

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



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

Noviembre 2023

Realización

Fundació Ferrer i Guàrdia

Sandra Gómez Marín

Coordinadora de proyectos

Aida Mestres Ràfols

Coordinadora de proyectos

Maria Padró-Solanet Casajuana

Técnica de investigación

Queralt Tornafoch Chirveches

Técnica de investigación

Con el apoyo de:



**Ajuntament
de Barcelona**

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
Objetivos de la investigación	5
Metodología	7
MARCO TEÓRICO / APROXIMACIÓN TEÓRICA	11
Los derechos de la infancia y la adolescencia	11
Los derechos de la infancia y la adolescencia en el ámbito digital	16
RADIOGRAFIANDO LOS DERECHOS DE LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA EN EL ÁMBITO DIGITAL EN ESPAÑA	29
Propuesta analítica de dimensiones	29
Los derechos de la infancia y la adolescencia en el ámbito digital. Estado de la cuestión	31
La construcción de la ciudadanía digital desde la perspectiva de la infancia y la adolescencia	60
Amenazas, retos y oportunidades en la difusión, promoción y defensa de los derechos de la infancia y la adolescencia y juventud en el ámbito digital	68
Experiencias de éxito	73
CONCLUSIONES Y ORIENTACIONES	80
Orientaciones	80
BIBLIOGRAFÍA	83
ANEXOS	87
ANEXO A: GUION GRUPOS FOCALES	87
ANEXO B: RELATORÍA GRUPOS FOCALES	89
ANEXO C: INFOGRAFÍAS	113



INTRODUCCIÓN

Los procesos de transformación digital implican innegables oportunidades, pero también conllevan riesgos que apelan de forma directa a la democracia. La mirada sobre el impacto de las tecnologías digitales en relación con los derechos humanos y, en especial, en relación con los derechos de la infancia, la adolescencia y la juventud, resulta imprescindible para que estos procesos de digitalización no menoscaben los derechos humanos y agraven las situaciones de desigualdad. La digitalización ha de servir para reforzar a la ciudadanía y la calidad democrática, no puede ser un elemento más para aumentar las desigualdades.

Es imperativo señalar que, a pesar de la naturaleza digital de este ámbito, los derechos en juego no difieren sustancialmente de aquellos presentes en otros contextos. Un adolescente que interactúa en redes sociales, por ejemplo, enfrenta situaciones de violencia y desigualdad que impactan en su capacidad para expresar opiniones, dependiendo de factores como el género, orientación o cultura. La difusión no autorizada de su imagen, asimismo, constituye una vulneración de su derecho a la privacidad y al honor.

En consecuencia, los derechos digitales no son sino extensiones de los derechos fundamentales, aplicados a un ámbito en el que las personas interactúan, se desarrollan y viven. Este entorno digital, profundamente imbricado en nuestra experiencia individual y colectiva, plantea desafíos únicos debido a sus características globales y al proceso de privatización. La dificultad inherente a su regulación lo convierte en un terreno propenso a la potencial vulneración de los derechos.

Por ende, tomando en consideración la necesidad imperativa que los derechos se adapten al nuevo contexto digital, especialmente teniendo en cuenta que conmemoramos el centenario de la Declaración de Ginebra sobre los derechos de la infancia este 2024, es esencial centrar nuestra atención en este entorno, promoviendo iniciativas que defiendan los derechos de las personas, con especial énfasis en colectivos como la infancia, adolescencia y juventud. La investigación aspira a generar conocimiento crítico que sirva como base para el diseño e implementación de estrategias y políticas encaminadas a salvaguardar los derechos fundamentales en el entorno digital.

Objetivos de la investigación

El propósito fundamental de esta investigación es examinar el estado actual de los **derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el contexto digital en España**. A través de este proyecto, que da continuidad a otras investigaciones realizadas por la Fundación Ferrer Guardia¹, buscamos identificar, examinar y sistematizar los derechos inherentes a estos

¹ "Robotics" (Fundació Ferrer i Guàrdia, 2020a)

"Brechas digitales y educación" (Fundació Ferrer i Guàrdia, 2020b)

"La brecha digital en las personas atendidas por las entidades sociales" (Fundació Ferrer i Guàrdia a, 2020c; estudi realitzat per encàrrec de la Taula del Tercer Sector Social de Catalunya)

grupos demográficos en el entorno digital. La finalidad última es fomentar estos derechos, así como orientar las políticas e iniciativas públicas y privadas que se articulen en este sentido.

En particular, en el presente estudio nos proponemos realizar una radiografía detallada de los derechos en el entorno digital. Este enfoque no solo implica la identificación de los impactos que la transformación digital tiene en la promoción y protección de estos derechos, sino también la visualización de las complejas interconexiones entre ellos. Se pretende examinar cómo estos derechos se relacionan con las desigualdades sociodigitales, identificar los retos más relevantes, las posibles vulneraciones que se están produciendo y orientar las políticas públicas para la promoción y la garantía de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en todas las esferas.



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

- **¿Qué son y cuáles son los derechos digitales de la infancia, adolescencia y juventud?**

“La brecha digital en los colectivos de personas mayores” (Fundació Ferrer i Guàrdia, 2021a)

“Acompaña_TIC. Estrategias de Acompañamiento para Superar la Brecha Digital más allá del COVID” (Fundació Ferrer i Guàrdia, 2021b)

“Drets Digitals d’Infants i Adolescents a Catalunya. Projecte en el marc de la Carta catalana per als drets i les responsabilitats digitals (Fundació Ferrer i Guàrdia, 2022a; estudi realitzat per encàrrec de la Direcció General de Societat Digital. Generalitat de Catalunya)

“Encuesta Brecha Digital en España 2022” (Fundació Ferrer i Guàrdia, 2022b)

“ParticipaTIC. Estratègies de capacitatíó digital des de la participació i la inclusió digital entre col·lectius d’infants i adolescents” (Fundació Ferrer i Guàrdia, 2022c)

Resulta necesario reflexionar sobre las implicaciones del concepto “derechos digitales” en tanto que este remite a la existencia de una frontera entre lo *online* y lo *offline*. Tal y como es posible comprobar a lo largo del estudio, se hace referencia a los derechos en el entorno digital y no a los derechos digitales, con el objetivo de plasmar la inexistencia de una frontera entre estos espacios.

- **¿Qué implicaciones tienen las desigualdades sociodigitales sobre estos derechos? ¿Cómo se construye la ciudadanía digital?**

Se analiza la incidencia de las desigualdades sociodigitales y se recoge la perspectiva de adolescentes y jóvenes sobre sus propios derechos en el entorno digital.

- **¿Cuál es el estado de la cuestión en España? ¿Existen diferencias entre colectivos?**

Para analizar el estado de la cuestión de los derechos de infancia, adolescencia y juventud en el entorno digital, se han propuesto 4 grandes dimensiones de derechos para analizar los elementos clave en torno a su provisión, protección y potencial vulneración.

- **¿Cuáles son los principales retos? ¿Qué estrategias se deberían desarrollar?**

A través de los resultados analizamos las amenazas y retos en la difusión, promoción y defensa de los derechos de la infancia y adolescencia en el ámbito digital. Y, 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 ha basado en una metodología principalmente cualitativa 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 tres tipos: análisis documental, grupos de debate (tanto con agentes expertos de todo el territorio estatal como con adolescentes y jóvenes), y prospección de experiencias de éxito promotoras de los derechos 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

El análisis documental ha permitido generar un marco teórico sobre el que asentar la investigación. Se ha nutrido a partir de la recopilación y análisis de un corpus documental 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

La segunda fase del trabajo de campo se ha centrado en la realización de grupos focales o de discusión con personas expertas del ámbito académico o vinculadas a proyectos y experiencias de inclusión digital y/o participación infantil, adolescente y/o juvenil. A través de esta metodología se ha buscado hacer partícipes de la investigación a las personas protagonistas del fenómeno, así como recoger en profundidad las vivencias, percepciones y debates de las mismas. Se han realizado grupos de discusión con diferentes perfiles:

- 1 **Grupos con profesionales:** 5 grupos realizados con profesionales expertos y expertas en cuestiones relativas a los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el entorno digital. Las personas expertas provienen tanto del ámbito académico como del Tercer Sector, aportando una amplia diversidad de perspectivas. Los grupos de discusión se han enfocado a distintas temáticas, realizando un espacio de debate focalizado para cada una de las cuatro dimensiones tratadas, así como un grupo específico para la ciudad de Barcelona.

Las entidades participantes han sido las siguientes:

- Accem
- ARGET
- Arsgames
- Artefinal Studio
- Canòdrom
- Ciberresponsales/Plataforma infancia
- Colectic
- Comisión de menores Asociación Profesional Española de la Privacidad (APEP)
- DonesTech
- ECOM

- Fundación Diagrama
- Fundesplai
- GREM
- UAB / Esbrina
- UCM / Centro de internet segura
- Unicef
- Universidad de Sevilla
- Universitat de València
- Xnet

- 2 **Grupos con jóvenes:** 3 grupos realizados con personas jóvenes, en los cuales se han tratado las distintas dimensiones de los derechos, así como propuesto demandas en relación a los derechos y vulneraciones percibidas.

Las instituciones y entidades participantes han sido las siguientes:

- CEPIA (Consejo Estatal de Participación de la Infancia y de la Adolescencia)
- Plataforma de Infancia – Ciberresponsales
- CNIAC (Consell Nacional dels Infants i Adolescents de Catalunya)

El guion de los grupos ha sido semiestructurado (ver [Anexo A](#)), con grandes bloques de preguntas y dinámicas sugeridas, pero adaptadas según el desarrollo de la sesión. En cuanto al formato, los grupos se han realizado telemáticamente a través de videollamada para facilitar la participación de personas alejadas territorialmente. Para las dinámicas propuestas se han usado como apoyo para la dinamización las plataformas digitales Mentimeter y Padlet. La duración ha sido de aproximadamente de 2h por grupo, y en cada uno han participado entre 4 y 10 personas informantes.

Prospección de experiencias

Se ha realizado una prospección de experiencias nacionales e internacionales que tratan, desde diferentes perspectivas de intervención e investigación, los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el entorno digital. Posteriormente, se han seleccionado algunas de estas experiencias, siguiendo criterios de heterogeneidad y relevancia, con el objetivo de mostrar una panorámica de las distintas estrategias para la promoción de los derechos digitales.

En el **ámbito estatal**, se han destacado las siguientes experiencias participantes:

- 1) Canòdrom, Ateneu d'innovació digital i democràtica
- 2) Colectic
- 3) Lafede.cat
- 4) aFFaC

En el **àmbito internacional**, se han destacado cuatro experiencias de diferentes partes del mundo:

- 1) Digital Futures Commission (5 Rights Foundation) - Reino Unido
- 2) Paradigm Initiative (PI) – diferentes países del continente africano
- 3) JAAKLAK - diferentes países de Latinoamérica
- 4) Fondation Botnar – diferentes países

MARCO TEÓRICO / APROXIMACIÓN TEÓRICA

Los derechos de la infancia y la adolescencia

Tras más de tres décadas de la ratificación de la Convención sobre los Derechos del Niño, resulta evidente que esta constituye el marco referencial clave para la promoción y protección de los derechos de la infancia y la adolescencia en el mundo. Como veremos en las siguientes páginas, esta ha sido fundamental para que se produzca un cambio de paradigma en la consideración jurídica de la infancia y la adolescencia, en tanto que infantes y adolescentes dejan de ser considerados desde una óptica de protección para ser considerados sujetos titulares de derechos que han de ser empoderados/as en los mismos.

Sin embargo, también resulta pertinente apreciar que siguen existiendo retos importantes en relación con la provisión y protección de los derechos de la infancia y la adolescencia. En este sentido, y como se podrá observar a continuación, nos encontramos ante el reto de adaptar los marcos referenciales y normativos a los principales retos de la actualidad para abordar las formas en que estos retos afectan a la infancia y la adolescencia. En este sentido, estamos haciendo referencia a los retos derivados de los procesos de transformación digital de nuestras sociedades; los retos derivados de la emergencia climática; las realidades de la infancia migrada y refugiada; los retos relativos a la violencia en la infancia; los retos relativos a la educación, etc.

A continuación, se recoge una aproximación a los principales marcos normativos, internacionales y estatales, sobre los que se basa y articula la provisión y protección de los derechos de la infancia y la adolescencia.

Normativa internacional

La Declaración de Ginebra y la Convención sobre los Derechos del Niño constituyen el marco principal de referencia sobre el que se articula el reconocimiento, provisión y protección de los derechos de la infancia y la adolescencia.

La Declaración de Ginebra

Eglantyne Jebb (1876 – 1928) redactó en 1923 la primera Declaración de los Derechos del Niño, conocida también como la **Declaración de Ginebra**. La Sociedad de Naciones adoptó la Declaración de Ginebra en 1924 y la ratificó en 1934.

Cuando el texto de la Declaración fue depositado en los archivos de la República y Cantón de Ginebra el 28 de febrero de 1921, se dijo: “Sin duda, esta declaración no es un instrumento diplomático; no compromete a los gobiernos ni a los estados. Es un acto de fe. Expresa una

esperanza. Quiere unir en un mismo pensamiento, en una sola confianza, a los hombres y mujeres de todas las naciones” (Bofill i Cots, 1999).

Una vez constituida la ONU en 1945, su Consejo Económico y Social “recomendaría retomar la Declaración y actuar en favor de la infancia” (Tiana Ferrer, 2008).

En 1948 la Asamblea General de las Naciones Unidas proclama la **Declaración Universal de los Derechos Humanos**. Aunque todos los artículos contemplarían, como es evidente, a la infancia, cabe destacar que las referencias más explícitas se dan en los artículos 25 y 26. A modo de desarrollo de esta Declaración, la Asamblea General de las Naciones Unidas, en su resolución 1386 (XIV), de 20 de noviembre de 1959, aprobó la **Declaración de los Derechos del Niño**. Aunque su aprobación se produjo por unanimidad, la aplicación del texto no resultaba obligatoria por parte de los estados, por lo que sus efectos fueron limitados.

“La humanidad debe al niño lo mejor que puede darle” (Preámbulo de la Declaración de los Derechos del Niño aprobada por unanimidad en la Asamblea General de la ONU)

Los diez principios que conformaban la Declaración eran el resultado de la concreción de los derechos humanos aprobados en 1948 a la infancia. Los movimientos en defensa de la protección de los derechos de la infancia continuaron trabajando por alcanzar un acuerdo con una verdadera capacidad de influencia sobre las políticas de los estados hasta la redacción y negociación de la Convención sobre los Derechos del Niño.

La Convención sobre los Derechos del Niño

El 20 de noviembre de 1989 se adopta y se abre a la firma y ratificación por la Asamblea General de las Naciones Unidas en su resolución 44/25, la Convención sobre los Derechos del Niño, que entró en vigor el 2 de septiembre de 1990.

Tras ser firmada y aceptada en 1990 por 20 países, entre ellos España, actualmente la Convención ha sido aceptada por todos los países del mundo, a excepción de Estados Unidos.

Los 54 artículos que componen la Convención reconocen que infantes y adolescentes (personas menores de 18 años) son “individuos con derecho de pleno desarrollo físico, mental y social, y con derecho a expresar libremente sus opiniones. Además, la Convención es también un modelo para la salud, la supervivencia y el progreso de toda la sociedad humana” (Unicef Comité Español, 2015).

La ratificación por parte de España de esta Convención, así como de cualquier otro tratado internacional, implica la incorporación como normas internas obligatorias con rango de ley. Así pues, los derechos que se reconocen en la Convención son vinculantes y obligatorios y deben ser respetados y cumplidos por todos, especialmente por los poderes públicos.

El hecho que la Convención considere a la infancia y adolescencia como sujetos de pleno derecho implica una transformación del planteamiento o enfoque tradicional por el que se había considerado a la infancia y la adolescencia como objeto de protección, es decir, como personas receptoras pasivas del cuidado por parte de las personas adultas. Al dejar de

entender a la infancia y adolescencia como “proyectos de futuras personas adultas” y entenderlas como sujetos de derecho, se les reconoce como protagonistas activos de las decisiones que afectan a sus vidas, lo que, a su vez, implica la necesidad de tomar en consideración sus percepciones, puntos de vista, opiniones, demandas, etc.

En este sentido, la Convención obliga a un cambio en el modelo de protección de la infancia, de forma que se inicia un proceso por el que las decisiones y actuaciones dirigidas a proteger a la infancia deben contar con esta.

De entre los derechos que reconoce la Convención, resulta conveniente destacar aquellos que el Comité de Derechos del Niño (órgano creado por la Convención que vigila y supervisa que los Estados respeten y garanticen estos derechos) ha proclamado como los principios rectores que deben orientar la aplicación e interpretación del resto de derechos:

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

El Estado es responsable de dar a conocer la Convención y explicar su significado, lo que implica que infantes y adolescentes tienen derecho a estar informados/as y conocer sus derechos. Así pues, la Convención debe difundirse y explicarse de forma comprensible para todas las personas. En este sentido, resulta interesante destacar iniciativas como la de la Plataforma de Infancia, que ha adaptado la Convención sobre los Derechos del Niño tomando en consideración diferentes tramos de edad.

- Convención sobre los Derechos del Niño adaptada a [6-8 años](#)
- Convención sobre los Derechos del Niño adaptada a [9-12 años](#)
- Convención sobre los Derechos del Niño adaptada a [13-17 años](#)
- Convención sobre los Derechos del Niño – [Texto original](#)

Otros Tratados internacionales

En el ámbito internacional, además de la Convención sobre los Derechos del Niño que, como hemos visto, constituye el marco referencial universal, es necesario tener presente la existencia de diversos tratados internacionales ratificados por España sobre cuestiones sectoriales que afectan a la infancia y la adolescencia, como, por ejemplo, el trabajo infantil, la trata y explotación sexual, la adopción internacional, etc.

Asimismo, cabe destacar la normativa comunitaria que, dada la condición de Estado miembro de la UE y del Consejo de Europa, son aplicables en España. Se trata de todas aquellas Resoluciones y Recomendaciones de estos organismos internacionales que orientan la aplicación de los derechos de la infancia y la adolescencia en España.

La Estrategia de la UE sobre los Derechos del Niño y la Garantía Infantil Europea

La **Estrategia de la UE sobre los Derechos del Niño y la Garantía Infantil Europea** son dos iniciativas de la Comisión Europea para mejorar la protección a la infancia, contribuir al respeto de sus derechos y otorgarles centralidad en la elaboración de las políticas de la UE.

Estas iniciativas se han desarrollado a partir de amplias consultas con la ciudadanía, entre las que cabe destacar la participación de más de 10.000 niños y niñas.

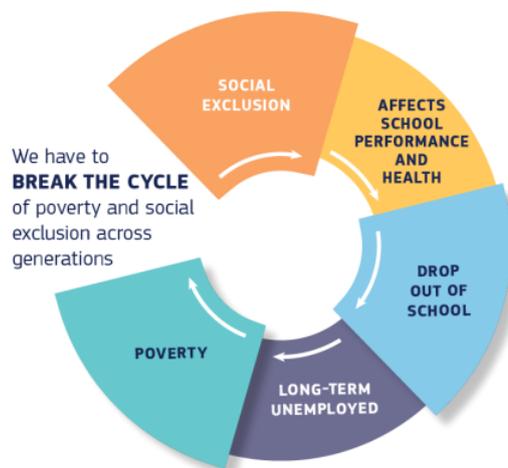
“Todos los niños de Europa y del mundo deberían disfrutar de los mismos derechos y vivir libres de discriminación e intimidación de cualquier tipo” (Estrategia de la UE sobre los Derechos del Niño)

La Estrategia recoge acciones concretas para proteger, promover y hacer realidad los derechos de la infancia. Con este objetivo, la Estrategia se divide en 6 áreas temáticas:

- 1 Participación infantil en la vida política y democrática.
- 2 Inclusión socioeconómica, salud y educación.
- 3 Combatir la violencia contra la infancia y garantizar su protección.
- 4 Justicia adaptada a la infancia.
- 5 Sociedad digital y de la información.
- 6 La dimensión global.

La **Garantía Infantil Europea** tiene por objetivo romper el círculo de reproducción de las desigualdades sociales entre generaciones, a través de proporcionar orientación y recursos para que los Estados miembros ofrezcan apoyo a los infantes, adolescentes y jóvenes menores de 18 años en riesgo de pobreza o exclusión social.

Ilustración 1. Infografía sobre el círculo de reproducción de las desigualdades a través de las generaciones



Fuente: Comisión Europea

La Garantía infantil europea, por tanto, pone en práctica el principio 11 del Pilar Europeo de Derechos Sociales sobre el cuidado y apoyo a la infancia.

Es interesante destacar la existencia de una versión de la [Estrategia de la UE sobre los Derechos de la Infancia adaptada a niños y niñas](#).

Normativa estatal

Al hacer referencia al marco jurídico constitucional de los derechos de la infancia en España, cabe destacar que este se configura a través del artículo 39, relativo a la protección de la familia, de la Constitución, en su Capítulo tercero, relativo a los “principios rectores de la política social y económica”. Tal y como manifiesta Cardona, la ubicación indica una visión tutelar de la infancia y que responde al periodo anterior a la Convención de los Derechos del Niño. En este sentido, sobre el principal marco regulador, es posible establecer que “la Constitución, como el conjunto del ordenamiento jurídico español anterior a la misma, está basada en una visión «protectora», es decir, «tutelar», de la infancia” (Cardona, 2020).

Tras la adopción de la Convención de los Derechos del niño, se inicia un proceso de progresivo cambio en los modelos sobre la infancia y adolescencia que se traduce en un desarrollo legislativo dirigido a garantizar, promover y defender los derechos de la infancia y la adolescencia y que empieza a modificar también esta visión tutelar que se ha expuesto.

Un ejemplo de este desarrollo podría ser la [Ley orgánica 5/2000, de 12 de enero, reguladora de la responsabilidad penal de los menores](#), que incorpora el paradigma de la Convención en el ámbito de la responsabilidad penal. Sin embargo, es necesario destacar que las posteriores modificaciones de dicha ley han reducido esta capacidad transformadora.

Por otra parte, 20 años después de la aprobación de la Ley Orgánica 1/1996 de Protección jurídica del menor, y tras diversos dictámenes del Comité de Derechos del Niño que mostraban limitaciones importantes en la regulación jurídica de los derechos, la [Ley 26/2015, de 28 de julio, de Protección a la Infancia y la Adolescencia](#) y la [Ley orgánica 8/2015, de 28 de julio, de modificación del sistema de protección a la infancia y la adolescencia](#) introducen cambios que inciden sobre los derechos fundamentales reconocidos en los artículos 14, 15, 16, 17 y 24 de la Constitución española y establecen un marco jurídico de carácter estatal, acorde con la condición de la infancia y la adolescencia como sujetos de derechos a los que se les reconoce una capacidad progresiva para ejercerlos.

Además, la [Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y la adolescencia frente a la violencia](#), refuerza los derechos fundamentales de la infancia y la adolescencia: a la integridad física, psíquica, psicológica y moral, frente a cualquier forma de violencia, asegurando el libre desarrollo de su personalidad y estableciendo las medidas de protección integral y multidisciplinar que incluyan la sensibilización, la prevención, la detección precoz, la protección y la reparación del daño en todos los ámbitos en los que se desarrolle su vida (Observatorio de la Infancia, 2023).

En esta misma línea, resulta interesante destacar que dando cumplimiento a lo establecido en la L.O. 8/2021, de 4 de junio, por Orden Ministerial DSA/1009/2021, de 22 de septiembre, se crea el Consejo Estatal de Participación de la Infancia y la Adolescencia. Esto, además, responde a la [Observación General N°12, de 20 de julio de 2009, del Comité de los Derechos del Niño](#), relativa al derecho de la infancia a ser escuchada y a que se garanticen las condiciones básicas para que el derecho a la participación sea efectivo.

Por otra parte, también se contribuye a la concreción del concepto jurídico indeterminado “interés superior del menor” al incorporar, por una parte, la jurisprudencia del Tribunal Supremo y, por otra parte, los criterios de la [Observación General N°14, de 29 de mayo de 2013, del Comité de los Derechos del Niño](#) relativa al derecho del niño a que su interés superior sea una consideración primordial. Así se establece que “a efectos de la interpretación y aplicación en cada caso del interés superior del menor, se tendrán en cuenta los siguientes criterios generales: la satisfacción de las necesidades básicas del menor; la consideración de sus deseos, sentimientos y opiniones; o la conveniencia de que su vida y desarrollo tenga lugar en un entorno familiar adecuado y libre de violencia”.

Sin embargo, y pese al desarrollo legislativo que se ha producido en las últimas décadas, es necesario destacar que “no basta con aprobar leyes para que se respeten los derechos de los niños y niñas. Es importante llevar a cabo políticas, elaborar estrategias, poner recursos y llevar a cabo acciones de sensibilización y formación a fin de que el cambio de paradigma no sea solo legislativo, sino real y práctico” (Cardona, 2020).

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

A continuación, se presentan leyes, convenios, reglamentos, etc. que tienen aplicabilidad en materia de derechos de la infancia y la adolescencia en el ámbito digital. Aunque las primeras regulaciones que abordan explícitamente la temática empiezan a aparecer la primera década de los 2000, se debe tomar en consideración que, de la misma manera que no existe una frontera entre los derechos y los derechos en el ámbito digital, hay que interpretar la normativa no expresamente formulada en relación con el entorno digital también en relación con el contexto digital.

Normativa internacional

La Observación General N°25

Como se ha podido observar, la Convención sobre los Derechos del Niño constituye el principal marco referencial en torno a los derechos de la infancia y la adolescencia. Cabe destacar que este constituye un documento “vivo” en tanto que se actualiza periódicamente por medio de *Observaciones Generales* que acuerdan los estados parte y que tratan temas de actualidad que, en su día, no fueron recogidos en el texto original de 1989.

Los procesos de transformación digital que se están produciendo en las últimas décadas han hecho necesaria la actualización de la Convención a través de la *Observación General N° 25* que recoge los derechos de la infancia en el entorno digital y considera que la protección de niños, niñas y adolescentes en el entorno digital es fundamental.

“La Observación General N°25 es una oportunidad apasionante para hacer realidad la afirmación de que los derechos se aplican tanto en línea como fuera de línea.” (Sonia Livingstone)

La *Observación General N° 25*, publicada el 2 de marzo de 2021, es fruto de un proceso de consultas desarrollado durante 3 años en el que participaron los gobiernos de 40 países, cientos de organizaciones y empresas, 50 expertos/as de 28 países y que contó con la participación de más de 700 niños/as y adolescentes.

Según Sonia Livingstone, en relación con el entorno digital, la *Observación General N°25* “es un punto de inflexión (...) Aclara lo que significa el entorno digital para los derechos y libertades civiles de la infancia, sus derechos a la privacidad, la no discriminación, la protección, el juego y más. También explica por qué los Estados y otros responsables deben actuar, dentro de los límites de 10.700 palabras, cómo deben actuar (Livingstone, 2021).

En este sentido, es necesario tomar en consideración que los Estados son responsables de las disposiciones de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño y han de informar de forma periódica sobre la forma en que cumplen con estas obligaciones y que la *Observación General* es un “documento autorizado que establece cómo los Estados deben interpretar e implementar la CDN (en este caso, en relación con el entorno digital) [por tanto] al igual que la propia Convención, una *Observación General* debe aplicarse en las naciones más ricas y más pobres, en los gobiernos de todas las tendencias políticas y para todos los niños, cualesquiera que sean sus capacidades o circunstancias” (Livingstone, 2021).

Además, cabe destacar la importancia de la *Observación General 25 del Comité de los derechos del niño* respecto a los principios básicos que rigen los derechos de la infancia y la adolescencia en el entorno digital, en tanto que establece 4 principios fundamentales respecto a los derechos reconocidos por la Convención de los Derechos del niño en el entorno digital (*Observación general núm. 25* relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital, Comité de los derechos del niño, Naciones Unidas, 2021)

“8. Los cuatro principios descritos a continuación proporcionan una lente a través de la que debe considerarse el ejercicio de todos los demás derechos previstos en la Convención. Deben servir de guía a la hora de determinar las medidas necesarias para garantizar la efectividad de los derechos de los niños en relación con el entorno digital.

A. No discriminación

9. El derecho a la no discriminación exige que los Estados parte se aseguren de que todos los niños tengan acceso equitativo y efectivo al entorno digital de manera beneficiosa para ellos. Los Estados parte deben adoptar todas las medidas necesarias para evitar la exclusión digital. Esto incluye proporcionar acceso gratuito y seguro a los niños en lugares públicos específicos e invertir en políticas y programas que apoyen el acceso asequible de todos los niños a las tecnologías digitales y su utilización informada en los entornos educativos, las comunidades y los hogares.

10. Los niños pueden sufrir discriminación si son excluidos del uso de las tecnologías y los servicios digitales o si reciben comunicaciones que transmiten odio o un trato injusto cuando utilizan esas tecnologías. Otras formas de discriminación pueden surgir cuando los procesos automatizados que dan lugar al filtrado de información, la elaboración de perfiles o la adopción de decisiones se basan en datos sesgados, parciales o injustamente obtenidos sobre un niño.

11. El Comité exhorta a los Estados partes a que adopten medidas proactivas para prevenir la discriminación por motivos de sexo, discapacidad, situación socioeconómica, origen étnico o nacional, idioma o cualquier otro motivo, así como la discriminación contra los niños pertenecientes a minorías y los niños indígenas, los niños solicitantes de asilo, refugiados y migrantes, aquellos con orientación sexual lesbiana, gay, bisexual, transexual e intersexual, los que son víctimas y supervivientes de la trata o la explotación sexual, los que están acogidos en modalidades alternativas de cuidado, los privados de libertad y los que se encuentran en otras situaciones de vulnerabilidad. Se necesitarán medidas específicas para cerrar la brecha digital relacionada con el género en el caso de las niñas y para garantizar que se preste especial atención al acceso, la alfabetización digital, la privacidad y la seguridad en línea.

B. Interés superior del niño

12. El interés superior del niño es un concepto dinámico que debe evaluarse adecuadamente en cada contexto. El entorno digital no fue diseñado en un principio para los niños y, sin embargo, desempeña un papel importante en su vida. Los Estados parte deben cerciorarse de que, en todas las actuaciones relativas al suministro, la regulación, el diseño, la gestión y la utilización del entorno digital, el interés superior de todos los niños sea una consideración primordial.

13. En esas actividades, los Estados parte deben recabar la participación de los órganos nacionales y locales encargados de vigilar que se hagan efectivos los derechos de los niños. Al considerar el interés superior del niño, deben tener en cuenta todos los derechos de los niños, incluidos su derecho a buscar, recibir y difundir información, a recibir protección contra todo daño y a que sus opiniones se tengan debidamente en cuenta, y deben asimismo garantizar la transparencia en lo tocante a la evaluación del interés superior del niño y a los criterios aplicados al respecto.

C. Derecho a la vida, a la supervivencia y al desarrollo

14. Las oportunidades que ofrece el entorno digital desempeñan un papel cada vez más decisivo en el desarrollo de los niños y pueden ser fundamentales para su vida y su supervivencia, especialmente en situaciones de crisis. Los Estados parte deben adoptar todas las medidas apropiadas para proteger a los niños frente a todo lo que constituya una amenaza para su derecho a la vida, la supervivencia y el desarrollo. Los riesgos relacionados con los contenidos, los contactos, las conductas y los contratos en ese ámbito abarcan, entre otras cosas, los contenidos violentos y sexuales, la ciberagresión y el acoso, los juegos de azar, la explotación y el maltrato, incluidos la explotación y los abusos sexuales, y la promoción del suicidio o de actividades que pongan en peligro la vida, o la incitación a estos, por parte, entre otros, de delincuentes o grupos armados identificados como terroristas o extremistas violentos. Los Estados parte deben determinar y abordar los nuevos riesgos que afrontan los niños en diversos contextos, por ejemplo, escuchando sus opiniones sobre el carácter de los riesgos concretos a los que se enfrentan.

15. El uso de dispositivos digitales no debe ser perjudicial, ni sustituir las interacciones personales entre los niños o entre estos y sus padres o cuidadores. Los Estados parte deben prestar especial atención a los efectos de la tecnología en los primeros años de vida, cuando la plasticidad del cerebro es máxima y el entorno social, en particular las relaciones con los padres y cuidadores, es esencial para configurar el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. En esos primeros años, puede ser necesario tomar precauciones, según el diseño, la finalidad y los usos de las tecnologías. Se debería impartir formación y asesoramiento sobre la utilización adecuada de los

dispositivos digitales a los padres, cuidadores, educadores y otros agentes pertinentes, teniendo en cuenta las investigaciones sobre los efectos de las tecnologías digitales en el desarrollo del niño, especialmente durante los tramos críticos de crecimiento neurológico en la primera infancia y en la adolescencia.

D. Respeto de las opiniones del niño

16. Los niños señalaron que el entorno digital les ofrecía valiosas oportunidades para hacerse oír en relación con asuntos que los afectaban. La utilización de las tecnologías digitales puede contribuir a que los niños participen en los planos local, nacional e internacional. Los Estados parte deben promover la concienciación sobre los medios digitales y el acceso a ellos para que los niños expresen sus opiniones, así como ofrecer capacitación y apoyo a fin de que estos participen en igualdad de condiciones con los adultos, de forma anónima cuando sea necesario, para que puedan ser defensores efectivos de sus derechos, individualmente y como grupo.

17. Al elaborar leyes, políticas, programas, servicios y formación sobre los derechos de los niños en relación con el entorno digital, los Estados parte deben recabar la participación de todos los niños, escuchar sus necesidades y conceder la debida importancia a sus opiniones. Deben asegurarse de que los proveedores de servicios digitales colaboren activamente con los niños, aplicando salvaguardias apropiadas, y tengan debidamente en cuenta las opiniones de estos al concebir sus productos y servicios.

18. Se alienta a los Estados parte a que utilicen el entorno digital para consultar a los niños sobre medidas legislativas, administrativas y de otra índole pertinentes y velen porque se tengan en cuenta seriamente sus opiniones y su participación no dé lugar a una vigilancia indebida ni a una recopilación de datos que viole su derecho a la privacidad y a la libertad de pensamiento y de opinión. Deben garantizar que en los procesos de consulta se incluya a los niños que no tienen acceso a la tecnología o que carecen de las aptitudes necesarias para utilizarla.”

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la Agenda 2030

En 2015 se aprobaron los Objetivos de Desarrollo Sostenible (en adelante ODS) (Naciones Unidas, s. f.) en el marco de la Agenda 2030. Los ODS son un conjunto de 17 metas aceptadas por todos los Estados miembros de la Organización de las Naciones Unidas, que pretenden dar respuesta a los principales desafíos globales a los que se enfrenta la humanidad.

Dado que uno de los grandes retos es el desarrollo sostenible y equitativo en la era digital, la mayoría de ODS tienen un impacto indirecto en la protección y promoción de los derechos en el entorno digital. Sin embargo, es posible relacionar algunos de los derechos en el ámbito digital de forma estrecha con algunos de los ODS:

1 Derecho a la no discriminación en el entorno digital

Se relaciona con el **ODS 5.** Sobre la igualdad de género, entendiendo que la promoción de la igualdad de oportunidades con perspectiva de género también implica abordar las desigualdades de género en el entorno digital. Asimismo, se relaciona con el **ODS 10.** Sobre la reducción de las desigualdades, en tanto que implica promover procesos de transformación digital que no generen nuevas exclusiones o ahonden en las desigualdades existentes.

2 Derecho a la protección de datos y a la ciberseguridad

Se relaciona con el **ODS 9**. Sobre industria, innovación e infraestructura, en tanto que implica la consideración del derecho a la dignidad y acceso a la información en el tratamiento de datos digitales.

Asimismo, también se relaciona con el **ODS 16**. Sobre la paz, justicia e instituciones sólidas, en lo relativo a la garantía de la transparencia y seguridad en el uso de herramientas digitales.

3 Derecho a la educación digital

Se relaciona con el **ODS 4**. Sobre la educación de calidad, en tanto que se concibe que para garantizar una educación de calidad es fundamental que la infancia y la adolescencia cuenten con un acceso equitativo a las tecnologías digitales y puedan desarrollar las habilidades y competencias digitales necesarias.

4 Derecho a un entorno digital sostenible

Se relaciona con el **ODS 7**. Sobre la energía limpia y no contaminante; el **ODS 13**. Sobre la acción por el clima y el **ODS 9**. Sobre industria, innovación e infraestructura, en lo que se refiere a la promoción de una innovación y desarrollo tecnológico sostenible.

5 Derecho a la participación

Se relaciona con el **ODS 16**. Sobre la paz, la justicia e instituciones sólidas, en relación con la defensa de la participación digital, la lucha contra el ciberacoso o el fomento de la libertad de expresión en el entorno digital.

Ámbito europeo

En el contexto europeo es necesario destacar diferentes regulaciones como el Convenio de Budapest; el Reglamento General de Protección de Datos; La Declaración Europea sobre los Derechos y Principios Digitales; la Ley de Servicios Digitales; la Estrategia “Una Internet mejor para los niños”; y el Reglamento de la UE sobre Inteligencia Artificial.

Convenio de Budapest

En el ámbito europeo, la primera regulación destacable es el *Convenio sobre la Ciberdelincuencia* del Consejo de Europa (2001), también conocido como Convenio de Budapest. Este es el primer tratado internacional vinculable que busca facilitar la cooperación internacional en la investigación de delitos en el entorno digital, así como desarrollar la ciberseguridad a nivel global. En cuanto a los menores de edad, no solo plantea cuestiones como la protección frente a la explotación sexual infantil o los discursos racistas y xenófobos en el entorno digital, sino que también subraya la importancia de amparar los derechos digitales de la infancia y adolescencia, así como garantizar que las medidas tomadas contra el ciberdelito no violen sus derechos fundamentales.

Reglamento General de Protección de Datos

El documento de referencia principal de la Unión Europea es el *Reglamento General de Protección de Datos* (RGPD), aprobado el 2016 y con aplicación a partir del 2018. Es una normativa que establece reglas para recopilar, almacenar y procesar datos; provee derechos a los individuos sobre sus datos y obliga a las empresas a protegerlos adecuadamente, bajo severas sanciones en caso de incumplimiento. Es una normativa general que cada país miembro adapta en relación con los derechos de la infancia y la adolescencia. El mismo año de su publicación se fundó el Comité Europeo de Protección de Datos (CEPD) (Unión Europea, 2018), un organismo independiente que tiene por función principal velar por la aplicación coherente del RGPD en todos los países que están regulados por ella, así como promover la cooperación entre las autoridades nacionales de protección de datos. Principalmente, ofrece orientaciones generales sobre el RGPD, adopta conclusiones sobre coherencia y asesora a la Comisión Europea sobre cuestiones de protección de datos y otras propuestas nuevas de legislación de la UE. Algunos ejemplos de aportaciones del CEPD son las *Directrices 5/2020 sobre el consentimiento* o las *Líneas de actuación 2/2019 sobre el procesamiento de datos personales*.

La Declaración Europea sobre los Derechos y Principios Digitales para la Década Digital

La Declaración Europea sobre los Derechos y Principios Digitales para la Década Digital

constituye la plasmación del posicionamiento de la Unión Europea respecto a los procesos de transformación digital. La Declaración, firmada el 15 de diciembre de 2022, ha pretendido promover la consonancia entre los valores fundamentales de la UE y los derechos fundamentales de la ciudadanía con unos procesos de transformación que se considera que deben estar protegidos, resultar seguros y sostenibles, y situar a las personas en el centro.

Los derechos y principios digitales contenidos en la Declaración se entienden como complementarios a los derechos existentes como la protección de datos, la privacidad electrónica y la Carta de los Derechos Fundamentales. Estos, además, se basan en la experiencia del Pilar Europeo de Derechos Sociales y han de proporcionar la orientación, al conjunto de la UE y a sus estados miembros, para sus procesos de adaptación a la transformación digital.

Los principios se estructuran en torno a 6 temas (Comisión Europea, 2023):

- 1 Poner a las personas y sus derechos en el centro de la transformación digital.

“La tecnología debería servir y beneficiar a todas las personas que viven en la UE y capacitarlas para perseguir sus aspiraciones. No debe vulnerar su seguridad ni sus derechos fundamentales.

Los firmantes de la Declaración se comprometerán a garantizar que la transformación digital beneficie a todos y mejore las vidas de todas las personas que viven en la UE. Tomaran medidas para garantizar que nuestros derechos sean respetados tanto en línea como fuera de línea. La UE promoverá este enfoque tanto a nivel nacional como internacional”.

- 2 Apoyar la solidaridad y la inclusión.

“Todos deberíamos tener acceso a la tecnología, que debería ser inclusiva y promover nuestros derechos. La Declaración propone derechos en una serie de áreas clave para garantizar que la transformación digital no deje a nadie atrás, asegurando que hagamos un esfuerzo adicional para incluir a las personas mayores, a las personas que viven en zonas rurales, a las personas con discapacidad y a las personas marginada, vulnerables o privadas de sus derechos y aquellos que actúan en su nombre.

Concretamente, los firmantes se comprometerán a actuar en una serie de áreas, entre ellas:

- Conectividad
- Educación digital, habilidades y competencias digitales
- Condiciones de trabajo justas y equitativas
- Servicios públicos digitales.”

3 Garantizar la libertad de elección en línea.

“Todos deberían poder tomar sus propias decisiones informadas en línea. Esto incluye la interacción con inteligencia artificial y algoritmos. La Declaración busca garantizar esto mediante la promoción de sistemas de inteligencia artificial éticos, confiables y centrados en el ser humano, que se utilizan de acuerdo con los valores de la UE. Y promueve una mayor transparencia en torno al uso de algoritmos e inteligencia artificial.

La libertad de elección también incluye la posibilidad de elegir qué servicios en línea utilizamos, basándonos en información objetiva, transparente y fiable. Esto, a su vez, implica garantizar que todos estén capacitados para competir e innovar en el mundo digital.”

4 Fomentar la participación en el espacio público digital.

“Las tecnologías digitales pueden utilizarse para estimular el compromiso y la participación democrática. Todos deberían tener acceso a un entorno en línea confiable, diverso y multilingüe y deberían saber quién posee o controla los servicios que utilizan. Esto fomenta el debate público pluralista y la participación en la democracia.

Los principios digitales también destacan la necesidad de crear un entorno digital que proteja a las personas de la desinformación, la manipulación de la información y otras formas de contenido nocivo, incluido el acoso y la violencia de género. Y apoya el acceso a contenido digital que refleje nuestra diversidad cultural y lingüística.”

5 Aumentar la seguridad, la protección y el empoderamiento de las personas.

“Todos deberían tener acceso a tecnologías, productos y servicios digitales seguros y que protejan la privacidad. Los principios digitales se comprometen a proteger los intereses de las personas, las empresas y los servicios públicos contra los delitos

cibernéticos y a enfrentar a aquellos que buscan socavar la seguridad y la integridad de nuestro entorno en línea.

La Declaración pide que todos tengan un control efectivo sobre sus datos personales y no personales de acuerdo con la legislación de la UE. Presta especial atención a los niños y jóvenes que deben sentirse seguros y empoderados en línea”

6 Promover la sostenibilidad del futuro digital.

“Las transiciones digital y verde están estrechamente vinculadas. Si bien las tecnologías digitales ofrecen muchas soluciones para el cambio climático, debemos asegurarnos de que no contribuyan al problema por sí mismas. Los productos y servicios digitales deben diseñarse, producirse y eliminarse de manera que se reduzca su impacto en el medioambiente y la sociedad. También debería haber más información sobre el impacto ambiental y el consumo de energía de dichos servicios.”

En el caso concreto de la infancia, adolescencia y juventud, la Declaración manifiesta que “cualquiera que sea su procedencia y dondequiera que estén, 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 estos derechos. Además, como se ha observado en el principio 5, sobre la seguridad, la protección y el empoderamiento de las personas, se hace especial referencia a la infancia, adolescencia y juventud en relación con la percepción de seguridad y al empoderamiento digital.



Cabe destacar, además, que también existe una [versión adaptada a la infancia](#) (Comisión Europea, 2023).

La Ley de Servicios Digitales y la Ley del Mercado Digital

La [Ley de Servicios Digitales y la Ley de Mercados Digitales](#) tienen por objeto crear un espacio digital más seguro en el que se protejan los derechos fundamentales de las personas usuarias y establecer unas condiciones de competencia equitativas para las empresas.

En lo que se refiere a infancia y adolescencia, cabe destacar que la Ley de Servicios Digitales establece estrictos requisitos de protección a la infancia y adolescencia para las plataformas digitales y prohíbe la publicidad y los contenidos algorítmicos potencialmente nocivos dirigidos a la infancia.

La Ley de Servicios Digitales entró en vigor el 16 de noviembre de 2022 y la Ley del Mercado Digital será directamente aplicable en toda la UE y se aplicará quince meses o a partir del 1 de enero de 2024, si esta fecha se produce más tarde, después de la entrada en vigor.

La Estrategia “Una internet mejor para los niños”

La [Estrategia “Una internet mejor para los niños”](#) constituye la vertiente digital de la Estrategia de la UE sobre los Derechos del Niño y tiene por objetivo garantizar la protección, el empoderamiento y el respeto en línea para la infancia en Europa. En el marco de dicha Estrategia, la Comisión Europea ha iniciado la elaboración de un código de conducta para un diseño adaptada a la edad de los productos y servicios digitales, en cuyo desarrollo participaran los propios niños, niñas y adolescentes. En esta misma línea, a través de la Estrategia se pretende impulsar herramientas para verificar de forma efectiva la edad, así como contribuir al intercambio de experiencias y buenas prácticas en materia de educación digital entre los países.

En el marco de la Estrategia, es interesante destacar 3 grandes bloques de actuaciones. Por una parte, destacan las medidas complementarias a la acción de los estados miembros a través de la financiación, la coordinación y la autorregulación para contribuir a generar un entorno en línea más seguro.

Por otra parte, desde la Comisión se cofinancian centros de Internet más seguros en los Estados miembros (coordinados por Insafe) que cuentan con el portal [Better Internet for Kids](#) como punto de entrada único para los recursos y el intercambio de experiencias en Europa. En este mismo sentido, la Comisión también está facilitando la Alianza para proteger mejor a los menores en línea, que es una iniciativa de autorregulación con empresas, medios de comunicación, sociedad civil y asociaciones de la industria que abordan los contenidos y comportamientos nocivos en línea.

Finalmente, destacan las estrategias de sensibilización como el [Safer Internet Day](#), un evento mundial celebrado en alrededor de 200 países en el marco del cual se desarrollan diferentes eventos y actividades para promover un uso más seguro y responsable de la tecnología digital para la infancia, la adolescencia y la juventud.

El Reglamento de la UE sobre Inteligencia Artificial

En el momento de la redacción de este documento se encuentra en proceso de negociación el texto final de la regulación europea de la IA. En el marco de este proceso de negociación cabe destacar el papel de incidencia sociopolítica que están llevando a cabo diferentes entidades del tercer sector social en el contexto español, dado el contexto participativo de la presidencia española del Consejo de la UE y su papel clave para la negociación del texto final de la regulación de la IA. En este sentido, destaca el papel de IA Ciudadana, una coalición de 16 organizaciones sociales que lideran en España la respuesta social a las políticas de regulación e implementación de la inteligencia artificial. Esta coalición considera prioritarias las siguientes cuestiones (Lafede.cat, 2023):

- La sociedad civil ha de participar en la definición de las políticas de Inteligencia Artificial.

- La determinación del nivel de riesgo de un sistema de IA no puede depender de las grandes empresas que lo desarrollan.
- Sin los requisitos necesarios, la IA puede poner en peligro los derechos fundamentales a nivel global.
- No debemos enfrentar problemas sociales con respuestas meramente tecnológicas.

Normativa estatal

A nivel estatal existen diferentes leyes que hacen referencia de forma directa o indirecta al entorno digital. A continuación, se recogen estas por orden cronológico.

En primer lugar, destaca la **Ley Orgánica 1/1982, de 5 de mayo, de protección civil del derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen**, que tiene por objetivo velar por la protección del derecho a la privacidad y el honor. Esta ley garantiza que ninguna persona pueda ser difamada o tener su intimidad e imagen vulnerada sin su consentimiento. Si alguien lo hace sin su autorización, la ley permite pedir reparación y protección frente los tribunales para preservar estos derechos fundamentales. Si bien no menciona directamente los derechos en el ámbito digital, los preceptos son aplicables al entorno digital.

Lo mismo ocurre con la **Ley Orgánica 2/1984, de 26 de marzo, reguladora del derecho de rectificación**, que busca garantizar la justicia y veracidad en la divulgación de información pública. Principalmente, cuando alguien se siente difamado o detecta que la información sobre él o ella es errónea, tiene derecho a pedir la rectificación a los medios de comunicación para aclarar la situación y proteger su reputación.

Por otra parte, resulta necesario destacar que en 1992 se fundó la **Agencia Española de Protección de Datos (AEPD)**, un organismo público independiente que cuida de la privacidad y la protección de datos de la ciudadanía española. Sus objetivos principales son fomentar que las personas conozcan sus derechos y que los sujetos obligados tengan a su disposición un instrumento ágil que les facilite el cumplimiento de la normativa. La AEPD ofrece herramientas, normativas, resoluciones, guías, etc. para conseguir dichos objetivos.

La **Ley 34/2002, de 11 de julio, de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico**, incide de forma directa sobre los derechos en el ámbito digital, pues tiene por objetivo garantizar la transparencia, confianza y seguridad en las operaciones en línea, favoreciendo la protección de las personas usuarias y la buena práctica empresarial. Sus aportaciones principales se dan en el establecimiento de obligaciones para los proveedores de servicios en línea, con relación a la información a las personas usuarias, la protección de datos, la publicidad y las *cookies*, entre otros.

La **Ley 9/2014, de 9 de mayo, General de Telecomunicaciones**, aborda cuestiones relativas a los derechos de las personas usuarias, la protección de datos y la seguridad en las redes y servicios de comunicación. Además, quiere promover la competencia justa en el sector.

En 2016 entró en vigor el Reglamento General de Protección de Datos (RGPD). Este reglamento europeo se aplica desde 2018 tras un periodo de adaptación para los Estados miembros, dejando obsoleta la norma española de protección de datos que estaba en vigor desde 1999. Con el fin de adaptarse al nuevo marco europeo, en 2018 se aprueba la [Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y Garantía de los Derechos Digitales](#). La Ley orgánica 3/2018 recoge derechos ya regulados con anterioridad, como el libre acceso a Internet, la neutralidad de la red o el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, pero además añade nuevos derechos digitales tanto del ámbito privado como laboral. Además, resulta necesario destacar que esta ley específica que los derechos y libertades incluidos tanto en la Constitución española como en los Tratados internacionales, son plenamente aplicables a la esfera digital.

Se considera que los derechos digitales que regula esta ley pueden agruparse en tres ámbitos:

1 Derechos en Internet

Se trata de la regulación específica en el entorno digital de derechos como el derecho al olvido; a la neutralidad de Internet; a otorgar testamento digital; a la portabilidad de los datos personales; a la libertad de expresión y veracidad informativa; el derecho al honor y a la propia imagen; y a la propiedad intelectual.

2 Ámbito laboral

Se trata de la regulación del derecho a la desconexión digital y el derecho a la intimidad en el uso de cámaras o sistemas de geolocalización.

3 Menores de edad

Se trata del derecho a la educación digital y consentimiento para tratar sus datos.

Con la aprobación de la Ley Orgánica 8/2021, de protección integral a la infancia y la adolescencia frente a la violencia, que ya se ha comentado anteriormente, también se especifica la traslación de los derechos recogidos en este al ámbito digital, y en su artículo 46 se concreta el establecimiento de la colaboración de las administraciones públicas y del sector privado para la creación de entornos digitales seguros.

Además, resulta necesario destacar que en julio de 2021 el Gobierno de España presentó su propia [Carta de Derechos Digitales](#). Aunque la Carta no posee carácter normativo, ofrece un marco de referencia para garantizar los derechos de la ciudadanía en el entorno digital. La Carta incluye seis categorías principales de derechos:

1 Derechos de libertad

2 Derechos de igualdad

3 Derechos de participación y de conformación del espacio público

4 Derechos del entorno laboral y empresarial

5 Derechos digitales en entornos específicos

6 Derechos de garantías y eficacias

El texto reconoce varios derechos entre los que se incluye a la infancia y la adolescencia. Se reconocen derechos y libertades en el entorno digital como la exigencia de la garantía de la dignidad humana, los derechos fundamentales, la no discriminación, el libre desarrollo de la personalidad y el logro del bien común. En el apartado III, se establece el derecho a la protección de datos. También se recogen el derecho a la identidad en el entorno digital; el derecho al pseudonimato; el derecho a no ser localizado; el derecho a la seguridad digital; el derecho a la herencia digital; el derecho a la igualdad y no discriminación en el entorno digital; el derecho a la protección de la salud en el entorno digital. Dentro de los derechos de participación y de conformación del espacio público se mencionan los derechos a la neutralidad en Internet; libertad de expresión y libertad de información; derecho a la participación ciudadana por medios digitales y el derecho a la educación digital (Ramón Fernández, 2021).

Respecto a la infancia y la adolescencia, resulta interesante destacar los preceptos recogidos en el apartado X relativo a la protección de los menores en el entorno digital:

“1. Con arreglo a las potestades que les son propias y de acuerdo con la legislación aplicable, las personas progenitoras, tutoras, curadoras, representantes legales o personas que presten apoyo para el ejercicio de la capacidad jurídica, velarán porque las personas menores de edad hagan un uso equilibrado y responsable de los entornos digitales a fin de garantizar el adecuado desarrollo de su personalidad y de preservar su dignidad y sus derechos fundamentales.

2. Los centros educativos, las Administraciones y cualesquiera personas físicas o jurídicas que desarrollen actividades en entornos digitales en las que participen personas menores de edad están obligados, por la legislación aplicable, a la protección del interés superior de la persona menor y sus derechos fundamentales, especialmente los derechos a la intimidad, al honor y a la propia imagen, al secreto de las comunicaciones y el derecho a la protección de datos personales. Deberá recabarse su consentimiento, si es mayor de 14 años, o el de sus representantes legales, para la publicación o difusión de sus datos personales o su imagen a través de servicios de redes sociales. Asimismo, se promoverá la implantación de procedimientos para la verificación de la edad, el derecho a recibir formación e información adecuada y adaptada a sus necesidades sobre los entornos digitales a los que accedan y el acceso a medios para solicitar y en su caso obtener la tutela de sus derechos frente a comportamientos o acciones lesivas o ilícitas.

3. Salvo en las excepciones previstas en las leyes, están prohibidos los tratamientos de la información de personas menores orientados a establecer perfiles de personalidad en entornos digitales. Ninguna práctica de perfilado podrá dirigirse a manipular o perturbar la voluntad de personas menores, incluido el perfilado con fines publicitarios.

4. Con arreglo a la normativa aplicable, en los entornos digitales las personas menores tendrán derecho a recibir información suficiente y necesaria sobre el uso responsable y adecuado de las tecnologías.

5. Las personas menores de edad pueden expresar libremente sus opiniones e ideas a través de medios tecnológicos, así como participar y expresar su opinión en los asuntos públicos que les afectan, conforme a los derechos que les son inherentes, incluyendo la libertad de pensamiento, de conciencia, de religión, de asociación y de celebrar reuniones con fines pacíficos en el entorno digital. Se potenciará el uso de las tecnologías para el pleno desarrollo de este derecho.

6. Se impulsará el estudio del impacto en el desarrollo de la personalidad de personas menores derivado del acceso a entornos digitales, así como a contenidos nocivos o peligrosos. Dicho estudio

prestará particular atención a sus efectos en la educación afectivo-sexual, las conductas dependientes, la igualdad, la orientación sexual e identidad de género, así como a los comportamientos antidemocráticos, racistas, xenófobos, capacitistas, machistas, discriminatorios o propios del discurso del odio.” (Secretaría de Estado de Digitalización e Inteligencia Artificial del Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital, 2021)

Pese a que pone a debate cuestiones que, sin duda, resultan imprescindible, es necesario destacar que la Carta no tiene ningún tipo de fuerza legal y que los derechos que plantea ya se encuentran protegidos por las normativas vigentes. Resulta un interesante ejercicio como punto de partida, pero, sin duda, este debería ser más amplio y mucho más ambicioso en un debate que ha de superar las fronteras del Estado, así como incluir temas que quedaron fuera del redactado final como los relativos al perfilado, la comercialización de datos personales, etc.

En esta misma línea, resulta interesante destacar la [**Carta de los derechos digitales de los niños, niñas y adolescentes de la Fundación ANAR**](#). Esta, redactada con anterioridad a la Carta de Derechos Digitales, recoge algunos aspectos referentes a los menores que no se contemplan en la Carta de Derechos Digitales, y que deberían ser objeto de garantías y protección.

RADIOGRAFIANDO LOS DERECHOS DE LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA EN EL ÁMBITO DIGITAL EN ESPAÑA

A través de la investigación sobre los derechos de la infancia, la adolescencia y la juventud en el ámbito digital y del trabajo colaborativo tanto con personas expertas de diferentes ámbitos, como con personas adolescentes y jóvenes, se ha reflexionado en torno a distintas cuestiones clave para comprender cuál es el estado de la cuestión de esta materia en España.

¿Qué son y cuáles son los derechos digitales de la infancia, adolescencia y juventud?

¿Qué implicaciones tienen las desigualdades sociodigitales sobre estos derechos?

¿Cuál es el estado de la cuestión en España?
¿Existen diferencias entre colectivos?

¿Cuáles son los principales retos?
¿Qué estrategias se deberían desarrollar?



A continuación, en primer lugar, se describe la **propuesta de dimensiones** que ha estructurado los análisis realizados, permitiendo, de ese modo, cierta categorización de los resultados.

En segundo lugar, se recogen los **resultados** obtenidos en la investigación, conjugando las distintas fuentes (bibliográficas y documentales, así como del trabajo de campo realizado) en un análisis conjunto que permite una observación transversal del **estado de la cuestión**, así como identificar la intersección de los distintos elementos que entran en juego.

En tercer lugar, se exploran las **percepciones de la propia adolescencia y juventud** respecto a sus derechos en el ámbito digital.

En cuarto lugar, se describen las principales **amenazas y retos** detectados para el conjunto de dimensiones propuestas.

Finalmente, se reflexiona en torno a las **oportunidades** y las principales **estrategias** de abordaje de los retos y limitaciones detectados. Asimismo, se identifican elementos de éxito a partir de la prospección de experiencias a nivel estatal e internacional.

Propuesta analítica de dimensiones

A continuación, se describe la propuesta de análisis basada en el diseño de dimensiones que aglutinan y muestran diferentes interrelaciones entre los distintos derechos de la infancia,

adolescencia y juventud en el ámbito digital. En este sentido, resulta necesario destacar que este ejercicio de categorización no pretende la definición de conjuntos estancos, sino más bien, posibilitar la estructuración de los análisis y hacer visible la elevada interseccionalidad de los elementos que influyen en el estado de la cuestión.

Así pues, se han definido 4 grandes dimensiones que aglutinan los diferentes derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el ámbito digital.

Estas dimensiones, a su vez, han configurado el trabajo de campo, tanto desde el punto de vista de la prospección de personas expertas, de manera que se pudiera contar con voces expertas en relación con cada una de las dimensiones, como desde el punto de vista del desarrollo de grupos focales y posterior análisis de los resultados.

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.

En relación con esta propuesta analítica cabe destacar la idea esencial que “los derechos humanos no pueden analizarse de forma aislada. Los instrumentos jurídicos que los reconocen advierten que estos son interdependientes, de forma que, la falta de garantía de unos puede conllevar la vulneración de otros” (Rivera-Vargas et al., 2023).

Así, tal y como se podrá observar a continuación, existe una elevada interconexión entre los derechos de la infancia y la adolescencia en el ámbito digital, la cual cosa obliga a un análisis transversal.

Los derechos de la infancia y la adolescencia en el ámbito digital. Estado de la cuestión

A continuación, se recogen los principales resultados de la investigación de forma que, por una parte, se realiza una identificación de cuáles son los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el ámbito digital para cada una de las dimensiones definidas y, por otra parte, se reflexiona en torno a la incidencia del plano digital sobre estos derechos y cuál es el estado de la cuestión en este sentido.

A nivel general, cabe destacar que la Observación General N.º 25 del Comité de Derechos del Niño constituye la principal guía para en la interpretación de los derechos de la infancia y la adolescencia en el entorno digital. Desde la perspectiva que no hablábamos de derechos distintos, sino que estos se expresan de una forma distinta, cabe tomar en consideración que los preceptos recogidos en la Observación son el reflejo de una coyuntura concreta y que, necesariamente, han de ser cambiantes, adaptables a las transformaciones que sufre el entorno digital y los impactos que estos cambios implican para la realidad de infantes, adolescentes y jóvenes. Es decir, los derechos no se transforman, pero sí lo hacen los contextos o entornos en los que se han de desarrollar y, por ende, las formas en que se pueden vulnerar o las dificultades para hacerlos efectivos.

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:

- 1 Derechos relativos al interés superior de la infancia.
- 2 Derechos relativos al libre desarrollo de la infancia.
- 3 Derechos relativos a la igualdad y a la no discriminación.
- 4 Derechos relativos a la salud y bienestar.

- 5 Derechos relativos a la protección, los cuidados, y las responsabilidades del entorno familiar.
- 6 Derechos relativos a la vida en un entorno saludable y seguro

Como veremos a continuación, los resultados de la dimensión de Desarrollo y entorno muestran que en esta dimensión se incluyen un conjunto de derechos que presentan un carácter amplio y que son buena muestra de la elevada **interseccionalidad** de los derechos. Es decir, **no es posible entender los derechos de forma inconexa o aislada**, sino que existe una elevada interrelación entre estos. En el caso de los derechos relativos al desarrollo, esto resulta especialmente perceptible, en tanto que estamos haciendo referencia a preceptos que se deben dar en todas las circunstancias y, por tanto, impregnan el resto de los derechos.

Desde una óptica general, resulta clave destacar en relación con la dimensión de Desarrollo y entorno, pero también en relación con el resto de dimensiones, en mayor o menor medida, que una cuestión clave para comprender el estado de la cuestión de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el entorno digital es que, **pese al desarrollo normativo que se ha producido en los últimos años, no se está produciendo una aplicación de estos preceptos en la misma medida**. En este sentido, destaca especialmente el caso de la Observación General N°25 que, pese a considerarse la principal referencia en cuanto al establecimiento de un marco general de provisión y protección de los derechos de la infancia y adolescencia en el entorno digital, no podemos hablar aún en el caso español de una integración completa de los preceptos recogidos en la realidad de la población infantil, adolescente y joven.

Tal y como señalan algunas voces expertas, como la de Sonia Livingstone, pese al punto de inflexión que supone la Observación General, aún nos encontramos ante un debate entre las posiciones que entienden cómo obvio que los derechos humanos se aplican tanto en línea como fuera de línea, por lo que los derechos de la infancia y la adolescencia se aplican al entorno digital; y las que entienden que esto constituye un problema y que “gobernar Internet en beneficio de sus intereses (de la infancia) es demasiado difícil, costoso y poco práctico” (Livingstone, 2021).

Es decir, nos encontramos en un punto en el que, **si bien se está produciendo un importante desarrollo normativo, aún supone un reto la traducción de este desarrollo en cambios sustanciales** en el conjunto del territorio. En este sentido, algunas personas expertas destacan que, el hecho que el mecanismo para controlar la acción de los estados, que es el examen al que se someten cada 5 años los estados frente al Comité, no tenga capacidad sancionadora, sino de emitir recomendaciones, hace que las presiones por afrontar ciertos retos también sean más laxas.

Además de estas observaciones generales, se han podido detectar algunas cuestiones específicas en relación con los derechos que se encuentran bajo el paraguas de esta dimensión.

Derechos relativos al interés superior de la infancia

En primer lugar, respecto a los **derechos relativos al interés superior de la infancia**, es necesario destacar que en el entorno digital también debe predominar el interés superior de la infancia, de forma que **tanto el desarrollo tecnológico como el acceso a distintos tipos de servicios a través de estas tecnologías debe poder garantizar la protección de este interés superior y, por tanto, tomar en consideración los derechos fundamentales de la infancia, la adolescencia y la juventud**. Cabe recordar que uno de los 4 principios fundamentales de la Observación General N°25 es justamente el interés superior de la infancia que obliga a los estados a proteger y garantizar todos los derechos de la infancia circunscritos en la Convención de los Derechos del niño en el entorno digital; lo que implica que “cualquier actuación de los estados, relativa al diseño, la regulación, el suministro o la gestión de la digitalización debe respetar todos y cada uno de los derechos de la infancia y la adolescencia” (Rivera-Vargas et al., 2023; p. 131).

En este sentido, resulta necesario destacar la especial dificultad para valorar el estado de la cuestión respecto a estos derechos, en tanto que, como ya se ha planteado anteriormente, actúan como una cuestión transversal al conjunto de dimensiones y situaciones que afectan a la infancia, adolescencia y juventud. Sin embargo, sí es interesante apuntar que **los derechos vinculados al interés superior de la infancia se encuentran muy conectados a los derechos relativos al entorno**. Así pues, lo que sí es posible establecer es que actualmente nos encontramos ante un **cambio de paradigma** en el que las **transformaciones digitales** y, en particular, los desarrollos tecnológicos relacionados con la **Inteligencia Artificial** están contribuyendo a la configuración de un entorno, el digital, en el que se desarrolla la infancia, la adolescencia y la juventud. Hacemos referencia a un **entorno marcado por la recolección de datos a gran escala y una concentración del poder en las Big Tech, un bajo grado de soberanía tecnológica por parte de la sociedad civil y una serie de limitaciones en la actuación por parte de quienes tienen la responsabilidad de la custodia de los datos y de los usos que se hacen de ellos**. Hacemos referencia a un entorno en el que se reproducen **desigualdades**; en el que se producen **riesgos** conocidos y reconocidos sobre los que las grandes corporaciones no asumen responsabilidades y los poderes públicos aún están lejos de poder limitar, y en el que existen **potenciales vulneraciones de los derechos** de la infancia, lo que, por supuesto, entra en conflicto con el respeto al interés superior de la infancia.

En este sentido, cabe destacar que son diversas las investigaciones desarrolladas en la última década que apuntan a las **implicaciones éticas, sociales y políticas del negocio del extractivismo de datos y el poder acumulado por parte de las Big Tech**. Lynch enfatiza la importancia de comprender las implicaciones del desarrollo tecnológico en las políticas y en la realidad social (Lynch, 2015). Lindh y Nolin apuntan hacia la idea de la “economía de vigilancia” y a las implicaciones del modelo de negocio que supone la plataformización de la educación (2016). Y Selwyn destaca la importancia de poner en perspectiva la tensión entre el *front-end*, servicios mayoritariamente gratuitos para las personas usuarias y que cubren distintas necesidades, y el *back-end*, obtención y extracción de datos con fines de lucro, de las grandes plataformas (Van Dijck, 2013). Si, además, se toma en consideración **que las**

estrategias del back-end se encuentran relativamente ocultas, las potenciales vulneraciones de los derechos son claras. Un ejemplo de estas estrategias corporativas lo encontramos en los propios documentos que componen la política de Google y que destacan como objetivo “analizar el comportamiento informativo de los usuarios en la web para crear información personalizada para su uso en publicidad” (Lindh y Nolin, 2016). Como veremos más adelante tanto el interés superior del menor, los derechos relativos al libre desarrollo de la infancia, como los derechos relativos a la educación se han visto profundamente afectados por estas cuestiones.

Derechos relativos al libre desarrollo de la infancia

En segundo lugar, en lo que respecta a los **derechos relativos al libre desarrollo de la infancia**, observamos de nuevo la elevada transversalidad de estos derechos y las especiales conexiones que se detectan con respecto a los derechos relativos a la educación y a la participación.

Al analizar de qué forma impacta el entorno digital en el libre desarrollo de la infancia, observamos que necesariamente debemos hacer referencia a 3 grandes cuestiones:

1. El desarrollo de habilidades y competencias específicas que permitan a la infancia y adolescencia desenvolverse en un entorno que ahora también es digital.
2. La construcción de la ciudadanía digital desde perspectivas que entienden a la infancia y adolescencia como sujeto de pleno derecho.
3. La necesidad que los poderes públicos desarrollen estrategias específicas para la protección de los derechos en el entorno digital.

Por una parte, el entorno digital impacta sobre el derecho al libre desarrollo de la infancia en tanto que añade una capa más que **complejiza las competencias, habilidades y el conocimiento necesario del entorno para que la infancia, adolescencia y juventud pueda desenvolverse de forma óptima.** En este sentido, podemos establecer que el libre desarrollo de la infancia, adolescencia y juventud se encuentra sujeto a las posibilidades para utilizar las distintas herramientas tecnológicas desde el punto de vista de las capacidades instrumentales, pero también por las posibilidades para comprender cómo es y cuáles son las dinámicas por las que se rige dicho entorno (riesgos, oportunidades, condicionantes...) y todo lo relacionado con las competencias subjetivas.

Por otra parte, **el entorno digital también impacta sobre el derecho al libre desarrollo, en tanto que este está condicionado por las posibilidades para ser parte activa en el proceso de construcción de la ciudadanía digital.** En este sentido, actualmente podemos hacer referencia a la necesidad de analizar las posibles vulneraciones desde una doble perspectiva. En primer lugar, desde una perspectiva individual, atendiendo a las desigualdades en el aprovechamiento, es decir, en la capacidad para comprender cómo es este entorno y sacar un provecho concreto o detectar potenciales oportunidades o beneficios. En segundo lugar, desde una perspectiva colectiva, en tanto que la infancia, adolescencia y juventud no son percibidos de facto como sujetos activos, de pleno derecho, con capacidad para formar parte

de este proceso de cambio de paradigma que implica la construcción de la ciudadanía digital. Es decir, por una parte, hablamos de las posibilidades individuales de percibir las implicaciones sociales, culturales, políticas, económicas que implica el entorno digital y las lógicas de poder tras la forma en la que se está desarrollando. Y, por otra parte, la posibilidad colectiva de incidir sobre estas implicaciones.

Finalmente, **los impactos del entorno digital sobre el derecho al libre desarrollo también varían en función de las medidas que los poderes públicos desarrollen o no para garantizar la protección de la infancia, adolescencia y juventud en este entorno.** En este sentido, existe una preocupación extendida entre las diferentes personas expertas participantes en relación con la capacidad de los gobiernos y administraciones públicas para desarrollar actuaciones concretas que garanticen la seguridad de la infancia y adolescencia en la red. En esta línea, se apunta a la falta de soberanía tecnológica y de desarrollo tecnológico desde lo público como potencial amenaza en este sentido, en tanto que dificulta la incorporación de estas garantías desde el propio diseño tecnológico.

Derechos relativos a la igualdad y a la no discriminación

En tercer lugar, en relación con los **derechos relativos a la igualdad y a la no discriminación**, se detecta que adquiere mucha relevancia la interdependencia entre los derechos. En este sentido, es necesario recordar que el principio de no discriminación constituye uno de los 4 principios fundamentales de la Observación General N°25 respecto a los derechos reconocidos por la Convención de los Derechos del niño en el entorno digital. Según este principio, los estados han de asegurar a la infancia el acceso a la tecnología y al entorno digital de una forma efectiva y equitativa. Por tanto, se deben desarrollar las medidas específicas que sean necesarias para prevenir i evitar cualquier tipo de discriminación o de situación de vulnerabilidad que pudiera provocar una desigualdad.

En este sentido, por una parte, resulta imprescindible destacar las cuestiones relativas a la prevalencia de desigualdades sociodigitales como uno de los principales elementos incidentes sobre los derechos relativos a la igualdad y a la no discriminación en el entorno digital (Fundació Ferrer i Guàrdia, 2019).

A través del **Análisis de la Encuesta de Condiciones de Vida con Enfoque de Infancia 2023** de la Plataforma de Infancia, se puede observar que un 27,8% de niñas, niños y adolescentes viven en situación de pobreza monetaria, lo que sitúa a España en los niveles más altos de pobreza infantil de toda la UE. Entre estos, 1 de cada 10 experimentan Carencias Materiales Severas (CMS).

En este mismo sentido, los resultados de la Encuesta **“La Brecha digital en España. Conocimiento clava para la promoción de la inclusión digital”** de 2022 muestran que a medida que aumenta el nivel de ingresos aumenta el nivel de acceso a Internet (99,6% de las personas mayores de 16 años con ingresos de más de 3.900€/mes frente a un 79% de las personas con ingresos inferiores a los 1.100€/mes). Es decir, **las situaciones de vulnerabilidad condicionan las posibilidades de acceso a Internet, así como de acceso a**

los dispositivos digitales necesarios. Tomando en consideración los procesos de digitalización de la educación, **la falta de acceso a Internet y a los dispositivos digitales condiciona las posibilidades de desarrollo de la infancia y la adolescencia, y supone un claro riesgo para la igualdad y la no discriminación.** En esta misma línea, es necesario tener en cuenta la especial incidencia de la brecha de acceso sobre la infancia, adolescencia y juventud con discapacidad por las cuestiones relativas a la falta de **accesibilidad universal.**

En este mismo sentido, observamos una conexión con los derechos relativos a la educación, en tanto que se alude a la segunda dimensión de la brecha digital, principalmente en relación con el **desarrollo de competencias digitales,** pero también en cuanto a las propias posibilidades de seguir el conjunto de actividades propuestas desde el centro fuera de este, cuando las condiciones de acceso fuera del aula son desiguales.

Asimismo, **existen desigualdades en torno a la tercera dimensión de la brecha digital, el aprovechamiento,** entendido como la capacidad de extraer un beneficio concreto de los usos digitales que se realizan. En este sentido, observamos, por una parte, que **las posibilidades de aprovechamiento son desiguales entre la infancia, adolescencia y juventud, en función de la incidencia de los ejes clásicos de desigualdad, pero también de las posibilidades de acceso y uso digital.** Además, en este sentido, **resulta clave el acompañamiento familiar,** que se ha evidenciado como un elemento clave no solo en el desarrollo competencial, sino en la prevención de situaciones de riesgo, en la potenciación de oportunidades y en el impulso del pensamiento crítico respecto al entorno digital. Así, es clave observar que la propia brecha digital adulta, condicionará en buena medida las posibilidades de acompañamiento que se puedan dar en el entorno familiar. Esto, a su vez, también es aplicable a otros entornos educativos.

Por otra parte, más allá de las cuestiones relacionadas con las desigualdades sociodigitales, es necesario apuntar que se producen situaciones de potencial vulneración de este derecho de la infancia, adolescencia y juventud en el entorno digital. En este sentido, **el entorno digital no es un espacio ajeno a dinámicas discriminatorias,** sino que, por algunas de las características específicas de este entorno, como podría ser el anonimato, se dan unas condiciones que permiten la reproducción de estas dinámicas.

Por otra parte, las personas expertas participantes destacan que cuando el foco se pone principalmente en el proceso administrativo como eje de la protección de unos derechos concretos, se corre el riesgo de no tomar en consideración la interdependencia entre derechos, de forma que **la protección de los derechos desde una perspectiva que no contempla la interseccionalidad y la interdependencia da como resultado un abordaje que puede comportar la vulneración de otros derechos.** Un ejemplo de esta situación, que ha sido destacado por diversas de las personas expertas participantes, sería lo que sucede en algunos centros educativos en relación con la protección de los derechos de identidad y privacidad. Cuando en el centro educativo se entiende la protección de los derechos de identidad y privacidad reducida a la autorización para el uso de derechos de imagen de menores por parte de los tutores legales, se están dando situaciones por las que el alumnado que no dispone de esta autorización está quedando fuera de poder realizar determinadas actividades. Cuando se producen estas situaciones, la protección del derecho a la identidad y

la privacidad está comportando una vulneración de los derechos relativos a la igualdad y la no discriminación, o los derechos relativos a la educación.

Derechos relativos a la salud y al bienestar

En cuarto lugar, en lo que se refiere a los **derechos relativos a la salud y al bienestar**, ha sido posible detectar una vinculación interesante entre estos derechos y los derechos relativos a la vida en un entorno saludable. El hecho que el entorno en el que se desarrolla la infancia, adolescencia y juventud sea también un entorno digital impacta sobre el desarrollo de estos, pero también sobre su salud, especialmente en relación con la salud emocional.

Por una parte, observamos que Internet, pero principalmente, las redes sociales, han posibilitado el acceso a un volumen muy grande de información en relación con la salud emocional i salud mental. Esto, por una parte, constituye una **oportunidad**, en tanto que se ponen sobre la **agenda pública** cuestiones que son relevantes, se verbaliza y se crea discurso en torno a problemáticas que, durante mucho tiempo, se había tendido a individualizar, silenciar, desproblematizar, etc. Que existan estos **espacios, discursos e información en torno a cuestiones de salud emocional y mental**, posibilita que muchas más adolescentes y jóvenes pueden acceder a información que les puede resultar necesaria, posibilita incidir sobre la agenda política y posibilita que, especialmente adolescentes y jóvenes, pueden identificar a través de esta información qué es lo que les puede estar ocurriendo, entender ciertos malestares, etc.

Sin embargo, también es necesario tomar en consideración que el volumen de información al que se puede acceder es tal que, a menudo, se produce una **sobreinformación** y resulta más complejo poder discernir entre información fiable, veraz, útil y aquella que no lo es. En este mismo sentido, observamos que a través de la creación y consumo de contenido en redes sociales se corre el riesgo de **sobredimensionar algunas problemáticas. Cuando el entorno offline no es un entorno protector de salud mental y emocional de la adolescencia y la juventud, el entorno online ocupa un espacio del que no se están cubriendo las necesidades**. En este sentido, afloran diversos riesgos: por una parte, el hecho que **no se puede substituir la terapia y los tratamientos necesarios únicamente con contenido digital**; y, por otra parte, que existe cierta tendencia al **autodiagnóstico** (por ejemplo, si encuentro y recibo mucha información sobre ansiedad, soy más susceptible de autodiagnosticarme ansiedad).

Por otra parte, el hecho que el entorno digital se construya bajo unos criterios, a menudo bastante opacos que, como veremos más adelante, responden a un negocio basado en el extractivismo de datos por parte de las Big Tech para el desarrollo de estrategias de publicidad personalizadas, hace que el desarrollo tecnológico y, en especial, los algoritmos de las redes sociales se diseñen para **perfiles colectivos y ofrecer contenido recomendado**. El riesgo del contenido recomendado, en relación con los derechos relativos a la salud y el bienestar, es que se ha comprobado que puede conducir en muy pocos pasos a **contenido de riesgo para la infancia, adolescencia y juventud**.

Además, desde una perspectiva de género, son diversas las expertas que señalan que **los riesgos son mayores para las chicas**. Esto se debe al hecho que se ha podido comprobar que buena parte del **contenido recomendado** a adolescentes y jóvenes es **contenido relacionado con cuestiones de imagen**, que promueven un canon determinado y profundamente excluyente; pero también **contenido relacionado con prácticas de riesgo**, como podría ser la apología de la anorexia y la bulimia, por ejemplo.

A estas cuestiones relacionadas principalmente con la salud mental y emocional, se deberían añadir todas las **cuestiones transversales que afectan al bienestar** de las personas y, en este caso, de la infancia, adolescencia y juventud. En este caso, estaríamos haciendo referencia a un **abanico amplio de riesgos** como, por ejemplo, el acceso a pantallas a edades tempranas; la incidencia del uso digital sobre los patrones de sueño o las capacidades/dificultades de concentración; pero también, a los riesgos que comporta la socialización y el establecimiento de relaciones *online*. En este sentido, son especialmente destacables los riesgos relacionados con el **acoso** en línea. Aunque se trata de una cuestión transversal, es imprescindible tener en cuenta la **interrelación con los derechos relativos a la igualdad y la no discriminación**, puesto que el acoso en línea **redimensiona los ejes clásicos de desigualdad y discriminación**. En este sentido, es necesario apuntar a la incidencia de las cuestiones culturales, raciales, de clase social, identitarias y de género, entre otras.

“Se las acosa solo por ser niñas, y si hablan de temas que les interesan, los ataques son más graves. La raza, la sexualidad y la condición de discapacidad también son objeto de hostigamiento. Ningún lugar parece seguro y, para muchas, el acoso en línea —que las sigue a sus hogares y les invade el corazón y la mente— causa tanto temor físico y emocional como el acoso en la calle. Ambos se entrelazan y son el resultado de la misoginia subyacente determinada a mantener a las niñas y las mujeres “en su lugar”.” (Goulds, 2020)

Derechos relativos a la protección, los cuidados y las responsabilidades del entorno familiar

En quinto lugar, en lo que respecta a los **derechos relativos a la protección, los cuidados y las responsabilidades del entorno familiar**, cabe tomar en consideración que es necesaria la protección de la infancia y la adolescencia en el ámbito digital frente a cualquier tipo de abuso o violencia que se puede cometer por medio de la tecnología digital. En este sentido, debe protegerse a la infancia y la adolescencia de aquellos **contenidos digitales que puedan causar un perjuicio en su desarrollo** (contenido violento, pornografía, que impulsen ideas suicidas, autolesiones o que pueda entrañar otros peligros, etc.). Así mismo, también **es necesario observar no únicamente los contenidos, sino también el propio proceso de desarrollo tecnológico** y los impactos que pueden ser causados por los dispositivos tecnológicos; **así como la relevancia del acompañamiento** por parte del entorno más cercano, principalmente, el familiar.

En relación con los dispositivos digitales, cabe destacar que se observa que el hecho que el mercado imponga ciertos prototipos y los estandarice, provoca que **no se plantee la**

distribución y diseño con criterios de usabilidad, sino de comercialidad. Así, el hecho de que no nos encontremos ante dispositivos y desarrollos tecnológicos adaptados al uso de la infancia y la adolescencia, acaba generando un problema de “falsa seguridad”. En este sentido, se observa la existencia de una **brecha en la concepción de la seguridad entre los entornos analógicos y digitales**: aquello que analógicamente puede dar seguridad, en el entorno digital, puede suponer un riesgo. Un ejemplo de esta situación podría ser la tendencia a ofrecer un móvil a los y las adolescentes coincidiendo con el inicio de la educación secundaria. Desde la concepción analógica, proveer de este dispositivo ofrece una percepción de seguridad al posibilitar que los y las adolescentes puedan ponerse en contacto con sus adultos de referencia en el momento en que lo necesiten. Sin embargo, a su vez, también **se están diversificando los posibles riesgos en el entorno digital, unos riesgos que vendrán determinados por una multiplicidad de factores** (las habilidades y competencias digitales de la persona; la capacidad para acompañar en el entorno digital de las adultas de referencia; la incidencia del grupo de iguales; el acceso a contenido inapropiado, violento, etc. entre otros).

En este sentido, además, se observa que **el hecho que exista una distribución desigual del poder en cuanto al desarrollo del entorno digital, de forma que se ve mermada la soberanía tecnológica de los estados, pero también de la propia ciudadanía, provoca que las dificultades para desarrollar medidas específicas (y efectivas) de protección a la infancia, adolescencia y juventud en la red se incrementen.**

En relación con los contenidos, es necesario analizar los derechos en el entorno digital desde la óptica de la **vulnerabilidad de la infancia y la adolescencia frente la diversidad de discursos en la red. La oportunidad que ofrece el acceso a discursos alternativos respecto la “burbuja analógica”, también puede suponer una amenaza cuando no se les provee de un acompañamiento crítico.** No solo entra en juego la dicha capacidad crítica, sino que los y las jóvenes deben tener capacidades y desarrollar herramientas que les permitan reconocer la información fiable, con tal que no se limiten a consumir la información que encuentren o reciban de la red, y sean capaces de analizar la información desde el pensamiento crítico. Las diferentes personas expertas participantes a lo largo de la investigación coinciden en señalar la **relevancia del entorno familiar en el acompañamiento** a infancia, adolescencia y juventud en el entorno digital.

En este sentido, algunas de las personas expertas participantes, coinciden en apuntar que, en relación con la protección y los cuidados en el entorno digital, **no solo es necesario impulsar el acompañamiento en el entorno más cercano, principalmente el familiar; sino, también, impulsar procesos de apropiación por parte de la infancia y adolescencia de sus propios derechos**, no tanto como obligación, sino como responsabilidad social y con el objetivo de disfrutarlos de forma plena.

Derechos relativos a la vida en un entorno seguro y saludable

Finalmente, en lo que respecta a los **derechos relativos a la vida en un entorno seguro y saludable**, se destaca la incidencia del propio entorno sobre la vida de la infancia,

adolescencia y juventud y, por tanto, se recogen todas aquellas cuestiones que se han destacado respecto al resto de derechos contenidos en esta dimensión.

Al analizar el impacto del entorno digital desde esta perspectiva, por tanto, se observa como convergen distintas cuestiones:

- De una parte, hacemos referencia a las **cuestiones estructurales**, es decir, a las dinámicas de poder en el desarrollo tecnológico y cómo esto configura la forma que toma el entorno digital y las dinámicas que se promueven o no en este. Esto, a su vez, se relaciona con la propia sostenibilidad de dicho modelo de desarrollo tecnológico.
- De otra parte, hacemos referencia a la **traducción de dichas cuestiones estructurales del entorno digital en dinámicas concretas** que comportan una serie de riesgos y oportunidades para la infancia, adolescencia y juventud.

Sobre las cuestiones estructurales del entorno digital

En primer lugar, en lo que respecta a las cuestiones estructurales, resulta necesario analizar la incidencia de los **distintos modelos de provisión y protección de los derechos digitales que se están desarrollando a nivel internacional**. A grandes rasgos, nos encontraríamos ante tres modelos o estrategias de geopolítica tecnológica: el modelo liderado desde Estados Unidos, que considera que la tutela de los datos es cosa del mercado; el modelo liderado desde China, que considera que la tutela de los datos le corresponde al Estado; y, finalmente, el modelo europeo, que propone que la tutela de los datos se encuentre en manos de la ciudadanía en una lógica más cercana al humanismo tecnológico o a un modelo de desarrollo tecnológico más respetuoso con los derechos humanos.

La provisión y protección de los derechos en el entorno digital, en este caso en relación con la infancia, adolescencia y juventud, vendrá marcada por estrategias geopolíticas que superan las fronteras de los estados-nación. En el caso español, las estrategias y marco regulatorios que se desarrollen a nivel europeo resultaran clave, pero no es posible obviar los impactos de la globalización, más aún cuando hacemos referencia a la construcción de la ciudadanía en el entorno digital. **Del desarrollo y configuración de estas estrategias de geopolítica digital dependerá la configuración del entorno digital y, por ende, de parte del entorno en el que se van a desarrollar infantes, adolescentes y jóvenes.**

En segundo lugar, cabe destacar los impactos sobre los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en relación con la **sostenibilidad del modelo tecnológico**. En este sentido, cabe tomar en consideración que el actual modelo de desarrollo tecnológico tiende a ignorar las cuestiones relacionadas con la sostenibilidad. Por una parte, tanto la producción de dispositivos (junto con la obsolescencia programada), como el desarrollo de infraestructuras tecnológicas cada vez más potentes, requieren del consumo de una gran cantidad de recursos naturales (extracción de minerales, metales, combustibles fósiles, etc.) con los consiguientes impactos ambientales (deforestación, degradación del suelo, contaminación del agua, etc.). Por otra parte, el modelo de negocio en el que se basa dicho desarrollo es un modelo marcado también por el fomento del consumismo de dispositivos tecnológicos, una oferta constante de nuevos productos tecnológicos, lo que junto a la rápida obsolescencia de la tecnología comporta una gran generación de residuos, cuyo tratamiento no es, en buena parte de las

ocasiones, el más adecuado. Pero, además, cabe tener en cuenta que no se trata exclusivamente de la producción, sino también de la energía necesaria para alimentar servidores, centros de datos, dispositivos, etc. Incrementando las emisiones de gases de efecto invernadero. Actualmente, las tecnologías digitales necesitan entre el 8% y el 10% de la energía que se consume en la UE, según datos de la Comisión Europea.

En tercer lugar, cabe tomar en consideración los impactos de desarrollos tecnológicos concretos, por la importancia que adquieren a la hora de sostener la estructura sobre la que se construye el entorno digital. En este sentido, la IA destaca como uno de estos desarrollos, en tanto que implica que se genera un entorno en el que esta tecnología tiene un objetivo muy concreto basado en intereses comerciales. La IA parte del negocio de las *Big Tech* en torno a la generación, acumulación y venta de los datos que se generan en la red. **Infancia, adolescencia y juventud, por tanto, se están desarrollando en el marco de un entorno en el que las reglas del juego (unas reglas a menudo bastante opacas) están marcadas por el negocio del extractivismo de datos, por lo que las potenciales vulneraciones de sus derechos son múltiples.**

Las prácticas extractivistas suelen estar marcadas por una elevada opacidad, por lo que es difícil disponer de datos que nos ayuden a apreciar la magnitud de lo que implica. Sin embargo, y aunque no se trata de datos a nivel estatal, puede resultar interesante tomar en consideración que según datos de SuperAwesome, la empresa de tecnología publicitaria dirigida a la infancia, en Estados Unidos se recopilan de media 72 millones de datos sobre una persona antes de que esta tenga 13 años (Cross, 2017).

Por otra parte, resulta necesario apuntar que, en este sentido, **no nos encontramos únicamente ante vulneraciones de derechos desde una óptica individual, sino más bien colectiva.**

La información que buscamos en la red se queda almacenada en la red de forma asociada a un perfil (no a un individuo concreto). De este modo, la información que un infante, adolescente, joven, busca en un momento y lugar concreto se relaciona con todas aquellas personas que tengan un perfil similar, de forma que **el derecho a la privacidad adquiere una dimensión colectiva y no individual.**

“Es un tema de poder, no es un tema de si la tecnología posibilita o no posibilita, sino de quién está tomando las decisiones para implementar tecnologías y para qué fines” Judith Membrives (CCMA, 2023)

En este sentido, respecto a los derechos que se relacionarían con la dimensión de entorno y las implicaciones de la IA, también resulta necesario destacar el hecho que el entorno digital se está configurando bajo una clara **acumulación de poder por parte de las BigTech**, que son quienes tienen el control de los datos, a partir del cual desarrollan **estrategias de publicidad dirigida o se presentan unos u otros contenidos en redes sociales**. Esto resulta especialmente interesante en relación a la infancia, adolescencia y juventud, en tanto que, desde el punto de vista de los derechos, **no solo interpela al derecho a un entorno seguro y saludable, sino también a los derechos relativos al desarrollo**, como ya se ha podido observar.

Sobre las dinámicas que se producen en el entorno digital

En segundo lugar, en lo relativo a las dinámicas concretas que se reproducen en el entorno digital, cabe destacar todo aquello relativo a la protección y a la seguridad de la infancia y adolescencia en dicho entorno.

En este sentido, por una parte, es necesario apuntar que se detecta que **del grado de seguridad de este entorno digital, dependerán también algunas otras cuestiones que afectan a la infancia, adolescencia y juventud, como la incidencia del entorno digital sobre la salud mental y emocional; los problemas vinculados a las cuestiones relacionales y, en especial, las cuestiones relacionadas con el acoso en la red; las cuestiones que impactan sobre la calidad democrática vinculadas a la desinformación en la red, la propagación de discursos de odio, etc.**

En este sentido, algunas de las personas expertas participantes destacan que **más allá de impulsar que los entornos digitales sean seguros, es necesario que se conciben también como entornos protectores.** La idea de entorno protector parte de la necesidad de teorizar, identificar y describir cómo es el entorno digital, de qué formas concretas afecta los derechos de la infancia, adolescencia y juventud, cómo se están produciendo vulneraciones, etc. es decir, implica desarrollar todo un proceso de aprendizaje constante y de conocimiento sobre el entorno digital. Además, se considera que para que el entorno sea protector, deben darse dos grandes condiciones:

- 1 Por una parte, deben haberse podido desarrollar las funciones de autoprotección. Es decir, infantes, adolescentes y jóvenes deben ser capaces de identificar situaciones de riesgo, deben poder analizar de forma crítica sus experiencias en el entorno digital.
- 2 Por otra parte, debe existir una comunidad de apoyo, es decir, potenciar las redes de soporte entre iguales.

De este modo, el entorno no solo es seguro, sino que es protector porque se dan las condiciones para que cualquiera que se mueva en ese entorno tiene suficientes mecanismos para identificar cualquier riesgo, problemática o situación de vulnerabilidad y, a su vez, tiene los mecanismos para transformar esa situación, subsanarla o reparar el daño que se haya podido producir, de forma que el ciclo de la protección es completo.

Por otra parte, observamos que **buena parte de las dinámicas concretas que se producen en el entorno digital y que se considera que interpelan a los derechos relacionados con la vida en un entorno seguro y saludable, se reproducen debido a la falta de medidas específicas y eficaces para la protección de la infancia y la adolescencia en el entorno digital.** En este sentido, el grueso de personas expertas participantes ha destacado como uno de los principales retos para la protección de los derechos relativos a la vida en un entorno saludable y seguro, la necesidad de conseguir que las plataformas digitales velen por una **identificación o verificación real de la edad** de las personas que permita que los y las menores no accedan a contenido inadecuado y/o se reduzcan las posibilidades de acoso en línea y otras formas de abuso.

En este sentido, se apunta que, pese a que tecnológicamente resultaría posible realizar una identificación a través de los documentos de identidad, a partir de la verificación únicamente de la edad, esto, de nuevo, comporta la posibilidad de desarrollar un nuevo riesgo que sería la existencia de un registro de todos los dispositivos asociados a menores (del que se podría realizar un muy mal uso). Por otra parte, también existirían una serie de dificultades a nivel jurídico.

Finalmente, también se destaca la preocupación por los contenidos que se proponen en mayor medida a adolescentes y jóvenes en redes sociales a través de algoritmos y estrategias de publicidad dirigida. Por una parte, se alerta sobre el auge de los **discursos de odio** y, por otra parte, y con un sesgo de género importante, se alerta sobre los contenidos relativos a los **cánones de belleza** y la importancia de la imagen física. La peligrosidad de los “contenidos recomendados” es que resulta muy fácil y muy rápido llegar desde un contenido buscado con un nivel de riesgo que se podría catalogar como bajo a un contenido recomendado con un nivel de riesgo más elevado.

“Es muy fácil empezar con un video sobre ayuno (...) y en dos, tres videos recomendados, que ya esté apareciendo contenido que hace apología de la bulimia o de la anorexia, por ejemplo”

Judith Membrives (CCMA, 2023)

Dimensión 2. Participación

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

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

El **derecho a la participación** se encuentra **extensamente reconocido por la legislación**, tanto a nivel estatal como internacional. En el ámbito estatal, el derecho a la participación se ve recogido en el artículo 23 de la Constitución Española como derecho fundamental. Así mismo, la Ley Orgánica 1/1996, de Protección Jurídica del Menor, en su artículo 7 relativo al Derecho de participación, asociación y reunión, 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."

En el **ámbito internacional**, la participación se recoge en el marco de los **Objetivos de Desarrollo Sostenible** (2015) de las Naciones Unidas, específicamente bajo el ODS 16. Sobre la paz, la justicia e instituciones sólidas, concretamente en su meta 16.7. Asimismo, el derecho a la participación de la infancia se encuentra reconocido en la **Convención sobre los Derechos del Niño**, adoptada por la Asamblea General de la Organización de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989. Aunque este derecho no se manifiesta de manera explícita, se puede inferir a partir de los distintos elementos que conforman la participación. Es decir, la Convención contiene disposiciones que reconocen los derechos relacionados con diversas dimensiones de la participación, tales como el derecho a la información, el derecho a ser escuchado, la libertad de expresión, entre otros, los cuales, interpretados en conjunto, implican una ratificación de este derecho. Estos elementos son particularmente evidentes en los artículos 12 y 13, que expresan:

Artículo 12

"1: Los Estados Partes garantizarán al niño que esté en condiciones de formarse un juicio propio el derecho de expresar su opinión libremente en todos los asuntos que afectan al niño, teniéndose debidamente en cuenta las opiniones del niño, en función de la edad y madurez del niño.

2. Con tal fin, se dará en particular al niño oportunidad de ser escuchado, en todo procedimiento judicial o administrativo que afecte al niño, ya sea directamente o por medio de un representante o de un órgano apropiado, en consonancia con las normas de procedimiento de la ley nacional."

Artículo 13

"1: El niño tendrá derecho a la libertad de expresión; ese derecho incluirá la libertad de buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo, sin consideración de fronteras, ya sea oralmente, por escrito o impresas, en forma artística o por cualquier otro medio elegido por el niño."

En la **Observación General N.º 25 de la Convención sobre los Derechos del Niño**, referente a los derechos de los niños en relación con el entorno digital (Naciones Unidas, 2021), los derechos vinculados a la participación, agrupados en el apartado VI sobre Derechos y libertades civiles, adquieren un peso significativo. Este documento destaca el potencial del

entorno digital como facilitador de la participación infantil, apuntando las ventajas de la transformación digital en términos de **acceso a la información y participación a distancia**. Sin embargo, también subraya los **desafíos** inherentes a este escenario, como la presencia de violencias, filtros, promoción de discursos hegemónicos y discriminatorios, propagación de información falsa, entre otros. Ante estos desafíos, se **insta a los Estados a intervenir** para promover y proteger estos derechos, mediante la capacitación y el respaldo a la infancia, el fomento de su participación activa, la protección contra la violencia, y el estímulo a los proveedores para salvaguardar y promover los derechos y necesidades de esta población, entre otras acciones.

Esta **extensa regulación hace patente** una cuestión fundamental: el **reconocimiento de la infancia, adolescencia y juventud como sujetos políticos**, con la capacidad y el derecho de incidir sobre la realidad que les rodea y, especialmente, las cuestiones que les implican de forma directa. Además, observamos cómo el reconocimiento del derecho de la infancia y adolescencia a participar ha **cobrado relevancia en las últimas décadas** (Martínez Rodríguez, 2011). Esta tendencia refleja la creciente creencia colectiva de que todas las personas, incluyendo a menores de edad y jóvenes, deben poseer autonomía y actuar como sujetos activos en sus vidas.

Aun así, tradicionalmente, tanto social como jurídicamente, los **niños y niñas han sido tratados asimétricamente** respecto a los adultos en tanto que objetos de tutela y, por lo tanto, con connotaciones de falta o carencia (ibid). Esta concepción tradicional de la infancia se traduce, en muchos casos, en una **falta de participación de los niños, niñas, adolescentes e incluso jóvenes** en los procesos de decisión. No por su falta de competencias, sino por una falta de oportunidades de participar plenamente. En este sentido, aunque en las últimas décadas haya aumentado la popularidad de la participación de la infancia en los espacios institucionales, a menudo esta participación es superficial o no cumple con los requisitos para ser considerada como tal. Si tomamos como referencia la escalera de la participación infantil de Hart (1993) (basada en la escalera de la participación de Arnstein (1969)), podemos observar los posibles niveles de participación, poniendo de manifiesto formas de contribución de la infancia que, aunque frecuentemente se identifiquen como participación, no lo son realmente. Los niveles, de menos a más participativos, son los siguientes:

- NO PARTICIPACIÓN
 - Manipulación.
 - Participación de “decoración”.
 - Participación simbólica.
- PARTICIPACIÓN
 - Infancia informada y con participación asignada.
 - Infancia consultada e informada.
 - Decisiones iniciadas por personas adultas, coordinadas con infancia.
 - Decisiones iniciadas y dirigidas por infancia.
 - Decisiones iniciadas por infancia, coordinadas con personas adultas.

Por otra parte, nos adherimos al enfoque de participación propuesto por Hernández y Gutiérrez (2011), quienes sostienen que la participación se materializa únicamente cuando se cumplen las siguientes condiciones de manera secuencial:

- **Ser informado/a:** Este primer paso implica que los niños y niñas adquieran conciencia sobre los temas que les interesan mediante la recepción de explicaciones, contenidos y datos adaptados a sus capacidades, en cantidad y calidad apropiadas.
- **Emitir opinión:** La participación también implica la expresión de ideas, pensamientos y propuestas por parte de los niños y niñas en relación con los asuntos que los involucran, afectan o interesan. Es crucial brindarles el espacio y la oportunidad para expresarse, permitiéndoles formar una opinión propia tanto a nivel individual como colectivo.
- **Ser escuchado/a:** da sentido y utilidad al hecho de emitir opinión y supone que esta opinión es recibida y respetada por los demás y, por supuesto, por las personas adultas con capacidad para hacer realidad o facilitar las propuestas surgidas de la participación.
- **Incidir en las decisiones:** Además de ser informado/a, emitir opinión y ser escuchado/a, la participación adquiere su sentido completo cuando las opiniones y contribuciones de los niños y adolescentes se toman en cuenta en las decisiones relacionadas con los temas que los involucran, afectan o interesan. La mera escucha sin un impacto efectivo en las decisiones podría considerarse como un acto de "ser oído" en lugar de "ser escuchado".

Considerando estas premisas, se evidencia que la participación es un fenómeno complejo con diversos condicionantes que, tanto en su manifestación analógica como digital, no siempre se materializan. Asimismo, aún y el mantenimiento de los mismos principios fundamentales de la participación en el entorno digital, el advenimiento de las tecnologías digitales ha suscitado debates sobre cómo la participación se traslada a este nuevo contexto. A continuación, exploramos la configuración de los derechos relativos a la información y a otros aspectos de la participación en este entorno.

Derechos relativos al acceso a la información

Si tomamos como referencia la concepción de la participación de Hernández y Gutiérrez (2011) y entendemos que esta se conforma como el resultado de una serie de condiciones o aspectos secuenciales: ser informado, emitir opinión, ser escuchado e incidir en las decisiones, se evidencia que el **acceso a la información** es la **base sobre la cual se asienta la participación**.

Este derecho se encuentra recogido en la Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de Protección Jurídica del Menor, en su artículo 5 sobre el Derecho a la información. Concretamente, de acuerdo con la modificación realizada por la Ley 26/2015, de 28 de julio, de modificación del sistema de protección a la infancia y a la adolescencia, se recogen los siguientes puntos que enfatizan el rol de la alfabetización digital y mediática en el acceso a la información.

1. “Los menores tienen derecho a buscar, recibir y utilizar la información adecuada a su desarrollo. Se prestará especial atención a la alfabetización digital y mediática, de forma adaptada a cada etapa evolutiva, que permita a los menores actuar en línea con seguridad y responsabilidad y, en particular, identificar situaciones de riesgo derivadas de la utilización de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación así como las herramientas y estrategias para afrontar dichos riesgos y protegerse de ellos.”
3. “Las Administraciones públicas incentivarán la producción y difusión de materiales informativos y otros destinados a los menores, que respeten los criterios enunciados, al mismo tiempo que facilitarán el acceso de los menores a los servicios de información, documentación, bibliotecas y demás servicios culturales incluyendo una adecuada sensibilización sobre la oferta legal de ocio y cultura en Internet y sobre la defensa de los derechos de propiedad intelectual.”

Esta regulación evidencia una **preocupación de los poderes públicos** por **cómo las transformaciones digitales puedan afectar** y suponer un riesgo para el **acceso a la información**. A pesar de estos riesgos, si empezamos por centrarnos en las promesas de Internet, una de las oportunidades que ofrece es el amplio acceso a cantidades ingentes de datos, hecho que a priori nos indicaría que el entorno digital facilita el derecho al acceso a la información.

Sin embargo, encontramos una serie de **retos o amenazas** que pueden limitar el **derecho a la información de forma equitativa y libre** y, por lo tanto, afectar a la capacidad participativa de la infancia, adolescencia y juventud.

En primer lugar, observamos que en el entorno digital los espacios públicos se sitúan en **plataformas eminentemente privatizadas**, regidas por intereses comerciales que no priorizan la inclusión sociodigital en su desarrollo. Y, como es bien sabido, la ausencia de voluntad y acciones concretas para la defensa de la inclusión y equidad digital llevan a una reproducción y redimensión de las desigualdades sociodigitales.

Este fenómeno se ejemplifica de forma patente en el caso de los algoritmos y las Inteligencias Artificiales que se encuentran imbricados en las estructuras de los espacios digitales que habitamos y las herramientas de búsqueda de información que usamos. Estos procesos y mecanismos, de forma sigilosa, jerarquizan la información a la que accedemos, siguiendo criterios generalmente relacionados con la “relevancia” y la “personalización” para el usuario/a. Sin embargo, en esta jerarquización se fomentan las denominadas cajas de resonancia y burbujas de filtro (Zimmer et al., 2019), así como el sesgo de confirmación, las cuales llevan al usuario/a a reafirmarse en sus creencias y, por lo tanto, además de implicar un acceso parcial a la información, llevan a la segregación de la población en comunidades de personas con ideas afines que pueden llegar a vivir “realidades paralelas”. Este proceso, a su vez, puede llevar a la polarización de las opiniones entre comunidades, así como a una cristalización de los discursos hegemónicos y la exclusión de los discursos e identidades alternativos o disidentes dentro de estas subcomunidades. La consecuencia directa, pues, es una participación más bien parcial, que no incluye todas las voces y dificulta la deliberación.

Por otro lado, especialmente con la web 2.0 y la “democratización” de la producción de información, observamos una proliferación de información falsa (*fake news*, etc.).

Ante esta situación, se evidencia la necesidad de fomentar el espíritu crítico de las generaciones más jóvenes, ofreciéndoles acompañamiento para la interpretación de la información, así como también herramientas prácticas para contrarrestar los sesgos y contrastar y discernir la información falsa de la verídica.

Derechos relativos a la libertad de opinión y expresión, y derecho a ser escuchados

En lo referente a los derechos relativos a la libertad de opinión y expresión, el derecho a ser escuchados y la participación, en el marco legislativo actual, se reconoce el derecho de los menores a expresar libremente sus opiniones a través de dispositivos tecnológicos, estableciendo límites conforme a normas internacionales para salvaguardar la reputación y derechos de terceros. Asimismo, se reconoce el derecho de los menores a ser escuchados, especialmente aquellos en situación de riesgo, garantizando su acceso a este derecho de manera incondicional. La libertad de conciencia, religión y pensamiento se encuentra incorporada en el derecho de opinión y expresión de los menores. Se establece el derecho de los menores a manifestar sus opiniones y participar en asuntos que les afecten, promoviendo el empleo de nuevas tecnologías para potenciar este derecho. Dentro de esta prerrogativa, se incluye el derecho a llevar a cabo reuniones pacíficas en el ámbito digital y el derecho a la libertad de asociación. Estos principios reflejan el compromiso legal de fomentar la participación activa de los menores, reconociendo su voz y agencia en el entorno digital y social.

Actualmente, muchos niños y niñas, así como la mayoría de adolescentes, se encuentran muy presentes en las redes sociales, que presentan nuevas oportunidades de participar. Sin embargo, es importante destacar en primer lugar que **hiperconexión no es equivalente a participación**. Es decir, las personas pueden estar conectadas a las redes sociales o consumiendo contenido durante gran parte de su día, pero sin tomar un rol activo, sin emitir opinión. Volviendo a la concepción de la participación de Hernández y Gutiérrez (2011), pues, sin emitir opiniones, no es posible ser escuchado ni incidir, por lo cual, cualquier posibilidad de participación queda truncada. A su vez, emitir opinión, pero sin la posibilidad de ser escuchado o incidir, también implica una falta de participación.

En este sentido, desde la academia y el ámbito sociopolítico se plantean interrogantes sobre cómo la transformación digital puede afectar la participación e, incluso, si la contribución de adolescentes y jóvenes a través de las redes sociales y otros canales de expresión online no institucionales puede ser considerada como participación.

Y es que, tal y como se apuntaba anteriormente, el entorno digital ofrece tanto oportunidades como desafíos para la participación infantil y juvenil. Entre las oportunidades se destaca la capacidad de organización a grandes distancias, la rapidez y eficiencia del tiempo, o la trazabilidad, entre otros aspectos. Sin embargo, los desafíos incluyen la privatización de espacios participativos online, la sobreinformación, la propagación de noticias falsas, límites

relacionados con la deliberación, así como las dificultades que la comunicación digital puede plantear para establecer vínculos y facilitar una interacción fluida, especialmente en el caso de la infancia y adolescencia.

Ante esta transformación digital, pues, se han generado diversas perspectivas respecto a los cambios y situación de la participación infantil y juvenil. De acuerdo con Harris, Wyn y Salem (2010) destacan tres miradas o tendencias:

- En primer lugar, se observa un interés creciente de las organizaciones por involucrar a los/las jóvenes a través de nuevas formas de participación digital. Estas iniciativas buscan permitir a los/las jóvenes expresar directamente sus opiniones y contribuciones, sin depender de representantes o intermediarios. La incorporación de herramientas digitales en procesos participativos abre nuevas posibilidades para amplificar la voz de la juventud.
- Otra perspectiva relevante resalta la desafección de la juventud respecto a la política formal. Se señala una disminución en la participación en las vías tradicionales, como elecciones y procesos legislativos. Este fenómeno puede estar relacionado con la percepción de que las estructuras políticas convencionales no representan adecuadamente los intereses y preocupaciones de la juventud.
- Finalmente, surge una tendencia hacia nuevas formas de participación cívica y política en entornos digitales, como movimientos sociales y activismo en redes sociales. A pesar de la opinión generalizada de que este tipo de participación podría considerarse menos efectiva, algunos estudios, argumentan que las acciones y publicaciones en redes sociales pueden tener un impacto considerable y a veces superar la influencia de formas tradicionales de protesta, como las manifestaciones públicas. (Theocharis, 2015).

Por otro lado, las **desigualdades sociodigitales** se reproducen en el contexto de la participación y afectan a la hora de expresar la opinión en el entorno digital de la misma manera como afectan en el entorno analógico. Sin embargo, en el entorno digital, estas desigualdades se ven mediadas por el hecho que los espacios de participación son mayoritariamente privatizados y siguen lógicas de mercado, lo que provoca que estas desigualdades o barreras puedan ser mayores que en otros espacios analógicos. Entre los condicionantes para la participación se encuentran las condiciones ya mencionadas: tener acceso a la información, poder emitir la opinión, ser escuchado/a y tener capacidad de impacto. Pero, en el entorno digital, también hay otros requisitos:

- Disponer de **acceso a la red y dispositivos de calidad**, es decir, las condiciones materiales para poder participar (primera brecha digital). Hoy en día estas condiciones no están del todo garantizadas y muchos menores no las tienen cubiertas. Además, es necesario tener en cuenta el hecho de que no todos los dispositivos permiten participar de la misma manera, hecho que condiciona el uso y, por lo tanto, los derechos a los que se puede acceder o la forma en que se pueden hacer efectivos.
- Disponer de los **conocimientos y competencias** necesarias, es decir, tener las habilidades técnicas y sustanciales para poder usar y aprovechar la tecnología de

forma que se adapte a los intereses y necesidades (segunda y tercera brechas digitales).

- Disponer de una **identidad digital**, es decir, contar con un correo electrónico, perfil, etc. Que permita participar de forma plena.
- Disponer del **acompañamiento** adecuado para poder desarrollar las competencias participativas, afrontar situaciones de riesgo, etc. En este sentido, es necesario destacar que, aunque las personas más jóvenes hayan tenido un contacto con las tecnologías desde edades muy tempranas, relacionarse con y a través de la tecnología requiere una serie de competencias sustanciales y críticas que van más allá del simple uso. Por ejemplo, situaciones como enfrentar un conflicto en redes, decidir si hacer una publicación o, siquiera, abrir un perfil en una red social, son escenarios en los que el acompañamiento de una persona con experiencia puede ayudar a que se desarrollen las competencias de una forma más rápida y con menores riesgos asociados. Sin embargo, bajo la presunción de mayor conocimiento (intuitivo) de los jóvenes, y etiquetándolos con el nombre de nativos digitales, se ha escondido la realidad de una generación de huérfanos digitales, que se han encontrado con referentes con aún poca experiencia que, en muchos casos, no han podido o sabido proporcionar el apoyo necesario.
- Que el **entorno** resulte **seguro** y se adecue a las necesidades.

Además de los requisitos mencionados, las **dinámicas de poder y de violencia sistémicas** también tienen lugar en los entornos digitales y pueden suponer grandes ejes de desigualdad, facilitando la participación de las personas con mayor estatus social, y **limitando la participación de las personas más vulnerables o en situación de exclusión**. En esta línea, la participación en el entorno digital lleva a una **sobreexposición a las violencias**, de la propia imagen e identidad, etc. Por ejemplo, la participación en plataformas digitales puede exacerbar formas de violencia y discriminación dirigidas hacia ciertos grupos, como pueden ser las mujeres, personas racializadas y miembros de la comunidad LGTBQ+, entre otros. Estos individuos a menudo enfrentan un mayor grado de violencia verbal, acoso y discriminación en línea, manifestándose a través de discursos de odio, comentarios despectivos y ataques virtuales. Por ejemplo, se constata como la participación de las mujeres se limita mucho, ya que “casi el 80% de las mujeres jóvenes dicen haber sufrido algún tipo de acoso en redes” (Instituto de las Mujeres, 2022). La anonimidad facilitada por las redes sociales a menudo intensifica estos comportamientos perjudiciales. La discriminación en línea no solo reproduce, sino que también contribuye a agravar las desigualdades existentes en la sociedad, perpetuando estereotipos y amplificando las barreras que impiden la plena participación y seguridad de estos grupos en el entorno digital. Por lo tanto, observamos como la participación de niños, niñas y adolescentes en las redes sociales, puede llevar también a una mayor exposición, lo que produce una **tensión entre el derecho a la protección y el derecho a la participación**, que debe resolverse caso a caso, y donde es fundamental el acompañamiento.

En otra línea, se evidencia la necesidad que la infancia, adolescencia y juventud pueda participar en el **diseño de los espacios participativos** a través de los cuales expresan su opinión, con el objetivo que los espacios puedan adaptarse a sus necesidades. Sin embargo,

la falta de soberanía tecnológica y la mirada adultocentrista de la participación dificultan que este tipo de participación pueda manifestarse.

En relación a la participación también cabe destacar la especial incidencia que tiene para los y las jóvenes la **burocratización de los procesos y las dificultades en las relaciones que mantienen con la administración pública digital**. Aunque la Administración pública, progresivamente, se está adaptando y transformando digitalmente, facilitando el acceso a la información y trámites a través de procesos más ágiles y dispositivos móviles (más extendidos en la población, especialmente joven), aún falta un largo camino por recorrer. Así, estos procesos complejos pueden llegar a suponer una barrera, por ejemplo, a la hora de acceder a becas o ayudas, e impedir que este colectivo haga efectivos sus derechos en mayor medida.

En conclusión, observamos que existe una **falta de participación significativa de la infancia, adolescencia y juventud** en el proceso de **construcción de la ciudadanía digital**. A pesar de que estos grupos demográficos son usuarios activos y ávidos de las tecnologías digitales, su voz y agencia a menudo se pasan por alto en la formulación de políticas y la toma de decisiones relacionadas con el entorno digital. La exclusión de la perspectiva juvenil en estos procesos puede conducir a políticas y prácticas que no reflejan las realidades y desafíos específicos que enfrentan en la era digital. Es esencial fomentar la participación activa de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes en la elaboración de normas y directrices, garantizando así una ciudadanía digital más inclusiva y adaptada a las necesidades cambiantes de la sociedad. La incorporación de sus voces en debates y decisiones relacionadas con la tecnología no solo promueve la equidad, sino que también enriquece la comprensión colectiva de los aspectos éticos y sociales de la vida digital.

Dimensión 3. Educación, cultura, ocio y juego

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

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

Como veremos a continuación, esta dimensión engloba derechos cruciales que influyen directamente en el desarrollo integral de los individuos, sobre los cuales existen retos muy importantes en relación con la transformación digital, pero que a menudo pasan desapercibidos.

En relación con la **educación**, la **dependencia de las BigTech** y los **conflictos de gobernanza** constituyen un elemento crucial en la introducción de las herramientas digitales en los entornos educativos. La influencia significativa de las grandes tecnológicas en estos espacios plantea **interrogantes sobre la autonomía** y el control en la toma de decisiones, generando posibles conflictos de intereses y desafíos para la capacidad de gobernanza de los agentes educativos y niños, niñas, adolescentes y jóvenes a los que atienden.

Además, se destaca el impacto de las **lógicas comerciales** en el ámbito educativo, que se manifiestan en una **homogeneización de hábitos de uso**, el **perfilado** de estudiantes y la orientación hacia una **clientela específica**. Este fenómeno plantea preocupaciones sobre la equidad en el acceso a la educación digital y la potencial influencia comercial en la formación, así como los impactos de estas dinámicas en el futuro de la juventud.

La **plataformización** de la educación también se presenta como un factor crítico, dando lugar a **desigualdades** y **falta de soberanía**. La concentración de poder en determinadas plataformas puede limitar la diversidad y elección en la educación, generando inequidades en la toma de decisiones educativas.

En relación con la **cultura, ocio y juego**, la falta de reconocimiento de la importancia de los derechos culturales, de ocio y juego en el entorno digital conlleva la ausencia de medidas efectivas de protección para el juego digital. La omisión de estos derechos puede dejar a la infancia y juventud expuesta a riesgos y vulneraciones sin salvaguardias adecuadas.

Las características específicas del entorno de juego digital marcan la diversidad de riesgos y las potenciales vulneraciones de derechos. La falta de regulación y supervisión puede dar lugar a situaciones que afectan la integridad y seguridad de los menores, resaltando la necesidad de medidas protectoras y de concienciación en este ámbito.

En resumen, la dimensión de Educación, cultura, ocio y juego en el ámbito digital revela una serie de desafíos, desde la dependencia de grandes empresas tecnológicas hasta la falta de reconocimiento y protección de derechos fundamentales en el juego digital. La interseccionalidad de estos derechos destaca la necesidad de una reflexión integral y de la implementación efectiva de medidas que promuevan entornos digitales educativos, culturales y de juego seguros, inclusivos y equitativos para la infancia y juventud.

Derechos relativos a la educación

La Observación General N.º 25 estableció la necesidad por parte de los Estados de asegurar y hacer efectivo el **derecho de acceso a la tecnología moderna y a la alfabetización digital**. A su vez, 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**. A pesar de este marco normativo, complementado por otra legislación, existe la necesidad de tener en cuenta aspectos importantes de la relación entre la educación y el entorno digital.

En primer lugar, cabe prestar especial atención al **impacto que producen las estructuras y dinámicas del entorno digital**. Es por eso necesario tener en cuenta las desigualdades digitales y sociales existentes entre los estudiantes y la situación económica de las familias, ya que nos enfrentamos a **desigualdades sociodigitales que amenazan** el derecho de **acceso a la tecnología** y a la **alfabetización digital**. Es importante tener en cuenta, por lo tanto, que el entorno digital es una capa más a los problemas y retos que ya tiene el sistema educativo, por lo que es necesario que exista un **acceso libre y universal a la educación**. Un aspecto importante a tener en cuenta es el hecho de que **en el entorno digital no puede tener lugar la educación pública**. Esto es debido al hecho que no existe una infraestructura pública digital y, por lo tanto, esta es toda privada. En consecuencia, para hablar de derechos digitales en la educación es imprescindible una **infraestructura pública digital** que garantice que haya un espacio digital donde pueda tener lugar esa educación pública.

En segundo lugar, teniendo en cuenta la creciente **plataformización** del sistema educativo, observamos que existen **impactos y riesgos** en relación con la **privacidad, la igualdad y la no discriminación** de la infancia, adolescencia y juventud. En este sentido, vemos cómo el entorno digital interfiere con derechos que tocan a la privacidad, el cual es un derecho fundamental muy transversal. Esto se agrava por la **falta de conocimiento sobre este entorno**, y más concretamente sobre los derechos del alumnado, **de docentes y familias**. Vemos cómo todavía los docentes requieren de más recursos para aprender más sobre que tener en cuenta en torno a los condicionamientos de uso de las diferentes herramientas digitales. Además de estos riesgos, se observa como esta plataformización de la educación configura nuevas formas de participación pedagógica basadas en las lógicas de las plataformas (Perrotta et al., 2021).

En relación con la cuestión anterior, se debe poner la alerta sobre los riesgos del **solucionismo tecnológico**, que lleva a pensar que se puede y se debe solventar todos los problemas a través de herramientas digitales. **Introducir estas de forma indiscriminada en los espacios educativos** puede exacerbar las desigualdades digitales, ya que se generan **diferencias importantes** entre el alumnado. Entre aquellos que solo tienen acceso a estas herramientas en el **contexto educativo** y los que disponen de estos recursos en la **esfera familiar u otras**.

En tercer lugar, como se ha comentado antes, en el entorno digital, los derechos relativos a la educación se relacionan de manera estrecha con aquellos relativos a la identidad y privacidad. Autores como Williamson (2015), han mostrado su preocupación por la recopilación de datos en las aulas, así como el uso de algoritmos para predecir el progreso futuro de los individuos (Williamson, 2015). Además, vinculado a lo que se ha mencionado en

la dimensión de **participación**, la plataformización en la educación genera una **homogeneización de las formas de participación** y dificultan o **limitan** la capacidad de establecer **formas alternativas o críticas**, incluso en el contexto educativo, el cual debería contribuir a la generación de un espíritu crítico. Por lo tanto, también en el contexto educativo, vemos **amenazada la capacidad de participación**.

Ante los retos expuestos hasta ahora, debemos entender la **educación digital** como una formación que va **más allá del desarrollo de competencias técnicas**. Para esto, es necesario cultivar el **pensamiento crítico** y la **comprensión del entorno digital**, así como abordar la **brecha digital** mediante el **acompañamiento** y la **capacitación digital** tanto del **alumnado**, como de los **equipos docentes**, así como en los **entornos de participación cívica y educación no formal**.

Derechos relativos a la cultura, el ocio y el juego

La **Carta de los Derechos digitales de niños, niñas y adolescentes** (2019) recoge una serie de garantías en relación con los derechos relativos a la cultura, el ocio y el juego. Por un lado, establece el derecho de los menores al esparcimiento, a actividades de ocio propias de su edad y al juego a través de medios digitales. Mientras, por el otro lado, recalca la importancia de impulsar el acceso de los menores a las artes y la cultura, desarrollando las posibilidades de la tecnología para ello.

Ante este conjunto de derechos, identificamos aspectos importantes a tener en cuenta. En primer lugar, vemos cómo las **desigualdades sociodigitales influyen directamente en el acceso, uso y aprovechamiento de la cultura** en el entorno digital. Así, aunque los ejes clásicos de desigualdad se transforman, el capital social y cultural siguen siendo determinantes.

En cuanto a los riesgos para el Derecho al Juego en el Entorno Digital, primero debemos tener en cuenta que el **derecho al juego no contempla el derecho al juego digital**. Por lo tanto, a pesar de los importantes riesgos que enfrenta, es un ámbito que queda en el olvido. Es el caso del **extractivismo de datos** con fines comerciales y manipulación de conductas. Así mismo, la presencia de **patrones de diseño oscuro** plantea riesgos al entorpecer la toma de decisiones informadas y nos encontramos con un ocio que está dirigido, que es adictivo y que genera tensiones en relación con la producción creativa y artística.

Otro grupo de riesgos son aquellos relacionados con el hecho que el juego se desarrolla, usualmente, en un **espacio adulto**, donde enfrentamos problemas como el **ciberacoso, el grooming y comunidades tóxicas**. En este sentido, según datos de CyberSafeKids (2023), la mayoría de los niños y niñas (61%) de entre 8 y 12 años **han sido contactados por desconocidos** mientras jugaban a un juego *online*. Además, se observa como estos riesgos tienen un impacto desproporcionado en mujeres. Por lo que respecta a casos de grooming, destaca el hecho que el 57,4% de las víctimas son niñas (Save the Children, 2023).

En relación con el juego, es crucial entender este como un **producto cultural** y desarrollar **medidas específicas** para garantizar efectivamente los derechos de acceso a la cultura y al

juego en el entorno digital. En esta línea, las características del entorno digital impactan directamente en los **derechos al libre desarrollo** y a la vida en un **entorno seguro y saludable**. Además, garantizar el derecho al juego digital implica la **necesidad imperativa de regular la industria del juego**, asegurando **prácticas éticas y seguras** para los usuarios más jóvenes.

Dimensión 4. Identidad y privacidad

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

- 1 Derechos relativos a la identidad.
- 2 Derechos relativos a la privacidad y a la protección de los datos personales

En primer lugar, la **configuración de la identidad** digital del menor se presenta como un **proceso de alta vulnerabilidad**. Los niños, adolescentes y jóvenes, en su camino hacia la formación de la identidad en línea, enfrentan numerosos riesgos y desafíos que pueden impactar significativamente en su desarrollo personal y social. Especialmente retos relacionados con la **sobreexposición** y la compartición excesiva de información en las redes.

A día de hoy, los sistemas de **verificación de identidad** exhiben **fallas notables**, generando preocupaciones sobre la **seguridad y la integridad de la información personal** en línea, así como el posible **acceso a contenido restringido o sensible**, no adecuado para la edad del niño, niña o adolescente. Asimismo, se plantea el riesgo de la **omisión o alteración de identidad** por parte de personas con las que interactúan, que pueden crear perfiles falsos o distorsionar la información personal. Este escenario plantea retos a la hora de prevenir la manipulación maliciosa de la identidad digital y generar espacios seguros.

Por otro lado, a pesar de los **avances normativos**, se observan **limitaciones en la protección efectiva de los derechos** de privacidad y de los datos personales de la infancia y juventud en el ámbito digital. La **privatización de los espacios digitales** junto con la falta de implementación coherente de regulaciones y mecanismos de control contribuye a la **exposición de información sensible y extractivismo de datos**, comprometiendo la privacidad de los menores.

En resumen, la dimensión de Identidad y privacidad revela una serie de retos y preocupaciones, desde la alta vulnerabilidad en la configuración de la identidad digital hasta las limitaciones en la protección efectiva de los derechos de privacidad. La urgencia de abordar estos problemas se hace evidente para garantizar entornos digitales seguros y respetuosos que promuevan el desarrollo saludable de la identidad personal y la protección adecuada de la privacidad de la infancia y juventud en la era digital.

Derechos relativos a la identidad

La Convención sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas recoge en su artículo 8 “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”. En un mundo cada vez más digitalizado, la identidad de niños/as, adolescentes y jóvenes se traslada más allá del mundo analógico.

Se apunta a menudo que el mundo digital no es más que una prolongación del mundo analógico en el cual lo que se sucede en él viene estrechamente determinado por lo que

sucede en el mundo físico. Sin embargo, tal y como apunta Ramón Fernández (2021), el entorno digital también puede dar lugar a una **“realidad paralela” a este mundo analógico en el cual se puede participar de manera distorsionada. Por ejemplo, ya sea bajo la omisión de una identidad o mediante la alteración de esta.** Este hecho es un **reto no solo para los menores como sujetos, sino también como objetos.**

En cuanto a infantes, adolescentes y jóvenes como sujetos, observamos como todavía a día de hoy los **sistemas de verificación de identidad fallan.** Un ejemplo al que se apunta es a la hora de acceder a contenido pornográfico o violento, entre otros. Se apunta a la necesidad de evitar el acceso de los menores a ciertos entornos digitales a partir de la inversión y disposición de sistemas de verificación de edad e identidad efectivos y seguros. Al mismo tiempo, se observa como el acceso a las plataformas no es inclusivo, por lo tanto, se observa cómo no todas las personas se sienten representadas en este proceso. El problema aquí es que con el objetivo de encajar dentro del prototipo que establecen las plataformas, se **generen identidades “falsas”** que no correspondan a la realidad. Al mismo tiempo, vemos como niños, niñas, adolescentes y jóvenes, están altamente expuestos a algoritmos con intereses empresariales y a imágenes "aspiracionales", así como comentarios y reacciones ajenas que pueden generar malestares, a la vez que premian la performatividad de identidades normativas (**reforzando los discursos hegemónicos y homogeneización**) y penalizan o ejercen **violencia sobre las identidades disidentes.**

Por todo lo expuesto, es importante tener en cuenta las particularidades de **la identidad digital**, en la cual, a diferencia de lo que ocurre en la analógica, la identidad del individuo se va conformando por un conjunto de aprendizajes, valores e interacciones y también de decisiones individuales en el entorno más inmediato, **en el entorno digital hay terceros desconocidos que pueden moldear sin conocimiento ni permiso esta identidad.**

En cuanto a niños, niñas, adolescentes y jóvenes, la misma falta de sistemas de verificación de identidad eficaces y seguros les hace **más vulnerables a comportamientos ilícitos de personas desconocidas.** Así, pueden ser víctimas de engaños por parte de personas que adoptan identidades falsas, como ocurre en algunos casos con el fenómeno del **grooming**, un proceso en el cual personas adultas establecen una conexión emocional en línea con un menor con la intención de manipular o explotar a alguien, especialmente en el contexto de abuso o conducta inapropiada.

Otro aspecto importante cuando hablamos de identidad digital es en relación con los datos e información personal que se comparte, ya sea por parte del propio menor, sus familias u otros adultos, como podrían ser docentes u otros agentes educativos. Esto puede llevar no solo a una **sobreexposición de estos menores**, sino también a casos graves como de suplantación digital, por ejemplo, a través de **deepfakes**. Por eso, se apunta a la necesidad de formación sobre los impactos, sobre dónde puede llegar la información que se comparte y qué consecuencias puede tener, por ejemplo, de cara al futuro laboral de la infancia y adolescencia. Todo el contenido que se genera y comparte, además, dificulta la **gestión de la huella digital** por parte de la infancia y adolescencia, ya que toda esta huella digital que se va conformando obstruye la posibilidad de **ejercer el derecho al olvido** de la infancia, adolescencia y juventud en este entorno digital.

Un caso relevante que observamos a día de hoy resultado de esta sobreexposición es el **sharenting**, la práctica de compartir en línea, a través de plataformas de redes sociales u otros

medios digitales, información sobre los hijos por parte de la familia. Tal y como apunta Azurmendi (2022), esta práctica perjudica el proceso de **configuración de la propia identidad digital del menor**, ya que este no tiene la capacidad para construir su propia identidad.

Ante lo expuesto hasta ahora, se **debe dar valor a la concienciación**, no solo en relación con el riesgo, sino en **relación con el entorno donde se socializa**, el cual tiene unos contextos y reglas determinadas. Esto lleva a la **necesidad de identificar distintos niveles de responsabilidad y de ordenar esa realidad**, así como empezar a estudiar sectorialmente cómo se genera esa identidad, qué papel juegan los algoritmos, qué responsabilidad tiene cada sujeto y que deberíamos exigir para que ese ecosistema funcionase como un ecosistema en el que de modo natural nos insertamos y poseemos un cierto control. Además de **plantear cómo queremos que funcione el entorno digital, cuáles queremos que sean las reglas** para que estas también se cumplan en el mundo virtual.

Derechos relativos a la privacidad y a la protección de los datos personales

La infancia, la adolescencia y la juventud 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. En consecuencia, resulta ineludible extender la protección de estos derechos al ámbito digital. No obstante, cabe destacar que en la actualidad se constata la **falta de garantías respecto a la preservación de la privacidad en el entorno digital**.

Observamos como **estos derechos se trasladan de manera formal** pero, teniendo en cuenta que el marco de regulación es profundo, **su traslado a la realidad es todavía superficial**. Se apunta al hecho que, a la práctica, el marco de tutela o de protección de los menores depende del tipo de entidad que está desarrollando las políticas de protección de los menores en el entorno digital, de su naturaleza y de cómo se sienta concernida. Por este motivo, **nos encontramos ante diferentes niveles de protección**. Por un lado, las empresas multinacionales que están sometidas al reglamento general de protección de datos, así como también a legislación específica en torno a la infancia, adolescencia y juventud. En este nivel, se apunta al hecho que ante la vulneración de los derechos de un niño, niña o adolescente se puedan llevar a cabo sanciones. Por otro lado, el otro nivel es el de aquellas entidades y pequeñas y medianas empresas, centros educativos y, particularmente, el sector público, a los que no se les imponen sanciones, que trasladan al marco de **protección de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes al mundo digital a través de formalismos**. De este forma, se aplica la legislación de un modo superficial e, incluso, se remite a estrategias coercitivas para su aplicación. Por ejemplo, en el contexto educativo encontramos el caso de los modelos de consentimiento informado respecto a la imagen de los menores, en los que la negativa por parte de la familia a menudo lleva a prácticas de exclusión que van más allá del cumplimiento de la ley. Al mismo tiempo, observamos como ante esta situación existe una **falta de opciones alternativas a las Big Tech lo que impide la libre capacidad de elección** en relación con este derecho.

Ante estos diferentes niveles de protección y privacidad, otro aspecto que se destaca, es el hecho del **desconocimiento en torno al funcionamiento de este entorno, así como a la potencial vulneración de estos derechos**. Por ejemplo, se apuntan algunas limitaciones en el abordaje de los riesgos relativos a la privacidad e identidad desde los entornos escolares, donde estas cuestiones tienden a ocupar un segundo plano. Por lo tanto, desde la falta de

abordaje e intervención, es posible que no solo no se previene el riesgo, sino que se incentiven prácticas de riesgo. En este mismo sentido, cabe destacar que la **etiqueta de nativos digitales** ha hecho presuponer que los niños, niñas, adolescentes y jóvenes de hoy en día ya tienen la competencia digital por su contacto temprano con las tecnologías y el aparente aprendizaje intuitivo del uso de las herramientas. Sin embargo, la falta de un acompañamiento por parte de referentes con los conocimientos necesarios, especialmente en relación con las competencias sustanciales en el uso de las TD, llevan a que la etiqueta más adecuada sea, seguramente, la de huérfanos digitales. Así pues, es **fundamental el acompañamiento** que pueden ejercer familias y centros educativos, entendido desde este punto de vista de **fomentar el pensamiento crítico**. Es importante entender cómo acompañan las familias y cómo enfrentamos el riesgo, ya sea desde una lógica más prohibicionista o desde un acompañamiento en aportar las habilidades críticas para enfrentarse a estos riesgos. Aun así, se observa una falta de concienciación sobre los riesgos y la importancia de tenerlos en cuenta entre los agentes referentes, como son las familias o los docentes. Se apunta al hecho que **algunos docentes tienen un gran interés por el uso de tecnologías pero, al mismo tiempo están faltos de acompañamiento y formación que apoye o fundamente la toma de decisiones sobre el uso de estas tecnologías**. Así, faltan las condiciones necesarias para que se tomen de decisiones informadas que tengan en consideración el completo alcance de la complejidad y ramificaciones de estas elecciones. Por ejemplo, considerar las políticas de tratamiento de datos de las tecnologías digitales usadas o reflexionar sobre la soberanía tecnológica respecto a las herramientas.

Finalmente, esta situación pone de relieve la **tensión existente entre el derecho a la privacidad de infantes, adolescentes y jóvenes y el mal ejercicio del derecho a la protección por parte de las familias** que usan las herramientas de control parental de forma excesiva o subóptima para controlar el uso de dispositivos digitales de sus hijos e hijas.

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 adolescentes y jóvenes** que han colaborado con el proyecto a través de tres grupos de discusión. Concretamente, las personas participantes son miembros de los siguientes espacios participativos:

- **Consejo Estatal de Participación de la Infancia y la Adolescencia (CEPIA):** es un órgano permanente y estable de consulta, representación y de participación de las niñas, niños y adolescentes de España, en cuyo seno pueden expresar libremente sus ideas, proponer medidas que defendieran el reconocimiento social de sus derechos, formulan en propuestas sobre cuestiones que le afectasen en el ámbito estatal y se erigen portavoces e interlocutores del resto de los niños, niñas y adolescentes del país ante las instituciones públicas.
- **Cibercorresponsales:** es una iniciativa orientada a promocionar la participación infantil y el uso de la TIC en un entorno seguro, acompañados por educadores y/o monitores especializados en derechos de infancia. Es una red de blogs y red social de chicos y chicas de entre 12 y 17 años. En ella cuentan al mundo lo que piensan, lo que sienten, lo que les preocupa o lo que quieren cambiar, y pueden interactuar entre sí de forma segura. En Cibercorresponsales, las chicas y chicos son protagonistas de su propio periódico digital, siendo quienes dan a conocer sus opiniones e intereses a la sociedad global.
- **Consell Nacional d'Infants i Adolescents de Catalunya (CNIAC):** es un órgano participativo y consultivo, un espacio de encuentro y participación de los niños, niñas y adolescentes de Cataluña, donde pueden reflexionar, opinar y hacer propuestas sobre aquellos temas que les afectan.

Es necesario señalar que la participación activa de los informantes en estos espacios de participación podría introducir un sesgo en la información recopilada. No obstante, este sesgo, lejos de ser una limitación, ofrece una mayor riqueza de perspectivas, ya que estos/as participantes no solo aportan sus experiencias personales, sino que también han desarrollado un bagaje participativo sustancial que les permite trascender su vivencia individual, facilitando la generación de opiniones que consideran las tendencias globales.

La estructura del guion empleado en los grupos de discusión se fundamenta en los resultados derivados del trabajo de campo con profesionales. Este enfoque metodológico proporciona una base sólida para la exploración de temas relacionados con la ciudadanía digital, permitiendo que las opiniones de las personas participantes se entrelacen con perspectivas informadas y prácticas del ámbito profesional. La amalgama de experiencias vivenciales y conocimientos teóricos propicia un análisis más completo de la construcción de la ciudadanía digital desde la perspectiva de la infancia y la adolescencia.

A continuación, pues, se relatan los resultados de estos grupos focales agrupados bajo las cuatro dimensiones de los derechos usadas en el estudio: desarrollo y entorno; participación; educación, cultura y juego; e identidad y privacidad.

Dimensión 1. Desarrollo y entorno

En primer lugar, una de las reflexiones que se extraen de los grupos focales con adolescentes es que **no se puede separar el mundo de las redes y lo digital de lo “real” o analógico**, sino que lo digital es una parte más de la vida, un entorno más en el que se interactúa, se busca información y entretenimiento, etc.

Así pues, en relación con el **derecho a acceder a la tecnología** (tanto conexión a la red como dispositivos digitales), los y las adolescentes señalan que, en la actualidad, las tecnologías digitales se han imbricado en las vidas de las personas y el acceso a Internet se ha convertido en una necesidad básica ineludible. Por lo tanto, resulta difícil prescindir del uso de estas herramientas digitales en el presente contexto, dada su amplia gama de aplicaciones que abarcan desde la comunicación con amistades hasta actividades académicas y viajes, entre otras. Como uno de los participantes reflexionó: *"Es verdad que la tecnología también facilita mucho poder mantener el contacto"*. Así, la falta de acceso a herramientas digitales por parte de algunos individuos genera dinámicas de exclusión. Uno de los participantes expresó: *"En estos tiempos es muy importante tener dispositivos digitales para encajar en la sociedad, poder participar e incluso para poder estudiar o participar en clase. Me parece un poco abusivo porque no solo depende de nosotros, sino también de la economía familiar o los pensamientos de los padres"*.

Paralelamente, sin embargo, los participantes adoptan una perspectiva crítica frente a la generalización del uso de tecnologías digitales entre niños y niñas, apuntando, aún sin explicitarlo, al **derecho a la desconexión**. Sostienen la viabilidad de una vida prescindiendo de la tecnología, y consideran imperativo replantear cómo se introduce a la infancia a estas tecnologías, dado el acceso temprano que se les brinda. Por ejemplo, una participante apuntaba: *"Darles el móvil para la primera comunión está muy normalizado, y hace crecer a los niños demasiado rápido"*. Asimismo, destacan la importancia de impartir educación sobre el uso de estos dispositivos desde edades tempranas, de manera análoga a las charlas sobre igualdad y feminismo, y enfatizan la necesidad de educar a las personas adultas para convivir saludablemente con la tecnología para poder actuar como referentes. En este sentido, se cuestiona la práctica de recurrir al teléfono móvil como primer recurso para tranquilizar a los niños, proponiendo que la educación infantil es factible, pero educar a personas adultas resulta más desafiante.

Más allá del acceso a la tecnología, el **derecho a la accesibilidad** también emerge como un derecho importante, y básico para conseguir la igualdad. Con accesibilidad, se entiende que las herramientas digitales estén adaptadas a las diferentes realidades en relación con las capacidades físicas, intelectuales o lingüísticas, entre otras, de las personas. En este sentido, uno de los participantes manifiesta: *"Es importante proteger [el derecho a la accesibilidad de los dispositivos] para garantizar la inclusión y participación plena de todas las personas, independientemente de sus capacidades físicas o cognitivas."*

En cuanto a que los entornos digitales sean seguros, las personas participantes consideran muy relevante el **derecho a la protección y seguridad**, y muestran una notable concienciación en relación con la protección de datos personales: *"Es importante porque sin*

[el derecho a la protección y la seguridad] todos seríamos más vulnerables y en una era tan digital es imprescindible tener asegurados todos nuestros datos". En relación con esta protección de la privacidad, conocen estrategias/herramientas, como no compartir información personal en redes, la función de bloqueo, la verificación de la edad, etc. Pero consideran que estas barreras no funcionan suficientemente bien, ya que son fácilmente superables o evitables. Por ejemplo, una participante apunta: "La posibilidad de bloquear a aquellos usuarios que nos incomodan lo veo útil, aunque esta persona pueda crearse cuentas falsas, la función es útil". Mientras que otro participante manifiesta: "[Que] verificar la edad se lleve a cabo lo veo muy absurdo. Hay niños con 10 años en plataformas +16. Inventarse una edad o dar al botón "aceptar" afirmando tener dicha edad no es una barrera para el disfrute de los preadolescentes".

En cuanto al **derecho a la igualdad y no discriminación**, consideran que este derecho es transversal y la base para el resto de derechos, ya sea en el ámbito digital o analógico. En este sentido, disminuyen la importancia del acceso a la tecnología (que, como señalaban, puede ser prescindible) en relación con la importancia de la igualdad o equidad en torno a la inclusión digital y otros valores. "Al fin y al cabo no es importante si tienes tecnología o no, sino que te respeten." En relación con la igualdad de género, por otra parte, la mayoría de las personas participantes manifiestan que existen diferencias de género en los contenidos que visualizan, los juegos a los que juegan, o en como interactúan por las redes sociales, por ejemplo. Sin embargo, se tiende a dar poca importancia a este tipo de diferencias, frecuentemente atribuyéndolas a la mera preferencia personal.

Finalmente, en relación con el **derecho a la soberanía tecnológica**, es decir, el poder de decidir sobre las herramientas digitales que se usan, y tener la capacidad para generar alternativas, las personas participantes no se mostraron familiarizadas con el concepto. No obstante, sí manifiestan frustración y resignación por la imposibilidad de usar alternativas a Google, Meta o el resto de plataformas pertenecientes a las *Big Tech*. Incluso se posicionan de forma muy crítica en relación con la vulneración de su privacidad en estas plataformas. En este sentido, uno de los participantes apunta: "Con Meta y otras empresas, en ocasiones se ha vulnerado la privacidad de los usuarios. Es importante proteger los datos de las personas y que no se use esa información por intereses empresariales. Hacen falta regulaciones y control." Sin embargo, en su contexto, son las únicas herramientas de las que disponen o a las que pueden acceder y, no usarlas, puede ser sinónimo de exclusión social.

Teniendo en cuenta estas reflexiones relativas a la primera dimensión, se anima a las personas participantes a identificar los principales retos en la protección y promoción de estos derechos, y propuestas de actuación para superarlos. A continuación, se detallan sus aportaciones:

- ✓ Retos
 - Exclusión de ciertos grupos de la sociedad en relación al acceso a la tecnología.
 - Dificultad para garantizar la seguridad de niños, niñas, adolescentes y jóvenes en el entorno digital. Vulnerabilidad frente los ciberataques y robos de datos.
- ✓ Propuestas

- Programas para que personas en situación de vulnerabilidad puedan tener acceso a herramientas y dispositivos digitales.
- Mejorar las infraestructuras de internet en las zonas rurales dónde, en general, no están bien desarrolladas.
- Aplicación por parte de las (grandes) empresas tecnológicas de la ley de transparencia.
- Más educación en ciberseguridad, así como concienciar sobre los ciberataques, sus posibles consecuencias y las posibilidades de prevención por parte de las propias personas usuarias.
- Plantear una nueva forma de moderación del contenido discriminatorio, de manera que se pueda tener libertad de expresión, pero, a la vez, que no se pueda atacar a colectivos minoritarios.
- Más investigación sobre la soberanía tecnológica, código de software más abierto y accesible universalmente. Más control sobre la recopilación de datos por parte de las empresas y gobiernos.

Dimensión 2. Participación

Las personas participantes argumentan que el **derecho a la libertad de expresión** constituye un imperativo, un derecho fundamental universal que es especialmente importante en la era digital, donde las personas pueden expresarse y llegar a grandes audiencias a través de las redes. Sin embargo, los y las adolescentes participantes plantean que este derecho puede generar varios desafíos.

En primer lugar, la expresión de opiniones a través de canales con pocos filtros respecto al contenido por parte de individuos con influencia, ya sea por su posición jerárquica, ocupación, o número de seguidores, entre otros, puede resultar en la recepción de información sesgada o falsa por parte de sus seguidores.

Esto nos lleva al que las personas participantes consideran el principal desafío para la participación, que reside en la gestión de la abrumadora cantidad de información recibida. En la era digital, nos encontramos ante un contexto de sobreinformación que genera sobreestimulación cognitiva y dificulta la evaluación crítica de toda la información que llega al individuo. Así, argumentan que, a pesar del aumento en la accesibilidad general a la información en la actualidad, se ha observado una paradoja: un mayor acceso coincide con una mayor desinformación. La viralización de videos sintetizando noticias principales en plataformas como TikTok, que carecen de carácter oficial, ha propiciado la recepción de información no contrastada por parte de numerosos jóvenes.

Los participantes reconocen la existencia de herramientas para verificar la veracidad de la información, tales como sitios web especializados que permiten verificar declaraciones políticas específicas. La consideración de la fecha de publicación también se erige como un elemento crucial, dado que noticias descontextualizadas pueden ganar notoriedad mucho después de su divulgación inicial. Sin embargo, la falta de conocimiento o de uso de estas

herramientas y estrategias es manifiesta, y se atribuye a la necesidad de invertir tiempo y demostrar interés específico.

Por otra parte, las personas participantes manifiestan una conciencia acerca de los sesgos generados por los algoritmos, que, al ofrecer información basada en búsquedas previas, contribuyen a la generación de información sesgada. Este fenómeno plantea interrogantes sobre la objetividad de la información a la que los individuos tienen acceso en línea.

Asimismo, las personas participantes manifiestan que el uso frecuente de plataformas digitales por parte de los/las jóvenes sugiere que posiblemente participan y expresan sus opiniones más activamente que generaciones anteriores, al menos en el ámbito digital. Por ejemplo, *Twitter* (o ahora *X*), se erige como un espacio destinado a la expresión de opiniones y como un medio para "desahogarse", y argumentan que en los últimos años ha experimentado una tendencia hacia la expresión de opiniones sin fundamentos sólidos.

Paralelamente, las personas participantes señalan que existe una notable porción de jóvenes que desconoce la existencia de su derecho a la participación y expresión, o si bien tiene conciencia de su existencia, desconoce que es un derecho propio o carece de la comprensión sobre cómo ejercerlo. Además, la falta de conocimiento sobre los canales, los métodos y la audiencia dispuesta a escuchar plantea un desafío significativo. Las participantes expresan su desconcierto sobre cómo persuadir a los/as adolescentes para que participen activamente, planteando preguntas sobre el llamado a la acción y los métodos para cultivar el interés de esta audiencia.

Además, se destaca la importancia de participar en el diseño de los espacios de participación, enfatizando la necesidad de tener soberanía sobre las estructuras en las que se participa. En este sentido, se argumenta que solicitar la opinión y la participación de las personas, sin otorgarles la opción de elegir cómo hacerlo, podría disuadir a muchas de participar activamente. Además, se subraya que, de no tener esta capacidad de participación, "*no podríamos opinar con total libertad*", señalando que la imposibilidad de opinar con total libertad podría desmotivar la participación de numerosas personas. La necesidad de un diseño inclusivo y flexible de los espacios de participación se evidencia como un elemento esencial para fomentar la involucración activa y significativa de los individuos en los procesos participativos.

Teniendo en cuenta estas reflexiones relativas a la segunda dimensión, se anima a las personas participantes a identificar los principales retos en la protección y promoción de estos derechos, y propuestas de actuación para superarlos. A continuación, se detallan sus aportaciones:

- ✓ Retos
 - Muchas personas no tienen conocimiento ni control sobre cómo usar redes sociales y otros servicios digitales.
 - Las redes sociales proporcionan libertad de expresión, hecho que puede llevar a la difusión de información no contrastada o verídica.

- A su vez, muchas personas no saben identificar noticias verdaderas o falsas.
 - Con los algoritmos el acceso a la información se encuentra sesgado.
- ✓ Propuestas:
- Charlas y talleres a las personas jóvenes para mejorar las competencias relacionadas con encontrar información, contrastarla, y participar.
 - Aumentar las herramientas y la difusión de las herramientas que ya existen para el contraste de la información.
 - Las personas participantes también señalan la necesidad que las personas se responsabilicen de su comportamiento y acciones *online*. Por ejemplo, pensar antes de publicar si lo que has escrito va a afectar o sentar mal a alguien. En este sentido, argumentan que es necesario tener un pensamiento más crítico a la hora de recibir información, pero también para compartirla.

Dimensión 3. Educación, cultura, ocio y juego

En relación con la tercera dimensión, las personas participantes destacan la relevancia de comprender cómo utilizar de manera efectiva las herramientas y tecnologías digitales, reconociendo tanto sus beneficios como sus posibles perjuicios. Adicionalmente, señalan el desafío emergente asociado con la inteligencia artificial, lo que sugiere una ampliación en la complejidad de las interacciones digitales.

En el contexto específico de la educación digital durante la infancia y adolescencia, los participantes expresan la percepción de una carencia en el adecuado acompañamiento y educación en el entorno digital. La autonomía en el aprendizaje de nuevas tecnologías se destaca como una característica predominante, a pesar de la ausencia de una guía sustancial. La pandemia, según las observaciones de los participantes, ha desempeñado un papel ambivalente al propiciar tanto oportunidades para el aprendizaje en familia como la aceleración del uso de dispositivos a edades más tempranas.

No obstante, surge la preocupación de que algunas familias, debido a limitaciones económicas, enfrentan dificultades no solo para acceder a dispositivos electrónicos, sino también para adquirir los recursos necesarios para la navegación digital. Esta limitación económica complica aún más la capacidad de estas familias para participar plenamente en el entorno digital, evidenciando desigualdades significativas en el acceso y la participación en la era digital.

Teniendo en cuenta estas reflexiones relativas a la tercera dimensión, se anima a las personas participantes a identificar los principales retos en la protección y promoción de estos derechos, y propuestas de actuación para superarlos. A continuación, se detallan sus aportaciones:

- ✓ Retos

- Se detecta una falta de acompañamiento a los más pequeños/as. Faltan referentes del sistema educativo y el ocio preparados para dar apoyo, lo que lleva a una excesiva dependencia en el conocimiento intuitivo y autoaprendizaje de los niños, niñas y adolescentes (huérfanos digitales), así como en la capacidad de las familias para dar respuesta a estas necesidades, ante las cuales, a menudo, no se encuentran preparadas. Esa situación lleva a dinámicas de desigualdad.
- ✓ Propuestas:
- Charlas en institutos, formaciones de jóvenes y para jóvenes para hablar de riesgos, herramientas, derechos, etc.
 - Fomentar las redes de apoyo y acompañamiento entre iguales, apuntando que la proximidad en la edad facilita compartir dudas y experiencias.
 - Herramientas para actuar en casos de ciberbullying.

Dimensión 4. Identidad y privacidad

En relación con el **derecho a la privacidad**, las personas participantes destacan que, en términos generales, la aceptación apresurada de los "términos legales" en Internet, sin una lectura y comprensión minuciosa, surge como una práctica común entre los usuarios. Los participantes destacan la complejidad y extensión de estos documentos legales, así como la falta de accesibilidad visual y claridad en el lenguaje, factores que dificultan su lectura y comprensión. Uno de los participantes señala: "*Aunque alguien empiece a leer, es complicado acabarlo y entenderlo.*"

A raíz de esta problemática, se plantea la necesidad de un compromiso bidireccional, donde las grandes empresas tecnológicas respeten lo que las personas usuarias firman, al tiempo que también se comprometan activamente con el bienestar de las personas usuarias. Se destaca la preocupación sobre la falta de transparencia en cuanto al destino de la información personal, como en el caso de *WhatsApp*, donde la transmisión de información a otras empresas suscita inquietudes entre los participantes. "*Con WhatsApp, por ejemplo, es complicado saber dónde puede ir toda nuestra información (contactos, conversaciones...), dado que se venden a otras empresas*".

Adicionalmente, se denuncia que incluso aceptando las cookies más básicas (funcionales), se comparte una cantidad significativa de información personal. Las personas participantes demandan un mayor control sobre sus datos y su identidad digital, expresando la necesidad de comprender por qué una página web específica requiere ciertos datos personales.

Bajo la perspectiva de las personas participantes, la *Internet Society*, "una organización benéfica mundial que empodera a las personas para que mantengan a Internet como una fuerza para el bien" (Internet Society, n.d.), juega un papel crucial en la supervisión y regulación de las actividades en línea, especialmente en el control ético de las grandes empresas tecnológicas. Subrayan la importancia de considerar la protección de Internet

como un proceso continuo, a través de, por ejemplo, evaluaciones anuales para mantener la integridad y la ética en la red.

Sin embargo, emerge una dualidad en las opiniones de los participantes, quienes, a pesar de manifestar su desagrado hacia los algoritmos y la falta de privacidad, reconocen cierto grado de aprecio por la personalización de los anuncios que reciben. *“No me gustan los algoritmos, pero a la vez sí que me gusta que por lo menos los anuncios que recibo me puedan interesar”*. Esta dicotomía refleja una ambivalencia respecto a la privacidad y la personalización.

En cuanto al derecho a la Identidad Digital, se destaca la necesidad de disponer de una identidad digital para formar parte, socializar, y no quedar excluido/a. En este sentido, el entorno digital es entendido como una esfera más de los procesos de socialización y construcción de la identidad.

A su vez, los y las adolescentes resaltan la facilidad con la que se puede acceder a información personal de terceros en línea, manifestando preocupación ante la simplicidad de encontrar a personas con solo conocer su nombre y apellidos. Esta accesibilidad genera inquietud entre los participantes, quienes perciben como amenazante la capacidad de acceder a información personal sin establecer un contacto directo con el individuo en cuestión. *“Es muy fácil encontrar personas sabiendo solo el nombre y los apellidos, y esto asusta un poco.”*

Teniendo en cuenta estas reflexiones relativas a la cuarta dimensión, se anima a las personas participantes a identificar los principales retos en la protección y promoción de estos derechos, y propuestas de actuación para superarlos. A continuación, se detallan sus aportaciones:

- ✓ Retos:
 - Exposición a imágenes y contenidos que pueden ser dañinos para la salud y bienestar.
 - Falta de control sobre la huella digital.
- ✓ Propuestas:
 - Garantizar un compromiso por parte de las grandes tecnológicas de respetar la privacidad y simplificar los términos y condiciones de uso.
 - Clave personal con la que se pueda decidir qué información se queda en las redes y cuál no.
 - Hacking ético, es decir, el uso de técnicas de la piratería informática para “buenos fines” como la protección de los sistemas o estructuras informáticas.

Amenazas, retos y oportunidades en la difusión, promoción y defensa de los derechos de la infancia y la adolescencia y juventud en el ámbito digital

A partir del análisis de los resultados del trabajo de campo, pues, se erigen una serie de amenazas, retos y oportunidades para cada una de las dimensiones de derechos analizadas en el entorno digital de la infancia, adolescencia y juventud. Entre las amenazas y retos se recogen aquellas cuestiones potenciales o presentes en el contexto actual.

Dimensión 1. Desarrollo y entorno

Amenazas y retos

- **La falta de transversalidad y trabajo en red** entre los agentes implicados, así como de la **mirada holística** en el enfoque de derechos. Es decir, entender en el abordaje de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el ámbito digital la elevada interdependencia de estos, de forma que se requiere de buscar fórmulas que permitan la protección y garantía de estos derechos de manera que no se prioricen unos sobre otros, sino que se equilibre la protección de todos. En este sentido, se destacan los riesgos de los discursos que se enfocan hacia la colisión o conflicto entre derechos, en tanto que pueden tender a entender que existen derechos más relevantes que otros.
- **La interseccionalidad de las desigualdades** y su retroalimentación con las que se desarrollan en el entorno digital. En este sentido, no es posible obviar que en España 1 de cada 3 niños se encuentra en riesgo de pobreza o exclusión social y 1 de cada 10 en situación de privación material severa.
- **El desarrollo tecnológico** se produce **bajo una estructura concreta de pensamiento**, que condiciona el entorno y reproduce las estructuras sociales.
- En relación con la **IA** también encontramos importantes desafíos en relación con la **reproducción de las estructuras de poder**. La tecnología no deja de ser un reflejo del mundo en el que vivimos y, por tanto, puede ser machista, racista, clasista, etc. En este sentido, es necesario tomar en consideración que el diseño tecnológico viene marcado, también, por quién está diseñando, que actualmente es un perfil bastante concreto que se podría resumir en “hombre, blanco, de edad media, occidental anglosajón, con un nivel económico medio/alto”. Esto implica que el desarrollo tecnológico se produce bajo una estructura concreta de pensamiento.

En este sentido, el [Instituto Europeo de la Igualdad de Género](#) (IEGE) apunta a la falta crónica de mujeres en el diseño y desarrollo tecnológico. En la Unión Europea, tan solo el 16% de las personas que trabajan en torno a la Inteligencia Artificial son mujeres; un porcentaje que se reduce hasta el 5% si hacemos referencia a las mujeres que ocupan cargos directivos o de responsabilidad en la industria tecnológica. Pero

esta ausencia de mujeres no es solo preocupante en cuanto al desarrollo, sino que, en el caso de la IA, debemos tener en cuenta también la mayor ausencia de mujeres a nivel global haciendo uso de la tecnología. Algunos datos apuntan a que, a nivel mundial, las mujeres tienen un 7% menos de probabilidades de tener un *smartphone* y un 15% menos de opciones de tener acceso a Internet, lo que implica que las mujeres no están generando la misma cantidad de datos que los hombres y, por ende, existe menos información (qué les interesa, qué necesitan, qué piensan, etc.) a partir de la cual desarrollar tecnológicamente.

Algunas voces expertas, como la de Judith Membrives, apuntan que la IA consistiría en un intento de emulación de la inteligencia humana de una forma muy reducida, basado únicamente en el cálculo matemático, y que viene acompañado de ciertos valores muy concretos, como son la eficiencia o la optimización, dejando fuera otros valores que comparten los humanos (los cuidados, la simpatía, el amor, etc.). En este sentido, apunta que nos encontramos ante un modelo de desarrollo de la IA que es machista, clasista, racista, etc. porque está creada y diseñada para dar soluciones a una estructura concreta que responde a unos valores que son machistas, clasistas, racistas, etc. No se trata, por tanto, exclusivamente de una cuestión de menor presencia de mujeres usando y diseñando tecnología, sino que más bien se trata de que el mapa de valores que hay en torno a este desarrollo tecnológico está orientado a un modelo concreto de sociedad. Es decir, el marco referencial del desarrollo se encuentra en cuestiones como la optimización y no en cuestiones como la reducción de las desigualdades, por ejemplo.

- **La acumulación de poder** por parte de las grandes empresas tecnológicas y **falta de soberanía digital** por parte de los gobiernos y la ciudadanía, que tienen pocos recursos para generar alternativas viables a las herramientas proporcionadas por las tecnológicas.
- La dificultad por **adaptar los derechos** de la infancia y la adolescencia reconocidos **al entorno digital**, debido a la falta de soberanía y la amplitud del contexto de aplicación.
- La **verificación de la edad** en el entorno digital también constituye uno de los principales retos en la actualidad y que se concreta en encontrar el punto de encuentro entre aquello que es posible realizar a nivel tecnológico y aquello que se puede hacer desde el punto de vista jurídico.
- Proveer y proteger los derechos en el entorno digital, siendo este un **entorno altamente cambiante**.

Oportunidades

- Por otra parte, también se destacan las oportunidades que se desprenden de una **visión holística** de los derechos frente a los riesgos de una visión inconexa de estos. En este sentido, se detecta que la visión holística de los derechos promueva una

mayor eficacia de las actuaciones de promoción de los derechos o de abordaje de las situaciones de vulneración o la prevención de estas y, además, propicia una mayor capacidad para detectar nuevas situaciones que puedan requerir de atención; el desarrollo de estrategias más integrales; y la creación de sinergias entre profesionales que abordan los derechos de la infancia, adolescencia y juventud desde distintas áreas. En esta misma línea, se considera que, en un contexto de escasez de recursos, la visión holística de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud, también puede contribuir a un mayor aprovechamiento de los recursos, así como de una mayor detección de oportunidades de colaboración.

Dimensión 2. Participación

Amenazas y retos

- El **exceso de información** y proliferación de **información falsa** se establece como una de las principales amenazas para la participación plena, pues el acceso a la información es el derecho sobre el que se erige el derecho a la participación.
- En el mismo sentido, la presencia de **información jerarquizada según** algoritmos que siguen **criterios de mercado** presenta retos sobre la libertad de acceso a la información y puede generar **cajas de resonancia y sesgos de confirmación** que, a su vez, lleven a la cristalización **discursos hegemónicos** y la visibilización de alteridades.
- Ante estas amenazas, surge el reto y la necesidad de fomentar **el pensamiento crítico** como estrategia fundamental para hacer frente a este contexto.
- Ofrecer herramientas y estrategias para la **verificación de la información** y superación de las **desigualdades sociodigitales en redes**.
- Establecer **entornos digitales más seguros y equitativos** para que la **participación sea real y libre**.
- **Implicar a la infancia/adolescencia/juventud** para que sea **cocreadora de los espacios participativos**.
- Superar la concepción de la participación como libertad de expresión, **fomentar o canalizar la participación de infancia, adolescencia y juventud en todos los aspectos que les afectan directamente**.
- En relación a la participación también cabe destacar la especial incidencia que tiene para los y las jóvenes la **burocratización de los procesos y las dificultades en las relaciones que mantienen con la administración pública digital** y que, en ocasiones, llegan a impedir que este colectivo haga efectivos sus derechos en mayor medida.

- **Participación de infancia, adolescencia y juventud** en el proceso de **construcción de la ciudadanía digital**.

Oportunidades

- Más allá de los retos que puede presentar la sobreinformación, la amplia **disponibilidad de información** también supone una gran oportunidad para
- Amplia **presencia y participación de infancia/adolescencia/ juventud en entornos digitales y redes sociales**.

Dimensión 3. Educación, cultura, ocio y juego

Amenazas y retos

- La **falta de alternativas y soberanía digital** a la hora de decidir sobre el entorno digital constituye uno de los principales retos en todas las esferas. Sin embargo, en el contexto educativo esta casuística presenta importantes desafíos por los impactos que la realidad de la privatización y plataformización del entorno educativo digital puede generar en el desarrollo de la infancia y adolescencia.
- **Las dinámicas de extractivismo de datos** presentes en el consumo cultural, de ocio y juego también constituyen una realidad para la cual existen exiguas alternativas.
- También se destaca como amenaza el hecho que se haya pasado **del analfabetismo digital al “hiper tecnológico”**, en el que, aún y cuando se usan herramientas digitales, faltan competencias sustanciales que acompañen a los conocimientos más técnicos. Este “analfabetismo hipertecnológico” aun pudiendo pasar desapercibido, esconde riesgos de gran magnitud.
- **Abordar las desigualdades a nivel territorial** constituye un riesgo, en tanto que la falta de fronteras en el contexto digital y la presencia de grandes empresas multinacionales dificultan la aplicación de medidas eficaces para superar dichas desigualdades.
- Implementar la **competencia digital docente** también supone un reto en un contexto educativo en una situación tensionada.
- Pasar **del "cómo" al "para qué"** en la integración de tecnologías digitales en el aula. Es decir, la necesidad de incorporar la perspectiva pedagógica para superar la mirada del solucionismo tecnológico.
- Configurar el espacio digital para determinar nuestros **derechos digitales**.

Oportunidades

- **Por el contrario, la digitalización** también se presenta como oportunidad para el **desarrollo de la ciudadanía digital** de los niños y adolescentes, ofreciendo herramientas para participar y generar contenidos en un entorno con menos barreras formales.
- Asimismo, la transformación digital, gracias a la innovación en herramientas educativas y las nuevas opciones que genera, también facilita el cambio en el **proceso de aprendizaje** para que este sea **autónomo, activo y colaborativo**.

Dimensión 4. Identidad y privacidad

Amenazas y retos

- La falta de **abordaje de los riesgos** relacionados con la identidad y la privacidad, desde una perspectiva de gestión y no de prohibición, constituye un reto para los agentes educativos.
- Observamos una **sobreexposición** de la imagen de niños, niñas, adolescentes y jóvenes en las redes sociales, con posibles impactos en su futuro y la amenaza de la vulneración de su derecho a la privacidad y al honor. Asimismo, también observamos una sobreexposición a contenidos que pueden ser dañinos para las personas más jóvenes en un momento de generación de su identidad.
- En los últimos tiempos también observamos la emergencia de la **incidencia de la IA** en la vulneración de los derechos a la privacidad, a la propia imagen y al honor de la infancia, adolescencia y juventud.
- Debido a la complejidad del contexto y mecanismos, supone un reto entender y transmitir **cómo se genera la identidad digital** y, por lo tanto, generar las competencias necesarias para gestionarla.
- Desarrollar un **modelo en torno a la identidad digital** que sea lo suficientemente **flexible y dinámico** para que tenga viabilidad.

Oportunidades

- Aunque los retos referentes a la legislación y promoción de los derechos en el entorno digital, la evidencia de diferentes niveles de protección de la seguridad hace aparente la oportunidad de **extender esta protección a todos los ámbitos** y de manera más **homogénea**.
- Presencia de la figura del **delegado de protección de datos**.

Experiencias de éxito

Actualmente, existen entidades y organizaciones que están llevando a cabo **proyectos enfocados a fortalecer la ciudadanía digital**. Estos proyectos de diferente naturaleza contribuyen de manera relevante a la consecución de este objetivo. Encontramos experiencias de éxito tanto a nivel estatal como a nivel internacional y es por este motivo que es importante tomar nota de estas iniciativas para desarrollar políticas públicas, proyectos y servicios satisfactorios enfocados a la promoción y defensa de los derechos en el entorno digital, no solo de infantes, adolescentes y jóvenes sino también del conjunto de la ciudadanía.

En las experiencias que presentamos a continuación, encontramos aspectos comunes que las hacen especialmente relevantes:

- En primer lugar, un aspecto muy importante es el hecho que todas ponen a **niños y niñas, adolescentes y jóvenes en el centro** a la hora de pensar, diseñar y configurar los servicios y proyectos que llevan a cabo. Esto lo hacen, por ejemplo, a partir de un trabajo conjunto con los centros educativos, teniendo en cuenta las necesidades de todos los agentes implicados o a partir de la colaboración con la comunidad en la que tienen puesto el foco.
- En segundo lugar, las experiencias aquí analizadas, tienen como objetivo **desarrollar la capacidad de infantes, adolescentes y jóvenes de entender y defender los derechos digitales**. A partir de esta concienciación emerge una oportunidad para **ampliar la participación en la gobernanza del ecosistema digital**.
- En tercer lugar, para hacer frente a la existente falta de opciones de las que disponen infantes, adolescentes y jóvenes en el entorno digital, estas experiencias buscan **ofrecer, así como proponer, herramientas y alternativas tecnológicas**.
- Finalmente, otro aspecto relevante de las diferentes experiencias es que ponen de relieve la necesidad de emplazar a actores políticos e innovadores digitales a actuar sobre los derechos digitales. Estas experiencias, por lo tanto, buscan **incidir políticamente** de manera activa para garantizar los derechos de la infancia, adolescencia y juventud, también en el entorno digital. A continuación, se presentan más al detalle las experiencias tanto a nivel estatal como a nivel internacional que se han analizado.

A nivel estatal, destacamos cuatro experiencias de éxito.



Canòdrom, Ateneu d'innovació digital i democràtica

- *¿Qué es y en qué consiste su trabajo?*
Se presenta como un laboratorio ciudadano que trabaja un abanico de temas como son la democracia, los derechos digitales, la cultura digital, los hackfeminismos, la educación digital, las tecnologías libres y su impacto ecológico. Trabaja para **acercar las tecnologías a las personas**
- *¿Cuáles son sus objetivos?*
En cuanto a los derechos digitales, de forma directa o indirecta, estos objetivos, y las acciones que se relacionen con ellos, se encaminan a **reducir las desigualdades y facilitar la reducción de brechas como las de acceso, las de conocimiento y las de conectividad** con proyectos específicos como la Xarxa Oberta que se desarrolla en diferentes barrios de la ciudad de Barcelona. También se **fomenta la capacidad participativa**, intentando involucrar a los más pequeños y jóvenes en los procesos, planteando siempre el debate y el trabajo a partir de la ética y el pensamiento crítico y reflexivo.
- *¿Cómo trabaja?*
Se trabaja **conjuntamente con la comunidad**, así como también con los centros educativos. A partir de escuchar sus necesidades, se busca atender, así como ofrecer propuestas de éxito. Un ejemplo de su trabajo son las **sesiones para familias sobre el uso de pantallas entre infantes y jóvenes**, propuesta surgida a partir de la petición de una Asociación de Familias de Alumnos de un centro educativo.

Colectic

- *¿Qué es y en qué consiste su trabajo?*
Es un proyecto cooperativo sin ánimo de lucro que **trabaja por la inclusión, la autonomía y el empoderamiento de las personas y las comunidades en los ámbitos social, laboral y tecnológico**; entendiendo y utilizando la tecnología como una herramienta de participación y transformación social. Desde los proyectos que desarrollan, se hace **especial énfasis en la relación de las jóvenes con la tecnología para promover un uso proactivo y consciente**. Con este colectivo se trabaja la **educación a través de la mirada crítica** sobre las redes sociales, videojuegos, así como a partir de repensar el uso que hacen de las tecnologías desde distintos ámbitos de la vida. El proyecto busca transicionar del uso pasivo al uso proactivo y crítico de la tecnología digital.
- *¿Cuáles son sus objetivos?*
La visión de forma transversal es la de **comprender la tecnología como una herramienta a la que todas las personas tienen derecho a su uso y sacar provecho para su desarrollo personal y comunitario**. Con las participantes más jóvenes, a través de diferentes metodologías, se trabaja el **derecho al acceso, a la privacidad de los datos y poder disfrutar de las oportunidades que ofrece la tecnología**. Se entiende el derecho al acceso a la información de calidad es imprescindible para garantizar el ejercicio de los derechos de niños y jóvenes. Se aborda desde sus realidades y tratando temas que les interpelan a nivel personal, académico y profesional.

- *¿Cómo trabaja?*
Uno de los elementos de éxito es el **uso y promoción del software libre y abierto**. Dar a conocer a las jóvenes esta opción, permite que puedan acceder a ella desde casa, facilitando su proceso de aprendizaje y creación con las TIC. Paralelamente, actualmente **potencian las prácticas proactivas y creativas a través de la robótica educativa**. Este aprendizaje potencia la creación y fabricación, como alternativa a los modelos de consumo y obsolescencia de los objetos. Además, abre la puerta a conocer a una comunidad que va más allá del espacio abierto.

Lafede.cat

- *¿Qué es y en qué consiste su trabajo?*
Es una federación de 128 organizaciones, que vela por la **promoción de la justicia global**. En relación con la defensa de los derechos en el ámbito digital, Lafede.cat cuenta con grupo de trabajo "**Digitalización y derechos humanos**", dentro del eje "Derechos y libertades", que actúa a través de dos líneas: la **producción de conocimiento y posicionamiento político de Lafede**, y el **soporte y asesoramiento a proyectos de las entidades federadas** (por ejemplo, aFFaC o Edualter) en la incorporación de una perspectiva más crítica y de justicia global en el ámbito de la educación digital.
- *¿Cuáles son sus objetivos?*
 - Sensibilizar sobre la necesidad de **abordaje de la educación digital** más allá de las habilidades técnicas desde una perspectiva crítica
 - Concienciar sobre la **soberanía de los datos** (grandes tecnológicas)
 - **Presionar a las AAPP** para que apuesten por proyectos de tecnología en las aulas con código abierto e infraestructura pública y no usar herramientas de las grandes empresas tecnológicas.
- *¿Cómo trabaja?*
 - Canalizando, transmitiendo el mensaje a entidades, para que incorporen la perspectiva.
 - Posicionamiento e incidencia política (manifiestos...).
 - Apoyo a las iniciativas de las entidades.

AFFaC

- *¿Qué es y en qué consiste su trabajo?*
Es la **federación de las asociaciones de familias de alumnos (AFA) de Catalunya**. Se focaliza en diferentes aspectos:
 - **Formación:** lo que significa soberanía digital, los peligros de depender de grandes tecnológicas, alternativas. Tanto formación a profesorado como a familias.
 - **Investigación:** hasta qué punto, las plataformas pueden estar vulnerando los derechos de la infancia en el ámbito educativo. Consecuencias de la digitalización del sistema educativo.
 - **Sensibilización:** a familias, profesorado y alumnado. Que el alumnado pueda ser conocedor de los derechos que se le están vulnerando en el ámbito

- educativo. También alfabetización digital, crítica y responsable a las familias, poniendo énfasis en las herramientas de código libre.
- Incidencia política, tanto a nivel catalán, como estatal y europeo.
 - *¿Cuáles son sus objetivos?*
 - **Garantizar y proteger los derechos del alumnado**, entre ellos, el derecho a la protección de datos y la privacidad, libre desarrollo del niño, acceso a la tecnología moderna y alfabetización, información, libertad de expresión y opinión, igualdad y no discriminación, libertad de enseñanza y académica
 - **Formar y sensibilizar sobre las consecuencias de la digitalización** al alumnado de Cataluña
 - **Ofrecer herramientas y alternativas tecnológicas** a lo que se está criticando; Dar a conocer conceptos a la comunidad educativa que, a pesar de ser muy básicos, todavía no se conocen. Es necesario hablar de soberanía digital, ciudadanía digital, etc.
 - **Dar alternativas de código libre** que estén ajustadas a las necesidades de las AFA y las familias del sistema educativo
 - *¿Cómo trabaja?*
 - Trabajo a **distintos niveles y diferentes agentes**: profesorado, familias, alumnado, actores políticos.
 - Basarse en evidencia empírica, trabajando con universidades y entidades
 - Sensibilizar para **crear conciencia entre la ciudadanía** y que pueda convertirse en un agente de cambio
 - **Incidencia política** en distintos niveles territoriales (Cataluña, España, Europa). En Cataluña, dado que es el organismo que agrupa a los representantes de las familias, facilita el hecho de actuar como lobby.
 - Implicación y coordinación de agentes implicados en la comunidad educativa
 - **Denuncia de la vulneración de los derechos más flagrantes** en el ámbito digital, especialmente en el ámbito de los datos y protección de la privacidad.
 - Desarrollo de proyectos piloto como el de una herramienta/app de código libre para familias y alumnado

A nivel internacional, destacamos cuatro experiencias de éxito de diferentes partes del mundo.



Digital Futures Commission (5 Rights Foundation) - Reino Unido

- *¿Qué es y en que consiste su trabajo?*
Es un **proyecto de investigación** que une a innovadores, responsables políticos, reguladores, académicos y la sociedad civil con el objetivo poner las **necesidades y derechos de los niños y jóvenes** en las mentes y en los planes de trabajo de los innovadores digitales, las empresas, los reguladores y los poderes públicos.
- *¿Cuáles son sus objetivos?*
Alentar a innovadores, actores políticos, reguladores, académicos y sociedad civil a desbloquear la innovación digital en interés de los niños y los jóvenes.
- *¿Cómo trabaja?*
Se centra en tres áreas: **jugar en un mundo digital, usos beneficiosos de los datos educativos y orientación para los innovadores**. Cada una de estas líneas de trabajo se basa en las voces de los niños y se basa en un trabajo orientado a lograr un cambio real en el mundo de los niños. A partir de esto, se dirige a diseñadores, desarrolladores y formuladores de políticas con recomendaciones prácticas orientadas a reinventar el mundo digital de manera sensible a los valores, que defienda los derechos de los niños y responda a sus necesidades.

Paradigm Initiative (PI) – diferentes países del continente africano

- *¿Qué es y en que consiste su trabajo?*
PI trabaja para **conectar a jóvenes africanos desatendidos con oportunidades digitales y aboga por la protección de sus derechos**.
- *¿Cuáles son sus objetivos?*
Se centra en **desarrollar la capacidad de la sociedad civil africana para comprender y defender los derechos digitales en el continente**.
- *¿Cómo trabaja?*
PI tiene diferentes proyectos que abordan los derechos digitales.
 - AYETA: **Conjunto de herramientas para abordar la creciente necesidad de proteger a los defensores de los derechos digitales**, periodistas,

denunciantes y otras personas que trabajan con información delicada en el sur global.

- RIPOTI: Esta **plataforma** permite al público **denunciar violaciones de derechos digitales en África**.
- STRATEGIC LITIGATION: Uso del **litigio estratégico como herramientas de defensa**. Los litigios, cuando se hacen bien, demuestran ser un instrumento poderoso para hacer valer los derechos, así como un recordatorio para el Gobierno de que son responsables ante el pueblo.
- LONDA: **Monitorea el entorno, documenta las violaciones e informa sobre el estado de los derechos digitales y la inclusión en África anualmente**.

JAAKLAK - diferentes países de Latinoamérica

- *¿Qué es y en que consiste su trabajo?*
JAAKLAC es una organización no formal coordinada en colaboración con jóvenes, educadores y organizaciones de la sociedad civil.
- *¿Cuáles son sus objetivos?*
Ampliar la participación en la gobernanza del ecosistema digital (internet, desarrollo de tecnologías digitales y políticas de datos).
- *¿Cómo trabaja?*
Tiene diferentes proyectos en relación con la infancia, juventud y derechos digitales.
 - *Causas Digitales:* Tiene como objetivo promover un mayor conocimiento de la Convención sobre los Derechos del Niño de la Organización de las Naciones Unidas (ONU), **reflexionar acerca de qué sucede con sus pilares de provisión, protección y participación en internet, y desarrollar las oportunidades para que los jóvenes ejerzan sus derechos y expresen sus opiniones en el ecosistema digital**. También busca avanzar hacia una comprensión más amplia de los derechos de niños, adolescentes y desarrollo de habilidades para promoverlos en los espacios digitales. El proyecto lleva a cabo seminarios web sobre la Convención de los Derechos del Niño de las Naciones Unidas, aspectos críticos de la misma en los espacios digitales y estrategias para corregir los enfoques dominantes. También lleva a cabo actividades prácticas para avanzar en el diseño e implementación de una campaña digital en colaboración entre menores de edad y adultos.

Fondation Botnar – diferentes países

- *¿Qué es y en que consiste su trabajo?*
Es una fundación filantrópica suiza que trabaja para mejorar la salud y el bienestar de los jóvenes que viven en ciudades de todo el mundo. Aboga por la inclusión de las voces de los jóvenes y el uso equitativo de la inteligencia artificial y la tecnología digital y para esto **invierte y apoya programas e investigaciones innovadores**, y reúne a actores de todos los sectores para crear diálogo y asociaciones.
- *¿Cuáles son sus objetivos?*
 - Transformar las ciudades mediante la creación de entornos y sistemas urbanos inclusivos que sean adecuados para apoyar la salud y el bienestar de los jóvenes que viven en ellas a través del poder transformador de la IA y la tecnología digital.

- Defender el diseño centrado en el ser humano
- Apoyar los derechos humanos en la era digital
- Impulsar una gobernanza digital responsable.
- *¿Cómo trabaja?*
El proyecto *AI and digital for an equitable future* ayuda a **hacer realidad el potencial de la IA y la tecnología digital, financiando y apoyando el desarrollo de soluciones centradas en las personas en todo el mundo que tienen un impacto positivo en la salud, el bienestar y el futuro de los jóvenes.** Apoya iniciativas responsables, sostenibles y efectivas que garanticen que el uso de la IA y lo digital siga siendo equitativo, teniendo en cuenta las necesidades de los jóvenes.

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, también en el entorno digital**. Esto supone un reto a la hora de analizar el estado de la cuestión de los derechos de infancia, pero a su vez nos permite tener una perspectiva amplia y comprender aquellos elementos que resultan transversales y que impactan a la infancia, adolescencia y juventud desde diferentes ópticas. Además, en este mismo sentido, observamos que la tendencia a imponer una distinción o una frontera entre derechos y derechos digitales, contribuye a una **falta de mirada sobre los impactos del entorno digital** y, a su vez, a una falta de desarrollo de medidas específicas en este sentido.

Por otra parte, observamos que las **desigualdades sociodigitales impactan en el conjunto de dimensiones de derechos** analizadas y, además, redimensionan las desigualdades offline, a menudo profundizando en los ejes clásicos de desigualdad. Además, lo particular, en este sentido, del entorno digital, es que estas desigualdades se relacionan también con el hecho que se trata de un espacio que está privatizado. Por tanto, hablamos de un espacio en el que las reglas del juego se establecen desde 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 tantos otros valores que podríamos asociar a lo público.

Asimismo, vemos cómo la rápida transformación digital provoca que nos encontremos ante un **espacio altamente cambiante** que requiere de una constante adaptación. Aunque sin lugar a duda, se han producido procesos legislativos en todos los niveles administrativos en los últimos años que han buscado dar respuesta a los retos que supone este proceso de transformación, vemos todavía **limitaciones en la aplicación de estas regulaciones**.

También es necesario destacar que la **acumulación de poder por parte de las grandes empresas tecnológicas** viene acompañada de 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 infancia, adolescencia y juventud.

Finalmente, cabe destacar el hecho que la **opacidad de las estructuras y espacios digitales privados**, por ejemplo, patrones de diseño oscuro; extractivismo de datos; el perfilado de usuarios, etc. **dificultan la regulación de los mismos**.

Orientaciones

A partir de las conclusiones, se articulan las siguientes orientaciones a los diferentes agentes implicados, de forma directa, con la promoción y defensa de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el entorno digital.

1. Administraciones públicas y gobiernos

- a. Legislar y aplicar la normativa vigente para la defensa de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud.
- b. Ser parte activa en el proceso de transformación digital, regulando y desarrollando medidas concretas dirigidas a la infancia, adolescencia y juventud.
- c. Llevar a cabo políticas para la inclusión digital dirigidas a superar las brechas digitales de acceso, uso y aprovechamiento.
- d. Promover e invertir en herramientas digitales de código libre y soberanas
- e. Auditar a los proveedores tecnológicos desde una perspectiva de derechos de infancia, adolescencia y juventud.

2. Sector tecnológico

- a. Aplicar las políticas de protección de la infancia, adolescencia y juventud desde una perspectiva de derechos.
- b. Aumentar la transparencia de los productos, de forma que puedan ser auditables
- c. Hacer diagnóstico de las desigualdades que se producen en el entorno digital privado y llevar a cabo acciones para mitigar tales desigualdades sociodigitales
- d. Incluir a infancia, adolescencia y juventud en el diseño de los productos digitales

3. Centros educativos y espacios de ocio educativo

- a. Formarse para poder acompañar.
- b. Fomentar el uso crítico.
- c. Generar conocimiento sobre los impactos de la plataformización de los centros educativos.
- d. Uso y fomento de herramientas de código libre y soberanas en el entorno educativo.
- e. Organizarse y reclamar a gobiernos y empresas tecnológicas la defensa y promoción de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el entorno digital.
- f. Promover espacios de participación, deliberación y decisión en torno al uso digital en estos espacios.

4. Familias

- a. Formarse para poder acompañar.
- b. Organizarse y reclamar a gobiernos y empresas tecnológicas la defensa y promoción de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el entorno digital.

5. Infancia, adolescencia y juventud

- a. Realizar un uso crítico de las herramientas digitales
- b. Informarse sobre herramientas para la verificación de información
- c. Tomar un rol activo en el entorno digital, convirtiéndose en creadores de contenido, de código, etc.
- d. Organizarse y reclamar a gobiernos y empresas tecnológicas la defensa y promoción de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el entorno digital.
- e. Participar, decidir, promover, difundir y reclamar la protección de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el entorno digital.

BIBLIOGRAFIA

- Acerca de Internet Society. (s. f.). *Internet Society*. Recuperado 24 de enero de 2024, de <https://www.internetsociety.org/es/about-internet-society/>
- ANAR (2019) Carta de los Derechos Digitales de los niños, niñas y adolescentes.
- Azurmendi, A. (Ana). (2022). *Sharenting. Protección europea para la defensa de los derechos digitales de los menores. El caso de España*. <https://dadun.unav.edu/handle/10171/63987>
- Beresford, O., Cooney, A., Keogh, A., Flynn, E., & Messena, M. (2023) Keeping Kids Safer Online. Online Safety Matters. Trends and Usage Report Academic Year 2022/2023. CyberSafeKids.
- Bofill, A. i 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
- Cardona, J. (2020) “La Convención de Derechos del Niño y la legislación española de protección a la infancia” en *Presupuesto y gasto público*, Núm. 98, Págs. 35-48
- CCMA (Director). (2023). Les dones i els dies - La intel·ligència artificial pot ser masclista? - 3Cat. En CCMA. <https://www.ccma.cat/3cat/la-intelligencia-artificial-pot-ser-masclista/audio/1184452/>
- Comisión Europea. (2023a). *Your Digital Principles*.
- Comisión Europea. (2023b). *European Digital Rights and Principles | Shaping Europe’s digital future*. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/digital-principles>
- Consejo de Europa. (2001). *Convenio sobre la ciberdelincuencia*.
- Convención sobre los Derechos del Niño*. (1990).
- Cross, T. (2017, diciembre 14). Ad Tech Collects 72 Million Data Points on the Average American Child by Age 13. *VideoWeek*. <https://videoweek.com/2017/12/14/ad-tech-collects-72-million-data-points-on-the-average-american-child-by-age-13/>
- Fundació Ferrer i Guàrdia (2019) ”Bretxes digital i educació. Usos de les TIC en l’aprenentatge, usos socials de pantalles i xarxes i noves bretxes digitals” <https://www.ferrerguardia.org/blog/publicaciones-3/brechas-digitales-y-educacion-104>
- Fundación Ferrer Guardia (2020). *Bretxes digitals i educació. Usos de les TIC en l’aprenentatge, usos socials de pantalles i xarxes i noves bretxes digitals*. Fundació Ferrer Guardia.

- Fundación Ferrer Guardia. (2020b). *La brecha digital en las personas atendidas por las entidades sociales*. Fundación Ferrer Guardia.
- Fundación Ferrer Guardia. (2020c). *Robotics*. Fundación Ferrer Guardia.
- Fundación Ferrer Guardia. (2021a). *Acompaña_TIC. Estrategias de Acompañamiento para Superar la Brecha Digital más allá del COVID*. Fundación Ferrer Guardia.
- Fundación Ferrer Guardia. (2021b). *La brecha digital en los colectivos de personas mayores*. Fundación Ferrer Guardia.
- Fundación Ferrer Guardia. (2022a). *Drets Digitals d'Infants i Adolescents a Catalunya. Proyecto en el marco de la Carta catalana per als drets i les responsabilitats digitals*. Fundación Ferrer Guardia.
- Fundación Ferrer Guardia. (2022b). *Encuesta Brecha Digital en España 2022*. Fundación Ferrer Guardia.
- Goulds, S. (ed.) (2020) “¿Libres para estar en línea? Las experiencias de niñas y mujeres jóvenes con el acoso en línea”. <https://plan-international.org/uploads/2023/06/SOTWGR2020-CommsReport-edition2023-ES.pdf>
- Hart, R. (1993). La participación de los niños: De la participación simbólica a la participación auténtica. *UNICEF Innocenti Research Centre, Innocenti Essay*.
- Hernández, R., & Gutiérrez, A. (2011). *La Participación como acción creadora*. Instituto Interamericano del Niño la Niña y Adolescentes.
- Instituto de las Mujeres—Noticias y novedades*. (s. f.). Recuperado 22 de enero de 2024, de <https://www.inmujeres.gob.es/actualidad/noticias/2022/MAYO/acosorrss.htm>
- Lafede.cat. (2023). Comunicat d'IA Ciudadana: Impedim que les tecnologies d'IA amplifiquin les discriminacions. *Lafede.cat*. <https://www.lafede.cat/ca/?p=12379>
- Ley 26 de 2015, de 28 de julio, de modificación del sistema de protección a la infancia y a la adolescencia., «BOE» núm. 180 (2015). <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2015-8470#aprimero>
- Ley Orgánica 1 de 1996, de 15 de enero, de Protección Jurídica del Menor, de modificación parcial del Código Civil y de la Ley de Enjuiciamiento Civil., «BOE» núm. 15 (1996). <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1996-1069>
- Lindh, M. Y Nolin, J. (2016) Information we collect: Surveillance and privacy in the implementation of google apps for education. *European Educational Research Journal*, 15(6), 644-663. <https://doi.org/10.1177/1474904116654917>
- Livingstone, S. (2021) Children's rights apply in the digital world! *Media@LSE blog* <https://blogs.lse.ac.uk/medialse/2021/02/04/childrens-rights-apply-in-the-digital-world/>

- Livingstone, S., Bober, M., & Helsper, E. J. (2005). Active participation or just more information?: Young people's take-up of opportunities to act and interact on the Internet. *Information, Communication & Society*, 8(3), 287-314. <https://doi.org/10.1080/13691180500259103>
- Lynch, T.L. (2015) *The Hidden Role of Software in Educational Research: Policy to Practice*. London: Routledge.
- Naciones Unidas. (2015). Objetivos y metas de desarrollo sostenible. *Desarrollo Sostenible*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/sustainable-development-goals/>
- Norris, P. (2001). *Digital Divide: Civic Engagement, Information Poverty, and the Internet Worldwide*. Cambridge University Press.
- Observatorio de la Infancia. (2023). *Marco Legal*. <https://observatoriodelainfancia.mdsocialesa2030.gob.es/infanciaEspana/contexto/marcoLegal.htm>
- Perrotta, C., Gulson, K. N., Williamson, B., & Witzemberger, K. (2021). Automation, APIs and the distributed labour of platform pedagogies in Google Classroom. *Critical Studies in Education*, 62(1), 97-113.
- Ramón Fernández, F. (2021) *Menores de edad, integración social y entorno digital: garantías y derechos en la sociedad de las nuevas tecnologías de la información y comunicación*. Valencia: Editorial Universitat Politècnica de València.
- Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE (Reglamento general de protección de datos) (Texto pertinente a efectos del EEE), 119 OJ L (2016). <http://data.europa.eu/eli/reg/2016/679/oj/spa>
- Rivera-Vargas P. Et altri (2023) *Plataformas digitales BigTech del sistema educativo catalán y derechos de la infancia: amenazas y retos*. Informe final del proyecto edDIT "Corporacions tecnològiques, plataformes educatives digitals i garantia dels drets de la infància amb enfocament de gènere". aFFaC y Esbrina Recerca Universitat de Barcelona. <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/192941>
- Rodríguez Bertheau, A. M., Martínez Varona, M., Martínez Rodríguez, I., Fundora Hernández, H., & Guzmán Armenteros, T. (2011). Desarrollo tecnológico, impacto sobre el medio ambiente y la salud. *Revista Cubana de Higiene y Epidemiología*, 49(2), 308-319.
- Save the Children (2023) ONLINE GROOMING: Análisis de sentencias sobre abusos sexuales en Internet a niños y niñas en España. https://www.savethechildren.es/sites/default/files/2023-11/OnlineGrooming_ESP.pdf

Secretaría de Estado de Digitalización e Inteligencia Artificial del Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital. (2021). *Carta de Derechos Digitales*. Secretaría de Estado de Digitalización e Inteligencia Artificial del Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital.

Theocharis, Y. (2015). The Conceptualization of Digitally Networked Participation. *Social Media + Society*, 1(2), 2056305115610140. <https://doi.org/10.1177/2056305115610140>

Tiana Ferrer, A. (2008). Declaración de los Derechos del Niño y Convención sobre los Derechos del Niño. *Transatlántica de educación*, 5, 95-111.

UNICEF Comité Español. (2015). *Convención sobre los Derechos del Niño*.

Unión Europea. (2018). *Comité Europeo de Protección de Datos (CEPD)*. https://european-union.europa.eu/institutions-law-budget/institutions-and-bodies/search-all-eu-institutions-and-bodies/european-data-protection-board-edpb_es

Van Dijck, J. (2013) *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*. Oxford: Oxford University Press.

Williamson, B. (2015) Digital education governance: data visualization, predictive analytics, and ‘real-time’ policy instruments. *Journal of Education Policy*, 31(2) 1–19. <https://doi.org/10.1080/02680939.2015.1035758>

ANNEXOS

ANNEXO A: GUION GRUPOS FOCALES

PROFESIONALES

Estructura de la sesión

- Presentación
- Radiografía de los derechos recogidos en la Convención sobre los Derechos del Niño (1990) en relación con la dimensión tratada
- ¿Como se traducen estos derechos en el ámbito digital? Por lo tanto, ¿hay derechos digitales vinculados a esta dimensión?
- ¿Qué impacto tienen las desigualdades digitales en estos derechos?
- ¿Cómo situamos estos derechos según su importancia y los retos que presentan?
- ¿Cuáles son las propuestas concretas? ¿Cuáles son los principales retos, oportunidades, estrategias...?

ADOLESCENTES

Objetivos de la sesión

- Recoger la visión (experiencia, opinión, etc.) de adolescentes y jóvenes sobre sus derechos en el entorno digital
- Validar los resultados obtenidos en los grupos con profesionales
- Como objetivo secundario, también sensibilizar sobre los derechos que tienen y cómo se pueden estar vulnerando

Características de las personas participantes

- CNIAC
- CEPIA
- Ciberresponsales

Metodología

Grupos en formato telemático

Estructura de la sesión

1:30h

- 10' Presentación
 - Presentación personas dinamizadoras
 - Presentación proyecto + estructura sesión
 - Presentación personas participantes
- 10' Explicación de los diferentes derechos/vulneraciones que se han recogido respecto a cada una de las dimensiones a grandes rasgos
- 10' x 5 para tratar en más profundidad cada una de las dimensiones de forma participativa (se ajustarán los tiempos dependiendo del interés y aportaciones)
 - ¿Creéis que son importantes estos derechos?
 - ¿Creéis que alguna vez se os han vulnerado estos derechos? ¿De qué forma o cómo?
 - ¿Qué podría ocurrir si no se protege?
- 20' Reflexiones finales
 - ¿Cómo creéis que deberían cambiar las cosas? ¿Quién debería o podría actuar para cambiarlas y de qué forma?
 - ¿Qué podéis hacer vosotras desde XXX para luchar para que se protejan estos derechos digitales? ¿Y otras personas e instituciones?

ANEXO B: RELATORÍA GRUPOS FOCALES

PROFESIONALES

DIMENSIÓN 1. DESARROLLO Y ENTORNO

En el marco del proyecto PARTICIPATIC, el 20 de junio de 2023 se realizó un grupo de discusión focalizado en personas expertas en derechos digitales de infancia en relación al entorno y en relación al desarrollo provenientes de distintas entidades o empresas. Este espacio de debate reunió 3 participantes (2 mujeres y 1 hombre), representantes de UNICEF, ECOM y Artefinal Studio.

Se empieza contextualizando en qué consiste el proyecto a los y las participantes, explicando los objetivos y exponiendo unas primeras reflexiones entorno cómo se traducen al entorno digital los derechos de la infancia y adolescencia, enmarcados en las dimensiones de desarrollo y entorno. Después, se inician las dinámicas para promover el debate, enfocado hacia los derechos de la infancia en relación con el entorno y el desarrollo, cómo éstos se trasladan, qué impacto tienen las desigualdades digitales en estos derechos y cómo situamos estos derechos según su importancia y grado de difusión, protección y abordaje. Al largo de la sesión se toma de soporte la plataforma Miro, dónde los y las expertas hacen aportaciones en relación a las preguntas planteadas, que permite abrir un posterior debate. A continuación, se recogen los resultados de este debate.

1. Cuando hablamos de los derechos de la infancia en relación con el entorno y el desarrollo, ¿qué retos destacaríais?

Se empieza apuntado que los derechos de la infancia no se pueden entender de forma aislada, sino que estos se encuentran interrelacionados, entrelazándose en una red de interdependencias según las cuales.

El reto actual es ver como se trasladan los derechos que constan en la Declaración de los Derechos del Niño de 1959 al entorno digital, así como dejar de separar el ámbito digital del analógico. Se señala también que la tecnología avanza rápida y constantemente, lo que conlleva la necesidad de adaptarse a ella velozmente, especialmente en términos de identificación en plataformas digitales.

A la hora de comprender los derechos es interesante tener en cuenta sus dos dimensiones: la provisión y la protección. Las personas son sujeto y a la vez garantes del derecho:

“Yo es que creo que los derechos tienen como todos sabemos una doble vertiente, es a lo que te obliga como ciudadano a dar y a recibir, entonces tú tienes derecho a la seguridad, pero también estás obligada a ejercer pautas de seguridad con otros, es decir que todos los derechos tienen esa doble vertiente.” (Nacho Guadix, UNICEF)

2. ¿Cómo se traducen estos derechos al entorno digital?

En relación a los dispositivos digitales, el mercado impone prototipos y los estandariza, lo que hace que no se plantee la distribución y diseño con criterios de usabilidad, sino de comercialidad. El hecho de que no sean prototipos adaptados al uso genera un problema de “falsa seguridad”, que puede derivar en un mal uso de estos dispositivos en la infancia y la adolescencia. Se observa que hay una brecha en la concepción de la seguridad entre los entornos analógicos y digitales: aquello que analógicamente puede dar seguridad, en el entorno digital puede suponer un riesgo, ya que los abusos y la violencia suelen llegar a través de las redes sociales. Las participantes ponen como ejemplo el uso del móvil: las personas responsables de un menor quizá lo proveen de un móvil en caso de tener que volver a casa solo, lo que da seguridad a ambos; pero que el menor tenga acceso al móvil le puede proveer otros riesgos.

Otro elemento a tener en cuenta al analizar los derechos en el entorno digital es la vulnerabilidad de la infancia y la adolescencia frente a la diversidad de discursos en la red. La oportunidad que ofrece el acceso a discursos alternativos respecto a la “burbuja analógica”, también puede suponer una amenaza cuando no se les provee de un acompañamiento crítico. No solo entra en juego la dicha capacidad crítica, sino que los y las jóvenes deben tener capacidades y desarrollar herramientas que les permitan reconocer la información fiable, con tal que no se limiten a consumir la que ya viene hecha sin una capacidad de análisis o crítica.

Asimismo, debe protegerse a los menores de los contenidos que puedan ocasionarles un perjuicio en su desarrollo mental o físico, como la violencia gratuita, la pornografía o aquellos contenidos que impulsen ideas suicidas, autolesiones u otros estados de peligro, dado que “por su fragilidad en el desarrollo todavía son más sensibles a mensajes de todo tipo”. De aquí emergen dos necesidades: por una banda, el acompañamiento por parte de padres, madres, o tutores a menores en el acceso a las tecnologías, y por otra banda, la necesidad por parte de adolescentes y jóvenes de apropiarse de los derechos, no tanto como obligación, sino como responsabilidad social y con el objetivo de disfrutarlo de forma plena.

De la introducción de la infancia y adolescencia al entorno digital se identifican 3 grandes problemas. En primer lugar, diversos problemas de salud mental derivados de un uso excesivo por, al menos, un tercio de los usuarios. En segundo lugar, la convivencia, que abarca desde el ciberacoso hasta el hecho de compartir un mismo espacio digital entre adultos y menores, algunas veces sin tener conocimiento de esta diferencia y otras veces aprovechándose precisamente de esta situación. El tercer problema que se identifica es la (poca) calidad democrática en el entorno digital, dada la desinformación general y la falta de herramientas y conocimientos para usar el medio digital.

Por todo eso, es imprescindible construir una ciudadanía digital con valores morales y constitucionales compartidos. En este proceso cabe mencionar la importancia de la labor educativa en la comprensión de los valores compartidos entre el entorno digital y analógico y entender la ciudadanía como algo compartido entre ambos. De hecho, cabe entender “la participación como derecho, que al final ese derecho es el que menos se cumple en las sociedades industrializadas como la nuestra y también tiene que estar ahí presente”. Además, las competencias ciudadanas no se pueden entender sin las competencias digitales, y

viceversa, pues el entorno digital es un espacio de expresión y de vida que forma parte (cada vez más intrínsecamente) de la ciudadanía.

3. ¿Qué impacto tienen las desigualdades digitales en estos derechos?

Los mismos dispositivos ya no son diseñados desde una perspectiva de accesibilidad universal, por lo que se genera una brecha de acceso desde el principio. Pues, “la primera limitación para el disfrute del derecho, es la exclusión”.

“Aunque los datos nos dicen que en la cuestión de acceso realmente no sería muy significativo ni muy grande el volumen de chicos y chicas que están fuera del entorno digital, porque igual se están privando de otras cosas antes que de tener su conectividad, pegamos junto con esto a estas otras brechas que habéis apuntado. Primero la calidad del acceso, en qué condiciones se da para los distintos usos, y luego, la brecha de acompañamiento: ¿quién tiene facilidad para que haya alguien a su lado orientándole de forma adecuada?”

En este sentido, el uso que le dan los niños, niñas y adolescentes a los dispositivos digitales va de la mano de su entorno social y familiar, determinado, entre otros, por el control por parte de los adultos referentes, así como del ejemplo de higiene digital de los mismos. De aquí, la necesidad de construir un entorno protector sin olvidar que la seguridad total no es alcanzable. Esto quiere decir que todos los agentes involucrados “tienen que tener esta conciencia de lo que es la violencia contra la infancia y lo que es la exposición”, tienen que tener conocimiento y poder identificar las malas prácticas y poder actuar contra ellas, tales como el acoso, la suplantación de identidad o que las empresas se queden los datos personales. Una vez más, esto difícilmente pasará sin una toma de conciencia colectiva y una perspectiva crítica sobre el entorno digital. Interviene aquí también la viralización de ciertos contenidos por parte de *influencers* sin ninguna base teórica o referencia de ningún tipo, contenidos que después niños, niñas y jóvenes adoptan como propio.

“Bueno lo que es evidente es que cuando eso pasa es porque está atendiendo a necesidades de los jóvenes, necesidades de tener un modelo, de tener un discurso, de tener una voz, de tener una propuesta, porque si no eso pasaría desapercibido”

Cuando se habla de las distintas brechas digitales se identifican principalmente la brecha de acceso, la brecha de uso y la brecha de calidad de uso. Analizando las desigualdades digitales con perspectiva de género se identifica que la brecha digital más diferenciada según el género es la de aprovechamiento.

“porque las niñas y los niños comparten los mismos indicadores, pero conforme van creciendo las niñas van manifestando indicadores de brecha que los niños no, y eso permanece, de brecha de lo que llamamos la segunda brecha de digital, no de accesibilidad y de conexión que es universal, sino de aprovechamiento”

En este punto es interesante añadir el concepto de autopercepción, tanto de las propias competencias como de autoconfianza digital, pues hay una brecha de género interesante:

incluso cuando chicos y chicas tienen el mismo nivel de competencias digitales, las chicas tienden a percibirse por debajo y los hombres por encima.

4. ¿Cuáles son los principales retos y amenazas?

Una vez se han contextualizado e interrelacionado los principales conceptos se pone la mirada en el futuro a corto y medio plazo: ¿cuáles son los principales retos y amenazas?

El grupo de discusión en cuestión se ha identificado como amenaza, a parte de las mencionadas anteriormente, la cuestión de la gestión y protección de la privacidad en el entorno digital, especialmente referente a menores de edad. Se muestra una preocupación general en cuanto a la ausencia de conocimiento relativo a las consecuencias de no proteger su privacidad. Ejemplificándolo con vídeos en los que las madres, padres o tutores legales de los menores los exponen ya sea en un formato cómico, en formato educativo o de *lifestyle*, denuncian los miembros del grupo de discusión que, aunque sea contenido interesante, se está vulnerando la privacidad de los menores.

Otra amenaza, también vinculada a la privacidad, es el derecho a la intimidad y al buen trato, ya que tal como se ha mencionado previamente, si no hay un acompañamiento y pensamiento crítico es complicado que el o la joven se sienta con las herramientas necesarias para actuar en caso que su derecho a la intimidad se vea vulnerado.

Por otra parte, también se han identificado distintos retos, empezando por la recepción y gestión de la diversidad de discursos que nos llegan a través de las redes sociales. Si bien hay el riesgo de no tener herramientas para identificar la información verdadera, también es una oportunidad para acceder a más discursos de los que nos rodean en el entorno analógico. El reto aquí está en dotar a los y las jóvenes los recursos imprescindibles para reconocer los discursos que les puedan aportar positivamente.

Otro reto es cuidar, mantener y potenciar, tanto desde las instituciones como desde el entorno próximo a los jóvenes, la salud mental de los menores y jóvenes usuarios del entorno digital. Dado que están expuestos a una serie de riesgos, es importante proveerlos de un entorno no solo analógico sino también digital seguro.

A lo largo de la conversación también se ha identificado una preocupación general a la hora de verificar la edad correctamente y de forma no invasiva para poder dar acceso a ciertas herramientas, páginas o redes sociales. También preocupa el tema de la identidad digital, tanto por cómo se construye como por la necesidad de tener una identidad digital personal para acceder a distintos espacios digitales o firmar ciertos documentos. Se cree que internet es un espacio para trabajar en el desarrollo de la identidad pero a la vez tiene unas implicaciones que hacen que sea poco seguro.

“hay normas ya suficientes para poder protegernos, pero como estas normas no contemplan en algunos espacios algunas cuestiones básicas como las que aquí hemos dicho de accesibilidad o de identificación o de la privacidad o de cómo saber la minoría de edad de una forma no invasiva y demás no se pueden aplicar”

Otro reto, aunque expresado en forma de deseo es que todo progreso que está por venir ponga al centro las personas, y que no solo no reproduzca las desigualdades sociales, sino que también intente disminuirlas.

deseo que se hable de ese humanismo tecnológico como poner a las personas en el centro de cualquier desarrollo y dentro de las personas, a las más vulnerables, entre las más vulnerables a las niñas y las niñas, pues a ver si eso es capaz. Entonces creo que queda ahí un terreno bastante importante de trabajo para poder poner esto en el medio y unificar esas voluntades.

Finalmente, también se hace una aproximación a la temática desde la perspectiva de la diversidad funcional. Se subraya que la tecnología en general no está adaptada a la diversidad funcional: es complicado utilizar dispositivos electrónicos cuando se tienen problemas de movilidad, así como las pantallas y los colores que aparecen no están adaptados para personas con discapacidad visual.

DIMENSIÓN 2 PARTICIPACIÓN

¿Cómo se trasladan los derechos relativos a la participación en el entorno digital?

La pregunta se plantea pensando también en los elementos que se deben tener en cuenta cuando hablamos del derecho a la participación en el entorno digital. La participación entendida como el derecho de los menores a manifestar su opinión y participar en todos aquellos asuntos que les afecten (dimensión 2 de la IUCD), en este caso a partir del uso de las nuevas tecnologías.

En primer lugar, se destaca la necesidad de establecer entornos digitales seguros para que la participación sea real y libre. Por lo tanto, la necesidad de una participación basada en la plena libertad que permita aportar la opinión que se quiere trasladar sin filtros ni obstáculos. Estos espacios tienen que ser el resultado de la autogestión de estos, donde los propios participantes tengan el control de cómo se desarrollan los espacios. Es necesario entender a los menores como sujetos políticos y de pleno derecho si queremos que hagan incidencia ya que una mejor participación se da cuando sabes que tu participación es relevante, cuando funciona.

El entorno digital se plantea a menudo como algo malo donde los jóvenes tienen que estar educados para protegerse. Esta inmensidad de los peligros/riesgos genera indiferencia, cansancio y descontrol en estos entornos. En vez de poner el foco en cómo estos deben protegerse, es necesario el acompañamiento de los adultos, también basado en una perspectiva de género, lo que exige la corresponsabilidad de los actores implicados. Aunque esto plantea una tensión entre el paradigma de protección y la perspectiva de derechos infancia (son personas desde que nacen, no a partir de los 18). Además, es esencial la responsabilidad política y de las empresas en estos entornos y la necesidad de protocolos y legislación que velen por el establecimiento de entornos digitales seguros. Lo importante de los derechos no es solo reconocerlos, sino hacerlos efectivos ya que se ha "abandonado" el entorno digital. Hay protocolos contra las violencias en otros espacios para crear entornos seguros, pero no aquí. Los poderes públicos han delegado su responsabilidad en las familias,

que no tienen las competencias digitales necesarias y no debería ser responsabilidad de la ciudadanía tener que defenderse en un contexto "salvaje" como puede ser el entorno digital.

Al hablar de entornos protectores también hablamos de que para participar también tienes que estar bien informada. Sabemos cómo las plataformas ganan dinero por el discurso del odio y la importancia de los medios digitales en la propagación del discurso de la extrema derecha. Por eso, es necesario enseñar a los menores el funcionamiento de estos para que sepan defenderse ofreciendo más información. Esto se debe hacer a partir de enseñar la existencia de redes alternativas donde la discriminación, acoso, etc. que se da en los entornos digitales más *mainstream* no está permitido.

En segundo lugar, los jóvenes necesitan de unas condiciones básicas para participar. Disponer de una identidad digital, en un entorno digital, pero también desenvolverse en un entorno que sea seguro, que le garantice el acceso a la red y que garantice además el acceso a los dispositivos, entre otros. Para esto se tiene que tener en cuenta las desigualdades de base que influyen a la hora de participar. Desigualdad entendida como la posibilidad de disponer de las condiciones materiales, condiciones que a día de hoy no están del todo garantizadas y que muchos menores no tienen cubiertas. Además, es necesario tener en cuenta el hecho de que no todos los dispositivos permiten participar de la misma manera, sino que el tipo de dispositivo que tengas va a afectar al uso que tú puedas dar y a los derechos que puedes acceder. Desigualdad también entendida como aquellas desigualdades que vienen determinadas de las realidades del mundo analógico como la desigualdad de género, de origen, las condiciones socioeconómicas. Esto determina quién participa y quién no. La participación va estrechamente ligada a los potenciales discursos de odio que puede llevar expresarse libremente y por lo tanto a la libertad de participación de que uno dispone. Por ejemplo, se constata como la participación de las mujeres se limita mucho ya que "casi el 80% de las mujeres jóvenes dicen haber sufrido algún tipo de acoso en redes". Las desigualdades de base, por lo tanto, llevan a la existencia de dos grandes bloques de jóvenes: los hiperconectados y los no conectados. Es por eso que no somos igual de libres a la hora de participar. Esto nos lleva a pensar en la tensión entre el derecho al acceso, a la participación en abierto, infinita, libre, etc. y la reproducción de las violencias, desigualdades, etc. Es necesario el garantismo de la participación, estableciendo los canales posibles, pero con la supervisión de la participación (por ejemplo, acceso a pornografía)

El punto anterior nos lleva al tercer aspecto, la necesidad de entender el entorno digital no como un anexo sino como una prolongación de la vida analógica. Por lo tanto, esto supone que se reproduzcan vulneración de derechos, acoso, etc. que se dan en el mundo analógico. Aquí con el añadido del anonimato que ofrecen los medios digitales que, aunque sabemos que existe no se persigue. Además, se constata la naturalización del odio y la violencia que se da en el entorno digital por parte de los jóvenes lo que nos devuelve otra vez a la necesidad de un entorno protector y seguro.

Finalmente, esta dimensión entiende la participación como el hecho de los menores a intervenir sobre los asuntos que les afectan al máximo nivel posible de sus capacidades. Incrementar esas capacidades implica recursos e intervenciones. Además, esta no puede ser asumida a partir de la indudable natividad digital de los jóvenes y de la hiperconexión de estos

ya que la primera no implica que se tenga completa capacitación digital y la segunda no implica por sí misma calidad en la participación, aunque es necesario quitar responsabilidad en el proceso de participación. Esto lleva a la necesidad de fomentar el pensamiento crítico, de construir la ciudadanía digital, de pensar qué modelos a nivel de sociedad estamos promoviendo y la sostenibilidad o no de estos modelos. Por ejemplo, se necesita analizar el papel de las Big tech en centros educativos de forma crítica, así como que haya representantes en espacios de participación de las grandes empresas. Asimismo, se destaca la posibilidad de no estar en el entorno digital como una forma de participar teniendo en cuenta aspectos como la privacidad o el derecho al olvido. Así como además el garantizar el derecho a la desconexión también a los menores.

DIMENSIÓN 3 EDUCACIÓN, CULTURA, OCIO Y JUEGO

¿Cómo se trasladan los derechos relativos a la educación en el entorno digital? ¿Qué elementos debemos tener en cuenta?

Al empezar a pensar como trasladamos los derechos relativos a la educación en el entorno digital, es necesario tener en cuenta las desigualdades digitales y sociales existentes entre los estudiantes y la situación económica de las familias. Además, es importante tener en cuenta que el entorno digital es una capa más a los problemas y retos que ya tiene el sistema educativo por lo que es necesario que exista un acceso libre y universal a la educación. Un aspecto importante a tener en cuenta es el hecho de que en el entorno digital no puede tener lugar la educación pública, porque no hay infraestructura pública digital, es toda privada. Por lo tanto, para hablar de derechos digitales en la educación es imprescindible una infraestructura pública digital que garantice que haya un espacio digital donde pueda tener lugar esa educación pública porque si no estamos solo hablando de educación privada.

La digitalización es una oportunidad para el desarrollo de la ciudadanía digital de los niños y adolescentes, pero requiere de las competencias idóneas para desenvolverse en estos espacios ya que hay una falta de competencias de los niños y niñas en el entorno digital. Asumir la natividad digital entendida como que aquellos nacidos después del 2000 ya automáticamente entienden la tecnología y controlan puede llevar a muchos errores. No es que estos seres humanos entiendan mejor o peor la tecnología, sino que se desarrollan en un contexto donde son cautivados y cultivados como usuarios, donde realmente lo que se entiende por uso de nativos digitales es saber darle un botón sin entender en absoluto las consecuencias y los contextos de partida que dan vida a esta tecnología. Por lo tanto, cambiar la perspectiva sobre la concepción de nativos digitales es esencial para la construcción de una nueva pedagogía de las tecnologías. Hay una necesidad de ir hacia un cambio en el proceso de aprendizaje para que sea autónomo, activo y colaborativo. Además, el entorno digital interfiere con derechos que tocan a la privacidad que es un derecho fundamental muy transversal y el absoluto desconocimiento por parte de los profesores y de las familias hace que estemos en una situación complicada. Por parte de los docentes, estos todavía necesitan aprender más sobre que tener en cuenta entorno a los condicionamientos de uso

de las diferentes herramientas digitales, ya que estos no están capacitados siquiera para poder evaluar si la herramienta que está llevándose a cabo en el aula cumple con los mínimos que exige la normativa tanto de seguridad como de privacidad. Por lo tanto, hace falta implementar la competencia digital docente que acompañe al desarrollo de competencia digital del alumnado en todos los aspectos desde los más pedagógicos hasta los de seguridad, ciberacoso, etc. Por lo que respecta a las familias, estas están olvidadas, no sabemos cómo medir, como llegar a ellas, como están accediendo a las herramientas por lo que se requiere una competencia digital ciudadana básica. Además, estas tienen una falta de alternativas a la hora de decidir sobre sus hijos y el entorno digital.

Por lo que respecta a los derechos, la privacidad y la seguridad son las más olvidadas, no solo del alumnado sino también de los docentes. La pandemia ofreció una oportunidad para hacer negocio con este nuevo entorno digital en la educación, pero no sabemos que hacen las empresas con todos los datos que obtienen del entorno digital en educación. Entre las decisiones que se toman entorno la privacidad y la seguridad, es importante tener en cuenta quién tiene la potestad para decidir que se puede y no se puede hacer, aspecto que crea una brecha entre centros públicos y privados donde los primeros requieren de un proceso mas lento y complejo que los segundos. Además, necesitamos un concepto de ciberseguridad más amplio que incluya por ejemplo las grandes tecnológicas aplicando una “idea democrática de la digitalización”. Por lo tanto, hay la necesidad de una voluntad política, así como de financiación para un entorno digital en la educación más “friendly”.

“Meter la tecnología, vale, ¿pero con que finalidad? Antes de meterla pensar que quiero hacer con ella, que implicaciones tiene”. Por eso es importante revisar el currículum de contenidos de toda la vida con perspectiva TIC; volver a mirar qué contenidos impartimos y qué les enseñamos al alumnado porque ahora mismo vivimos en una cultura digital en un sentido amplio lo más intangible a lo más material y que esto implicaría reformular programaciones de unidades didácticas; introducir el lenguaje de la programación como contenido materia; como ven los niños las propias competencias y saber cómo se interactúa entre docentes y jóvenes en el entorno digital, que códigos se usan. Necesidad de que lo audiovisual, lo de internet, las redes sociales y la capacidad de construir dialogo en lo tecnológico, en lo digital, tenga un espacio propio de educación como medio en sí más allá que como eje transversal de herramientas para crear contenidos en otras disciplinas. Aun así, a día de hoy la inclusión dentro del currículo ya está, ya hay leyes, pero lo que hay que hacer es aplicar lo que ya tenemos, es el gran problema. Ley de protección de datos. Hacerlo de forma efectiva, que se establezca dentro del currículo.

Vemos como hemos pasado del analfabetismo digital al hiper tecnológico. La situación ha cambiado en los últimos años para ir hacia una dirección del todo contraria, para inducir a los jóvenes a un sector super hiper tecnológico controlado por una infraestructura privatizada donde no reflexionamos sobre la calidad de la educación, sino que nos basamos en el solucionismo tecnológico de crear herramientas digitales (ordenadores, pizarras digitales, etc) de las grandes empresas tecnológicas vamos a dar una mejor educación. Un estudio, por ejemplo, constató que digitalizar los centros creyendo que eso era la solución a los grandes problemas era un error porque esto nos distraía de todas aquellas cuestiones estructurales

que todavía no teníamos resueltas. Se observó que realmente teníamos un polo de desigualdades brutales. Al final se vio que aquellos centros más complejos cuanto más digitalizados o cuanto mayor apuesta por digitalizarlos más incrementamos las desigualdades porque aquellos chicos que accedían a aquella tecnología a dios aquella tecnología en aquel momento en el marco del centro no podían seguir haciéndolo fuera del hogar y entonces estábamos haciendo esta brecha aún mayor.

¿Cómo se trasladan los derechos relativos a la cultura, el ocio y el juego en el entorno digital? ¿Qué elementos debemos tener en cuenta?

El derecho al juego, que se reconoce para la infancia, no aborda el derecho al juego digital, por lo que se dan problemas aún más acuciantes de extractivismo de datos, patrones de diseño oscuro, el debate sobre el ocio digital, el interés de las grandes empresas del sector por esta cuestión y sus motivos, ocio dirigido y menos, ¿juego creativo? ¿Ocio adictivo vinculado a la publicidad? Formación, educación y concienciación de los propios y los terceros a todos los actores implicados, espacios de juego compartidos con adultos donde están expuestos a casos graves, los derechos y los riesgos digitales de los menores están también en estos entornos, algo que no se suele tener en cuenta y solemos centrarnos a mayor medida, seguramente, en el ámbito educativo. Por último, también se habla de que no hay grandes diferencias, entre educación y otros espacios, ¿no? De nuevo, infraestructuras, control de datos, muchos de los ecosistemas digitales tienen un factor de adicción y economía de latencia.

Teniendo en cuenta el juego como producto cultural y el impacto que tiene, deberíamos poner más el foco en cómo trasladamos, este derecho de acceso a la cultura, acceso al juego en el plano digital.

Primero, sería necesario darles un sentido digital a los derechos de los niños. Un marco que incluya autonomía y emancipación, aunque también la necesidad de incluir el acompañamiento de los adultos en este proceso. Es necesario configurar el espacio digital para determinar nuestros derechos digitales, incluyendo también la cultura, el juego, el ocio. Hace falta tener en cuenta quien configura los estos espacios, con qué intención etc. y a partir de aquí se puede modificar estos espacios, muy relacionado con la dimensión del desarrollo y el entorno. Vemos que normalmente detrás de la cultura digital esta la cultura digital del mainstream, las grandes empresas. Por eso se debe preguntar a niños y jóvenes si buscan alternativas a esta cultura digital “mainstream”.

Hay la necesidad de hablar y reconocer el derecho al nuevo ámbito del juego DIGITAL ya que solo está reconocido el derecho al juego “analógico”. A día de hoy, el videojuego no se aborda desde ningún ámbito de los derechos digitales y las leyes de protección de datos no están afectando a los videojuegos. Ante esta situación, el extractivismo de datos es una amenaza no solo por el negocio con estos datos sino también por la manipulación de la conducta (basado en el funcionamiento de los videojuegos y sus patrones) y por eso se debe establecer regulación para exigir responsabilidad a los juegos. Esto teniendo en cuenta que de base los

menores tienen un sentimiento mayor de privacidad en el mundo analógico que no tienen en el mundo digital.

Otro aspecto muy importante es como en el juego digital, se da la convivencia de niños, jóvenes y adultos en un mismo espacio (por ejemplo, en los videojuegos), ya sea a partir de cualquiera de las partes falseando su identidad (anonimato, fingir ser mayor o menor en edad) a partir de fallos en la identificación o no, llevando a la posibilidad de casos de ciberacoso, grooming etc. Estos riesgos, así como el acoso, afectan más a los grupos más vulnerables y los jóvenes, así como las mujeres son las más expuestas y también las que más abandonan el juego antes. Cuando nos centramos en los riesgos de jugadores y jugadoras precisamente, dos de las cuestiones más recurrentes son la adicción generada sistémicamente por cómo está estructurado el entorno de los videojuegos (por ejemplo, los mecanismos aleatorios) y las comunidades online enormemente tóxicas que se configuran, donde la recepción de insultos en juegos online es enorme. Todo esto es importante ya que entre las primeras causas de suicidio en menores se encuentra el grooming y acoso. Al mismo tiempo se dan desigualdades entre los menores en el juego, entre aquellos que pueden pagar/acceder a más características de los videojuegos y los que no tienen posibilidad de acceder más allá de la versión gratuita. Esta frustración de los menores de no acceder a más se transmite en chats etc, y aquí se dan oportunidades para el grooming. Es más fácil actuar en el ciberacoso (normalmente víctima y agresor son menores) que en el grooming donde el agresor es un adulto.

DIMENSIÓN 4 IDENTIDAD Y PRIVACIDAD

¿Cómo se trasladan los derechos relativos a la privacidad en el entorno digital? ¿Qué elementos debemos tener en cuenta?

Se considera que a día de hoy los derechos relativos a la privacidad en el entorno digital no se trasladan. Se trasladan de manera formal, pero teniendo en cuenta que el marco de regulación es profundo, su traslado a la realidad es epidérmico. En realidad, el marco de tutela o de protección de los menores va a depender del tipo de entidad que está desarrollando las políticas de protección de los menores en el entorno digital, de su naturaleza y de cómo se sienta concernida. Vemos diferentes niveles de protección. El primer nivel es el de las empresas multinacionales que están sometidas al reglamento general de protección de datos, pero también a la Children Online Privacy Protection Act, COPPA del 98 en Estados Unidos. Estas compañías están sujetas a fiscalización y pueden ser objeto de fuertes multas tanto por la Federal Trade Commission en Estados Unidos como por las autoridades de protección de datos en España. El día que vulneran los derechos de un menor y esto llegue a donde debe llegar podría plantear retos significativos. El segundo nivel es el de aquellas entidades pequeñas y medianas empresas, por ejemplo, nuestros colegios en el mundo de Internet, particularmente el sector público al que no se le imponen sanciones, que traslada al marco de protección de los menores al mundo digital a través de formalismos, de un modo epidérmico de cumplir la ley. Y además en un marco a veces de coacción. Por ejemplo, cuando a principios de cursos los padres reciben un modelo de consentimiento informado que llega por parte del colegio que deben firmar. Lo que debería ocurrir cuando un padre, madre o tutor

legal se opone a ciertos tratamientos en ambos digitales, debería consistir esencialmente en que aprovecharse para explicarle a los niños que la familia y el alumno están ejerciendo un derecho fundamental, que ese derecho fundamental es valioso y que tiene un determinado sentido. El tercer nivel es el de cierta industria, particularmente la de la pornografía o la industria que debería evitar el acceso de los menores a ciertos entornos digitales, que en lugar de disponer o invertir en sistemas de verificación de edad e identidad, lo que hacen es introducir meros disclaimers.

En los entornos escolares particularmente y en las escuelas de magisterio no se gestiona el riesgo desde el aprendizaje en el uso del entorno digital. No sólo no estamos previniendo el riesgo, sino que lo estamos incentivando con nuestras prácticas y no estamos formando digitalmente y por tanto estamos en la práctica incapacitando a nuestros propios estudiantes y futuros adultos en esta materia.

Otro aspecto, es el daño que ha hecho la etiqueta de nativos digitales, porque hemos dado por hecho que nativos digitales ya tienen la competencia digital cuando esto no es así. No se puede olvidar la importancia del acompañamiento que pueden ejercer familias y centros educativos, entendido desde este punto de vista de fomentar el pensamiento crítico. Es importante entender cómo acompañan las familias y cómo enfrentamos el riesgo ya sea desde una lógica más prohibicionista o desde un acompañamiento en aportar las habilidades críticas para enfrentarse a esos riesgos. Hasta ahora, no hemos sido capaces de promover el más elemental sentido común y hemos permitido incluso, desde las políticas públicas, subrayar para los padres o darles la oportunidad de delegar o de no asumir responsabilidades que también son suyas.

El gran problema cuando quieres hacer algo con los padres a nivel de centro educativo, es que no hay respuesta. Hay una falta absoluta por parte de una cantidad importante de padres de pensar que esto es importante, seguramente por falta de conocimiento de que realmente el riesgo existe, pero los intentos que se hacen por desarrollar esas habilidades se desactivan. Esa desactivación que hay a veces por parte de los padres de que no le van a poder seguir el ritmo a su hijo en ese entorno digital que les resulta tan lejano, y sin embargo que es absolutamente imprescindible que ello tomen partido, igual tomen partido en el acompañamiento de prevenirles los riesgos del mundo analógico, pero cuando intentas llegar a ellos a través de la AMPA, a través de las tutorías, es muy complicado, es realmente difícil poder acompañar a los padres para que acompañen, que es la clave.

Por otro lado, esta la figura del docente a la hora de decidir que herramientas usa en clase y como afecta a estas herramientas las cuestiones de seguridad y privacidad. El docente por falta de conocimiento de que no está legitimada para poder implementar según qué tipo de herramientas lo hace porque realmente nadie le ha advertido. El delegado de protección de datos en la pública es una figura desconocida. En la pública sobre todo están absolutamente los docentes están faltos de acompañamiento al mismo tiempo que tienen un gran interés por el uso de muchas tecnologías sin ningún tipo de filtro inicial más allá de lo que supuestamente ellos consideran. No hay un pensamiento sobre si la herramienta implica tratamiento de datos si se tienen las capacidades de decisión sobre esto.

Vemos, además, que muchos niños tienen redes ocultas de sus familias. Por esto es necesario que se controle el acceso de los menores a estas redes, así como también sancionar ya que las grandes empresas no ponen el control necesario.

A todo esto, hace falta no olvidar a los colectivos vulnerables, sobre todo este tipo de colectivos que no tienen una persona que les guíe o que les facilite el contenido que pueden obtener si utilizan bien las herramientas digitales. Partiendo de la base de que no tienen un acompañamiento, hay veces que en instituciones o bien otros sitios donde puedan ir y utilizar diferentes herramientas digitales ven, e imitan para intentar parecerse a esa persona o intentar estar acogida o intentar no estar en esa situación de vulnerabilidad. Se perpetua ese rol que se sigue y ese mal hábito, por lo tanto la mala costumbre de no utilizar bien las herramientas.

La experiencia en procesos de formación en entornos escolares muestra que esta no se ha insertado como una actividad opcional al final del día, sino como parte de una actividad académica estratégicamente centrada en ese momento en el que algún familiar acompaña a los hijos al colegio. Son por eso necesarios cursos de protección y privacidad para docentes, familias y darles más importancia por ejemplo no poniéndolas tarde en el día, etc.

Otra cuestión importante es la sobreexposición en redes sociales que generan las propias familias con contenidos que se viralizan. Vemos como el uso de las imágenes de menores continúa hasta con sentencias y procesos judiciales por medio, por ejemplo, falta de consentimiento del otro progenitor. A la hora de pactar determinadas previsiones sobre sus hijos, cuando una pareja deja de compartir su vida, esas previsiones siempre están en un tercer plano todo aquello que puede incidir en el tratamiento de datos de los hijos. Por eso hay una preocupación sobre como poder llegar a influir en decisiones a la hora de plasmar determinadas obligaciones y también cómo influir en la teoría judicial. En la práctica realmente hay una falta de información por parte de esa autoridad, por parte del ministerio fiscal y sobre todo de las autoridades judiciales. Ni familias ni autoridad judicial, ni ministerio fiscal están formados suficiente en este ámbito.

Se observa una realidad generalizada de que falta de control ya que ninguna de las partes, familias, niños, etc., son conscientes de los riesgos. Es interesante hacer un ejercicio de contraponer la audiencia imaginada con la audiencia real. ¿A qué audiencia estamos imaginando que va a llegar? Y luego contrastarlo con la audiencia real que ha alcanzado este contenido.

Se comparte la idea de que no basta con identificar el problema, sino que se necesita un compromiso de gobierno y de política pública que adopte decisiones y estrategias en esta materia. Falta una política pública sistemática que tenga en cuenta la capacitación proporcional a herramientas a todos los niveles (escuelas, jueves, facultades, familias). Además, es necesario pensar cómo generamos políticas públicas que, desde una aproximación en positivo, desde una estrategia de formación para el conocimiento de los entornos digitales y para su uso, es decir, para sacarlo el mayor beneficio posible a una herramienta de ese estilo. Asimismo, se debe incorporar en el currículum las materias de privacidad, seguridad y uso seguro en la red a todos los niveles, no solo a los alumnos de

primaria y secundaria, también los que crearan estas herramientas, por lo tanto, se tiene que implementar desde el principio para que se traslade posteriormente a los otros niveles. Se trata de incorporar con entidad propia y seriedad los aspectos de privacidad y seguridad en las entidades formativas. Deben incorporarse módulos de privacidad, de seguridad y de ciberseguridad no tratando a la privacidad y la ciberseguridad como intercambiables. Asimismo, es necesario no entender la privacidad y la identidad simplemente como puerta de entrada, también se tiene que tener en cuenta el cumplimiento de esta ya que a día de hoy, la privacidad en cuanto a cumplimiento sigue siendo una laguna vacía.

¿Cómo se trasladan los derechos relativos a la identidad en el entorno digital? ¿Qué elementos debemos tener en cuenta?

Uno de los derechos reivindicados en el mundo digital debería ser el derecho a la identidad digital. Ese derecho puede ser un derecho de formulación legislativa a partir de los derechos del artículo 18 de la Constitución, en alguna jurisprudencia ya puedes encontrar trazos de esa idea de identidad como parte de la esfera de derechos de la personalidad, pero desde el punto de vista material lo que se aprecia y lo que hace necesario reivindicar es la protección de ese derecho, ver cómo se está conformando de un modo muy particular lo que podíamos llamar identidad digital en los entornos digitales y cómo existe incluso una disociación en lo que se refiere a la identidad de los adultos y de los menores.

La diferencia entre la identidad analógica y la digital, es que la última es heterónoma. Es decir, a diferencia de lo que ocurre en el mundo real donde tu identidad se va conformando por un conjunto de aprendizajes, valores e interacciones y también de decisiones individuales, en el mundo digital hay terceros que están empujando sin tu conocimiento, sin tu permiso y ni siquiera sin que tú seas consciente de lo que están haciendo. Además, otra de las diferencias del mundo digital es que tú puedes aprender a definir tu identidad digital si tienes altas capacidades, lo que crea una desigualdad en como se conforma esta.

La importancia de la identidad digital se ve por ejemplo en el caso del derecho al olvido que demuestra cómo en los entornos digitales la conformación de nuestra identidad es tan externa, es tan dependiente del algoritmo que puede estar manifiestamente sesgada.

Es necesario empezar a aprender que lo que nosotros concebimos como identidad desde un punto de vista subjetivo, que era como hasta ahora habíamos concebido la identidad en el mundo físico, alcanza ahora un nivel distinto en el mundo digital que ya no depende sólo de nosotros. La mayoría de las personas son altísimamente dependientes ya en el mundo físico, pero en el entorno digital, tu identidad ya no sólo es interna, sino que depende de múltiples impactos que vienen de muchas partes. La construcción de identidad digital depende de las interacciones con terceros y de cómo están configurados los algoritmos de personalización del servicio en los entornos digitales a la hora de caracterizarse. En el mundo digital generamos una huella que genera una identidad digital que no siempre podemos controlar del mismo modo, entonces cómo esto impacta en un momento de cambios, en el que la definición de la identidad es tan importante como es la adolescencia quizás. La manera de socializar también es diferente, no es lo mismo en un sitio físico que cuando estamos también

mediante el uso de diferentes plataformas entonces esa socialización con esa libertad que creemos que tenemos que no tenemos al final lo que estamos haciendo es también crearnos como pensamos que nos estamos creando una identidad libre y no es real entonces también nos estamos creando una sociedad muy diferente de la que pensamos.

Todo esto se configura además con un elemento adicional que tiene que ver con tu perfil informacional. Las personas que están sujetas a exclusión digital por cualquier razón territorial económica o formativa no tienen esas capacidades y eso empieza a hacerles pagar un precio no sólo en el ámbito de su vida privada sino también en el espacio público a la hora de por ejemplo solicitar ayudas, subvenciones, porque en muchos casos como no tienen esas capacidades sus datos no están bien donde deberían estar y se enfrentan a un terrible mundo de burocracia que son incapaces de entender. Además, las diferentes plataformas no tienen un lenguaje inclusivo, no hay una representación de todos los colectivos ni de todas las personas, por lo tanto, se crea una falta de identidad porque ya el acceso a este tipo de plataformas no da pie a tener otras diferentes identidades o crearte la tuya propia lo que complica todavía más la ya existente dificultad para cambiar la identidad en el mundo digital a diferencia del mundo real.

Para hacer frente a todos estos retos, tenemos la necesidad de entender cómo se programa, cómo funciona un ordenador, qué inputs se le tiene que dar a ese ordenador. Entender el mundo digital como un lenguaje de pequeños para que haya más formación así podemos crear mejor nuestra identidad digital. Vemos como los alumnos no son del todo conscientes y de las repercusiones que tienen todo lo que suben, comparten y de que se hace con estos datos. No saben en absoluto ni de que todo lo que suben queda ni de que todo lo que comparten se les escapa totalmente la mano, aunque tú lo quites inmediatamente y de que el retorno que puede ser negativo, pero hay que dar la vuelta a eso que no puedes evitarlo para transformar en positivo.

Es necesario aprender no tanto que existe un riesgo, sino aprender a que socializas en un entorno con unos contextos determinados unas reglas determinadas y al mismo tiempo tratar de empezar a identificar distintos niveles de responsabilidad y seguramente distintos modos de disciplinar o de ordenar esa realidad.

Es necesario empezar a estudiar sectorialmente cómo se genera esa identidad qué papel juegan los algoritmos qué responsabilidad tiene cada sujeto y que deberíamos exigir para que ese ecosistema funcionase como un ecosistema en el que de modo natural nos insertamos y poseemos un cierto control. Además de ponerse a trabajar en cómo queremos que funcione el mundo virtual cuáles queremos que sean las reglas para asegurar que lo que ocurre en el mundo físico y es que hay ciertas reglas sociales se cumplan también en el mundo virtual.

Hay que repensar y empezar a plantearse desde un punto de vista propositivo que ese mundo, si se va a configurar nuestra identidad digital habrá que aplicar y hacer algo para que se humanice. Existe la propuesta de intentar construir un modelo europeo con la óptica puesta en la construcción colectiva con esta mirada de derechos digitales. No es que sea una utopía, sino que se está desarrollando con un enfoque de arriba abajo desde marcos teóricos no

consensuados. Debes buscar un modelo que sea viable que sea aplicable que sea lo suficientemente flexible y dinámico para que tenga viabilidad.

ADOLESCENTES

Sesión con Ciberresponsales

Se inicia la sesión con una introducción sobre el proyecto PARTICIPATIC y una contextualización de su participación. También se les informa de la estructura general de la sesión.

Antes de empezar, cada participante se presenta y menciona la red social que usa más y el porqué. En general, la red más utilizada es Instagram (“por aburrimiento”), TikTok y Twitter (música y festivales). Comentan que WhatsApp ya no lo usan tanto porque encuentran las mismas funciones en Instagram.

DIMENSIÓN DE ENTORNO

Al hablar de la primera dimensión, entorno, los derechos que valoran más son el derecho a la igualdad y no discriminación, el derecho a la protección y seguridad y el derecho a la accesibilidad. Piden una mejor explicación sobre el derecho a la soberanía tecnológica, lo que significa que no están familiarizados con el concepto. Invitamos a que hagan sus aportaciones a través de la plataforma Padlet, categorizando del 1 a 5 la importancia de cada derecho, así como añadiendo comentarios.

The image shows a Padlet board with a central card titled "DIMENSIÓN 1. ENTORNO Y DESARROLLO" featuring an illustration of three people. To the right, five cards list digital rights with their descriptions and user ratings:

- DERECHO AL ACCESO A LA RED Y DISPOSITIVOS DIGITALES**: Derecho a tener internet y los dispositivos digitales (móvil, PC u otros) necesarios para el desarrollo del individuo. Actualmente, es necesario tener estas herramientas digitales para poder participar de la sociedad, relacionarse, aprender, trabajar, etc. Este derecho condiciona muchos otros derechos, ya que sin este acceso, las personas no pueden participar o desarrollarse en igualdad de condiciones. Rating: 3 stars (7 votes).
- DERECHO A LA ACCESIBILIDAD**: Derecho a que las herramientas digitales sean accesibles, más allá de tenerlas o no. Por ejemplo, que se pueda cambiar el idioma, que tengan opciones adaptadas para personas con problemas de visión o auditivos, etc. Rating: 4 stars (6 votes).
- DERECHO A LA PROTECCIÓN Y SEGURIDAD**: Derecho a que los entornos (incluyendo el digital) sean seguros, con el mínimo de riesgos. Esto puede incluir cosas como la verificación de la edad o identidad para entrar en algún entorno, la posibilidad de bloquear otros usuarios, la protección y privacidad de los datos, etc. Rating: 4 stars (6 votes).
- DERECHO A LA IGUALDAD Y NO DISCRIMINACIÓN**: Derecho a que todas las personas sean tratadas en igualdad, más allá de su edad, género, lenguaje, raza, etnia, nivel económico, estudios, etc. Rating: 5 stars (6 votes).
- DERECHO A LA SOBERANÍA TECNOLÓGICA**: Derecho a poder elegir qué hacer con los dispositivos y herramientas digitales y no depender demasiado de otros países o empresas para tomar decisiones. Esto significa que podemos proteger nuestra privacidad en línea, decidir cómo usar nuestras redes sociales y tomar decisiones sobre cómo usamos la tecnología en nuestra vida cotidiana. Rating: 4 stars (6 votes).

Aportaciones Padlet:

- **Derecho al acceso a la red y dispositivos digitales:** “En estos tiempos es muy importante tener dispositivos digitales para encajar en la sociedad, poder participar e incluso para poder estudiar o participar en clase. Me parece un poco abusivo porque no solo depende de nosotros, sino también de la economía familiar o los pensamientos de los padres”
 - **¿Qué pasaría si no se protege este derecho?** “Sería complicado seguir avanzando como sociedad, ya que está todo muy digitalizado y sería como quedarse aparte”, “Yo creo que para bien o para mal, volveríamos un poco a lo que se solía hacer antes, en vez de callar a un niño con un móvil lo callas con un juguete, por ejemplo, pero también dificultaría mucho la vida de hoy en día.”
- **Derecho a la accesibilidad**
 - **¿Qué pasaría si no se protege este derecho?** “Es importante protegerlo para garantizar la inclusión y participación plena de todas las personas, independientemente de sus capacidades físicas o cognitivas.”, “Mucha gente se quedaría sin acceso a recursos que, a pesar de que sean disponibles para ellos, no podrían usar”, “Que tal vez no habría inclusión de las personas ciegas, por ejemplo, y ya de ahí no habría igualdad, y sería injusto”
- **Derecho a la protección y seguridad:** “La posibilidad de loquear a aquellos usuarios que nos incomodan lo veo útil, aunque esta persona pueda crearse cuentas falsas, la función es útil.”, “Pero el hecho de verificar la edad se lleve a cabo lo veo muy absurdo. Hay niños con 10 años en plataformas +16. Inventarse una edad o dar al botón "aceptar" afirmando tener dicha edad no es una barrera para el disfrute de los preadolescentes”
 - **¿Qué pasaría si no se protege este derecho?** “Es importante porque sin él todos seríamos más vulnerables y en una era tan digital es imprescindible tener asegurados todos nuestros datos”, “Importante no permitir que se vulnere la privacidad y que si se vulnera que haya consecuencias”, “Responsabilidad individual: no poner datos donde no debas, denunciar, etc.”
- **Derecho a la igualdad y no discriminación:**
 - **¿Qué pasaría si no se protege este derecho?** “Esta es la base fundamental de todo, retrocederíamos mucho si no se respetaran”, “Es un derecho importante, ya no solo en el ámbito digital, sino en el físico”
- **Derecho a la soberanía tecnológica:**
 - **¿Qué pasaría si no se protege este derecho?** “Con Meta y otras empresas, en ocasiones se ha vulnerado la privacidad de los usuarios. Es importante proteger los

datos de las personas y que no se use esa información por intereses empresariales. Hacen falta regulaciones y control.”

Debate abierto:

Una vez expuestos los comentarios del Padlet, se procede a abrir el debate entre los participantes.

En torno al derecho a la igualdad y no discriminación consideran que “Da igual como sea la persona, todos tenemos que tener los mismos derechos”. Consideran que este derecho es transversal y la base para el resto de derechos, y que va más allá de la tecnología. Es decir, que quizás no es tan importante el hecho de tener tecnología o no (se puede vivir sin tecnología y a veces incluso la usamos demasiado), sino que todos nos encontremos en un mismo nivel de inclusión digital. “Al fin y al cabo no es importante si tienes tecnología o no, sino que te respeten.” “Son importantes, pero no imprescindibles, no puedes tener una buena calidad de vida si no te respetan, pero sí sin móvil”.

La comunicación por redes también influye en las relaciones sociales, no se puede separar el mundo de las redes y lo digital de lo “real” o analógico, sino que lo digital es una parte más de la vida, en la que se interactúa.

Además, tenemos normalizado que todos tengamos tecnología, pero podríamos vivir completamente sin ella. Sin embargo, ahora es difícil hacer el cambio, ya que se usa para muchas cosas (desde comunicarse con amistades, a estudiar, viajar, etc.), y si una persona no usa tecnología puede quedar excluida. Los participantes creen que es posible vivir sin tecnología, aunque socialmente está tan normalizado el acceso a la tecnología que no usarla tiene consecuencias en las relaciones sociales. “Es verdad que la tecnología también facilita mucho poder mantener el contacto”. Así, argumentan que tener acceso a internet actualmente es una necesidad muy básica.

“En estos tiempos es muy importante tener dispositivos digitales para encajar en la sociedad, poder participar e incluso para poder estudiar o participar en clase. Me parece un poco abusivo porque no solo depende de nosotros, sino también de la economía familiar o los pensamientos de los padres de cada uno”

En toda esta cuestión también señalan la cuestión de desigualdades de clase en el acceso a la tecnología, que hace que algunas personas no tengan los recursos para acceder a una buena conexión y dispositivos, así como las competencias necesarias para usarlos. En este sentido, no tener acceso a las tecnologías digitales genera desigualdades, pero tener acceso también supone un conjunto de peligros.

A su vez, las personas participantes tienen una visión crítica con la extensión del uso de las tecnologías digitales (TD) entre los niños y niñas. Creen que hay que hacer un replanteamiento de cómo se introducen las TD a los niños y niñas, ya que actualmente se les da acceso muy temprano (“Darles el móvil para la primera comunión está muy normalizado, y hace crecer a los niños demasiado rápido”). Además, creen que es importante educar sobre el uso de estos

dispositivos desde pequeños. Igual que dan charlas de igualdad, feminismo, etc. también tendrían que dar charlas sobre el uso de las TIC desde temprana edad. “Un móvil no es imprescindible para tu edad”. “Educar niños es fácil, educar a personas adultas es más complicado”, y se necesita educar a los adultos a vivir sanamente con la tecnología. No puede ser que el primer recurso para tranquilizar los niños sea darles el teléfono móvil.

En relación con la dinámica, donde les pedimos que escriban qué pasaría si no se protege cada uno de los derechos y compartir alguna experiencia en la que se haya vulnerado uno de los derechos, las participantes hacen sus aportaciones principalmente en relación con lo que pasaría si no se protege, no en la parte para compartir si alguna vez se les ha vulnerado este derecho. Aunque son conscientes que a veces no saben muy bien cuáles son sus derechos en el entorno digital, y por ende no pueden saber si se les han sido vulnerados.

Mencionan repetidamente que el entorno digital tiene consecuencias en el mundo analógico.

Se les pregunta cómo se les puede garantizar seguridad en el entorno digital para los niños, pero no tienen una respuesta clara.

DIMENSIÓN DE PARTICIPACIÓN

A continuación, proponemos que las personas participantes escojan otra dimensión en la que profundizar, ya que el tiempo nos es limitado. La mayoría deciden tratar con más profundidad la dimensión de participación.

The image shows a Padlet board with a central card titled "DIMENSIÓN 2. PARTICIPACIÓN" featuring an illustration of raised hands. Four arrows point from this central card to four separate cards on the right, each detailing a digital right:

- DERECHO AL CONTROL/AUTOGESTIÓN DE LOS PROPIOS ESPACIOS**: Derecho a poder decidir sobre los espacios en los que se participa. Por ejemplo, a poder decidir qué herramientas digitales se usan, de qué forma, etc. (Rating: 3 stars)
- DERECHO A LA INFORMACIÓN**: Derecho a tener disponer de la información relevante para cada persona, y que esta sea verídica (no fake news), comprensible, etc. (Rating: 3 stars)
- DERECHO A LA LIBERTAD DE OPINIÓN Y EXPRESIÓN**: Derecho a poder formar una opinión propia y expresar las ideas sin que nadie lo impida. En el entorno digital, implica poder expresarse en igualdad de condiciones. A su vez, se entiza con el derecho a la información, necesario para poder formarse una opinión y expresarla. (Rating: 5 stars)
- DERECHO A LA PARTICIPACIÓN**: Derecho a participar en el entorno digital, con todas las garantías, en relación con temas que incumben al individuo. Este derecho se ve condicionado por la seguridad en las redes, las desigualdades y violencia que puedan haber, la información falsa (fake news), la información dirigida y sesgada (algoritmos), etc. (Rating: 3 stars)

Aportaciones Padlet:

- **Derecho al control/autogestión de los propios espacios:**

- **¿Qué pasaría si no se protege este derecho?** “Que la gente no participaría con las mismas ganas”, “Perderíamos libertad a la hora de opinar y no tendría mucho sentido el derecho a la participación”, “A la gente se le quitaría las ganas, pues si se le pide opinión y se le pide participar, pero no le dan la opción de elegir como hacerlo echaría para atrás a mucha gente”, “No podríamos opinar con total libertad”
- **Derecho a la información:**
- **¿Alguna vez no se ha respetado este derecho?** “Poner noticias falsas y mal informar se ha normalizado en las redes sociales”
- **¿Qué pasaría si no se protege este derecho?** “Nos quedaríamos al margen porque hoy en día nos enteramos de todo lo que pasa a nuestro alrededor por internet”, “Y tampoco tendríamos la oportunidad de informarnos y/o contrastar información por nuestra cuenta”
- **Derecho a la libertad de opinión y expresión:**
- **¿Qué pasaría si no se protege este derecho?** “Si no hubiera libertad de opinión y expresión solo viviríamos bajo lo que dijera una persona, o un grupo de personas, y para convivir bien hay que escuchar a los demás”, “Es la base fundamental de la participación, sin esta no tendría sentido”, “Seguiría habiendo actividades para niños, pero con el gusto de una persona adulta (conciertos gratis para jóvenes de Camela, lo que ellos escuchaban de jóvenes, sin tener en cuenta que los jóvenes escuchan reguetón), así que la participación joven en el pueblo o en las RRSS es importante, ya que vamos avanzando y la juventud de ahora no quiere lo mismo que los jóvenes de hace 40 años”
- **Derecho a la Participación:** “Creo que todo el mundo tiene que tener las mismas oportunidades a la participación sin ninguna distinción”
- **¿Qué pasaría si no se protege este derecho?** “No estaría la voz de nadie en ningún sitio y nos veríamos obligados a hacer las cosas que se nos impone”, “Solo se tendría en cuenta lo que dijeran ciertas personas”

Debate abierto:

Reflexionando sobre esta cuestión, las personas participantes comentan que no se pide la opinión a los jóvenes a menudo, pero cuando se les preguntan tienen mucho que decir. Los jóvenes también son parte de la sociedad, y las decisiones que se tomen también les van a afectar.

A su vez, también hay muchos jóvenes que se quejan de que no los escuchan, pero cuando tienen la oportunidad de participar les da pereza. “Si quieres que te escuchen tienes que coger un megáfono, no te van a leer la mente”

Hay muchos jóvenes que no saben que existe este derecho a la participación y expresión, o saben que existe, pero no que también es su derecho, o no saben cómo ejercerlo. No saben dónde, ni cómo, ni quién los va a escuchar. Las participantes no saben la manera para convencer a los adolescentes para que participen; ¿Cómo se les llama? ¿Cómo se consigue que esta gente quiera participar?

En este sentido, la conversación lleva a los motivos por los cuales participan las personas hoy presentes. Las respuestas son diversas: Por casualidades, conocer gente con intereses similares, se les ha incitado. Ver que se tiene en cuenta su opinión y que son escuchados, como jóvenes sienta muy bien. Se les toman en serio y participan de muchos sitios. Piensan que tienen suerte porque sí que sirve, es útil. Es más que un grupo, cada uno tiene su recorrido, quieren ser los referentes de otros jóvenes, quieren animar a otros jóvenes a participar. Les permite tener amigos en todo el mundo, una oportunidad que no tienen sus amigos que no participan como ellos.

Como más participas, más oportunidades encuentras para participar, y estas oportunidades no siempre salen de los institutos.

¿QUÉ SE PUEDE CAMBIAR? ¿QUÉ PUEDEN HACER ELLOS?

Finalmente, abordamos la pregunta sobre qué se puede cambiar y quién puede tomar responsabilidades. En este sentido, las participantes argumentan que quien más puede hacer por la protección de estos derechos es el gobierno.

Para defender el derecho a la participación se puede poner más esfuerzo en acercar los espacios de participación a la ciudadanía.

Sesión con CEPIA- Consejo Estatal de Participación de la Infancia y la Adolescencia

Empezamos la sesión haciendo una ronda de presentación donde cada participante explica cómo se llama, su edad, dónde vive y por qué le interesa este tema.

J. Agradece que se cuente con la opinión de la infancia y la juventud para diagnosticar los problemas del entorno digital.

R. dice que somos una sociedad muy dependiente de la tecnología sin ser conscientes de los problemas que pueden derivarse de este uso excesivo y sus riesgos.

Se explica cómo será la dinámica de la sesión, presentando también el Padlet que nos servirá como soporte. Empezamos leyendo los diferentes derechos de la dimensión “entorno y desarrollo”, asegurándonos que todos y todas entendemos en qué consiste cada derecho. Entonces decidimos en qué derechos nos interesa más profundizar, y decidimos que dentro de la “**Dimensión 1. Entorno y desarrollo**” nos queremos centrar en el *Derecho a la soberanía tecnológica.*

- J. cuenta que él utiliza distintos navegadores, pero dice que la gente en general está agarrada a Google. Ha sido una decisión “política”, a la vez que le ofrecen servicios que los navegadores convencionales no.
- R. ve la importancia de poder decidir cómo y con qué navegar, pero a la vez, piensa que para una persona que tiene difícil acceso a dispositivos tecnológicos es complicado poder comprender la diversidad. Algunas personas no tienen soberanía tecnológica por qué no tienen ni acceso.

Pasamos entonces a la “**Dimensión 2. Participación**”, siguiendo la misma dinámica.

- S. piensa que el derecho más importante es el de la participación, sobre todo en relación con la infancia. En el entorno digital, la principal dificultad es gestionar la excesiva información que se recibe, ya que nos hace estar sobre estimulados.
- Dado que los jóvenes usan las redes frecuentemente, piensan que quizás sí que opinan y participan más que otras generaciones, por lo menos en el entorno digital. Twitter, por ejemplo, es un espacio que sirve para mostrar opinión y “desahogarse”, aunque en los últimos años ha cogido un rumbo distinto hacia opiniones cruzadas sin fundamentar. Es imprescindible poder expresar libremente sin que un gobierno oprima, pero también es importante tener acceso a información contrastada, de hecho, los participantes consideran este derecho fundamental. Cuando una persona con poder (por su rango, trabajo, número de seguidores, etc.) expresa su opinión, fácilmente puede expresar solo parte de la verdad, y, por lo tanto, sus seguidores reciben información sesgada.

Siguiendo con el Derecho a la información, explican que hay páginas para comprobar si una información es verídica o no. Por ejemplo, en cuanto a intervenciones de políticos, permite verificar si una persona ha mencionado alguna cosa en concreto. La falta de comparación de información genera desinformación, y existen herramientas, pero mucha gente no las conoce, o no las usa, ya que requiere una pequeña inversión de tiempo e interés. Los algoritmos también nos ofrecen información que nos puede interesar basada en lo que ya hemos buscado recientemente, y esto, al fin y al cabo, también nos acaba generando información sesgada.

- J. piensa que los jóvenes hoy en día han perdido la costumbre de leer el periódico. Hoy en día tenemos más accesibilidad a información en general, y, por lo tanto, a más información verídica, a la vez que somos más vulnerables respecto las fake news. Por ejemplo, en TikTok se viralizan videos que sintetizan las noticias principales que están pasando. Estos canales no son oficiales, y muchos jóvenes cuando se encuentran esta información no la contrastan. Sin embargo, las noticias que más leen los jóvenes están relacionadas con la música, eventos, etc., pero no tanto sobre sucesos generales. Además, hay algoritmos específicos que hacen que te salgan un tipo de noticias en vez de otras. Es importante también fijarse en la fecha de publicación, ya que hay noticias que se han hecho virales tiempo después porque, descontextualizado, genera muchas más visitas.

Seguimos con la **“Dimensión 3. Educación, cultura, ocio y juego”**. Consideran que el derecho más importante es el del acompañamiento digital.

- Es importante saber cómo usar las herramientas y tecnologías digitales, ya que son muy beneficiosas y perjudiciales a la vez. Ahora, además, se añade el reto de la inteligencia artificial. Los participantes no consideran que la infancia y la adolescencia tengan un buen acompañamiento y educación en el entorno digital. Principalmente, aprenden sobre nuevas tecnologías muy autónomamente. La pandemia sirvió también para aprender en familia, en algunos casos, pero también para acelerar el uso de dispositivos a una edad más temprana.
- Hay familias que económicamente no solo no pueden acceder fácilmente a dispositivos electrónicos, sino también a todo aquello que se necesita para navegar.

Para acabar entramos en el bloque de la **“Dimensión 4. Identidad y privacidad”**. Empezamos por el Derecho a la seguridad y la privacidad de la información.

- En general, muchas personas cuando surfean por internet aceptan los “términos legales” sin leer, y sin saber, por lo tanto, qué están aceptando. A veces, incluso se está aceptando que tengan derecho a documentos del móvil. Los participantes denuncian la dificultad de leerlos debido a la excesiva longitud del texto, la complejidad del lenguaje y la poca facilidad estética, entre otros. “Aunque alguien empiece a leer, es complicado acabarlo y entenderlo”. Entonces expresan la necesidad que el compromiso sea bidireccional: que las grandes empresas tecnológicas sean fieles a lo que los usuarios firman y que, a la vez, se comprometan con los usuarios. “Con WhatsApp, por ejemplo, es complicado saber dónde puede ir toda nuestra información (contactos, conversaciones...), dado que se venden a otras empresas”.
- Denuncian también que, aceptando las cookies más básicas (funcionales) ya se está dando mucha información personal. “Tampoco explican por qué esta web necesita estos datos sobre mí, necesito tener un control sobre mis datos, sobre mi propia identidad digital”.
- Sin embargo, también expresan que “No me gustan los algoritmos, pero a la vez sí que me gusta que por lo menos los anuncios que recibo me puedan interesar”.

Con relación al Derecho a la identidad digital, los participantes explican que:

- “Es muy fácil encontrar personas sabiendo solo el nombre y los apellidos, y esto asusta un poco.” Hay mucha facilidad para acceder a información personal de terceros sin conocerlos directamente.

Para terminar la sesión, se pide a los representantes que piensen en debilidades, fortalezas y propuestas de mejora de cada dimensión, así que, dado que hay 4 participantes y 4 dimensiones, cada uno se centra en una dimensión.

Dimensión 1. Entorno y desarrollo

- Debilidades
- Exclusión de ciertos grupos de la sociedad en relación al acceso a la tecnología.
- Vulnerabilidad frente los ciberataques y robos de datos.
- Propuestas
- Programas para que personas con bajos ingresos puedan tener acceso a herramientas y dispositivos digitales.
- Mejorar las infraestructuras de internet en las zonas rurales dónde, en general, no están bien desarrolladas.
- Aplicación por parte de las (grandes) empresas tecnológicas de la ley de transparencia.
- Más educación en ciberseguridad, así como concienciar sobre los ciberataques, sus posibles consecuencias y cómo, como usuarios, prevenirnos.
- Plantear una nueva forma de moderación del contenido discriminatorio, de manera que se pueda tener libertad de expresión pero, a la vez, que no se pueda atacar a colectivos minoritarios.
- Más investigación sobre la soberanía tecnológica, código de software más abierto y accesible universalmente. Más control sobre la recopilación de datos por parte de las empresas y gobiernos.

Dimensión 2. Participación

- Muchas personas no tienen control ni autogestión sobre cómo usar redes sociales y otros servicios digitales.

→ → Solución: charlas a los jóvenes.

- Muchos adolescentes no saben identificar noticias verdaderas o falsas.

→ → Sacar a la luz herramientas para poder tener acceso más verídico.

- Las redes sociales proporcionan libertad de expresión.

→ → Pensar antes de publicar si lo que has escrito va a afectar /sentar mal a alguien. Que nuestro ego no invada las redes sociales. Hay que tener un pensamiento más crítico a la hora de recibir información, pero también para compartir nosotros.

- Con los algoritmos el acceso a la información está limitado, o por lo menos, sesgado.

Dimensión 3. Educación, cultura, ocio y juego.

- Importancia del acompañamiento, pero ¿quién puede acompañar? Parece que son los jóvenes los expertos en tecnología. [Equació]Charlas en institutos, formaciones de

jóvenes y para jóvenes para hablar de riesgos, herramientas, derechos, etc. La proximidad en la edad facilita compartir dudas y experiencias. Hay que saber cómo actuar en casos de ciberbullying.

Dimensión 4. Identidad y privacidad.

- Internet Society se encarga de controlar todo lo que pasa en internet, de controlar las grandes empresas y que se comporten éticamente. Cada año hacen un balance, y defienden la idea que proteger internet no es cosa de una vez, es un proceso continuo.
- Propuesta: Atribuir a cada persona una clave con la que se pueda decidir qué información se queda en las redes y cuál no.
- Hacking ético: adquiramos nuestras propias herramientas.

Se termina la sesión informando que se va a publicar el proyecto a finales de noviembre, y que se les informará de los resultados recogidos. Se les agradece su participación y la profundidad de sus aportaciones.

ANEXO C: INFOGRAFÍAS



FUNDACIÓ FERRER i GUÀRDIA

ParticipaTIC

Orientaciones para la protección de los derechos en el entorno digital



Administraciones públicas y gobiernos

- Regular y desarrollar medidas específicas para la infancia y adolescencia
- Impulsar políticas para la inclusión digital
- Promover tecnologías de código libre y soberanas
- Auditar a los proveedores tecnológicos

Familias

- Formarse para acompañar.
- Movilización para la defensa y promoción de los derechos

Sector tecnológico

- Aplicar políticas de protección de la infancia y adolescencia
- Transparencia y auditabilidad
- Detectar y mitigar las desigualdades sociodigitales
- Participación de la infancia y adolescencia en el diseño tecnológico

Centros educativos y espacios de ocio educativo

- Formarse para acompañar.
- Fomentar la perspectiva crítica y de soberanía tecnológica
- Identificar los impactos de la plataforma
- Movilización para la defensa y promoción de los derechos

Infancia, adolescencia y juventud

- Realizar un uso crítico
- Tomar un rol activo en el entorno digital
- Movilización para la defensa y promoción de los derechos

Ajuntament de Barcelona

FUNDACIÓ FERRER i GUÀRDIA

ParticipaTIC

¿Qué opinan los adolescentes y jóvenes sobre el entorno digital?



Entorno y desarrollo

- Acceso y accesibilidad → es una necesidad básica pero hay desigualdades
- Derecho a la desconexión → dependencia excesiva de las tecnologías.
- Protección y seguridad → vulnerabilidad y herramientas insuficientes
- Soberanía tecnológica → falta de alternativas a las BigTech.

Propuestas

- Desarrollo de iniciativas para solventar desigualdades de acceso.
- Más formación en ciberseguridad.
- Ley de transparencia y software libre.

Educación, cultura, ocio y juego

- Acompañamiento → falta de referentes con competencias digitales.
- Desigualdades → recursos familiares son clave.

Propuestas

- Formación sobre riesgos, herramientas, derechos, violencias, etc.
- Redes de apoyo mutuo.

Participación

- Información → Preocupación por sobreinformación e información sesgada y falsa
- Participación → mayor libertad de expresión, pero falta de concienciación sobre el derecho e importancia de participar

Propuestas

- Formación sobre participación
- Conciencia crítica en relación con los contenidos digitales.
- Herramientas de verificación de la información.

Identidad y privacidad

- Identidad → Entorno digital impacta en los procesos de socialización y construcción de la identidad.
- Privacidad → falta de control y alternativas
- Extractivismo de datos y la publicidad personalizada

conciencia de los riesgos vs. Percepción positiva personalización

Propuestas

- Compromiso por parte de las grandes tecnológicas de respetar la privacidad y simplificar los términos y condiciones de uso.
- Clave personal para el control de la huella digital
- Hacking ético

Ajuntament de Barcelona

 FUNDACIÓ
FERRER i GUÀRDIA