, adolescencia y juventud, no puede centrarse únicamente en el ámbito digital, sino que debe contemplar como la interconexión entre el entorno digital y analógico genera unas lógicas de retroalimentación concretas.
- La **brecha de acceso** existente entre ciertos colectivos vulnerabilizados impide hacer efectivos los derechos relativos a la educación, cultura, ocio y juego. En este sentido, se observa la necesidad de trascender las concepciones de la dimensión de acceso digital basadas exclusivamente en el acceso a la red o a dispositivos, de forma que sea posible analizar también las **condiciones en las que se produce el acceso** y como estas condiciones afectan a la calidad del acceso y la autonomía, entre otros.

- Se observa una especial incidencia entre los colectivos vulnerabilizados de las limitaciones que supone una insuficiente alfabetización tanto de base como digital que **dificulta el acompañamiento efectivo en los usos digitales educativos**. En este sentido, la falta de posibilidades para el acompañamiento digital respecto al ámbito educativo se ha presentado como uno de los retos más destacados para la protección de los derechos de la infancia y adolescencia en este ámbito.
- Se han podido observar **diferencias significativas en los recursos y capacidades digitales entre centros educativos** que contribuyen a la reproducción de las desigualdades existentes. En este sentido, es necesario destacar las mayores dificultades entre los centros educativos de mayor complejidad o con un mayor volumen de alumnado de colectivos vulnerabilizados frente a los retos de la digitalización de las aulas.
- Se detecta que la **dependencia respecto a las plataformas tecnológicas corporativas** contribuye a perpetuar las desigualdades de una forma más destacada entre la infancia y adolescencia de colectivos en situación de vulnerabilidad.
- Existe una **desigualdad en el acceso a vocaciones STEAM** entre los colectivos en situación de vulnerabilidad que se agrava por la brecha de género.
- Se detecta que los riesgos relacionados con el **ciberacoso, grooming y otras conductas inapropiadas en videojuegos** y entornos digitales afectan de forma especialmente destacada a la infancia, adolescencia y juventud de colectivos vulnerabilizados. Además, cabe señalar, que se observan **tendencia de exclusión de ciertos colectivos** (especialmente mujeres, LGTBIQ+, migrantes) de los espacios de juego digital debido a dinámicas de violencia, comunidades tóxicas, etc.
- Se observa que la influencia de las **estrategias comerciales en videojuegos** que tienen un impacto negativo en la salud mental y bienestar general de la juventud, son especialmente notables entre los colectivos en situación de vulnerabilidad. Asimismo, las limitaciones en las posibilidades de acompañamiento digital en este ámbito también son más destacadas, por lo que suponen un riesgo mayor.

Oportunidades

- El acceso a la información se ha democratizado de manera que la infancia, adolescencia y juventud puede aprovechar las ventajas y oportunidades que la

transformación digital aporta en el plano educativo. La incorporación de tecnologías digitales a las aulas, además, contribuye a la superación de ciertas barreras que permiten dar respuesta a necesidades más diversas en las aulas.

- La necesidad de fomentar el pensamiento crítico en torno al uso y desarrollo de las tecnologías digitales tanto en el ámbito educativo como en el cultural, del ocio y el juego, constituye también una oportunidad para empoderar a la infancia, adolescencia y la juventud en su rol como creadores/as, participantes, y ciudadanos/as en el entorno digital.
- Los videojuegos ofrecen interesantes oportunidades en relación a la socialización en la adolescencia y juventud, la creación, la narrativa, el arte, etc.

Dimensión 4. Identidad y privacidad

Amenazas y retos

- La identidad digital es fundamental para la adolescencia y juventud, pero existen retos en relación con la **construcción de esta identidad digital** y en relación con **cómo se protege** esta. Los retos en los procesos de construcción de la identidad digital son notables entre los colectivos en situación de vulnerabilidad puesto que enfrentan limitaciones y desigualdades que inciden sobre sus posibilidades de participación en la red, y a su vez, enfrentan dinámicas discriminatorias que inciden en cómo se perciben, cómo se representan, cómo participan. Además, como ya se ha apuntado, este proceso de construcción de la identidad digital suele producirse con importantes limitaciones en el acompañamiento digital.

En este sentido, se observa que, en el caso de los colectivos en situación de vulnerabilidad, se da la necesidad de una creación y una integración de una identidad que se adapte a los estándares preestablecidos y para evitar situaciones de exclusión social.

- La **protección de la privacidad que se da en el entorno analógico es muy superior** a la que se da en el entorno digital debido a cierta percepción extendida de irrealidad del espacio digital o de menor implicación de lo que sucede en este. De nuevo la protección de la privacidad viene marcada por los conocimientos y habilidades de las familias en este sentido, por lo que se observa que, a menudo, entre la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad los riesgos respecto a la protección de la privacidad son mayores.

- La falsa percepción de desconexión entre el entorno digital y el analógico supone una **falta de concienciación sobre esta dimensión y los retos asociados a esta**, y además, existe un **gran desconocimiento en torno a los riesgos relacionados con la identidad y la privacidad en el entorno digital**, ya no solo de los propios sino también de los de terceros. Entre los colectivos en situación de vulnerabilidad se observa de forma destacada desconocimiento en cuanto a las implicaciones de la protección de la imagen y los datos en la red, de forma que el desconocimiento implica que no se desarrollan medidas de acompañamiento y/o de protección desde espacios clave como el entorno familiar.
- Se observa que se ha producido un cierto proceso de normalización de la **suplantación o falsificación de la identidad** en el entorno digital. Es decir, se trata de un riesgo que entre los colectivos analizados tiende a percibirse como habitual y casi ineludible.
- Se observa como en el entorno digital se **forman “cibercomunidades”** que eventualmente pueden ser peligrosas hacia ciertos colectivos específicos como los más vulnerabilizados.

Oportunidades

- La identidad digital es la primera presentación en público de las personas jóvenes, por lo que disponer de un espacio en el que crear y reflexionar sobre la propia identidad supone una oportunidad para el desarrollo de la identidad en este espacio. Tomando en consideración que la construcción de la identidad digital requiere de un **trabajo y reflexión en torno a esta presentación en público**, el entorno digital ofrece un espacio para **desarrollar la identidad propia, poder opinar**, encontrar personas afines e identificarse con otras personas.
- Los procesos de reflexión sobre la identidad que se producen, sobre todo en la adolescencia, constituyen una **oportunidad para el acompañamiento digital** y la reflexión sobre las cuestiones relacionadas también con la privacidad digital.
- Entorno digital no solo puede contribuir al desarrollo de las identidades, sino también acompañar en la socialización de jóvenes que se encuentran solos o permiten la comunicación con familiares que viven lejos.

Experiencias de éxito

En diferentes partes del mundo, encontramos entidades y organizaciones que están llevando a cabo **actuaciones y proyectos que tienen como objetivo contribuir a garantizar los derechos digitales de los colectivos en situación de vulnerabilidad, específicamente de la infancia, adolescencia y juventud**. Aunque de diferente naturaleza, estos proyectos juegan un importante papel en la consecución de este objetivo y es por esto que son experiencias relevantes de éxito a tener en cuenta. Encontramos experiencias de éxito tanto en el ámbito estatal como en el ámbito internacional que deben ser tomadas en cuenta a la hora de pensar cómo abordamos los retos planteados en esta investigación, y, por lo tanto, políticas públicas, proyectos y actuaciones enfocados a la promoción y defensa de los derechos en el entorno digital, no solo de infantes, adolescentes y jóvenes en situación de vulnerabilidad sino también del conjunto de la ciudadanía.

Las experiencias que presentamos a continuación comparten aspectos comunes que nos ofrecen aprendizajes a la hora de pensar, promocionar y garantizar los derechos digitales de la infancia, adolescencia y juventud, especialmente en situación de vulnerabilidad.

En primer lugar, observamos no solo la importancia, sino también la necesidad de **poner a la infancia, adolescencia y juventud en el centro** a la hora de abordar y hacer frente los retos que se plantean en relación con la garantía de los derechos digitales. Este aspecto, por lo tanto, significa que se tienen que aplicar a la hora de pensar actuaciones, enfoques pensados desde la perspectiva de esta infancia y juventud. Es a partir de este trabajo, que las iniciativas consiguen ser exitosas.

En segundo lugar, pero en relación con el punto anterior, teniendo en cuenta las necesidades y especificidades de los diferentes colectivos especialmente vulnerables, las iniciativas propuestas tienen en cuenta y están adaptadas a estas. En este caso, vemos como las políticas que toman a este conjunto poblacional como un ente homogéneo corren el riesgo de fracasar y ser incapaces de abordar de manera efectiva y lo más importante, personalizada, las necesidades que plantea cada colectivo. Por lo tanto, a la hora de pensar cómo abordamos los retos, debemos **abstenernos de aplicar soluciones únicas basadas en un planteamiento universal** (“*one-size-fits-all*”).

En tercer lugar, los aspectos que hemos observado hasta ahora ponen de relieve la **necesidad de trabajar con la comunidad**. En este sentido, es necesario trabajar a partir de las comunidades que ya ejercen de referentes para estos colectivos, aprender cómo funcionan estas y colaborar estrechamente con ellas para abordar los principales retos.

En cuarto lugar, las experiencias analizadas también ponen sobre la mesa una necesidad que hemos ido observando a lo largo de este estudio: la **necesidad de acompañar y abordar**

también los derechos digitales de las familias de esta infancia y juventud. Las familias son, sin lugar a duda, la primera fuente de apoyo y acompañamiento digital a la infancia, adolescencia y juventud, sin embargo, se encuentran en una situación de vulnerabilidad que dificulta que estas puedan ejercer un papel activo y consciente a la hora de garantizar los derechos digitales.

Finalmente, los diferentes aspectos anteriores y, como hemos podido observar tanto en nuestro estudio como en las experiencias analizadas, se debe apostar por un **abordaje de los derechos digitales de manera transversal**, aplicando una **mirada holística** al estado de la cuestión y a las raíces que hacen que se agrave y dificulte la posibilidad de hablar de derechos digitales para importantes segmentos de la población. Además, teniendo en cuenta esto, se constata la necesidad de conocer en qué situación se encuentra esta materia y **llevar a cabo investigaciones y guías para abordar de manera efectiva los derechos digitales de la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad.**

Una vez expuestos los aspectos comunes observados a partir de la prospección de experiencias, pasamos a presentar un conjunto de estas experiencias. A **nivel estatal**, destacamos las siguientes experiencias de éxito:

Scratch Jr. Tactile

¿Qué es y en qué consiste su trabajo?

Scratch Jr. Tactile es un recurso educativo accesible y de diseño abierto que desarrolla habilidades en pensamiento computacional y competencias transversales, incluyendo aspectos artísticos, matemáticos y valores de equidad social. Facilita al alumnado con deficiencias visuales u otras necesidades específicas el trabajo en competencias esenciales. Se caracteriza por ser tangible, inclusivo y no requiere pantallas, utilizando iconos para facilitar la comprensión del lenguaje de programación. La iniciativa busca responder a las necesidades no solo proporcionando herramientas educativas accesibles, sino también creando un entorno más inclusivo y equitativo para el aprendizaje en áreas críticas para el futuro. Se trabaja el pensamiento computacional a partir de la sustitución de las pantallas por un kit formado por diferentes elementos manipulativos que el alumnado utiliza para completar actividades sobre un tablero. En resumen, Scratch Jr. Tactile trabaja los siguientes 5 pilares pedagógicos:

1. **Cognitivo:** Enseñar pensamiento computacional, diseño de algoritmos, reconocimiento de patrones y resolución de problemas complejos.
2. **Creativo:** Fomentar la resolución de retos abiertos y la creación de nuevos desafíos adaptables a diferentes entornos y culturas.
3. **Emocional:** Promover la creación artística y la gestión emocional, desarrollando la autoconciencia y la motivación.
4. **Físico:** Mejorar la orientación espacial, lateralidad y psicomotricidad fina mediante habilidades sensoriales-motoras.

5. **Social:** Facilitar la colaboración, comunicación y empatía a través del intercambio de ideas y la negociación de reglas.

¿Cuáles son sus objetivos?

Su objetivo principal es acercar a toda la infancia las posibilidades que ofrece la programación creativa a partir de **abordar los desafíos específicos que enfrenta el alumnado con diversidad funcional en las áreas de programación y STEAM**. Además, busca garantizar el acceso a la educación tecnológica y la programación universal; desarrollar habilidades fundamentales para el futuro digital; promover una educación inclusiva y equitativa y crear una comunidad global por la equidad.

Proyecto Meraki

¿Qué es y en qué consiste su trabajo?

Meraki es un proyecto de la Fundación Adsis en Canarias que ofrece atención integral a chicas y chicos jóvenes migrantes con bajos niveles de alfabetización. El proyecto trabaja la alfabetización desde tres ejes distintos:

- **Alfabetización lingüística** que trabaja para la mejora del nivel de lectura y escritura en castellano.
- **Alfabetización digital** enfocada a la mejora de las competencias digitales y la capacidad de desenvolverse en tareas telemáticas, como serían solicitar cita previa, buscar recursos, crear correos electrónicos, enviar y leer mails, entre otros.
- **Alfabetización ciudadana** que contribuye a entender los derechos y responsabilidades de la población, en particular los de la población migrante, para que conozcan la normativa legal fundamental que regula su situación, los recursos esenciales que pueden cubrir sus necesidades, los lugares y sitios clave del municipio, y reciban orientación básica sobre procedimientos administrativos.

El proyecto Meraki está dirigido a jóvenes entre los 14 y 30 años de edad que residen en Las Palmas de Gran Canaria, y el equipo se integra principalmente por personas voluntarias.

Más allá de la alfabetización, el proyecto también lleva a cabo charlas antirracismo en centros educativos de la región. Estos son espacios de reflexión dirigidos a jóvenes y que tienen como objetivo generar espacios de reflexión antirracistas, acercar la realidad de la población migrante al alumnado y fomentar el pensamiento crítico frente a la realidad de las personas migrantes.

¿Cuáles son sus objetivos?

El objetivo del proyecto es favorecer la integración plena de las personas migrantes, dotando a este colectivo de las herramientas básicas relacionadas con el idioma, la cultura, las tecnologías digitales, así como de sus derechos y deberes. Esto se acompaña de un asesoramiento en cuestiones administrativas y de recursos de atención que les garantice una vida digna y la inclusión social.

Actualiza_TEC

¿Qué es y en qué consiste su trabajo?

El proyecto Actualiza_TEC impulsado por la Fundación del Secretariado Gitano, busca hacer frente a la brecha digital que existe entre muchas personas gitanas con respecto al resto de población. La iniciativa ha puesto en marcha con este fin diferentes acciones como las **Aulas Digitales** dotadas de ordenadores portátiles y equipos audiovisuales con pantallas, un plan de **formación digital** para la plantilla, voluntariado y participantes, entre otros. El proyecto Actualiza_TEC forma parte de la hoja de ruta para la digitalización que lleva desarrollando el Secretariado Gitano desde 2022.

¿Cuáles son sus objetivos?

La finalidad de Actualiza_TEC es contribuir a paliar la brecha digital que sufre una importante parte de la comunidad gitana, teniendo en cuenta la importancia de la transformación digital para la comunidad. El proyecto, por lo tanto, tiene como objetivo asegurar que ninguna persona gitana se quede atrás en el marco de derechos de una ciudadanía digital e igualdad de oportunidades. Las diferentes acciones desarrolladas están pensadas con el objetivo de modernizar la entidad y hacer frente a la brecha digital en la comunidad gitana, ya que este proceso de transformación digital supone importantes avances en la digitalización en áreas relacionadas con el empleo, educación, inclusión social y lucha contra la discriminación.

RavalFab

¿Qué es y en qué consiste su trabajo?

RavalFab es una iniciativa comunitaria ubicada en el barrio del Raval de la ciudad de Barcelona. Este proyecto se enmarca dentro del movimiento de "fablabs" (fabrication laboratories) y "makerspaces" que son espacios de creación y fabricación digital abiertos al público. RavalFab ofrece un conjunto de talleres que se centran en programación (visual y con código), robótica y electrónica de código abierto e impresión 3D dirigidos a jóvenes de 16 a 21 años. Este espacio de robótica y fabricación digital es gratuito y se lleva a cabo una vez por semana y se aplica una metodología de aprender haciendo, donde la experimentación facilita el trabajo con conceptos clave para continuar el aprendizaje.

¿Cuáles son sus objetivos?

El objetivo principal de RavalFab es fomentar la creatividad, la innovación y la educación tecnológica entre los residentes del Raval, busca capacitar a las personas en habilidades de fabricación digital y promover la inclusión social y la participación comunitaria. Por lo tanto, a partir de la labor que desarrolla, se busca abordar la brecha digital por motivos socioeconómicos y de género, mejorar las competencias comunicativas de los participantes, fomentar el trabajo en equipo, la colaboración y cooperación, así como el pensamiento abstracto y computacional.

DigiCraft Infancia Vulnerable

¿Qué es y en qué consiste su trabajo?

DigiCraft es una iniciativa diseñada para fomentar el desarrollo de competencias digitales entre la infancia y juventud, especialmente aquellos en situación de vulnerabilidad. El programa se centra en proporcionar habilidades tecnológicas y competencias digitales a través de metodologías innovadoras y actividades prácticas, con el objetivo de reducir la brecha digital y promover la inclusión social. El proyecto se dirige a niños y niñas de entre 6 y 12 años que se encuentran en entornos vulnerables y la iniciativa se basa en los principios de experimentación y aprendizaje a través del juego y busca la participación activa del alumnado para fomentar su curiosidad.

El programa se desarrolla en 14 sesiones formativas presenciales a partir de diferentes itinerarios: Inteligencia artificial, Robótica, Realidad Aumentada, Videojuegos y Tecnologías Audiovisuales. Actualmente, DigiCraft está presente en 12 comunidades autónomas: Comunidad de Madrid, Castilla-La Mancha, Andalucía, Comunidad Valenciana, Cataluña, País Vasco, Melilla, Aragón, Islas Canarias, Castilla y León, Principado de Asturias, Galicia y La Rioja.

¿Cuáles son sus objetivos?

DigiCraft Infancia Vulnerable busca empoderar a la infancia y juventud en situación de vulnerabilidad a través del desarrollo de competencias digitales, utilizando métodos lúdicos y prácticos para garantizar una educación inclusiva y de calidad. Además, tiene como objetivo reducir la brecha digital a partir de facilitar el acceso a la tecnología y a la formación digital; fomentar la Inclusión a partir de la promoción de la igualdad de oportunidades en el acceso a la educación digital, independientemente del contexto socioeconómico; desarrollar las competencias digitales a partir de capacitar a los participantes con habilidades tecnológicas que serán cruciales para su futuro académico y profesional.

A **nivel internacional**, destacamos cinco experiencias de éxito de diferentes partes del continente europeo:

HateTrackers

¿Qué es y en qué consiste su trabajo?

Se trata de un proyecto multinacional financiado por la Unión Europea formado por organizaciones de Italia, Chipre, Grecia y España. Busca hacer frente a la intolerancia y los discursos de odio a través de herramientas prácticas.

El proyecto busca promover la ciudadanía activa y el sentido de iniciativa de los y las jóvenes (de 14 a 25 años) mediante la prevención y combate de los discursos de odio en línea. Asimismo, también busca promover valores comunes y el compromiso cívico fomentando la igualdad.

Este enfoque permite al proyecto abordar la intolerancia, el racismo, la xenofobia y la discriminación contra diferentes colectivos vulnerabilizados como minorías religiosas, migrantes, entre otros.

A través del trabajo con los/as jóvenes sobre los discursos de odio y las formas de contrarrestarlos, HateTrackers tiene como objetivo desarrollar las habilidades de pensamiento crítico de los/as jóvenes cuando se enfrentan al discurso de odio online. También busca sensibilizar a estos y estas jóvenes sobre las consecuencias psicológicas de estos discursos tanto para los perpetradores como para las víctimas, enseñando formas no violentas de responder y enfrentarse a él, con el fin de romper el ciclo del odio en línea.

En concreto, sus acciones se dirigen de manera directa, proporcionando herramientas útiles para enfrentar el discurso de odio en línea. De manera indirecta, se trabaja a través de una guía didáctica e instructiva con actividades destinadas a reforzar los contenidos de la aplicación #HateTrackers en escuelas y otras instituciones educativas.

¿Cuáles son sus objetivos?

El objetivo general del proyecto es combatir el racismo y la discriminación en su expresión de discurso de odio en línea, capacitando a jóvenes, organizaciones juveniles y comités ciudadanos con las competencias necesarias para reconocer y actuar contra estas violaciones de los derechos humanos. Este objetivo, siendo el proyecto implementado en Italia, Chipre, Grecia y España, impactará en países que experimentan directamente situaciones de discurso de odio debido a su composición poblacional y donde el enfoque político y las acciones hacia el discurso de odio en línea son diferentes. Por lo tanto, a partir de este objetivo se busca contribuir a la creación de una red de la UE para fomentar la cooperación internacional en este campo y promover un intercambio continuo de mejores prácticas.

Teniendo en cuenta esto, los objetivos específicos son los siguientes:

1. Proporcionar a la juventud herramientas útiles que les ayuden a enfrentar el discurso de odio en línea y convertirse en ciudadanos más activos y comprometidos.
2. Fomentar y fortalecer la cooperación transnacional entre las organizaciones participantes y apoyar el desarrollo de capacidades de su personal en cómo abordar el discurso de odio en línea y la discriminación utilizando metodologías de educación no formal y formal.
3. Explorar y compartir experiencias, herramientas y métodos para que tanto los participantes directos como las organizaciones obtengan nuevos conocimientos y perspectivas Educación en Derechos Humanos, y adquieran competencias sociales, interculturales y de pensamiento crítico para un campo educativo, de formación y juventud más inclusivo.
4. Crear una red sostenible y transversal de equipos y activistas que serán capacitados para contrarrestar activamente episodios de discurso de odio tanto en línea como fuera de línea.

Digital Push Project

¿Qué es y en qué consiste su trabajo?

El proyecto busca promover las competencias digitales de personas en situación de vulnerabilidad con el fin de fomentar sus habilidades creativas y utilizarlas como un medio para mejorar sus condiciones laborales, vínculos y entornos. Digital Push está dirigido a la población más vulnerable, como personas desempleadas y trabajadores con un nivel educativo bajo, trabajadores del mercado informal (y otros contratos laborales precarios), emprendedores con habilidades limitadas y trabajadores del sector cultural y creativo, así como educadores, formadores y técnicos de apoyo social, que frecuentemente interactúan con esas poblaciones y pueden ayudar de manera más fácil y directa en sus experiencias de aprendizaje digital. Entre sus acciones, se ha desarrollado, por una parte, un Programa de Mentoring para la preparación digital y el fomento de la creatividad, con el objetivo de promover las competencias digitales de los profesionales, así como de personas en situación de vulnerabilidad. Por otra parte, se ha desarrollado una Guía para la Inclusión Digital.

¿Cuáles son sus objetivos?

Los objetivos del proyecto son, en primer lugar, sensibilizar a las personas con competencias digitales limitadas sobre la transición digital y la actualización tecnológica, especialmente en el sector cultural y creativo; en segundo lugar, empoderar a las personas desempleadas con baja alfabetización digital en competencias digitales, aumentar su potencial de empleabilidad; finalmente, en tercer lugar, utilizar la metodología de *design thinking* para capacitar a las personas desempleadas y ayudar a los formadores en su papel de apoyo a las personas con competencias digitales limitadas. Todos estos objetivos persiguen lograr un mayor equilibrio en el mercado laboral, invirtiendo en educación teniendo en cuenta la transición digital y ecológica.

DRIVE Project

¿Qué es y en qué consiste su trabajo?

Este proyecto, finalizado en 2023, buscaba contribuir a la mejora de la situación de las personas excluidas digitalmente. El proyecto llevó a cabo una investigación explorando la creciente brecha en alfabetización digital, acceso a herramientas digitales y habilidades digitales dentro de grupos en situación de vulnerabilidad en los dos países de trabajo: Ucrania y Georgia. Posteriormente, a partir de los hallazgos de la investigación, se desarrollaron recomendaciones de acción. En Georgia, se facilitó la formación para 10 equipos compuestos por organizaciones de la sociedad civil y autoridades públicas para implementar las recomendaciones. En Ucrania, se empoderó a 32 activistas, convirtiéndolos en embajadores digitales, y se organizó formación en 8 equipos para ejecutar las recomendaciones.

¿Cuáles son sus objetivos?

El proyecto DRIVE tenía como objetivo trabajar para que los grupos vulnerabilizados digitalmente en los países de Ucrania y Georgia experimentaran un cambio en la calidad de vida al participar digitalmente en la toma de decisiones políticas y servicios, y tuvieran las condiciones necesarias, conciencia y habilidades para lograrlo. El proyecto tuvo dos objetivos principales:

1. Ayudar a los actores pertinentes (organizaciones de la sociedad civil, autoridades públicas, etc.) a mejorar su conciencia sobre la vulnerabilidad digital.
2. Avanzar en habilidades y cooperación entre ellos para abordar las necesidades de los grupos vulnerabilizados digitalmente.

ySKILLS

¿Qué es y en qué consiste su trabajo?

ySKILLS es un proyecto interuniversitario que a partir de un enfoque holístico y centrado en la infancia busca entender cómo el uso de Internet tiene consecuencias diferentes para los derechos de la infancia a la participación, la información, la libertad de expresión, la educación y el juego, así como para su protección y garantía. Hasta la fecha, el proyecto ha publicado un importante número de artículos en revistas académicas y capítulos de libros, diferentes de proyectos, *policy briefs*, así como bases de datos y cuestionarios centrados en esta temática.

¿Cuáles son sus objetivos?

El objetivo general del proyecto es mejorar y maximizar el impacto positivo a largo plazo del entorno de las TIC en múltiples aspectos del bienestar de toda la infancia a partir de estimular la resiliencia mediante el desarrollo de habilidades digitales. Este objetivo se concreta en los siguientes objetivos específicos:

1. Adquirir un conocimiento extenso y una mejor medición de las habilidades digitales.
2. Desarrollar y probar un modelo innovador basado en evidencias que explique y prevea los impactos complejos del uso de las TIC y las habilidades digitales en el bienestar cognitivo, psicológico, físico y social de la infancia.
3. Explicar cómo la infancia en situación de riesgo (en términos de salud mental, origen étnico o cultural, nivel socioeconómico y género) pueden beneficiarse de las oportunidades en línea a pesar de sus factores de riesgo (materiales, sociales, psicológicos).
4. Generar recomendaciones y estrategias basadas en evidencias para grupos clave de interesados para promover las habilidades digitales y el bienestar.

Get Online London

¿Qué es y en qué consiste su trabajo?

Get Online London es un servicio de inclusión digital de la ciudad de Londres en Reino Unido que proporciona a los habitantes de la ciudad acceso a dispositivos renovados, conectividad móvil gratuita y formación en habilidades digitales. La iniciativa ayuda a las organizaciones

comunitarias locales a apoyar a la población excluida a “estar en línea”, proporcionando acceso a dispositivos, conectividad móvil gratuita y el apoyo necesario para adquirir las habilidades digitales básicas que necesitan para desarrollarse en el mundo digital.

La misión de reducir la brecha digital se conforma de tres elementos esenciales: dispositivos gratuitos, datos y apoyo en los usos digitales.

¿Cuáles son sus objetivos?

Los objetivos de Get Online incluyen contribuir a la inclusión digital a partir de la reducción de la brecha digital; establecer un banco de donación de dispositivos; apoyar a la población en el proceso de adquisición de habilidades digitales básicas; colaborar con organizaciones comunitarias y finalmente promocionar la alfabetización digital. Estos objetivos tienen como objetivo conjunto garantizar que toda la población de la ciudad tenga acceso equitativo a recursos y oportunidades digitales, promoviendo así la inclusión social y el empoderamiento digital en el conjunto de la ciudad.

Conclusiones y orientaciones

A partir de los resultados, se pueden deducir un conjunto de conclusiones relevantes. En primer lugar, podemos afirmar que los **derechos de la infancia, adolescencia y juventud son profundamente interdependientes en el entorno digital** y que presentan características específicas en el caso de los colectivos en situación de vulnerabilidad que deben ser abordadas. Sin lugar a duda, las **desigualdades sociodigitales impactan en el conjunto de dimensiones de derechos** analizadas, reproduciendo y redimensionando las desigualdades analógicas y afectando en gran medida las posibilidades de sacar provecho del entorno digital.

En primer lugar, se constata como la **brecha de acceso no está superada** para todos los colectivos y como, por lo tanto, es imperativo abordarla para poder garantizar que esta infancia y juventud se desarrolle en igualdad de condiciones en las oportunidades que ofrece el entorno digital. La brecha de acceso, además, pone de relieve la necesidad de un acompañamiento cercano, tanto familiar como por parte del conjunto de la comunidad educativa. Aun así, como hemos ido observando a lo largo de este estudio, **las posibilidades de acompañamiento disminuyen en el caso de los colectivos vulnerabilizados**.

Entre los **elementos que impactan sobre las posibilidades de acompañamiento** se observan, por una parte, las **posibilidades de acceso** a las tecnologías digitales, principalmente en relación con el acceso a dispositivos, como el ordenador, y el acceso a una conexión suficiente que permita la autonomía en el acceso. Por otra parte, también destacan las **competencias digitales**, en tanto que un menor nivel de capacitación digital actúa como elemento limitador de las posibilidades de acompañamiento digital. Y, por último, también cabe destacar el especial impacto de las cuestiones relativas a las **actitudes hacia las tecnologías digitales**. En este sentido, se observa que la falta de conocimientos respecto al entorno digital contribuye a un aumento del miedo y al desarrollo de estrategias de acompañamiento prohibicionistas basadas en una hiperfocalización en los riesgos, y/o a la falta de desarrollo de estrategias de acompañamiento de ningún tipo.

Ante esta situación, resulta esencial observar que, para proteger los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad, resulta imprescindible **acompañar y abordar también los derechos digitales de las familias de esta infancia y juventud** sobre todo en lo que se refiere al abordaje de las desigualdades sociodigitales. Al mismo tiempo, resulta necesario integrar esta perspectiva de desigualdades en los espacios educativos con el objetivo de potenciar la equidad. En este sentido, como se ha observado, los centros educativos y los agentes educativos no formales tienen un papel clave para reducir las desigualdades en el acompañamiento, por lo que resulta necesario asegurar que estos disponen de los recursos y la formación necesaria para ello.

En segundo lugar, los retos se deben **abordar teniendo en cuenta las necesidades y especificidades de los diferentes colectivos en situación de vulnerabilidad**. No se puede

entender a la infancia, adolescencia y juventud como un ente homogéneo, sino que se deben conocer y abordar sus especificidades. En este sentido, hemos podido observar necesidades y retos concretos para cada uno de los colectivos analizados que debemos tener en cuenta como catalizador de las posibilidades de inclusión sociodigital de estos. A continuación, se recogen los principales:

- En el caso de la infancia, adolescencia y juventud en situación de **vulnerabilidad socioeconómica**, se detecta una brecha de acceso agravada tanto por lo que respecta a dispositivos como a conexión que impide el ejercicio del conjunto de derechos digitales. Además, a la hora de analizar los usos problemáticos y la exposición a prácticas de juego adictivas, hemos podido constatar como estos están fuertemente modelados tanto por el nivel socioeconómico como por el nivel educativo de las familias. Ante esta situación, una vez más el acompañamiento a la infancia, adolescencia y juventud se alza como clave para mitigar los posibles riesgos, pero también el desarrollo de medidas de inclusión social de carácter general que palien las situaciones de exclusión y pobreza. La reproducción de estas situaciones de desigualdad en la infancia y adolescencia supone, además, una importante desigualdad de oportunidades de estos/as a la hora de desarrollar vocaciones STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas) y acceder a recursos formativos en este ámbito.
- En el caso de la infancia y juventud de **origen migrante**, junto con la importante brecha de acceso que se detecta, nos encontramos ante dificultades para la alfabetización de base necesaria no solo para la capacitación digital, sino, simplemente, de alfabetización digital. Esta situación dificulta a su vez el acompañamiento por parte de familiares y referentes cercanos. De nuevo, esta situación dificulta el acceso a vocaciones STEAM. Este colectivo, además, enfrenta un importante reto en el entorno digital, debido al importante grueso de discursos de odio en línea del que es objeto. Este hecho, supone a menudo su expulsión del entorno digital y de los espacios de participación de este.
- En el caso de la **juventud migrante no acompañada**, identificamos las mismas necesidades que el colectivo anterior, pero esta vez agravadas por la ausencia de acompañamiento familiar que pueda ejercer de referente, así como por el linchamiento constante al que están sometidos en los entornos digitales. A pesar de esta situación, las tecnologías digitales ofrecen la posibilidad de estar en contacto con familiares y amistades del país de origen, así como también contribuyen a desarrollar su identidad. En este sentido, los impactos de la falta de acceso resultan aún más complejos, puesto que impiden elementos clave de la socialización y de pertenencia.
- Al enfocarnos en la infancia y juventud de la **comunidad gitana**, de nuevo se constata una fuerte brecha de acceso a dispositivos y conexión en comparación con el conjunto de la población, la cual incide fuertemente en las posibilidades educativas de la

infancia y juventud de la comunidad gitana. Asimismo, como veíamos en relación con el resto de los colectivos, las dificultades en el acompañamiento se hacen evidentes mientras los servicios públicos no alcanzan a compensar la desigualdad que se reproduce en estos hogares. De nuevo, cabe señalar la incidencia sobre este colectivo de los discursos de odio en el entorno digital, obstaculizando todavía más su participación online.

- A la hora de analizar la realidad de la **infancia y juventud LGTBIQ+** en el entorno digital, observamos un importante incremento de las posibilidades de recibir ciberbullying y/o ciberacoso, hecho que supone la expulsión de este entorno y de sus espacios de participación contribuyendo a que esté presente peores niveles de salud mental y emocional en comparación con el conjunto de la población. Asimismo, al igual que veíamos en el resto de los colectivos, este colectivo está expuesto a una importante parte de los discursos de odio que se dan en la red. A pesar de estas amenazas y retos, el entorno digital y en especial las redes sirven de plataforma para crear comunidades afines y desarrollar libremente su identidad.
- Finalmente, en relación con la infancia y juventud con **diversidad funcional**, el reto principal emerge de la permanencia de los problemas de accesibilidad y la falta de diseño universal como, por ejemplo, el hecho de que no haya subtítulos o que esta sea hecha automáticamente con el reconocimiento de voz o que no haya audiodescripción. Estos elementos se agravan cuando conviven con situación de vulnerabilidad socioeconómica, ya que el acceso a soluciones tecnológicas que permitan una mayor accesibilidad supone un coste añadido, en ocasiones inasumible. Estos problemas de accesibilidad, a su vez, dificultan el acceso a vocaciones STEAM de esta infancia y juventud. Sin embargo, la tecnología digital puede contribuir, desde su concepción de instrumento pedagógico, a una mayor inclusión de las niñas y niños con discapacidad en el aula desde su diversidad, de forma que permita un currículo educativo más adaptable a las distintas capacidades y necesidades. La incorporación de la tecnología en el aula también ha de permitir la eliminación de barreras de forma que, por ejemplo, permitan a un niño/a con discapacidad dibujar, leer o explicar una historia, acciones que no le serían posibles sin una solución tecnológica.

Los resultados de esta investigación, por tanto, muestran la importancia de la investigación y el conocimiento en torno a la situación de la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad en el entorno digital. En este sentido, el desarrollo de medidas de protección de los derechos en el entorno digital debe tomar en consideración que los datos generalistas del conjunto de la infancia, adolescencia y juventud, que muestran una importante penetración de las tecnologías digitales, tienden a ocultar la situación de la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad que, a pesar de tener cierto acceso a las tecnologías digitales accede en condiciones precarias que dificultan la adquisición de competencias digitales e impiden que puedan aprovechar las oportunidades y ventajas de las

tecnologías digitales. La falta de focalización sobre estos colectivos y la reproducción de las desigualdades señaladas a lo largo del documento suponen un incremento de la vulnerabilidad social de estos colectivos y una dificultad añadida para su inclusión sociodigital.

En este sentido, la errónea concepción de la juventud como “nativa digital” ha contribuido a la falta de desarrollo de medidas que contribuyan a la reducción de estas desigualdades, y a su vez, implica que la permanencia de dichas desigualdades a lo largo del tiempo dificulta las posibilidades de inclusión social de estos/as.

La focalización en las situaciones específicas de desigualdad resulta en una cuestión que atañe a una importante diversidad de actores: gobiernos y administraciones públicas, sector tecnológico, academia, tercer sector social, sociedad civil, etc.

Finalmente, esta investigación pone de manifiesto la **necesidad de poner a la infancia, adolescencia y juventud en el centro** a la hora de abordar y hacer frente los retos que se plantean en relación con la garantía de los derechos digitales. Asimismo, también la necesidad **de trabajar con la comunidad** donde se desarrollan los colectivos para garantizar que la infancia, adolescencia y juventud vulnerabilizada tenga acceso de las mismas oportunidades que el conjunto de la población en lo que se refiere al entorno digital y pueda obtener los mismos beneficios esenciales para su desarrollo y futuro.

La promoción y protección de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad depende en buena medida del desarrollo de estrategias y medidas que impliquen a la diversidad de actores destacada que aborden las situaciones de estratificación sociodigital que se han descrito, siendo el objetivo de la inclusión sociodigital un elemento clave en las agendas políticas y sociales. Este objetivo, tal y como se ha descrito a lo largo del documento, no se reduce al incremento del acceso o uso tecnológico, sino a la promoción de la mejora de las condiciones de vida a través del potencial para la inclusión de dichas tecnologías y del abordaje de las limitaciones y riesgos.

Bibliografía

Accem (2019). *Brechas 2.0. Impacto de las brechas digitales en niños y niñas de familias migrantes y refugiadas*. Disponible en: <https://www.accem.es/informe-brechas-2-0/>

Accem (2020). *Brechas 3.0. Brechas digitales en menores y jóvenes menores y jóvenes extranjeros no acompañados*. Disponible en: https://www.accem.es/archivos/brechas_3.0/files/downloads/Brechas_3.0.pdf

Accem (2023). *#(Des)conectad@s: Diagnóstico sobre la relación de la adolescencia con los discursos de odio en el entorno digital*. Disponible en: https://www.accem.es/wp-content/uploads/2023/11/ACCEM-DESCONECTADOS_Web.pdf

ADL & NEWZOO (2020). *Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experience in Online Games 2020*. Disponible en: <https://www.adl.org/free-to-play-2020#executive-summary>

Asociación Internacional Paso a Paso (2023). *Breaking the silence, The right of young Roma children in Europe to develop and thrive, Roma Studies Group*. CEG. CREA. Universidad de Barcelona.

Bonal, X., & González, S. (2020). The impact of lockdown on the learning gap: family and school divisions in times of crisis. *International review of education*, 66(5), 635-655.

Bofill, A. & Cots, J. (1999). La Declaración de Ginebra. Pequeña historia de la primera carta de los derechos de la infancia https://www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/declaracion_de_ginebra_de_derechos_del_nino.pdf

Brown, A. (2018). What is so special about online (as compared to offline) hate speech?. *Ethnicities*, 18(3), 297-326.

Calderón Gómez, D. (2021). The third digital divide and Bourdieu: Bidirectional conversion of economic, cultural, and social capital to (and from) digital capital among young people in Madrid. *New Media & Society*, 23(9), 2534-2553.

Calderón Gómez, D. & Gómez Miguel, A. (2022). *Consumir, crear, jugar. Panorámica del ocio digital de la juventud*. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fundación FAD Juventud. DOI: 10.5281/zenodo.6338126

Comité de los Derechos del Niño (2021). Observación general núm. 25 (2021) relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital. Disponible en: <https://docstore.ohchr.org/SelfServices/FilesHandler.ashx?enc=6QkG1d%->

2FPPRiCAqhKb7yhsqIkirKQZLK2M58RF%2F5F0vEG%2BcAAx34gC78FwvnmZXGFO6kx0VqQk6dNAzTPSRNx0myCaUSrDC%2F0d3UDPTV4y05%2B9GME0qMZvh9UPKTXcO12

First Years First Priority (2023). *Young children with disabilities who require learning support and their families*. Disponible en: <https://firstyearsfirstpriority.eu/resources/young-children-with-disabilities-who-require-learning-support-and-their-families/>

FRA (2023). *Online Content Moderation – Current challenges in detecting hate speech*. Disponible en: https://fra.europa.eu/sites/default/files/fra_uploads/fra-2023-online-content-moderation_en.pdf

Fundación Ferrer Guardia (2022). *ParticipaTIC. Estrategias de Capacitación Digital desde la Participación y la Inclusión Digital entre colectivos de Adolescentes y Jóvenes*.

Fundación Ferrer Guardia (2023). *ParticipaTIC. Construyendo la ciudadanía digital desde la perspectiva de adolescentes y jóvenes a través de la promoción y defensa de los derechos en el entorno digital*.

Fundación Secretariado Gitano (2023). *La situación educativa del alumnado gitano en España*. Disponible en: https://www.gitanos.org/upload/84/23/La_situacion_educativa_del_alumnado_gitano_Informe_ejecutivo_FSG_2023.pdf

Gagliardone, I., Gal, D., Alves, T., & Martinez, G. (2015). *Countering Online Hate Speech*. Programme in Comparative Media Law and Policy, University of Oxford.

Giannini, S. (2023). *Reflexiones sobre la IA generativa y el futuro de la educación*. UNESCO.

Holmarsdottir, H. (2024). *The Digital Divide: Understanding Vulnerability and Risk in Children and Young People's Everyday Digital Lives*. In: Holmarsdottir, H., Seland, I., Hyggen, C., Roth, M. (eds) *Understanding The Everyday Digital Lives of Children and Young People*. Palgrave Macmillan, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-46929-9_3

Isasi, A. C., & Juanatey, A. G. (2016). *El discurso del odio en las redes sociales: un estado de la cuestión*. *Ajuntament de Barcelona*.

Jiménez Arandia, P. (2024). *Algoritmes i Intel·ligència Artificial al Sector Públic: Recomanacions des de la Justícia global*. Barcelona: Lafede.cat

Jiménez Cortés, R. (2024). *Estado del empoderamiento digital del profesorado español y persistencia de la brecha de género y edad*. Disponible en:

<https://elobservatoriosocial.fundacionlacaixa.org/es/-/empoderamiento-digital-profesorado>

Lai, F. T. & Kwan, J. L. (2017). Socioeconomic Influence on Adolescent Problematic Internet use through School-Related Psychosocial Factors and Pattern of Internet Use. *Computers in Human Behavior*, 68, 121-136.

Martín Blanco, J. (2018). “No incluir a la infancia con discapacidad en Internet es dejarla fuera y estigmatizarla una vez más” en *Los niños y niñas de la Brecha Digital en España*. Disponible en:

<https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/comunicacion/ESTUDIO Infancia y TICs web.pdf>

Martínez Torán, M. & Esteve Sendra, C. (2022). *Brecha Digital y Discapacidad: Una perspectiva centrada en las personas*. <https://dicatic.com/wp-content/uploads/2022/06/ESTUDIO-2021-Brecha-Digital-y-Discapacidad.pdf>

Ministerio del Interior. Gobierno de España. (2022). *Informe sobre la evolución de los delitos de odio en España*. Disponible en: <https://www.interior.gob.es/opencms/pdf/archivos-y-documentacion/documentacion-y-publicaciones/publicaciones-descargables/publicaciones-periodicas/informe-sobre-la-evolucion-de-los-delitos-de-odio-en-Espana/Informe evolucion delitos odio Espana 2022 126200207.pdf>

NCSES. (2023). *Diversity and STEM: Women, Minorities, and Persons with Disabilities 2023*. Special Report NSF 23-315. Alexandria, VA: National Science Foundation. Disponible en: <https://nces.nsf.gov/wmpd>.

OBERAXE (2024). *Informe Anual de Monitorización del Discurso de Odio en Redes Sociales 2023*. Disponible en: https://www.inclusion.gob.es/oberaxe/ficheros/documentos/OB05_Informe-anual-de-monitorizacion-del-discurso-de-odio-en-redes-sociales.pdf

OECD (2023). *Education at a Glance 2023: OECD Indicators*. Disponible en: <https://doi.org/10.1787/e13bef63-en>.

ONU (2020). *United Nations Strategy and Plan of Action on Hate Speech*. Disponible en: <https://www.un.org/en/genocideprevention/documents/advising-and-mobilizing/Action plan on hate speech EN.pdf>

ONU: Asamblea General (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*, 20 noviembre 1989, United Nations, Treaty Series, vol. 1577, p. 3. Disponible en: <https://www.refworld.org/es/docid/50ac92492.html>

Recomendación (UE) 2021/1004 del Consejo, de 14 de junio de 2021, por la que se establece una Garantía Infantil Europea (DO L 223 de 22.6.2021, pp. 14-23).

Robles, J. M., Antino, M., De Marco, S., & Serrano, J. L. (2016). La nueva frontera de la desigualdad digital: la brecha participativa. *REIS: Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, (156), 97-116.

Suler, J. (2004) The online disinhibition effect. *Cyber-Psychology and Behavior* 7, 321–326. Crossref. PubMed.

UNESCO (2023). *Resumen del Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2023: Tecnología en la educación: ¿Una herramienta en los términos de quién?* Disponible en: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386147_spa/PDF/386147spa.pdf.multi

Unicef (2018). *Los niños y niñas de la Brecha Digital en España*. Disponible en: <https://ciudadesamigas.org/brecha-digital-infancia-mas-vulnerable/>

Unicef (2021). *Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades*. Disponible en: https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/comunicacion/Informe_estatal_impacto-tecnologia-adolescencia.pdf

Unicef (2021). *Seen, Counted, Included: Using data to shed light on the well-being of children with disabilities*. Disponible en: <https://data.unicef.org/resources/children-with-disabilities-report-2021/>

Unicef (2023). *España: pobreza infantil en medio de la abundancia*. Disponible en: <https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/communication/ReportCardPobrezaEspana2023.pdf>

Apéndice

Apéndice A: Guion grupos de discusión

Grupos con profesionales

Personas expertas e investigadoras académicas

Orden del día

- 10:00 – 10:10 Bienvenida y presentación del proyecto
- 10:10 – 10:20 Presentación de las personas participantes y sus experiencias
- 10:20 – 11:50 Dinámica participativa – Los Derechos de la Infancia y Juventud en situación de vulnerabilidad en el entorno digital
- 11:50 – 12:00 Agradecimientos y cierre

Dinámica Participativa

- Pensando en la promoción de los derechos digitales de la infancia, adolescencia y juventud, ¿cuáles son los principales retos y amenazas que identificáis?
- ¿Creéis que estos retos son los mismos en el caso de los colectivos en situación de vulnerabilidad?
- ¿Qué retos identificáis en relación a los derechos digitales de la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad?
- ¿Cómo se traduce su vulnerabilidad en el entorno offline al entorno digital?
- ¿Cómo debemos hacer frente a estos retos? ¿Cómo se pueden garantizar los derechos digitales a estos colectivos?
- ¿Qué oportunidades, estrategias o experiencias de éxito destacaríais? ¿Qué orientaciones y buenas prácticas os gustaría compartir?

Profesionales de la Fundación del Secretariado Gitano

Orden del día

- 12:30 – 12:40 Bienvenida y presentación del proyecto
- 12:40 – 12:50 Presentación de las personas participantes
- 12:50 – 13:55 Dinámica participativa – Los Derechos de la Infancia y Juventud en situación de vulnerabilidad en el entorno digital
- 13:55 – 14:00 Agradecimientos y cierre

Dinámica participativa

Necesidades del colectivo

- Pensando en el uso de pantallas y sus derechos en el entorno digital, ¿qué retos o necesidades observáis?, ¿qué destacaríais de forma específica en este colectivo?
 - Temas
 - Brecha de acceso – dispositivos, conectividad...
 - Educación – plataformas, comunicación con los centros educativos...
 - Prevención de riesgos (por ejemplo, discursos de odio) - acompañamiento (familias, escuela, instituto, etc.)
 - Identidad y privacidad, sobrexposición, contenidos

- Perspectivas de futuro, vocaciones tecnológicas

Abordaje de los retos

- ¿Cómo debemos hacer frente a estos retos? ¿Cómo se pueden garantizar los derechos digitales a esta infancia, adolescencia y juventud? ¿Qué es más importante?
- ¿Con que limitaciones os encontraréis para dar respuesta a estas necesidades?
- ¿Qué oportunidades, estrategias o experiencias de éxito destacaríais? ¿Qué orientaciones y buenas prácticas os gustaría compartir?

Labor del Secretariado Gitano

- Para finalizar, nos gustaría conocer más a fondo la labor que desarrolla el Secretariado Gitano en relación con los derechos digitales de la infancia, adolescencia y juventud, ¿cómo trabajáis para su promoción?

Profesionales del Centro de Intervención Psicológica, Análisis e Intervención Social

Ordre del dia

- 16:00 – 16:10 Benvinguda i presentació del projecte
- 16:10 – 16:20 Presentació de les persones participants
- 16:20 – 17:25 Dinàmica participativa – Els drets de la Infància i Joventut en situació de vulnerabilitat a l'entorn digital
- 17:25 – 17:30 Agraïments i tancament

Dinàmica participativa

- Pensant en l'ús de pantalles i els seus drets a l'entorn digital, quins reptes o necessitats observeu?, què destacaríeu de forma específica en la infància i joventut en situació de vulnerabilitat? Quins reptes tenen les famílies amb les que treballem?
 - Temes
 - Bretxa d'accés – dispositius, connectivitat...
 - Educació – plataformes, comunicació amb els centres educatius...
 - Comunicació escola – família – adolescents
 - Prevenció de riscos (per exemple, discursos d'odi) - acompanyament (famílies, escola, institut, etc.), addiccions
 - Identitat i privacitat, sobreexposició, continguts
- Com podem fer front a aquests reptes? Com podem garantir els drets digitals a aquesta infància, adolescència i joventut?
- Com podem acompanyar no només a aquesta infància i joventut sinó també a les seves famílies amb relació als usos digitals?
- Amb quines limitacions us trobeu per donar resposta a aquestes necessitats?
- Quines oportunitats, estratègies o experiències d'èxit destacaríeu? Quines orientacions i bones pràctiques us agradaria compartir?
- Com hem de treballar per la prevenció dels riscos associats amb l'ús de les pantalles?

Grupos con adolescentes y jóvenes

Adolescentes y jóvenes del grupo de refuerzo escolar de la Fundación del Secretariado Gitano

Desarrollo de la sesión

BLOQUE 1. Introducción y presentación

Presentación del proyecto, la sesión y las personas dinamizadoras.

BLOQUE 2. Debate por grupos

El grupo se dividirá en cuatro subgrupos, a cada uno de ellos se les dará una ficha con unas preguntas para debatir y responder, trabajando una dimensión de los derechos digitales.

Desarrollo y entorno

- En vuestro día a día, ¿cómo utilizáis Internet? ¿Lo usáis para comunicaros, estudiar, entreteneros...?
- ¿Qué dispositivos tenéis que sean vuestros? ¿Móvil, tablet, ordenador, switch, play, ...? Aparte de estos, ¿cuáles utilizáis? (dispositivos familiares, de la escuela, públicos, ...)
- ¿A qué edad empezasteis a usar estos dispositivos?
- ¿Creéis que tener Internet es importante? ¿Por qué? Si os lo quitaran u os quedarais sin Internet, ¿cómo lo llevaríais? ¿Es siempre bueno o malo?

Participación

- ¿Qué formas de relacionaros os gustan más (en persona, llamada, escribir, diferentes redes sociales, etc.)? ¿Por qué?
- ¿Buscáis información en internet? ¿Sabéis distinguir la información que es verdadera de la que no? ¿Cómo lo hacéis?
- ¿Conocéis a niños o niñas que hayan tenido algún problema con otras personas? Por ejemplo, que hayan sido acosados/bullying, etc. ¿Creéis que sucedería igual sin Internet?

Educación, cultura, ocio y juego

- ¿Sabéis utilizar los dispositivos digitales como el móvil o el ordenador? ¿Cómo aprendisteis a utilizar los diferentes dispositivos? ¿Alguien os enseñó o ayudó? ¿En qué cosas sí y en cuáles no?
- Cuando habéis tenido un problema en internet o con algún dispositivo, ¿cómo lo habéis resuelto? ¿Habéis pedido ayuda?

- En el instituto, ¿aprendéis cosas sobre tecnologías? ¿Qué os parece lo que aprendéis?
- ¿Jugáis a videojuegos? ¿Os gusta? ¿Os sentís seguros/as?

Identidad y privacidad

- ¿Subís fotos a Internet? ¿Tomáis alguna precaución cuando lo hacéis? ¿Por qué?
- ¿Creéis que es importante cómo os ve la gente en Internet? ¿Creéis que vuestra imagen en Internet (lo que transmitís, lo que enseñáis, cómo os comportáis...) es igual que fuera de Internet?
- ¿Alguna vez vuestros padres han subido fotos o vídeos vuestros a Internet? ¿Y os preguntaron si estabais de acuerdo?
- ¿Sabéis qué es la huella digital? ¿Es un tema que os preocupa?

BLOQUE 3. Plenario

- ¿Creéis que hay perfiles diferentes en cómo se utiliza Internet y la tecnología? Por ejemplo, diferencias de género, etc.
 - ¿Tenéis una cuenta en redes sociales? ¿Cuáles?
 - Cuando utilizáis Internet, ¿ponéis vuestro nombre real? ¿Hay sitios donde sí y otros donde no? ¿Por qué?
 - ¿Vuestros padres/madres/tutores están con vosotros cuando entráis en Internet o no? ¿Qué preferís, que estén con vosotros o que os dejen solos/as? ¿Por qué?
 - ¿Hay alguna cosa que no os dejen hacer o alguna página a la que no os dejen entrar? ¿Se os pregunta vuestra opinión sobre los límites de usar el móvil en el instituto o en casa?
 - A veces puede pasar que alguna persona no tenga Internet en casa o un móvil para poder hablar con los demás y se quede fuera del grupo. ¿Os ha pasado o a alguien cercano? ¿Qué pensáis?
 - ¿A veces sois vosotros quienes ayudáis con este tipo de problema en casa o con otros amigos?
 - Cuando estáis en plataformas de streaming (Netflix, Youtube, Twitch, etc.), ¿tenéis limitaciones en lo que podéis ver (control parental, límite de edad, etc.)? ¿Quién las pone? ¿Y qué opináis?
 - ¿Os ha pasado alguna vez que os cueste dejar de usar la tecnología o que tengáis otros problemas relacionados con este tema?
-
- ¿Os habéis encontrado con algún contenido alguna vez que os haya generado malestar, que hubierais preferido no haber visto?

BLOQUE 4. Reflexión sobre los derechos

Posicionar los derechos en un eje de muy importante, poco importante en el suelo. Cuando hablemos de cada derecho.

Desarrollo y entorno

- Acceso a dispositivos digitales e Internet
- Acompañamiento digital (apoyo para ser más autónomos, alternativas, confianza, control parental)

Participación

- Libertad de expresión en Internet
- Redes sociales más seguras (contenidos, violencias, ciberacoso, discursos de odio)
- Contenido regulado

Educación, cultura, ocio y juego

- Formación y educación digital
- Derecho al juego online

Identidad y privacidad

- Protección y privacidad de datos personales (entender las condiciones de uso, gestionar las cookies, etc.)
- Gestión de la huella digital
- Verificación de la identidad

Alumnos y alumnas de Primero de la ESO del Instituto Escuela Trinitat Nova de Barcelona

Desarrollo de la sesión

BLOQUE 1. Introducción y presentación

Presentación del proyecto, la sesión y las personas dinamizadoras.

BLOQUE 2. Debate por grupos

El grupo se dividirá en cuatro subgrupos, a cada uno de ellos se les dará una ficha con unas preguntas para debatir y responder, trabajando una dimensión de los derechos digitales.

Desarrollo y entorno

- En vuestro día a día, ¿cómo utilizáis Internet? ¿Lo usáis para comunicaros, estudiar, entreteneros...?

- ¿Qué dispositivos tenéis que sean vuestros? ¿Móvil, tablet, ordenador, switch, play, ...? Aparte de estos, ¿cuáles utilizáis? (dispositivos familiares, de la escuela, públicos, ...)
- ¿A qué edad empezasteis a usar estos dispositivos?
- ¿Creéis que tener Internet es importante? ¿Por qué? Si os lo quitaran u os quedarais sin Internet, ¿cómo lo llevaríais? ¿Es siempre bueno o malo?

Participación

- ¿Qué formas de relacionaros os gustan más (en persona, llamada, escribir, diferentes redes sociales, etc.)? ¿Por qué?
- ¿Buscáis información en internet? ¿Sabéis distinguir la información que es verdadera de la que no? ¿Cómo lo hacéis?
- ¿Conocéis a niños o niñas que hayan tenido algún problema con otras personas? Por ejemplo, que hayan sido acosados/bullying, etc. ¿Creéis que sucedería igual sin Internet?

Educación, cultura, ocio y juego

- ¿Sabéis utilizar los dispositivos digitales como el móvil o el ordenador? ¿Cómo aprendisteis a utilizar los diferentes dispositivos? ¿Alguien os enseñó o ayudó? ¿En qué cosas sí y en cuáles no?
- Cuando habéis tenido un problema en internet o con algún dispositivo, ¿cómo lo habéis resuelto? ¿Habéis pedido ayuda?
- En el instituto, ¿aprendéis cosas sobre tecnologías? ¿Qué os parece lo que aprendéis?
- ¿Jugáis a videojuegos? ¿Os gusta? ¿Os sentís seguros/as?

Identidad y privacidad

- ¿Subís fotos a Internet? ¿Tomáis alguna precaución cuando lo hacéis? ¿Por qué?
- ¿Creéis que es importante cómo os ve la gente en Internet? ¿Creéis que vuestra imagen en Internet (lo que transmitís, lo que enseñáis, cómo os comportáis...) es igual que fuera de Internet?
- ¿Alguna vez vuestros padres han subido fotos o vídeos vuestros a Internet? ¿Y os preguntaron si estabais de acuerdo?
- ¿Sabéis qué es la huella digital? ¿Es un tema que os preocupa?

BLOQUE 3. Plenario

- ¿Creéis que hay perfiles diferentes en cómo se utiliza Internet y la tecnología? Por ejemplo, diferencias de género, etc.
- ¿Tenéis una cuenta en redes sociales? ¿Cuáles?

- Cuando utilizáis Internet, ¿ponéis vuestro nombre real? ¿Hay sitios donde sí y otros donde no? ¿Por qué?
- ¿Vuestros padres/madres/tutores están con vosotros cuando entráis en Internet o no? ¿Qué preferís, que estén con vosotros o que os dejen solos/as? ¿Por qué?
- ¿Hay alguna cosa que no os dejen hacer o alguna página a la que no os dejen entrar? ¿Se os pregunta vuestra opinión sobre los límites de usar el móvil en el instituto o en casa?
- A veces puede pasar que alguna persona no tenga Internet en casa o un móvil para poder hablar con los demás y se quede fuera del grupo. ¿Os ha pasado o a alguien cercano? ¿Qué pensáis?
- ¿A veces sois vosotros quienes ayudáis con este tipo de problema en casa o con otros amigos?
- Cuando estáis en plataformas de streaming (Netflix, Youtube, Twitch, etc.), ¿tenéis limitaciones en lo que podéis ver (control parental, límite de edad, etc.)? ¿Quién las pone? ¿Y qué opináis?
- ¿Os ha pasado alguna vez que os cueste dejar de usar la tecnología o que tengáis otros problemas relacionados con este tema?
- ¿Os habéis encontrado con algún contenido alguna vez que os haya generado malestar, que hubierais preferido no haber visto?

BLOQUE 4. Reflexión sobre los derechos

Posicionar los derechos en un eje de muy importante, poco importante en el suelo. Cuando hablemos de cada derecho.

Desarrollo y entorno

- Acceso a dispositivos digitales e Internet
- Acompañamiento digital (apoyo para ser más autónomos, alternativas, confianza, control parental)

Participación

- Libertad de expresión en Internet
- Redes sociales más seguras (contenidos, violencias, ciberacoso, discursos de odio)
- Contenido regulado

Educación, cultura, ocio y juego

- Formación y educación digital
- Derecho al juego online

Identidad y privacidad

- Protección y privacidad de datos personales (entender las condiciones de uso, gestionar las cookies, etc.)
- Gestión de la huella digital

- Verificación de la identidad

Adolescentes y jóvenes del Programa Prelaboral de Esmert Escola Formativa

Desarrollo de la sesión

BLOQUE 1. Introducción y presentación

Presentación del proyecto, la sesión y las personas dinamizadoras.

BLOQUE 2. Debate por grupos

El grupo se dividirá en cuatro subgrupos, a cada uno de ellos se les dará una ficha con unas preguntas para debatir y responder, trabajando una dimensión de los derechos digitales.

Desarrollo y entorno

- En vuestro día a día, ¿cómo utilizáis Internet? ¿Lo usáis para comunicaros, estudiar, entreteneros...?
- ¿Qué dispositivos tenéis que sean vuestros? ¿Móvil, tablet, ordenador, switch, play, ...? Aparte de estos, ¿cuáles utilizáis? (dispositivos familiares, de la escuela, públicos, ...)
- ¿A qué edad empezasteis a usar estos dispositivos?
- ¿Creéis que tener Internet es importante? ¿Por qué? Si os lo quitaran u os quedarais sin Internet, ¿cómo lo llevaríais? ¿Es siempre bueno o malo?

Participación

- ¿Qué formas de relacionaros os gustan más (en persona, llamada, escribir, diferentes redes sociales, etc.)? ¿Por qué?
- ¿Buscáis información en internet? ¿Sabéis distinguir la información que es verdadera de la que no? ¿Cómo lo hacéis?
- ¿Conocéis a niños o niñas que hayan tenido algún problema con otras personas? Por ejemplo, que hayan sido acosados/bullying, etc. ¿Creéis que sucedería igual sin Internet?

Educación, cultura, ocio y juego

- ¿Sabéis utilizar los dispositivos digitales como el móvil o el ordenador? ¿Cómo aprendisteis a utilizar los diferentes dispositivos? ¿Alguien os enseñó o ayudó? ¿En qué cosas sí y en cuáles no?

- Cuando habéis tenido un problema en internet o con algún dispositivo, ¿cómo lo habéis resuelto? ¿Habéis pedido ayuda?
- En el instituto, ¿aprendéis cosas sobre tecnologías? ¿Qué os parece lo que aprendéis?
- ¿Jugáis a videojuegos? ¿Os gusta? ¿Os sentís seguros/as?

Identidad y privacidad

- ¿Subís fotos a Internet? ¿Tomáis alguna precaución cuando lo hacéis? ¿Por qué?
- ¿Creéis que es importante cómo os ve la gente en Internet? ¿Creéis que vuestra imagen en Internet (lo que transmitís, lo que enseñáis, cómo os comportáis...) es igual que fuera de Internet?
- ¿Alguna vez vuestros padres han subido fotos o vídeos vuestros a Internet? ¿Y os preguntaron si estabais de acuerdo?
- ¿Sabéis qué es la huella digital? ¿Es un tema que os preocupa?

BLOQUE 3. Plenario

- ¿Creéis que hay perfiles diferentes en cómo se utiliza Internet y la tecnología? Por ejemplo, diferencias de género, etc.
- ¿Tenéis una cuenta en redes sociales? ¿Cuáles?
- Cuando utilizáis Internet, ¿ponéis vuestro nombre real? ¿Hay sitios donde sí y otros donde no? ¿Por qué?
- ¿Vuestros padres/madres/tutores están con vosotros cuando entráis en Internet o no? ¿Qué preferís, que estén con vosotros o que os dejen solos/as? ¿Por qué?
- ¿Hay alguna cosa que no os dejen hacer o alguna página a la que no os dejen entrar? ¿Se os pregunta vuestra opinión sobre los límites de usar el móvil en el instituto o en casa?
- A veces puede pasar que alguna persona no tenga Internet en casa o un móvil para poder hablar con los demás y se quede fuera del grupo. ¿Os ha pasado o a alguien cercano? ¿Qué pensáis?
- ¿A veces sois vosotros quienes ayudáis con este tipo de problema en casa o con otros amigos?
- Cuando estáis en plataformas de streaming (Netflix, Youtube, Twitch, etc.), ¿tenéis limitaciones en lo que podéis ver (control parental, límite de edad, etc.)? ¿Quién las pone? ¿Y qué opináis?
- ¿Os ha pasado alguna vez que os cueste dejar de usar la tecnología o que tengáis otros problemas relacionados con este tema?
- ¿Os habéis encontrado con algún contenido alguna vez que os haya generado malestar, que hubierais preferido no haber visto?

BLOQUE 4. Reflexión sobre los derechos

Posicionar los derechos en un eje de muy importante, poco importante en el suelo. Cuando hablemos de cada derecho.

Desarrollo y entorno

- Acceso a dispositivos digitales e Internet
- Acompañamiento digital (apoyo para ser más autónomos, alternativas, confianza, control parental)

Participación

- Libertad de expresión en Internet
- Redes sociales más seguras (contenidos, violencias, ciberacoso, discursos de odio)
- Contenido regulado

Educación, cultura, ocio y juego

- Formación y educación digital
- Derecho al juego online

Identidad y privacidad

- Protección y privacidad de datos personales (entender las condiciones de uso, gestionar las cookies, etc.)
- Gestión de la huella digital
- Verificación de la identidad

Jornada de reflexión entre profesionales que trabajan con niños/as y adolescentes en situación de vulnerabilidad

Orden del día

- 10:00 Bienvenida a la sesión
- 10:10 ¿Qué es ParticipaTIC 2024?
- 10:20 ¿Qué sabemos de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el entorno digital?
- 10:35 – 11:30 Primera parte de la dinámica. Necesidades/retos/especificidades.
 - Grupo 1 Entorno digital y desarrollo, y educación, juego, cultura y ocio.
 - Necesidades/retos/problemáticas específicas
 - Abordaje de los retos, limitaciones, propuestas...
 - Grupo 2 Participación, identidad y privacidad
 - Necesidades/retos/problemáticas específicas
 - Abordaje de los retos, limitaciones, propuestas...
- 11:30 – 11:50 Segunda parte de la dinámica: orientaciones, propuestas, medidas específicas.
- 11:50 Cierre de la sesión

Apéndice B: Relatoría grupos de discusión

Grupos con profesionales

Personas expertas e investigadoras académicas

Para empezar el grupo de discusión, se hace un breve resumen de las dimensiones de derechos: desarrollo y entorno; participación; educación, cultura, ocio y juego, e identidad y privacidad.

Se plantea la primera pregunta, **pensando en la promoción de los derechos digitales de la infancia, adolescencia y juventud, ¿cuáles son los principales retos y amenazas que identificáis?** En este sentido se apunta a que nos encontramos ante un cambio de paradigma, ya que estamos ante dos realidades que son complementarias y no son excluyentes. Los jóvenes viven una vida digital en el mundo analógico con absoluta normalidad. La tecnología se ha vuelto invisible, se salta de un mundo al otro con facilidad. Lo del mundo digital forma parte del mundo analógico.

Hoy en día, el móvil ya no es solo un medio de entretenimiento para los jóvenes, sino que también socializan en este entorno. Hay unos códigos y una cultura diferente y son mundos complementarios que afectan la vida de los jóvenes. En este sentido, se afirma que “Si no hay perfil digital, es como si no existieran”. Por este motivo, es importante entender el cambio de paradigma para hacer frente a los retos, amenazas. Añaden también que las familias no son capaces de establecer restricciones sobre lo que ven o hacen en el mundo digital. Y esto proviene del hecho que no hemos asimilado el cambio de paradigma, la tecnología forma parte de muchas acciones de nuestra vida.

El teléfono móvil no es como un electrodoméstico como sería la televisión. Forma parte de su cultura y vida, lo que implica simultaneidad entre el mundo digital y analógico, pero no somos capaces de establecer un sistema de protección. Es necesario el acompañamiento desde el entorno más cercano.

Otro de los retos que se identifica es el desconocimiento de los derechos que se van vulnerando si no se toman las medidas oportunas. En este sentido, se menciona la LO 2021 sobre la protección integral de menores y adolescentes ante la violencia digital. Antes la violencia se contextualizaba en un espacio físico y ahora ya se imagina en un entorno digital. Se observa como los jóvenes desconocen sus propios derechos (imagen, etc.) pero las propias familias cuelgan fotos de sus hijos que son personas que no pueden prestar su consentimiento. Esto es un peligro porque no se puede controlar la trazabilidad de esta imagen. En general, se ve cómo es una práctica muy habitual el no pedir permiso. Existe una falta de concienciación sobre los derechos no solamente los propios sino de los terceros y esto conlleva un riesgo en la protección de los derechos fundamentales.

También se menciona la adición, lo que hace que utilicemos el mundo digital más de lo que tocaría y esto genera unos comportamientos obsesivos.

En relación con **los retos en los colectivos en situación de vulnerabilidad**, se apunta al hecho que los colectivos de personas recién llegadas no pueden acceder ni a lo más básico. Al hablar de desigualdad digital va más allá de lo digital y más cuando hablamos de conceptos educativos. Si no hay alfabetización de base, no podemos hablar de alfabetización digital.

Existen muchas barreras antes de poder llegar a las competencias digitales. A menudo son los jóvenes y los niños quien intentan entender que dice la escuela, aunque no tengan la capacidad y madurez necesaria debido a su edad. Se observa como las familias se fían de las escuelas, por lo tanto, no pueden razonar sobre, por ejemplo, los derechos de imagen.

En general, se detecta la necesidad de comunicar las cosas a partir de intentar entender toda la comunidad que hay detrás. Necesidad que la comunicación fluya dentro de las propias comunidades. A partir de esto, la información se filtra y crea comunidad/entorno. Por lo tanto, es importante acceder a las comunidades que son las que tienen la información y se ayudan entre ellos. De hecho, se apunta al hecho que el estado de los derechos digitales es una cuestión de calles, comunidades como por ejemplo se observa en el barrio del Raval en Barcelona. Es necesario incidir en las comunidades para informar, no para modificar.

En relación con la formación, apuntan a que existen muchas fuentes de formación, pero que están desconectadas de las necesidades que hay en un territorio. Necesidad de acceder a estas personas a partir de sus comunidades donde ya existe un vínculo. Además, se apunta a que las formaciones digitales acaban siendo un fracaso. Son necesarios tutores, mentores, persona de referencia, alguien que acompañe.

Ante la pregunta **¿cómo se traduce la vulnerabilidad de estos colectivos en el entorno offline al entorno digital?**, se apunta al impacto negativo en los imaginarios sociales, por ejemplo, a partir de los discursos de odio. Los discursos de odio refuerzan estereotipos o prejuicios sociales. Esto, por ejemplo, se ha visto en el linchamiento, por ejemplo, en caso de políticos, es diferente contra las mujeres que contra los hombres.

El entorno online contribuye a la formación de “*Cibercomunidades*” que eventualmente pueden ser peligrosas. Estas comunidades cerradas permiten poner en contacto a gente que ya existían, pero ahora permite que se conozcan y se desencadenen más discursos de odio. Son nichos donde se producen discursos que atacan a ciertas comunidades. Esto hace que se radicalicen. Si no se controlan, se están produciendo individuos que ven la sociedad distorsionada.

Se apunta también a cómo la suplantación o falsificación de la identidad en el entorno digital es habitual, ya se ha normalizado. Esto hace ver que lo que pasa en el mundo digital es como

un juego, es irreal. Existe la necesidad por parte de los colectivos vulnerables de una creación y una integración de una identidad. El ser humano necesita ser aceptado e integrado en un grupo, hay personas con dificultad para pertenecer a un grupo, pero el entorno digital facilita este aspecto. En el entorno digital se subsanan las carencias que estas personas tienen en el mundo analógico.

Vemos cómo se producen ataques a identidades en el metaverso que pueden representar una realidad analógica. Al mismo tiempo, existe la dificultad de algunas personas de ver las similitudes entre el mundo virtual y el real. Por ejemplo, la violencia en juegos, redes sociales, es una constante.

No existe una antelación en el mundo virtual. No conoces el comportamiento en redes de una persona. Esto en las personas vulnerables tiene un efecto más fuerte.

La necesidad de pertenencia a un grupo es para evitar una situación de exclusión social, reforzar su identidad. En general, por lo tanto, el entorno digital redimensiona o magnifica las realidades sociales que ya se dan en el entorno analógico.

Finalmente, en el bloque sobre **¿cómo debemos hacer frente a estos retos? ¿cómo se pueden garantizar los derechos digitales a estos colectivos?**, se apunta a la necesidad de hablar de una responsabilidad digital comunitaria. No verlo como algo individual “no hacer la vista gorda”. En general, la tecnología visibiliza lo que ya pasaba, por lo tanto, es necesario incidir en lo que ya conocemos o sabemos qué sucede. Se considera que tenemos las herramientas, pero no las utilizamos y aquí se lanza la pregunta de ¿por qué?

Aparece también el hecho de que el diseño tecnológico no es neutro, tiene mucho sesgo y esto afecta a los colectivos más vulnerables.

Finalmente, se hace la pregunta de ¿Por qué no sabemos quién está accediendo a internet en cada momento? Por qué no se exige que nos identifiquemos a la hora de entrar en internet (al estilo certificado digital) con el objetivo de evitar la suplantación de la personalidad. Hay contextos que podrían dificultar en este asunto, pero se tendrían que implementar medidas de seguridad que ya existen en el mundo físico, pero ahora en el mundo digital. Esta cuestión plantea un posible choque entre los derechos fundamentales a la hora de proteger ciertos derechos.

Profesionales de la Fundación del Secretariado Gitano

Se empieza la sesión con una presentación del proyecto, a continuación, se presentan las personas participantes.

Necesidades y retos

El primer bloque tiene como objetivo identificar los retos y necesidades en torno al uso de pantallas y los derechos en el entorno digital de la infancia, adolescencia y juventud de la comunidad gitana.

Se observa que existe mucha familiarización con el móvil, pero no tanto con el ordenador. En este sentido, no todo el mundo tiene ni sabe cómo utilizarlo. “No saben por dónde empezar”. Por lo tanto, se identifica un problema de acceso al ordenador.

Varios estudios recientes de la Fundación del Secretariado Gitano muestran la profundidad de una brecha digital entre las familias gitanas y el conjunto de la sociedad. Mientras existe un 93,9% en el acceso a internet para el conjunto de la sociedad, para las familias gitanas este se sitúa en el 79,4%. Los hogares con conexión a internet son el 95,9%, para el conjunto de la sociedad, y solo el 78% para las familias gitanas. Finalmente, mientras el acceso a dispositivos educativos es del 83,7% para conjunto de la sociedad, para las familias gitanas es el 43,3%.

Respecto a la brecha en el ámbito educativo, los centros educativos donde estudia mayoritariamente el alumnado gitano no están preparados para compensar la desigualdad de los hogares gitanos. El acceso a recursos digitales en estos centros es inferior a la media de centros educativos españoles, siendo del 58%, frente al 66% del conjunto de España. El número de ordenadores por alumno también varía según la escuela: 1 ordenador para cada 7 niños en escuelas donde mayoritariamente estudian niños y niñas gitanos, frente a 1 para cada 3 alumnos de media en otros centros. Aunque algunas familias gitanas disponen de dispositivos electrónicos, el uso no suele ser principalmente el educativo: un 31% tiene Tablet y el 22% ordenador personal, pero en dos tercios de los hogares no se usan para estudiar.

Estos datos nos muestran en qué situación se encuentra la infancia y juventud gitana en relación con el acceso digital y en comparación con el conjunto de la sociedad. Por lo tanto, se detecta una importante brecha de acceso que se traslada también al ámbito educativo.

Vemos cómo el reto ya no solo se encuentra con el acceso en los hogares a internet y dispositivos, sino que también se da en los espacios públicos donde se hace refuerzo escolar, por ejemplo. Todo esto supone límites en los recursos de los propios profesionales a la hora de desarrollar su trabajo.

“Ya no es solo el hogar sino, también los espacios públicos”

“El internet es que comparta yo los datos a los niños”

La brecha educativa y digital en este colectivo es anterior a la pandemia de la COVID, pero aquella situación concreta visibilizó todavía más su existencia. Todos los deberes, tareas, que se planteaban desde los centros educativos no se podían hacer, planteando una importante desigualdad educativa y digital. En este sentido, las familias no podían ayudar por falta de

competencias digitales, por ejemplo, a la hora de descargar archivos, etc. A partir de aquí se tuvo que hacer un trabajo educativo a nivel de familias, niños, con aspectos como conectarse, crearse una cuenta de correo electrónico.

“Aunque les prestáramos un ordenador, no sabían cómo funcionaba y ayudar por teléfono o a distancia era un horror”

En este sentido, se plantea uno de los retos principales, ¿cómo enseñar competencias digitales si no tienes ni acceso a dispositivos ni internet? Y aunque tengan portátiles en los centros, ¿quién les enseña cómo funciona el Word y otros aspectos básicos? Solo aquellos con interés, por ejemplo, sobre cursos de informática pueden adquirir estas competencias, el resto se queda fuera. Por lo tanto, se ha tenido que desarrollar un trabajo con las familias para que pudieran acompañar.

En general, no es que se nieguen a aprender, ya piden ayuda para que se los haga, pero se les hace complicado este entorno y se bloquean. Todo esto hace que lo vean como un entorno complicado y tengan miedo a cometer errores, a hacerlo mal.

Sobre la edad del primer dispositivo, los profesionales comparten que esta depende de la familia y de la economía de esta. Hay niños que ya de muy pequeños tienen móviles y otros tardan más. A veces, si se les pierde o se les rompe, ya no vuelven a tener uno nuevo. A pesar del acceso a dispositivos móvil, la mayoría de los padres no están preparados para hacer un control sobre qué están haciendo, a qué sitios acceden. Los padres no saben ni como poner un control parental. Esto se empeora en situaciones de exclusión social.

En relación con la seguridad, muchos jóvenes y sus familias no son conscientes de lo que cuelgan, lo que hacen y que cualquier persona puede hacer algo con este contenido.

“Ellos van subiendo, difundiendo y no saben, por ejemplo, que podría ser un delito. No son conscientes. Nadie les ha explicado sobre seguridad. Por ejemplo, el no compartir las contraseñas, a menudo se las pasan sin saber las posibles consecuencias.”

Alguna vez niñas adolescentes, recurren a educadoras digitales para explicar situaciones incómodas en el entorno digital. Pero tampoco saben cómo ayudarlas en estos casos.

En general se da una falta de concienciación por parte de los padres. Niños que se crean perfiles y suben cosas, y los padres no se dan cuenta o desconocen. Esto requiere un trabajo de padre/madre-hijo/a y de toda la familia entera. Implica un trabajo de todos. Se comparte una dinámica que utilizan a veces los educadores. En esta dinámica sobre el perfil que están dando en internet los animan a buscar su nombre en internet para que encuentren lo que publicaron en el pasado. Esto los lleva a preguntarse qué hace ahí, como lo pueden quitar.

Esto ayuda a trabajar como tener más cuidado, que opciones hay, la privacidad. En definitiva, a trabajar la huella digital.

Tanto las familias como los niños no son conscientes de hacia dónde va la sociedad en lo digital. Esto supone una paralización por tener miedo a no estar a la altura de lo que la sociedad nos exige a partir de la alta digitalización.

Se observan diferencias según el colegio al que asisten los jóvenes, ven que afecta el nivel de competencias que tienen (concertado vs. público). En general, los cursos que realizan se adaptan a cubrir las necesidades para aprobar la ESO. No se puede ir más allá porque hay problemas muy básicos.

En el proyecto Codigi, se llevan a cabo pruebas de diagnóstico y a partir del nivel se distribuyen a los niños para hacer la formación. Así se puede primero abordar las necesidades básicas, y luego ampliar los conocimientos. Aun así, en general los niños tienen un nivel muy bajo. No saben ni como conectarse al wifi desde el ordenador, aunque el móvil lo controlan mejor.

En los diferentes proyectos que trabajan de la fundación tienen un itinerario educativo y se centra en competencias digitales a lo largo de este.

Abordaje de los retos

Sobre cómo podemos abordar los diferentes retos que se identifican, las personas participantes comparten las siguientes reflexiones.

Consideran que es necesario empezar por el sistema educativo de las aulas. Creen que no todo aquello relativo a lo educativo se tiene que hacer digital si no existe una formación de base no solo para la infancia y juventud, sino también para sus familias. Es necesario abordar la situación de todas las personas y tener en cuenta las diferencias socioeducativas.

Es también necesario trabajar con las familias en situación de vulnerabilidad. En este sentido, se apunta al hecho que los niños y jóvenes ya están en el sistema, pero sus familias no y esto hace difícil hacer frente a sus necesidades.

En general, se necesita destinar recursos para generar equidad, especialmente para las personas que se han quedado atrás en lo digital. En este sentido, es necesario más acompañamiento a familias, por ejemplo, con el desarrollo de más puntos TIC. Aun así, es importante que este acompañamiento no cree dependencia y que se faciliten ciertos trámites digitales. Este mismo acompañamiento se tiene que dar en los centros educativos. En conclusión, se requiere de infraestructura para garantizar la igualdad de condiciones frente a lo digital.

Las limitaciones con las que se encuentran son principalmente, por una parte, de acceso básico a dispositivos e internet y, por otra parte, la falta de trabajo con las familias.

Finalmente, sobre la labor del Secretariado Gitano en relación con la promoción de los derechos digitales se centra en el desarrollo de estudios para constatar las diferentes situaciones de desigualdad en el alumnado gitano, en programas de intervención directa como Codigi, promociona o promóciónate, y en la Incidencia social y política en el ámbito territorial y estatal.

En relación con la intervención directa que se plantea como acompañamiento educativo que hacen con la infancia y adolescencia, los participantes acceden a partir de familiares, pero también hacen captación en los colegios y si la familia está de acuerdo se apuntan. A veces, los colegios también derivan a alumnos a sus proyectos.

Profesionales del Centro de Intervención Psicológica, Análisis e Intervención Social (de ahora en adelante CIPAIS)

La sessió comença amb la presentació de les persones participants i amb la breu explicació sobre el programa Cafè i Social Media de CIPAIS. Aquest és un programa enfocat amb col·lectius en situació de vulnerabilitat. Neix l'any 2013, al principi per parlar de temes tècnics sobre les xarxes socials, crear un ambient distès per parlar de l'entorn digital des d'una base sense tecnicismes i reduir les bretxes entre les famílies. Actualment, l'equip està format per diferents perfils complementaris.

Necessitats

En entrar al primer bloc de preguntes sobre els reptes i les necessitats amb relació a l'ús de pantalles i a la promoció dels drets a l'entorn digital, es destaca, en primer lloc, que l'entorn digital ha sigut un àmbit sobrevingut. S'observa un canvi des de la pandèmia que va posar de manifest la necessitat de parlar sobre els drets digitals i a partir de la qual també van sortir a rel·luir les **desigualtats existents**. Aquestes desigualtats també s'observen en l'ús de les tecnologies i en la necessitat d'un acompanyament que no sempre hi és, ja que tant les famílies com els educadors no han sigut digitalitzats. Les professionals consideren que aquells que han de ser referents moltes vegades no tenen les competències necessàries. Per tant, el repte social i educatiu és **com acompanyem a la infància, adolescència i joventut al mateix temps que qui els ha d'acompanyar digitalment es troba en procés de formació**. Tenint a més en compte, que el món digital es troba en constant canvi. Per tant, es remarca la necessitat d'una important tasca educativa darrere aquest acompanyament. Els adults han d'acompanyar als més joves en aspectes com per exemple la responsabilitat, la consciència a l'hora de fer usos digitals. Seguint amb l'acompanyament, s'observa que les famílies no consideren que sigui una tasca seva, al mateix temps que els centres educatius ho dirigeixen a les famílies i aquestes a l'escola. Aquest és viscut com una exigència i molt sovint com una prohibició. El debat és la majoria de vegades amb relació a com posar el control parental, i per tant, a com prohibir en lloc d'acompanyar als infants i joves a com desenvolupar-se a l'entorn digital. Segons les professionals, per tant, s'observa **acompanyament enfocat a la**

prohibició en lloc de l'educació, ja que sovint les famílies no saben com fer un bon acompanyament. Tots els discursos enfocats a la prohibició porten que els pares desorientats adoptin discursos molt alarmistes. Per exemple, en el cas de les addiccions, veiem com es donen molt pocs casos i que és important diferenciar l'alarmisme de l'addicció dels usos compulsius. Es posa el focus en riscos com ara l'addicció o la pederàstia en xarxes, però s'oblida de treballar la base.

En parlar d'acompanyament, també s'ha de tenir en compte que **l'ús generalitzat de les pantalles coincideixen en l'etapa de l'adolescència**, en la qual moltes famílies han de deixar anar els vincles amb els fills i filles. En aquest sentit, es considera que amb les pantalles el que es fa és un abús de trencar la intimitat, es fan mals usos del control per part dels pares a partir del control que estaven acostumats a tenir. Per això, abans de deixar anar aquests vincles primer s'ha d'haver educat.

Un altre repte que plantegen les professionals, és aquell relatiu a la necessitat de **diferenciar entre les competències digitals i l'ètica digital**. Consideren que encara que els més joves puguin tenir competències digitals, sovint els usos digitals que realitzen no tenen en compte l'ètica al voltant d'aquests. L'ètica, per tant, malgrat que a la vida física s'ensenya és un debat recurrent, a la digital resta en un segon pla. Tal com s'apuntava l'acompanyament s'enfoca més cap al control que cap a l'ètica i a com pensar. Per exemple, en parlar de la intel·ligència artificial, s'observa que els adolescents no la saben utilitzar i no entenen l'ètica al seu voltant. En aquest sentit, se'ls ha de preparar per fer ús d'aquestes eines.

Un altre repte és aquell relatiu a com utilitzen i viuen els més joves les pantalles en comparació amb els adults. Les professionals que els joves tenen una comunicació i una manera de viure l'entorn digital diferent de la dels adults. En aquest sentit, ells diferencien el jo virtual i el jo presencial, donant menys importància al jo digital. A més, destaquen que sovint els més joves no veuen les violències que es donen a l'entorn digital de la mateixa manera que els adults i que es requereix treball en aquest aspecte. Amb relació als col·lectius vulnerables, veiem com a l'entorn digital hi ha unes **violències molt fortes contra aquests**, però s'ha de treballar per **empoderar-los perquè tinguin veu en aquests espais digitals i formin part de debats constructius basats en el respecte**.

En general, les professionals apunten al fet que les famílies consideren que hi ha molt desordre al voltant del món digital. Per una banda, educació pren decisions en un sentit, mentre que salut en pren d'altres com per exemple amb relació als seus perills. Això requereix pautes i criteris que facin que **"tothom vagi a l'una"**. Es posa sobre la taula la incongruència sobre parlar de la sobreexposició a xarxes mentre que els centres educatius comparteixen imatges del seu alumnat. En aquesta línia també s'apunta al fet que sovint tot allò relacionat amb les tecnologies digitals manca de planificació. Per exemple, quan s'han distribuït ordinadors, no s'ha preguntat a les famílies si tenen internet a casa. A més, tampoc s'ha demanat permís ni s'ha format a aquestes per poder fer un correcte acompanyament, abans

d'emprendre aquesta digitalització. Cal tenir present que l'àmbit digital és una **competència transversal** que afecta a totes les esferes, afecta la salut, la joventut, la gent gran, a educació, etc., però encara avui en dia no es tracta com a tema transversal. Tenint en compte la seva extensió en molts àmbits, la prevenció enfocada en els bons usos ha d'estar a tot l'entorn. Partint de les desigualtats que també es donen a l'entorn digital i que no deixen de ser un reflex de les que succeeixen al món analògic, apunten al fet que els col·lectius vulnerables són els **més susceptibles a caure en continguts incendiàries**. Això es desprèn del fet que no tenen tant d'accés a la informació a banda d'una manca d'acompanyament. Aquesta falta d'acompanyament i recursos és el que els porta al fet que caiguin en situacions complexes. Això posa de manifest la importància de com destriem i analitzem la informació que veiem, rebem i compartim. Les professionals comparteixen la situació de joves migrants no acompanyats, els quals són objectiu de grups jihadistes i més susceptibles a rebre propostes de radicalització.

Destaquen també la presència exponencial de la violència de gènere i masclismes internet. En general, els i les joves accepten i sembla que no els afectin aquesta violència, però la realitat és una altra. Constantment comparteixen faltes de respecte i està ben vist fer bromes homòfobes, racistes, que han vist per les xarxes socials, i en general es castiga als que aixequen la veu i diuen que els ha molestat o que no els ha agradat.

Les diferències entre famílies plantegen el repte de poder arribar a aquelles famílies amb més necessitats formatives i d'acompanyament. Tanmateix, aquests col·lectius **són els més difícils d'arribar**. Els col·lectius vulnerables sovint no tenen amb qui deixar els fills i filles, també es poden sentir a vegades **discriminades per pensar diferent de la resta de participants** de les formacions. També s'apunta al **col·lectiu de la gent gran que cuida els seus nets i netes**. Els avis fan un ús de les pantalles amb els infants, però no se'ls educa ni se'ls dona coneixements en aquest sentit. Això posa de manifest que la gent gran és un col·lectiu que està molt poc acompanyat i que és molt vulnerable.

Finalment, entre els riscos que s'observa, es parla de les **hores de son que es perden** amb l'ús de les pantalles. Això comporta no només cansament sinó també irritabilitat i falta d'atenció. Tenint en compte tots els reptes exposats, és necessari aplicar una mirada de riscos sense alarmisme, fent més estudis, grups de discussió, i sempre escoltant els joves per no fer anàlisis i propostes adultocentristes.

Abordatge dels reptes

En entrar al bloc sobre com abordem els reptes, en primer lloc, s'apunta a la necessitat d'analitzar com ens comuniquem mitjançant les pantalles. Pensar sobre com s'haurien d'educar a la infància, adolescència i joventut i ser crítics en com hem normalitzat les faltes de respecte a les xarxes socials. Necessitat de pensar sota quins valors volem fer les coses i educar en el respecte.

En segon lloc, es creu que la planifico estratègica al voltant de les pantalles, s'hauria **d'abordar de manera conjunta** amb les famílies, infants, ciutadania, sense fer ús d'alarmismes. A més, en aquest sentit s'hauria d'instaurar una figura d'educadora digital, que s'enxarxés amb les institucions i agents implicats.

En tercer lloc, es remarca l'aspecte de la transversalitat de l'educació digital, com ens serveix el que aprenem en diferents àmbits en l'entorn digital. Si estem fent matemàtiques amb una eina digital, calen les competències digitals. Això posa de manifest que és clau l'acompanyament a docents, a infants, a famílies, però també que és necessari delimitar, conèixer i focalitzar de que parlem quan parlem de l'entorn digital.

En quart lloc, és important donar valor a les **oportunitats que ofereixen les tecnologies digitals**. Una és que es donen uns **espais on poder opinar**, trobar persones afins i identificar-se amb altres persones, això és especialment beneficiós per als col·lectius vulnerables. Això acompanya a joves que es troben sols i que d'aquesta manera poden **socialitzar**, així com poden parlar amb la família que tenen lluny. En el cas de joves amb depressió, els serveix per tal de no aïllares completament, així com joves amb videojocs que estan molt tancats a les seves cases i que l'única socialització que fan és a través del videojoc.

En cinquè lloc, es remarca la necessitat de formar a la societat en general, tota la societat hauria de sentir-se convocada en l'educació digital. També s'han de formar a persones que no estan directament relacionades amb l'educació, per exemple als metges, perquè no culpabilitzin, intentar que els professionals no emetin judicis culpabilitzadors, etc. També s'hauria de formar als mitjans de comunicació. Per tant, un dels reptes és **formar a tota la societat pel que fa a les competències ètiques no només formals**.

Grupos con adolescentes y jóvenes

Adolescentes y jóvenes del grupo de refuerzo escolar de la Fundación del Secretariado Gitano

Al inicio de la sesión se presentan las personas dinamizadoras, así como el objetivo del estudio y la dinámica. Seguidamente, las personas participantes se presentan brevemente.

Se empieza la sesión preguntada sobre si tienen o no dispositivos móviles. Todos afirman tenerlo, aunque algunos lo tienen roto o apagado. Ninguno de ellos comparte este dispositivo con otras personas ni familiares. Al preguntar sobre la edad en la que tuvieron el primer móvil se observa en general una franja de entre los 8 y los 10 años.

A pesar de la generalización de tener móvil, la mayoría afirman tener solo el ordenador del colegio. Además, al preguntar qué prefieren, todos se decantan por el móvil. "Porque lo puedo llevar a todas partes, es más práctico". En cambio, se observa como el ordenador lo utilizan

principalmente para cosas del colegio “el Classroom, los deberes” aunque también para jugar a juegos de ordenador.

En general, internet lo usan para hablar con amigos y en grupos, jugar, entretenerse... Todos además afirman tener perfiles en las redes sociales. Mencionan Instagram, Facebook, Twitch, TikTok, Telegram... En estas redes, la mayoría tienen cuentas privadas por decisión propia para poder ver que hacen los demás. A veces suben alguna foto, pero siempre en perfiles privados. Algunos tienen dos cuentas, una pública, pero donde no cuelgan nada, y otra privada donde a veces cuelgan “stories”. A menudo en una de las cuentas tienen a los familiares y en otra no para que no vean que cuelgan.

Sobre la importancia de internet, consideran que depende de para qué. Es importante para comunicarte, para entretenerte. Afirman que por quedarse sin datos no pasa nada, que buscan amigos que les compartan internet, redes wifi.

Tienen grupos de Telegram, WhatsApp con compañeros de clase para los deberes, comprobar que tengan apuntado en la agenda lo que tienen que hacer, etc.

Preferencia por lo presencial, salir a la calle con amigos, que quedarse con los dispositivos digitales.

Buscan información en Google, TikTok o YouTube sobre como arreglar la moto, mecánico, la bici. Por lo tanto, para buscar cosas que les interesa. A menudo desconocen si la información es cierta, que hay en internet. Para comprobar si las cosas son ciertas, van a otros sitios (solo una chica)

En los grupos que tienen, a menudo se comparten información incómoda o se insultan y se ríen de otras personas. En general entre ellos sí que se insultan en redes sociales.

También afirman que a menudo en los videojuegos reciben insultos, aunque se quitan los cascos o silencian para no escuchar/leer lo que dicen. Juegan con amigos o con desconocidos, depende del día. A partir de este tema, añaden que a menudo comentarios o insultos que reciben en los videojuegos, redes sociales no pasarían en el mundo analógico. “La gente no se atreve a hacer esto en la cara”. Por lo tanto, están de acuerdo con que las personas son diferentes dentro y fuera de internet. La pantalla da una capacidad de decir o hacer lo que quieras si tener consecuencias.

Sobre la imagen que transmiten en internet, todos afirman que es importante. Aunque no cuelgan muchas fotos, siempre comprueban que estas se vean bien y a menudo se enfadan con compañeros que cuelgan fotos sin su permiso o que a ellos no les gusta. Entre ellos se amenazan con subir una foto del otro sin su permiso. En este grupo, no se puede hablar de

sharenting, ya que la mayoría de sus familiares no tienen ni dispositivos ni redes sociales, por lo tanto, no es un tema que salga.

El hecho de que sus familiares no tengan dispositivos móviles supone que frecuentemente ellos les ayuden con cosas relacionadas con las tecnologías digitales. Ayudan para hacer llamadas, hacer trámites, buscar información, pedir ayudas. Ante la pregunta sobre quién les ayuda a ellos, la mayoría apunta a que lo hacen por ellos mismos a partir de tutoriales, YouTube y también en el colegio y refuerzo escolar. No tienen dificultades con usar el móvil, pero muchos de ellos no saben cómo utilizar el ordenador “le dan al botón del ordenador y no saben nada”. Esto complica mucho hacer las tareas y los deberes del colegio.

Algunos tienen interés a estudiar cosas relacionadas con la tecnología digital como la robótica.

Algunas veces afirman haber visto contenido que no querían ver o no apto para su edad cuando estaban buscando información. En este punto se ve cómo las chicas están más de acuerdo que los chicos.

Sobre los límites, pocos de ellos tienen límites por parte de sus familias. Algunos se ponen a sí mismos límites de tiempo, por ejemplo, para usar Instagram. Otros tienen temporizador para no estarse mucho rato, aunque lo posponen y, por lo tanto, no terminan usándolo. En general, por lo tanto, no respetan demasiado los límites que se ponen.

A pesar de afirmar tener preferencia por lo presencial, afirman estar durante horas por la noche con las pantallas, sobre todo en fines de semana “me quedo hasta las 5 o 6 viendo videos, jugando”. Algunos se pasan más de 8 horas al día utilizando el móvil.

Creer que pasarse muchas horas puede crear adicción, problemas de vista, dolor de cabeza. Algunos conocen algún caso de bullying también por internet, aunque lo saben, no les importa mucho que estas situaciones se den.

Para finalizar la sesión, se propusieron un conjunto de aspectos relacionados con las tecnologías digitales. A partir de un eje de más importante a menos importante, las personas participantes debían colocar cada uno de estos titulares. Según los chicos y las chicas, los aspectos más importantes son las redes sociales más seguras, la formación y educación digital y la protección y privacidad de datos personales. Seguidamente, la verificación de la identidad, el acceso a dispositivos e internet, el acompañamiento digital y la libertad de expresión. Como menos importante, aparece el derecho al juego online. Además, entre las personas participantes hay diversidad de opiniones en la importancia de los contenidos regulados. Se observa como las chicas consideran que tiene mayor importancia que los chicos.

Alumnos de Primero de la ESO del Instituto Escuela Trinitat Nova de Barcelona

Se inicia la sesión con la presentación de las personas dinamizadoras y la instrucción breve del estudio y de la temática que se trabajará. A continuación, se explica cómo será la dinámica de la sesión, en la cual las personas dinamizadoras trasladan unas preguntas de acuerdo con las diferentes dimensiones de los derechos digitales. A partir de estas preguntas, se forma un debate entre las personas participantes.

Se empieza la sesión preguntando sobre cómo utilizan en su día a día Internet. La mayoría afirman utilizarlo para entretenerse o “distraerse” y para comunicarse. De las personas participantes, una mayoría afirman tener perfiles en redes sociales, aunque sus perfiles son privados “yo no cuelgo nada, lo utilizo para ver cosas que me interesan”. Las principales redes que utilizan son Instagram, TikTok, Snapchat y WhatsApp. También utilizan plataformas de contenido como Netflix. Sobre el uso de WhatsApp, a menudo se mandan muchos mensajes en los grupos de clase. Tienden a ponerse al día más tarde, pero si ven que los temas no les interesan o hay discusiones, ignoran los mensajes.

En relación con los dispositivos, la mayoría tienen móvil propio y algunos afirman tener control parental. Aun así, algunos afirman burlar el control parental porque conocen las contraseñas de sus padres. Consideran que el control parental sirve para evitar ver contenidos que no tocarían y que no son aptos para su edad (para mayores de 18 años, etc.). Otros motivos son para evitar que tengas vicios y para que no accedas a páginas y contenido que no deberías. También para tener su localización y “evitar que te pasen cosas”. Finalmente, afirman que el control parental también sirve para controlar los horarios y el tiempo que pasan con los dispositivos digitales.

Entre las personas participantes, al preguntar sobre la edad en la que empezaron a utilizar los dispositivos digitales, observamos como afirman de 9 años en adelante, aunque al principio era un uso más enfocado a juegos y a contactar con la familia. Al preguntar sobre la importancia de internet, aunque algunos afirman que no sucedería nada, otros consideran que no se enterarían de lo que sucede como por ejemplo las noticias, otros que se aburrirían y otros que no podrían comunicarse con familiares/amigos que viven lejos. Sobre los videojuegos, algunas de las personas participantes afirman que juegan a videojuegos online con amigos, aunque también se puede jugar con desconocidos.

Ante la pregunta sobre cómo han aprendido a utilizar los diferentes dispositivos, las respuestas son variadas. Algunos afirman a partir de familiares, sobre todo hermanos y hermanas más mayores, otros por sí mismos por ejemplo a partir de tutoriales y también se apunta a que en clase han aprendido sobre su uso. Creen que aparte de lo que saben hacer con las tecnologías, estaría bien aprender a hacer otras cosas como por ejemplo programar.

Aparte de aprender y pedir ayuda a familiares, las personas participantes afirman que a menudo sus padres les piden ayuda para relacionarse con las tecnologías digitales. Por ejemplo, para entrar a YouTube.

Con relación a cuando usan Internet, algunas de las participantes afirman que en alguna ocasión alguien desconocido les ha escrito por redes sociales. Por lo que respecta a contenidos inapropiados, muchos han visto cosas que hubieran preferido no ver, por ejemplo, cuando se encuentran viendo películas “pirateadas”. Al hablar de cyberbullying, a pesar de saber de qué se trata, no lo ven a menudo entre ellos.

Al entrar a hablar sobre la identidad y la privacidad, afirman que tienen los perfiles en redes sociales cerrados para poder ver contenido de otros, pero sin colgar contenido, porque sus padres no les dejan o por miedo a que pasen cosas inapropiadas. Al preguntar sobre si sus padres han colgado fotos de ellos en Internet, unos cuantos lo desconocen y otros solo cuando eran pequeños y ahora ya no. A menudo les piden permiso, aunque no siempre es así. En general, afirman no importarles que sus padres lo hagan.

Sobre la imagen que proyectas en internet, creen que es importante. Además, añaden que a menudo hay comportamientos discriminatorios, racistas y chistes y humor que no es divertido y que traspasa del entorno online. Piensan, además, que las personas no son las mismas dentro y fuera de internet y que existen personas que escriben “cosas raras” en el entorno online. En relación con los comentarios racistas, a veces pasa en grupos de los que forman parte en WhatsApp. Al preguntar sobre la huella digital, desconocen que es y aunque entienden su significado, no tienen una idea formada por lo que respecta a este aspecto.

Finalmente, al preguntar sobre sus expectativas de futuro, algunos se ven estudiando o trabajando en temas tecnológicos. En este sentido, se observa un sesgo de género con una mayor tendencia de niños hacia estas vocaciones.

Antes de finalizar la sesión, las personas participantes priorizan los derechos digitales que tienen colgados en la pizarra. Estos son acceso a dispositivos digitales e internet, acompañamiento digital, libertad de expresión en internet, redes sociales más seguras, formación y educación digital, derecho al juego online, protección y privacidad de datos personales y gestión de la huella digital.

Se observa como la protección y privacidad de datos personales es el más importante para las personas participantes, seguido del derecho al juego online, la libertad de expresión y la formación. Teniendo en cuenta la importancia que otorgan a la protección y la privacidad, creen que las redes sociales tendrían que ser diferentes, en relación con las cookies afirman que normalmente las aceptan, aunque a veces no. En general no les hacen mucho caso ni saben exactamente para qué sirven las cookies. Al terminar, se menciona la importancia de hablar sobre el grooming, un tema que por tiempo no se puede explorar más.

Adolescentes y jóvenes del Programa Prelaboral de Esmet Escola Formativa

Al inicio de la sesión se presentan las personas dinamizadoras, así como el objetivo del estudio y la dinámica. Seguidamente, las personas participantes se presentan brevemente.

Las personas participantes afirman usar mucho internet, sobre todo para las redes sociales como Instagram o TikTok, por ejemplo. Algunas de ellas afirman subir mucho contenido a sus redes sociales. En general, usan internet para escuchar música, informarse y “para ver cosas”. Además, todas las participantes tienen dispositivo móvil propio. Esto contrasta con el hecho de que la mayoría no tiene ordenador y en general no lo usa. Pocas de ellas lo usan para uso personal, pero sí lo usan en el centro de formación. Solo una persona afirma que le es más fácil usar el ordenador que el dispositivo móvil. En lo que se refiere a las tabletas, varias de ellas disponen de estas y la usan para ver videos, para jugar a juegos, pintar, escribir.

Ante la pregunta sobre cuando tuvieron su primer dispositivo móvil, entre las personas participantes la edad se encuentra entre los 8 y 14 años.

En general, consideran que internet es importante, sobre todo para saber lo que ocurre en el mundo.

Apuntan que si se diera el caso de que no hubiera internet, “*todos los jóvenes estaríamos amargados*”. Consideran que internet es un poco adictivo y que se frustran cuando no tienen el móvil. Aun así, comparten que cuando les quitan el móvil o no tienen acceso a este, hacen otras actividades como ver la tele, leer. Sin embargo, afirman que usan más el móvil durante el día a día. En general, afirman además usar mucho la aplicación de WhatsApp para hablar con la familia o amigos y que el hecho de no tenerlo les cambiaría mucho su día a día.

En relación con los usos problemáticos, vemos como algunos participantes, a pesar de tener límites en el uso de los dispositivos móviles, tienen dificultades para dejar de usarlo. Otras participantes comparten tener control parental que sirve tanto para limitar el tiempo de uso como también para regular el contenido al que acceden. Las personas participantes, además, comparten que, para desconectar del móvil, hacen deporte, baile... y otras actividades sin pantallas.

Entre las personas participantes, se observa cómo, aunque en general, afirman preferir hablar en persona con sus amistades, familiares, algunos se relacionan más en redes que en persona donde comparten contenido sobre su día.

Sobre experiencias negativas y violencias en internet, una persona participante afirma haber sido insultada mientras jugaba a videojuegos en línea. Otra participante comparte que personas desconocidas le han insultado por su físico. A raíz de estos insultos, decidió denunciar a través de la plataforma, hecho que forzó que cesaran los insultos. A raíz de estos

insultos también, decidio poner su cuenta en privado. Otras personas participantes también comparten que a partir de insultos que recibieron, pasaron su cuenta a privada. De hecho, la mayoría tienen cuentas privadas y algunas comparten cuentas con otras personas.

Ante la pregunta sobre cómo verifican la información. En primer lugar, afirman buscar más información en relación, por ejemplo, a una noticia. Comprueban que en el texto que leen no haya faltas de ortografía, así como el origen de la noticia, que la página web sea conocida, por ejemplo.

Entre los usos relacionales y de entretenimiento que hacen en internet, algunas personas también hacen compras por internet, porque es más rápido. Sin embargo, otras no se fían de comprar por internet por los riesgos de seguridad, por ejemplo, que puedan darse.

Sobre cómo han aprendido a usar los dispositivos, afirman haber aprendido solos a usar el móvil, aunque reciben formaciones sobre cómo usarlo mejor y también para usar el ordenador. También comparten ayudar a sus padres, para usar aplicaciones, para hacer compras online, cuando tienen algún problema, para introducir algún contacto en su teléfono móvil. En caso de ellas tener problemas, piden ayuda a familiares o se dirigen a tiendas de móviles.

En relación con sus cuentas y el contenido, afirman no compartir contraseñas con nadie. Algunos a raíz de experiencias negativas tras compartirlas. Sobre el contenido, en caso de contenido donde salen terceras personas, consultan con estas por si están o no de acuerdo. “Mis amigos antes de colgar fotos donde salgo yo me piden permiso”. En redes, además, todos afirman usar su nombre real.

Al preguntar sobre si alguna vez les ha salido contenido en internet que les haya generado malestar, afirman haber visto contenido por las redes que no era agradable para ellos. “En TikTok me ha aparecido contenido de terror que me gusta, pero al final era demasiado y lo quite”. Otras participantes comparten que a menudo les sale contenido sexual. Aun así, ante la duda sobre por qué algunos contenidos sí se pueden subir, una participante comparte que le borraron una foto en Instagram donde “yo salía en bikini porque decía que era menor, pero no lo era”.

La última parte de la sesión consistía en poner en un eje de poco importante a muy importante un seguido de derechos. Todos los derechos, a excepción del derecho al juego online, fueron clasificados en la parte superior de muy importante. Entre las aportaciones, cabe destacar la importancia de la verificación de la edad en redes como Instagram “porque si conozco a gente por Instagram pueda saber la edad de la persona con la que hable”. También consideran importante la moderación de contenido “que se controle más lo que se sube, que se controle quién hay detrás de la pantalla”.

Jornada de reflexión entre profesionales que trabajan con niños/as y adolescentes en situación de vulnerabilidad

Grupo 1

Se empieza la sesión presentando las dos dimensiones que se analizarán. En este caso son aquellas relativas al desarrollo y el entorno digital, y a la educación, el juego, la cultura y el ocio. El objetivo de la sesión es conocer las necesidades, retos y problemáticas específicas de la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad en relación con las dimensiones mencionadas. Además, se quieren recoger propuestas sobre cómo abordar estos retos.

Desarrollo y entorno digital

En relación con los derechos relativos al desarrollo y entorno digital, se ha recalcado la importancia del **acompañamiento a las familias** como uno de los principales puntos en los que hace falta incidir. En este sentido, se ha hablado de cómo la brecha de acceso ha mejorado en los últimos años, pero no ha ido acompañada de una mayor sensibilidad entre las familias, o de un proceso de acompañamiento hacia estas que les permita comprender el entorno digital en su globalidad y cómo se produce el desarrollo de la infancia, adolescencia y juventud en este.

En este sentido, se apunta una cierta tendencia entre las familias a culpabilizar o sobrerresponsabilizar a la infancia y juventud de los riesgos que puede correr en el entorno digital. Esto los puede llevar a optar por lógicas prohibicionistas, como, por ejemplo, la prohibición del uso de algunos dispositivos en vez de acompañar a los niños y a las niñas en sus usos de lo digital. Por este motivo se cree fundamental ofrecer formación y acompañamiento a las familias, sobre todo en relación con el buen uso de las herramientas digitales y en poder ofrecer un acompañamiento que permita ir más allá del control parental. En este sentido, algunas de las experiencias participantes relatan cómo pudieron aproximarse a las familias a través de las AFAs, las comunidades de vecinos y otras entidades, para poder ofrecerles formaciones sobre riesgos y buenos usos de las tecnologías digitales en el ámbito familiar.

Otro tema, relacionado directamente con el acompañamiento a las familias, es cómo las diferentes entidades han podido ofrecer formación a las familias a partir del acompañamiento en trámites administrativos. Se destaca que al ser esta una ayuda muy demandada puede ser una forma de acceder a población que de otra manera no haría cursos o talleres sobre el entorno digital.

En comunidades concretas como la gitana, donde la tasa de **pobreza infantil** llega al 89%, los derechos digitales están lejos de ser los óptimos. Por ejemplo, la **brecha de acceso** que en

general se considera bastante superada, entre la **población en situaciones de vulnerabilidad socioeconómica** hay aún familias que no disponen de acceso a Internet o a dispositivos digitales adecuados. Se recalca que, aunque haya población con acceso a ciertos dispositivos, estos son antiguos o de mala calidad y, por ende, no posibilitan algunos usos y aprendizajes.

También se ha hablado de las problemáticas específicas de **los niños y las niñas con discapacidad**. Se destaca que las preocupaciones de las familias con hijos e hijas con discapacidad no difieren en gran medida de las preocupaciones del resto de familias y, en general, se focalizan en el contenido no adecuado que se pueden encontrar la infancia y juventud en las redes. Sin embargo, se apunta de forma específica que los **contenidos** no son **accesibles** para estos menores, por ejemplo, que no haya una subtitulación o que esta sea hecha automáticamente con el reconocimiento de voz y no esté bien hecha, o que no haya audio-descripción. En este sentido, las entidades que se dedican a preservar los derechos de la infancia y adolescencia con discapacidades alertan de que se tiene que trabajar para empoderar a los niños y las niñas para que reclamen los mismos **derechos de acceso a los contenidos y a los dispositivos** que el resto de las personas. Así mismo, es importante hacer entender a las empresas que ofrecen estos contenidos, que para no vulnerar los derechos de las personas con discapacidad tienen que ofrecer una accesibilidad que pueda adaptarse a todo tipo de persona. Además, se reclama la importancia de ofrecer una adaptación de los contenidos en formato de texto a la lectura fácil.

Educación, cultura y ocio

En relación con los derechos relativos a la educación, la cultura y el ocio, se ha hablado de la relevancia de tener una buena **capacitación digital** en las escuelas. En los últimos años se ha detectado un déficit en muchos aspectos de la capacitación digital de las personas jóvenes, y eso puede llevar, por ejemplo, a correr un **mayor riesgo de vulneración de sus derechos de privacidad**.

En los **centros educativos** se ha incentivado el **trabajo con herramientas digitales**, pero no se ha dedicado el suficiente tiempo a impartir las competencias adecuadas para su uso seguro. Por eso hay casos en los que los menores tienen dispositivos, pero, por ejemplo, no tienen las competencias de seguridad digital suficientes como para saber ponerle una contraseña. También se han incluido en las aulas elementos de robótica cuando parte del profesorado no está capacitado para acompañar a la infancia en el uso de estos dispositivos. En este sentido, se apunta que, en general, la necesidad de recursos no está tan enfocada a dispositivos o material tecnológico (aunque la calidad de la conexión en algunos centros aún resulte una cuestión pendiente), sino más bien a la disposición de recursos para los claustros que les permitan disponer de tiempo para planificar la vertiente pedagógica de la incorporación de la tecnología en el aula, formarse y completar el currículo desde la óptica del acompañamiento digital.

En este sentido, algunas de las personas participantes apuntan a que no se debería fomentar la digitalización de las aulas sin haber dado antes un espacio para la **reflexión sobre el uso crítico de las tecnologías**. Antes de dar acceso a las herramientas digitales, se debería hacer entender al alumnado que el mundo digital no se puede separar del real, y que todo lo que pase allí tiene un efecto directo sobre la vida de las personas. Es decir, existe acuerdo entre las personas participantes respecto al hecho que debe haber presencia de tecnologías digitales en el aula, sobre todo desde el punto de vista del debate y la reflexión sobre las tecnologías en el aula. Más allá del uso de herramientas y la adquisición de competencias instrumentales, el debate se centra en la necesidad que las aulas sean espacios de apropiación tecnológica que permitan un debate sobre el modelo tecnológico, los riesgos, las potencialidades, etc., es decir que fomenten el pensamiento crítico sobre el diseño, los usos, las implicaciones, etc.

Al hablar del **entorno digital en las escuelas**, se ha recalcado que éste está atravesado por los mismos **ejes de desigualdad** que en el mundo no digital, por eso la falta de intervención en este ámbito hace que se acrecienten las desigualdades. Por ejemplo, el hecho que el alumnado gitano este segregado en unos centros educativos hace que no puedan acceder a formaciones en competencias digitales que a lo mejor se priorizan más en centros donde el nivel socioeconómico de las familias es superior. Es decir, las desigualdades entre centros educativos, y la mayor concentración de alumnado en situación de vulnerabilidad en centros con mayores dificultades o centros de alta complejidad, revierte en mayores dificultades para trabajar una aproximación a las tecnologías digitales como la que se presenta.

Por otro lado, se ha alertado que en la **educación no formal** todos los **ejes de desigualdad se agravan** debido a que hay **muy pocos recursos** económicos para hacer frente a estas desigualdades en el ámbito digital.

Finalmente, se ha reflexionado sobre el papel que tiene y que debería tener la **Inteligencia Artificial en la educación de las personas jóvenes**. En este sentido, se ha hablado de que para trabajar el impacto de esta tecnología deberían fomentarse antes que nada el pensamiento crítico y la creatividad para que, entre otras cosas, puedan distinguir entre la información real y la falsa. Ya que las generaciones más jóvenes van a crecer con el avance de la IA, se les tiene que proveer de herramientas para que pasen de ser consumidores a ser creadores, para que la puedan entender. Además, se necesita un espacio para reflexionar sobre los sesgos que tienen las IA, debido a que heredan los mismos estereotipos que la sociedad.

Propuestas

En primer lugar, para el **acompañamiento a las familias** se propone acceder a ellas a través de organizaciones o entidades como pueden ser las AFAs, las comunidades de vecinos, etc. Otra forma de acceso a ellas es a través del acompañamiento en trámites administrativos

digitales. Una vez se ha accedido a las familias se les pueden ofrecer cursos o talleres sobre el buen uso de las herramientas digitales y sobre los riesgos de las pantallas y las redes sociales. Las **formaciones de capacitación digital** a los propios niños y niñas, en las que se les enseñen todas las competencias básicas y avanzadas del ámbito digital, poniendo especialmente el foco en la seguridad y el bienestar.

Estas formaciones deberían contemplar cómo **superar las desigualdades socioeconómicas** que pueden impedir el **acceso a dispositivos o a conexión a internet**, hechos que agravan la brecha digital de los colectivos en situación de vulnerabilidad socioeconómica.

Además, se pide una **formación al alumnado previa a su acceso a las tecnologías digitales** en la cual se pueda dar espacio a la reflexión sobre el impacto del entorno digital en el resto de las esferas de la vida, y en como estos planos o entornos se afectan mutuamente.

Recursos

En la sesión se han compartido los siguientes recursos:

- Carta de Derechos Digitales, edición en lectura fácil: <https://www.aupex.org/publicaciones.php?pub=66>
- Proyecto Ola Creativa: la Red de Centros de Competencias Digitales propone una serie de talleres sobre creación de contenidos digitales, programación, impresión 3D, IA generativa, robótica y el Internet de las Cosas (IoT). https://www.aupex.org/mostrar_noticia.php?id=2445

Grupo 2

Se empieza la sesión presentando las dos dimensiones que se analizarán. En este caso son aquellas relativas a la participación y a la identidad y privacidad. La dimensión de participación recoge los siguientes derechos: el acceso a la información y la libertad de opinión y expresión, a ser escuchados y a la participación. La dimensión de identidad y privacidad incluye aquellos derechos relativos a la identidad y aquellos relativos a la privacidad y a la protección de los datos personales. El objetivo de la sesión es conocer las necesidades, retos y problemáticas específicas de la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad en relación con sus derechos relativos a la participación y a la identidad y privacidad en el entorno digital.

Participación

En relación con los derechos relativos a la participación, se apunta al dilema sobre cómo podemos asegurar que colectivos que requieren de especial protección puedan participar y expresarse libremente en el entorno digital sin que su identidad y privacidad se vea expuesta. En este sentido, se compartió el caso de la infancia y adolescencia en centros de protección de menores y su participación en consejos de adolescencia y juventud. Esta especial situación

plantea el reto sobre cómo estos pueden participar libremente y comunicarse sin que se vulneren sus propios derechos y se expongan su privacidad e identidades, las cuales son especialmente sensibles. Por eso, se apunta a la importancia del espacio/medio que se utiliza para la comunicación y a la necesidad de repensar como poder dar espacios seguros a estos colectivos para que puedan hacer efectivos sus derechos en relación con la libertad de expresión. Por lo tanto, se observa el **dilema entre la protección de la identidad y la privacidad y los derechos relativos a la participación**.

Otro aspecto importante en torno a la participación es lo relativo a la percepción de riesgos. Vemos como ciertas identidades, mujeres, identidades de género disidentes, gente con menos capital económico y sociocultural o de origen migrante, tienen una **mayor percepción de los riesgos en el entorno digital**. Esta mayor percepción de los mensajes de odio, del acoso online, supone la expulsión de ciertos colectivos de la participación en los entornos online. Por lo tanto, limita su participación y el poder estar en redes. Además, esto se agrava a menudo que la capacidad de protección ante los riesgos disminuye. Las capacidades digitales van a tener también que ver con esta capacidad económica, no solo de acceso a los dispositivos o a internet, sino también en relación con las posibilidades para tener un buen antivirus, para tener formación en competencias digitales, etc. Entre ciertos colectivos, por lo tanto, existe una percepción del riesgo y de identificación de las ciberviolencias sexuales, muy clara. En relación con todo esto, además se constata que existe un **proceso de normalización de las violencias en los espacios digitales**. Se tiene la percepción de mayor control de estas violencias, por ejemplo, bloqueando a usuarios o denunciando a comentarios. En este sentido, se minimiza el impacto y la importancia de estas violencias, ya que se tienen la percepción que no traspasan a lo físico. Aun así, estas violencias **están muy presentes en espacios necesarios para colectivos vulnerables** como son los portales de búsqueda de trabajo o de vivienda. Este hecho expulsa a estas personas de estos espacios y, por lo tanto, repercuten en sus posibilidades de desarrollo libre y de acceso igualitario a recursos. Además, estas violencias **no solo expulsan de los espacios digitales sino también repercuten en los espacios físicos**, por ejemplo, suponiendo cambios de domicilio, no asistencia a clase...

Vemos, además, que es a partir del móvil que, por ejemplo, los menores no acompañados, no solo participan del entorno digital, sino que también **desarrollan su identidad**. Lo necesitan como un pilar fundamental de su vida, por ejemplo, para mantener los lazos con el país de origen, comunicarse con familiares, etc. Ante situaciones de este calibre, es importante evitar controlar a partir de “quitar el móvil”. Este se usa como una herramienta de castigo que interfiere en su intimidad y su confort personal.

Un reto importante, como vemos en la sesión, es aquel relacionado con la **percepción diferenciada del entorno online y el analógico**. Las dos esferas son complementarias y es importante no hacer diferencias entre ambos. Este hecho además es más evidente entre las generaciones jóvenes.

La participación se ejerce a través del derecho a la libertad de opinión y expresión y a ser escuchados, por lo tanto, es necesario poner el foco en este aspecto básico. Es a través de la libertad, de tener la seguridad de que te van a escuchar y de que esta escucha va a servir para algo, que va a tener una repercusión en positivo en cuanto al tema que te perjudica o te apela, que la infancia, adolescencia y juventud pueden participar en este entorno. Por lo tanto, se deben crear **espacios seguros para asegurar esta participación**.

Identidad y Privacidad

En relación con los derechos relativos a la identidad y privacidad, el primer aspecto que se plantea es aquel en relación con la **construcción de la identidad digital** y la necesidad de protección de esta. Es importante tener en cuenta como la identidad digital es la primera presentación en público de los jóvenes. En este sentido, observamos como la identidad analógica y la digital, a pesar de estar estrechamente ligadas, todavía se perciben como diferentes. De hecho, vemos como **la protección de la privacidad que se da en el entorno analógico es muy superior que en el entorno digital**. Tal y como apuntan las personas participantes, muchos adolescentes no harían según qué acción delante de otra gente, pero sí se presentan en las redes con una identidad muy concreta (contenido sexualizado, otros contenidos de carga cultural). Por lo tanto, es importante **trabajar y reflexionar entrono a esta presentación en público**. A pesar de la sobreexposición de las identidades y de la falta de protección de la privacidad en el entorno online, la adolescencia y juventud encuentran y aprenden maneras de protegerse, por ejemplo, a partir de la comunicación mediante fotografías con texto que aparecen y desaparecen. Aun así, esta protección se aprende con el tiempo lo que significa que ya se han expuesto en múltiples ocasiones antes. Por lo tanto, es esencial el acompañamiento en este **proceso de reflexión sobre la identidad y la privacidad digital**.

La identidad digital además vemos cómo acaba funcionando como un acelerador, por ejemplo, de las relaciones sexuales, mediante prácticas de *sexting*. Esto con percepción de que los entornos digitales y analógicos no están relacionados, supone una **falta de concienciación sobre esta dimensión y los retos asociados a esta**. Por lo tanto, es importante hablar de que hay detrás de estas prácticas, educar, por ejemplo, en educación sexual. Aquí, además, se plantea un reto muy importante en el caso de chicas adolescentes tuteladas por la administración, por lo tanto, una situación de vulnerabilidad muy importante que a menudo intersecciona con experiencias de abusos sexuales en la infancia. En este colectivo, se producen muchos casos de prostitución infantil y la situación de la identidad digital tiene un papel muy importante a la hora de acelerar estos procesos y que cada vez a una edad más temprana se esté produciendo esta prostitución infantil. Se trata de una realidad de los centros de protección muy difícil de abordar porque todavía es un secreto y no se habla sobre ello. Hay una dificultad muy grande también por parte de los profesionales para poder asumir que puede ser una realidad.

En general, al hablar de esta dimensión, se apunta al hecho de que existe un **gran desconocimiento en torno a los riesgos relacionados con la identidad y la privacidad en el entorno digital**. Este desconocimiento no es solo por parte de los jóvenes sino también por parte de sus familias. En este sentido, existe protección, pero **se desconoce la normativa aplicable**.

Al hilo de cómo se protegen los adolescentes y jóvenes en internet, vemos que estos tienden a tener perfiles privados, solo el 20% de los perfiles son públicos. Aun así, aquí surge la problemática sobre quién aceptan en sus redes sociales, qué tipo de filtro aplican. Aquí vemos como no hay tanto control sobre cuáles son finalmente sus seguidores. De hecho, el máximo de precaución que aplican es el hecho de tener o no amigos en común, por lo tanto, se da un efecto bolo de nieve. Esto hace necesaria la **corresponsabilidad en las redes de amistades**.

El **grooming es otro aspecto que preocupa a los profesionales**, aun así, aquí el reto se encuentra en el hecho que los jóvenes, a pesar de conocer el tema y los riesgos asociados a él creen que es ajeno a su realidad. Por lo tanto, para neutralizar o minimizar este riesgo, es necesario trabajar con la adolescencia el ser conscientes de este riesgo de manera activa. Este reto se encuentra ante los espacios de videojuegos donde se relacionan muy a menudo con desconocidos.

Los diferentes retos en esta dimensión ponen de relieve la necesidad de disponer de **sistemas eficaces de verificación de la identidad y sobre todo de la edad**, ya que además cada vez más se están dando nuevas formas de extorsión que ejercen un mayor control sobre las personas. Esto requiere de trabajar el empoderamiento frente estas amenazas.

Como conclusión final, se apunta a la necesidad de plantearnos las cuestiones de las diferentes dimensiones no solo en los colectivos en vulnerabilidad, sino que deberían generalizarse para ser abordadas.

Propuestas

En primer lugar, se refuerza la necesidad de promover la **precaución que se aplica al entorno analógico también en el digital**. Así como reforzar los **sistemas de verificación** de la edad. En segundo lugar, se debe dar importancia a los **recursos pedagógicos en los centros educativos** para abordar y poder intervenir en las problemáticas con las que se encuentran. Recursos enfocados no solo acerca del uso que se hace de los dispositivos digitales, sino también sobre el concepto de identidad digital.

En tercer lugar, se constata la necesidad de **incorporar la perspectiva digital tecnológica** en todos los proyectos de una manera transversal, que no sean proyectos específicos sobre brechas digitales, sino que tengamos ya ésta mirada de todo lo que estamos viendo, no todos los problemas, los riesgos y que se incorpore de una manera. En general, por lo tanto, se debe aplicar esta visión transversal e interseccional.

En cuarto lugar, surge el dilema sobre qué espacios usamos para comunicarnos desde las entidades, organizaciones, administraciones, con la adolescencia y juventud. Como podemos restringir a estos de participar en redes sociales si nos comunicamos con ellos a partir de este canal. Aquí, por lo tanto, es necesaria una reflexión sobre cómo y de qué manera nos relacionamos con ellos. Pensar, por ejemplo, en abrir nuevos espacios dirigidos a estos colectivos.

En quinto lugar, se recuerda el papel que juega **la privatización del entorno digital**, como este responde a unos intereses económicos concretos dirigidos por las BigTech y como esto influye sobre las posibilidades que tenemos en este entorno. En este sentido, es necesario buscar herramientas para protegernos y sobre todo a los más jóvenes.

También es importante el **autocuidado y la higiene y bienestar digital**, trabajar nuestra huella digital, cuidar no solo nuestra información, sino la información de los demás, así como cuidar nuestros dispositivos. Crear redes de apoyo y recursos accesibles para adolescentes que entrenen problemas relacionados con su identidad y privacidad en línea.

Teniendo en cuenta la importancia del papel de los más jóvenes, se remarca **la necesidad de escuchar a estos en la toma de decisiones, leyes, políticas**. Preguntar sobre el uso de las tecnologías a ellos.

La percepción de las propuestas va en la línea de la **educación, la concienciación y divulgación**, no solo dirigida a la infancia, adolescencia y juventud, sino también a las familias, docentes, profesionales que trabajan con esta. **Fomentar en general a la responsabilidad digital**.

Recursos

En la sesión sobre participación e identidad y privacidad se han compartido los siguientes recursos:

- Campaña '#SayNo' para ayudar a prevenir el acoso e informar del auge de la extorsión sexual en Internet: <https://www.youtube.com/watch?v= whpii1co1g>
- Guía sobre ciberviolencias sexuales, como material para trabajar y reflexionar con adolescentes: <https://www.accem.es/wp-content/uploads/2023/01/0Accem-Guia-de-prevenci%C2%A2n-de-ciberviolencias-sexuales-comprimido.pdf>
- Documento acerca del sexting y el sexpreading (en catalán): <https://candela.cat/wp-content/uploads/2020/05/Sexpreading-article-I.pdf>
- Proyecto Ciberresponsales: <https://www.ciberresponsales.org/>
- Recurso para conocer la seguridad de las contraseñas: <https://password.kaspersky.com/es/>
- Recursos Didácticos del Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE): <https://www.incibe.es/menores/educadores/materiales-didacticos>

 **FUNDACIÓ
FERRER i GUÀRDIA**