



**ParticipaTIC**

# **Derechos digitales de la infancia y la juventud en situación de vulnerabilidad**

Diciembre  
**2024**

*Noviembre 2024*

**Realización**

**Fundación Ferrer Guardia**

**Dirección:** *Hungria Panadero Hernández*

**Coordinación de investigación:** *Sandra Gómez Marín*

**Técnicas de investigación:** *Queralt Tornafoch Chirveches y Marta Fullola Isern*

**Diseño y maquetación:** *Andrea González García*

**Ilustraciones:** *Ivonne Navarro Varas*

Con el apoyo de:



 POR SOLIDARIDAD  
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL



# Índice

<b>Introducción</b>	4
<b>Los derechos de la infancia y la adolescencia</b>	20
<b>La construcción de la ciudadanía digital</b>	42
<b>Experiencias de éxito</b>	50
<b>Conclusiones y orientaciones</b>	57
<b>Bibliografía</b>	62

# Introducción



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

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

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

Teniendo en cuenta la relevancia de los derechos digitales en el caso de la infancia, adolescencia y juventud, es clave poder analizar en profundidad el **estado de la cuestión de los derechos digitales de la adolescencia y juventud de colectivos específicos que se encuentran en situación de vulnerabilidad**. El proceso de transformación digital de nuestra sociedad ha supuesto innegables oportunidades y ofrece un nuevo panorama y abanico de oportunidades para el desarrollo, el aprendizaje, la participación, etc. de adolescentes y jóvenes, lo que implica un importante potencial de las Tecnologías Digitales para el impulso de la inclusión social de estos/as. Pese a este **potencial igualador de las oportunidades de los/as adolescentes y jóvenes, esto no se ha materializado para todos y todas de la misma manera**

**en España.** Diferentes estudios ponen de manifiesto el peso especial que presentan las desigualdades sociodigitales y la especial necesidad de desarrollo y protección de los derechos digitales de la adolescencia y juventud de colectivos específicos que se pueden encontrar con diferentes situaciones de vulnerabilidad como la adolescencia y juventud migrante y refugiada, con discapacidad, de la comunidad gitana, LGTBIQ+, etc.

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

## Objetivos de la investigación

El propósito fundamental de esta investigación es examinar el estado actual de los **derechos digitales de la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad.** Este proyecto da continuidad a investigaciones previas realizadas por la Fundación Ferrer Guardia<sup>1</sup>. En esta edición buscamos examinar la relación entre las desigualdades sociodigitales y los derechos en el entorno digital, identificar retos relevantes, posibles vulneraciones y contribuir a orientar las políticas públicas para la promoción y garantía de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad.

<sup>1</sup> [“ParticipaTIC. Estrategias de capacitación digital desde la participación y la inclusión digital entre colectivos de adolescentes y jóvenes”](#) (Fundació Ferrer i Guàrdia, 2022)

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



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

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

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

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

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

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

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

## Metodología

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

Las fuentes de información tratadas han sido de cuatro tipos: análisis documental, grupos de debate (tanto con personas expertas y profesionales de todo el territorio estatal como con adolescentes y jóvenes), entrevistas y

prospección de experiencias de éxito promotoras de los derechos digitales en el ámbito nacional e internacional. Estos resultados se han sistematizado a partir de cuatro dimensiones de derechos. A continuación, se detalla la metodología para cada uno de los puntos.

### **Análisis documental**

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

### **Grupos de discusión y entrevistas**

#### ***Grupos con profesionales***

- 1.** Personas expertas e investigadoras académicas.
- 2.** Profesionales de la Fundación del Secretariado Gitano.
- 3.** Profesionales del Centro de Intervención Psicológica, Análisis e Intervención Social (de ahora en adelante CIP AIS).

#### ***Grupos con adolescentes y jóvenes***

- 1.** Adolescentes y jóvenes del grupo de refuerzo escolar de la Fundación del Secretariado Gitano.
- 2.** Alumnos de 1º de la ESO del Instituto-Escuela Trinitat Nova de Barcelona.
- 3.** Adolescentes y jóvenes del Programa Prelaboral de Esment Escola Professional.

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

Se llevó a cabo una jornada telemática de reflexión y debate entre personas expertas para identificar su visión y propuestas sobre los principales retos y oportunidades en la promoción de los derechos digitales de estos colectivos.

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

### ***Entrevistas***

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

### Prospección de experiencias

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

En el ámbito **estatal**, destacamos las siguientes experiencias de éxito:

- 1) **Scratch Jr. Tactile**
- 2) **Proyecto Meraki**
- 3) **Actualiza\_TEC**
- 4) **DigiCraft Infancia Vulnerable**
- 5) **RavalFab**

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

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

## Los derechos de la infancia, la adolescencia y la juventud en el ámbito digital: ¿qué sabemos de los diferentes colectivos vulnerabilizados?

Existen diferentes razones por las cuales es importante reflexionar sobre el entorno digital cuando hablamos de los derechos de la infancia, la adolescencia y la juventud. **Elementos clave:**



### Infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad socioeconómica

- ✦ Las desigualdades socioeconómicas tienen un impacto directo sobre las posibilidades de acceso tanto a dispositivos como a conexión.
- ✦ La vulnerabilidad socioeconómica incide de forma directa sobre la brecha de acceso impidiendo el uso y aprovechamiento de las tecnologías digitales.
- ✦ La escasez de recursos y las limitaciones para aprovechar las tecnologías digitales incide sobre las posibilidades de desarrollo.



## Diversidad funcional

---

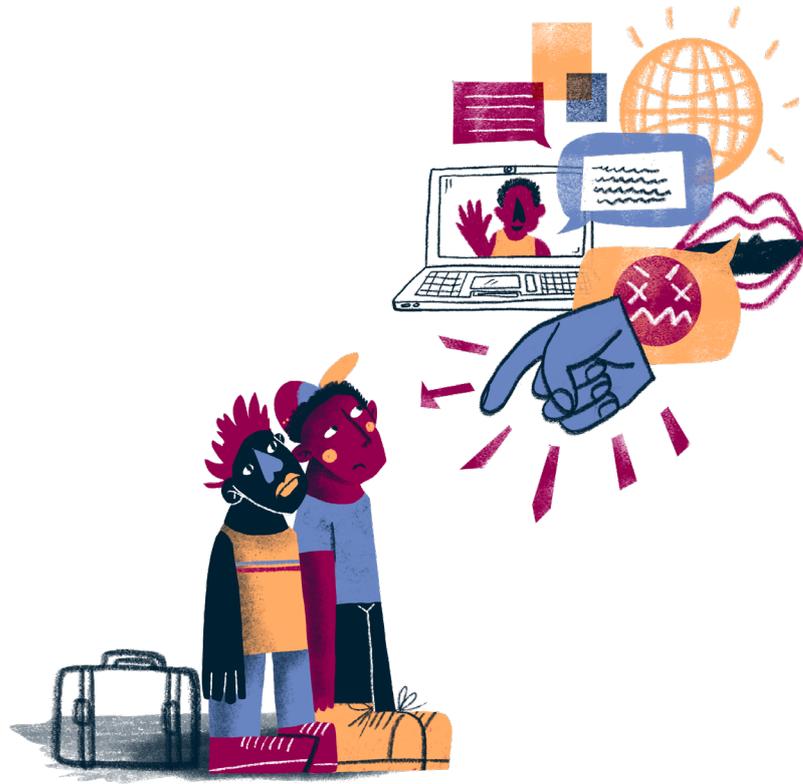
- ✦ Se constata la necesidad de distinguir entre discapacidades para profundizar en cada una de ellas, ya que es difícil generalizar para el conjunto del colectivo.
- ✦ Entre los retos más relevantes a los que se enfrenta este colectivo y sus familias destaca la falta de accesibilidad real y efectiva.
- ✦ Las tecnologías digitales se plantean ante las personas con discapacidad como un arma de doble filo: “como aliadas clave de su inclusión o como cómplices para la desigualdad, la diferencia y la discriminación”.



## Origen Migrante

---

- ✦ Gran importancia de las tecnologías digitales a lo largo de todo el proceso migratorio y relevancia de estas a la hora de desarrollarse en la sociedad de destino.
- ✦ En muchos casos, en este colectivo interseccionan situaciones de vulnerabilidad socioeconómica.
- ✦ Colectivo altamente expuesto a los discursos de odio en el entorno digital, así como de captación por parte de mafias y otros intereses.



## Jóvenes migrantes no acompañados

- ✦ Escaso acceso a las tecnologías digitales, además este es a menudo comunitario y limitado por los recursos de acceso a internet de los que disponen.
- ✦ El uso del móvil como el dispositivo más usado que permite la comunicación con sus familias y también supone una fuente de entretenimiento.
- ✦ Importante dicotomía entre las capacidades a la hora de usar un móvil y a la hora de usar un ordenador y sus características.
- ✦ Experiencias negativas en este entorno a raíz de los discursos de odio que están presentes en este espacio, así como los riesgos que se derivan del engaño y la estafa que sufren.



### Colectivo LGTBIQ+

---

- ✦ El entorno digital resulta un espacio de importancia para la socialización de la juventud LGTBIQ+ y para desarrollarse libremente.
- ✦ El entorno digital también ha ofrecido un nuevo espacio al desarrollo de dinámicas discriminatorias que ya se producen en el entorno *offline*. En este caso, sin embargo, se da una particularidad que agrava estas dinámicas: el anonimato. Esta situación puede acarrear consecuencias graves para la salud física y mental de este colectivo, el cual presenta tasas de ideación suicida o de intento de suicidio muy superiores a las de la población general.



## Comunidad Gitana

---

- ✦ En este colectivo interseccionan en gran medida situaciones de vulnerabilidad con la situación socioeconómica en que viven muchas familias de la comunidad gitana.
- ✦ Se observan graves dificultades de acceso tanto a dispositivos como a conexión de calidad que impiden el desarrollo de aspectos esenciales de la vida cotidiana.
- ✦ La fuerte brecha de acceso obstaculiza la adquisición de competencias que son además agravadas por las limitaciones en las posibilidades de acompañamiento del entorno.
- ✦ Necesidad de abordar el discurso de odio y la discriminación que se propaga a través del entorno digital y que tiene como diana al conjunto de la comunidad gitana, incluyendo la adolescencia y la juventud.

## Dimensiones

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

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



### 1. Desarrollo y entorno

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

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



## 2. Participación

La dimensión de Participación comprende los derechos relativos a:

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



## 3. Educación, cultura, ocio y juego

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

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



## 4. Identidad y privacidad

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

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

# 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. Para cada una de las dimensiones definidas se analiza el estado de la cuestión en relación con los derechos de la infancia, adolescencia y juventud en el ámbito digital.

## Dimensión 1. Desarrollo y entorno

En esta dimensión 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.

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

A la hora de hablar del entorno digital, se constata como este es una prolongación del entorno analógico. En este sentido, nos encontramos delante de dos realidades que son complementarias y no excluyentes y, por lo tanto, lo que sucede en una tiene estrictamente que ver con lo que sucede en la otra. En este sentido, podemos afirmar que aquellas desigualdades que se dan en el entorno analógico se reproducen ahora en el digital. Esta realidad constata la necesidad de abordar los derechos digitales de la infancia, adolescencia y juventud de los colectivos más vulnerables.

### *Desigualdades sociodigitales y posibilidades de acceso*

La redimensión de las desigualdades preexistentes plantea un primer reto a la hora de hablar de los derechos digitales de los colectivos en situación de vulnerabilidad: **las posibilidades reales de acceso**. Al hablar de acceso, estamos haciendo referencia tanto al acceso a dispositivos (y en este sentido al hecho de poder acceder a dispositivos de calidad, funcionales, diversos, etc.), como al acceso a la red, a la conectividad. Los resultados nos permiten observar que la **brecha de acceso sigue vigente y está sobre todo presente entre los colectivos más vulnerables socioeconómicamente**, quienes, como se observa, no tienen superada esta brecha a pesar de la generalización actual del acceso a los dispositivos móviles.

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

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

En este sentido, se observa que **las estrategias para el acceso a Internet fuera del centro educativo comportan problemáticas relacionadas con la calidad del acceso y la autonomía**. Es decir, aunque estos colectivos encuentren espacios en los que acceder a la red, la falta de acceso en el hogar, con la calidad y en el momento necesario, implica un impacto elevado sobre la autonomía con la que van a poder acceder.

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

### ***Más allá del acceso: la accesibilidad***

Relacionado con el acceso, encontramos una problemática que afecta de manera específica a la **infancia, adolescencia y juventud con discapacidad**. Este es el hecho que los **contenidos no son accesibles** para esta infancia y juventud, por ejemplo, el hecho de que no haya subtitulación o que esta sea hecha automáticamente con el reconocimiento de voz o que no haya audiodescripción. En este sentido, se tiene que trabajar para empoderar a los niños y las niñas para que reclamen los mismos **derechos de acceso a los contenidos y a los dispositivos** que el resto de las personas.

Asimismo, es importante que el sector tecnológico y todas aquellas empresas que ofrecen estos contenidos apliquen las premisas de la **accesibilidad universal como clave para no vulnerar los derechos de las personas con discapacidad**.

En esta misma línea, además, es necesario destacar que, como ya se ha apuntado, no únicamente es necesario garantizar la accesibilidad de los contenidos, sino también la de los propios dispositivos. Por una parte, estamos haciendo referencia a la necesidad que el **diseño universal** de los productos tecnológicos se encuentre en la base de los proveedores tecnológicos, de forma que se

persiga la creación de entornos, productos y servicios que sean accesibles sin necesidad de una adaptación específica.

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

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

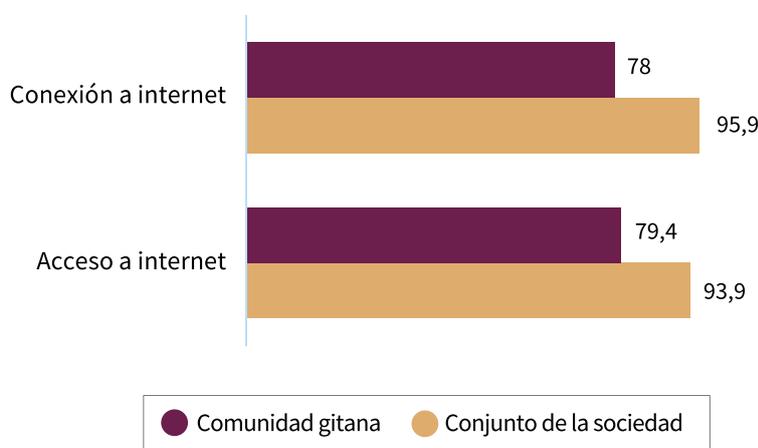
### ***Brecha de acceso y autonomía***

En relación con el acceso, se observa el hecho que **se dan importantes diferencias sobre quién puede acceder con autonomía**, por ejemplo, a lo largo de toda la semana. En este sentido, se observa que buena parte de la infancia y juventud vulnerabilizada ve restringido este acceso a los días laborales. Es por **eso necesario que haya espacios que permitan acceder de manera ininterrumpida** a estas personas, así como equipar los espacios, las entidades, equipamientos que son referenciales para la comunidad y donde ya existe un vínculo previo de aprendizaje, encuentro, etc. con el objetivo de diversificar los espacios que posibilitan el acceso y acceder a un mayor porcentaje de personas de colectivos vulnerabilizados.

A la hora de hablar de dificultades en el acceso, destaca el caso de la comunidad gitana. Diversos estudios recientes de la Fundación del Secretariado Gitano ya alertaban sobre la **profundidad de la brecha digital entre las familias gitanas**

**en comparación con el conjunto de la sociedad.** Los datos mostraban cómo mientras existe un 93,9% de población que accede a internet para el conjunto de la sociedad, en el caso de las familias gitanas este porcentaje se encuentra en el 79,4%. En relación con la conectividad, el 95,9% del conjunto de la sociedad dispone de conexión en sus hogares, frente al 78% para las familias gitanas.

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



Fuente: Fundación del Secretariado Gitano, 2023

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

### ***Sobre los derechos relativos a la igualdad y la no discriminación***

A la hora de profundizar en los derechos relativos a la igualdad y a la no discriminación, más allá de las posibilidades de acceso, debemos tener en cuenta la importancia de los **discursos de odio que se dan en el entorno digital**. Los colectivos vulnerabilizados sufren en mayor medida los discursos de odio que en el plano digital se redimensionan debido al anonimato que ofrecen las redes y a la percepción de irrealidad que se tiene de estas. Los grupos hacia los que van dirigidos los discursos de odio se configuran por razones de “raza, color, ascendencia, origen nacional o étnico, edad, discapacidad, lengua, religión o creencias, sexo, identidad de género, orientación sexual y otras características o condición personales” (Accem, 2023).

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

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

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

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

**Las posibilidades de acompañar requieren de capacitación y competencias digitales para poder acompañar de manera efectiva** a esta infancia, adolescencia y juventud en sus usos digitales. Teniendo en cuenta, no solo la necesidad de acceso, sino también de competencias, se hace evidente que **las posibilidades de acompañamiento van estrechamente ligadas a la situación socioeconómica de las familias y otros agentes, así como a su capital cultural y social, hecho que reproduce una vez más las desigualdades ya existentes**.

Se observa cómo, a menudo, la falta de competencias supone, no solo, que no puedan acompañar a hijos e hijas, sino que, en ocasiones, estos/as son los que proporcionan el acompañamiento a sus padres y madres en relación con los usos digitales. Teniendo en cuenta la edad y madurez de estos, plantea un importante reto, ya que una responsabilidad de estas características debería ser asumida por personas adultas.

Las dificultades de acompañamiento provienen de una falta de acceso, pero también de competencias. ¿Cómo adquieres competencias digitales si no tienes ni acceso a dispositivos ni internet? A menudo, este acompañamiento proviene de referentes que no disponen de las competencias digitales necesarias. En este sentido, el reto emerge en lo que se refiere a **cómo acompañamos a la infancia, adolescencia y juventud, al mismo tiempo que los que deben acompañar digitalmente se encuentran en proceso de formación**.

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

Aquellas **familias con un menor nivel de inclusión digital tienden a enfrentar la relación con las tecnologías digitales desde dos opciones mayoritarias:**

- 1 El acompañamiento digital desde el miedo:** Esto las lleva a focalizarse en la prohibición o la limitación de los usos (de forma mucho más focalizada en el tiempo de uso que en los contenidos que se consumen, por ejemplo) sin explorar, por tanto, las potencialidades. En este sentido, además, se observa un sesgo de género que podría resultar relevante, es decir, se acompaña de forma distinta a niños y niñas en el entorno digital.
- 2 El rechazo al ejercicio del acompañamiento digital:** Cuando las familias renuncian a su papel de acompañamiento en el desarrollo de sus hijos/as en el entorno digital, entienden que o bien niños/as, adolescentes y jóvenes ya lo podrán autogestionar por su cuenta o que sus dificultades para entender las dinámicas del entorno digital les impiden poder acompañar.

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

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

Son diversos los estudios que apuntan al hecho que **la infancia y adolescencia en mayor situación de vulnerabilidad son los que han visto incrementadas en mayor medida las posibilidades de recibir ciberbullying y/o ciberacoso**. De hecho, **el colectivo LGTBIQ+ es uno de los que más sufre esta tipología de prácticas, contribuyendo a que éste presente peores niveles de salud mental y emocional en comparación con el conjunto**.

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

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

## Dimensión 2. Participación

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.



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

Se hace evidente como entre los colectivos en situación de vulnerabilidad el nivel de **exclusión no solo del entorno digital, sino de la participación que se puede desarrollar en este** es especialmente alarmante. Uno de los motivos que llevan a esta exclusión es la **mayor percepción de los riesgos en el entorno digital** que se da entre los colectivos más vulnerables. En este sentido, vemos como ciertas identidades, mujeres, identidades de género disidentes, colectivos con menor capital económico y sociocultural o de origen migrante, tienen una mayor percepción de los riesgos que se dan o pueden suceder en el entorno digital.

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

Las violencias **están muy presentes en espacios que resultan fundamentales para los colectivos en situación de vulnerabilidad**, como son los portales de búsqueda de trabajo o de vivienda. Este hecho expulsa a estas personas de estos espacios y, por lo tanto, repercute en sus posibilidades de desarrollo libre y de acceso igualitario a recursos. Además, cabe destacar cómo estas violencias **no solo expulsan de los espacios digitales, sino también repercuten en los espacios físicos**.

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

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

A pesar de los retos que observamos, sin embargo, cabe destacar el **importante papel que juegan en concreto las redes sociales para la socialización y la comunicación de muchos de los colectivos vulnerabilizados**. En el caso de la infancia, adolescencia y juventud de origen migrante, así como aquella no acompañada, las redes ofrecen la oportunidad de estar en contacto con familiares y amigos que viven lejos y para estar en contacto con el país de origen. Además, para los diferentes colectivos, el entorno digital y en especial las redes sirven de **plataforma para crear comunidades afines**, propiciando una participación esencial para estas como veíamos en el caso de la infancia y juventud LGTBIQ+.

## 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

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



### ***Derechos relativos a la educación***

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

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

De hecho, a la hora de hablar de colectivos en situación de vulnerabilidad como, por ejemplo, la infancia y juventud de origen migrante, aparece un reto importante en relación con el nivel de alfabetización de base que se requiere para poder hablar, no solo de capacitación digital, sino, simplemente de alfabetización digital. Ante esta situación, el acompañamiento, de nuevo, resulta clave.

Sin embargo, y como ya hemos ido viendo en este estudio, los agentes más relevantes a la hora de acompañar, sobre todo **las familias, no disponen de**

**las competencias digitales, pero a menudo tampoco de la alfabetización de base para poder realizar este acompañamiento.**

En este sentido, por lo tanto, **si no hay posibilidades de acompañamiento digital, no podemos hablar de acompañamiento educativo**, impactando de manera directa con los derechos relativos a la educación.

### ***Sobre las desigualdades sociodigitales en el sistema educativo***

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

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

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

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

### ***Sobre los impactos de la plataformización del sistema educativo***

Ante lo expuesto, es importante destacar el impacto de la plataformización del sistema educativo, que, como veníamos diciendo, de nuevo contribuye a la perpetuación de las lógicas de desigualdad y discriminación. En este sentido, **el solucionismo tecnológico existente no tiene en cuenta estas desigualdades, reproduciendo y amplificando una vez más sus consecuencias.** Esta desigualdad, además, a su vez, se magnifica debido a la gran dependencia actual del ámbito educativo a las *Big Tech* que operan bajo lógicas comerciales específicas que ponen en riesgo los derechos relativos al entorno digital.

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

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

Se ha podido constatar cómo, en general, la digitalización de la educación se ha producido acompañada de una destacada limitación: la **reflexión sobre el uso crítico de las tecnologías digitales**.

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

Más allá del uso de herramientas y la adquisición de competencias instrumentales, **el debate se centra en la necesidad que el sector educativo ofrezca espacios de apropiación tecnológica que permitan un debate sobre el modelo tecnológico, los riesgos, las potencialidades, etc., es decir que fomenten el pensamiento crítico sobre el diseño, los usos, las implicaciones, etc.**

Finalmente, en relación con este conjunto de derechos, cabe abordar los retos relativos a las perspectivas de futuro, los imaginarios sobre el futuro y la autopercepción de la infancia, adolescencia y juventud en situación de vulnerabilidad. En concreto, en relación con las **vocaciones STEAM** (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas). En este sentido, se observa un reto relevante en relación con la brecha de género, pero también socioeconómica de estas profesiones, que supone que los colectivos en mayor situación de vulnerabilidad, y en especial, las niñas y chicas son las que más se verán afectadas por las desigualdades a la hora de acceder a esta tipología de estudios, perpetuando las desigualdades entre clases sociales.

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

### ***Derechos relativos a la cultura, el ocio y el juego***

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

En el entorno digital, los videojuegos son el medio para el entretenimiento más habitual, sobre todo en el caso de la infancia y juventud. En este entorno, participan estando en contacto con personas conocidas como con desconocidas. El hecho que se encuentren con personas desconocidas plantea diferentes retos, por una parte, los riesgos derivados del hecho que el juego se

desarrolle a menudo en un **espacio adulto**, donde juventud y personas adultas conviven pudiendo poner en riesgo la privacidad de las personas más jóvenes y llegando a casos como el **grooming** y otras conductas inapropiadas e ilícitas. Por otra parte, el **anonimato de los videojuegos**, a menudo, proporciona a las personas jugadoras un sentido de libertad que puede tener tanto efectos positivos como negativos. Esta sensación de invisibilidad, a pesar de permitir expresarse fomentando la interacción social, también puede dar lugar a **comportamientos tóxicos, como los insultos y el acoso** que **expulsa en mayor medida a ciertas identidades**, como son las mujeres, colectivo LGTBIQ+, colectivos con menor capital económico y sociocultural o de origen migrante quienes son objetivo más a menudo de acoso y odio.

Además de la libre y segura participación en videojuegos u otros productos culturales digitales, la falta de posibilidades de acompañamiento plantea un riesgo entre la infancia y juventud que se ve agravado en el caso de los colectivos más vulnerabilizados. Este es el control de los usos excesivos que pueden afectar desde el rendimiento académico del alumnado a la salud física y mental de estos, pero también de los contenidos apropiados a la edad. Se observa como el uso de pantallas es muy alto entre la juventud y la falta de un acompañamiento dificulta establecer limitaciones y promover una comunicación abierta sobre las experiencias en línea, entre otros. Sin embargo, a la hora de hablar de límites, control y acompañamiento, no podemos olvidar el papel crucial que juegan las *Big Tech* y las empresas tecnológicas quienes, no solo llevan a cabo conductas de extractivismo de datos, sino que también aplican estrategias y técnicas para influir en el comportamiento de las personas jugadoras. En este sentido, además, las consecuencias se agravan para la infancia y adolescencia en situación de vulnerabilidad.

## 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.



### *Derechos relativos a la Identidad y privacidad*

En primer lugar, un reto que se plantea es aquel relativo a la **construcción de la identidad digital y protección de esta**. Observamos como la identidad analógica y la digital, a pesar de estar estrechamente ligadas, todavía se perciben como diferentes. De hecho, vemos como **la protección de la privacidad que se da en el entorno analógico es muy superior que en el entorno digital**. La construcción de la identidad digital requiere de un **trabajo y reflexión en torno a esta presentación en público**. Esto, junto con la percepción de que los entornos digitales y analógicos no están conectados, supone una **falta de concienciación sobre esta dimensión y los retos asociados a esta**.

En el caso de los y las jóvenes menores no acompañados, se observa cómo es a partir de los dispositivos móviles que no solo participan del entorno digital, sino que también **desarrollan su identidad**. Es para ellos un pilar fundamental de su vida, ya sea para mantener los lazos con el país de origen, comunicarse con familiares, etc.

Siguiendo con la identidad digital, vemos cómo la **suplantación o falsificación de la identidad** en el entorno digital es habitual y hasta, como apuntan

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

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

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

Finalmente, en esta dimensión, cabe destacar las prácticas relacionadas con los **datos biométricos**. A pesar de ser datos sensibles, estos son objeto de interés por parte de empresas que ofrecen dinero a cambio de cederlos. Esta práctica afecta especialmente a colectivos jóvenes, a pesar de ser ilegal, y vulnerabilizados, ya que se presentan como una fuente, aparentemente fácil, de ganar dinero. Es por esto necesario no solo legislar en torno a estas prácticas, sino también sensibilizar sobre los efectos de estas.

# La construcción de la ciudadanía digital desde la perspectiva de la adolescencia y la juventud



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

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

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

#### ***Desarrollo y entorno***

En relación con la dimensión de Desarrollo y entorno, las principales cuestiones en relación con el papel de las tecnologías digitales en su día a día hacen referencia a tres grandes cuestiones:

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

- ✦ **Internet para comunicarse** (hablar con amigos y en grupos) así como para **entretenerse** o “distraerse” mediante videojuegos, redes sociales, escuchar música. La mayoría de las participantes en los grupos, además, afirman tener **perfiles en las redes sociales**, principalmente Instagram, TikTok y Snapchat, y hacer uso de plataformas de contenido digital como, por ejemplo, Netflix.

- ✦ Sobre el uso de aplicaciones de mensajería instantánea, se destaca especialmente el uso de WhatsApp, estando esta **aplicación de mensajería muy presente en su día a día**.
- ✦ **Los usos, sobre todo a nivel comunicativo y relacional** (redes sociales y mensajería instantánea principalmente) **suelen ser intensivos**, aunque **son diversas las estrategias que desarrollan cuando no tienen acceso** (pese a la frustración que suele generar la falta de acceso). Además, se observa **cierta preferencia por los espacios presenciales para la socialización**.

### 2 El acceso a dispositivos digitales y el impacto sobre la autonomía.

- ✦ El acceso a dispositivos móviles se encuentra extendido, y la mayor parte **disponen de un dispositivo propio**. Más allá del acceso, se observa la relevancia de las cuestiones relacionadas con la **calidad de dicho acceso**.
- ✦ El acceso a un dispositivo móvil propio se produce a **edades más tempranas entre los colectivos en situaciones de vulnerabilidad**.
- ✦ La generalización del acceso al dispositivo móvil contrasta de manera relevante con la **falta de acceso a otros dispositivos digitales**, principalmente al **ordenador**.
- ✦ Se observa un **acceso desigual a las oportunidades** que ofrecen las tecnologías digitales.

### 3 Las estrategias de acompañamiento digital.

- ✦ **Destacan la falta de estrategias de acompañamiento digital** desde el entorno cercano, en especial desde el entorno familiar.
- ✦ En ocasiones son ellos y ellas mismas quienes se autoimponen medidas de limitación del tiempo de uso (sobre todo en relación con el uso de redes sociales).
- ✦ Cabe destacar también todas aquellas cuestiones relativas a los **riesgos del entorno digital**. **Entre las y los participantes existe una baja percepción de riesgos**, y los principales riesgos que se perciben hacen referencia a los usos problemáticos, principalmente a un uso excesivo en cuanto a la dedicación de tiempo.

### *Participación*

En relación con la dimensión de Participación, observamos tres grandes cuestiones:

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

- ✦ **A menudo, desconocen si la información a la que acceden es cierta**, es fiable o si, por el contrario, están informándose y formándose una opinión con información falsa, poco precisa, etc.
- ✦ Desarrollan distintas estrategias para comprobar si la información a la que acceden es cierta. Entre estas estrategias destacan las siguientes: se dirigen a otras páginas web para contrastar la información, sobre todo en el caso de noticias; comprueban que en el texto que leen no haya faltas de ortografía; comprueban el origen de la información o que la página web sea conocida.

### 2 La convivencia con el contenido incómodo o inapropiado.

- ✦ Les resulta habitual encontrarse con **contenido inapropiado, no apto para su edad o que les haya incomodado** y que hubieran preferido no ver.
- ✦ Se observa un importante **sesgo de género**, siendo las adolescentes y jóvenes participantes las que más han destacado haber estado expuestas a estas situaciones.
- ✦ **Buena parte del contenido incómodo con el que conviven no es contenido que busquen activamente, sino contenido que les llega** por distintos canales.

### 3 Las violencias digitales y la expulsión de los espacios de participación.

- ✦ Destaca el papel de las violencias digitales como elemento condicionante de las experiencias *online* y de las posibilidades de participación en el entorno digital de estos colectivos.
- ✦ Destaca el impacto del **acoso y los insultos en línea**. En este sentido, se constata que conviven de forma habitual en espacios digitales en los que se producen situaciones de acoso e insulto.
- ✦ **Las estrategias para abordar estas situaciones entre las y los participantes se reducen a obviar estas situaciones o abandonar los espacios digitales** donde se han producido (abandonar la conversación, abandonar el juego...).
- ✦ Se observan códigos de comportamiento distintos y niveles de tolerancia a las violencias distintos en función del entorno, *online* u *offline*.
- ✦ **La violencia se encuentra muy presente** en el día a día del entorno digital de las y los participantes.

### **Educación, cultura, ocio y juego**

En relación con la dimensión de Educación, cultura, ocio y juego, observamos tres grandes cuestiones:

#### **1 El acompañamiento digital como catalizador para el aprendizaje y la adquisición de competencias digitales.**

- ✦ Se detectan importantes limitaciones respecto al acompañamiento digital en relación con el aprendizaje y la adquisición de competencias digitales, sobre todo en el entorno familiar.
- ✦ Se observa que amigos/as y hermanos/as mayores actúan como los principales referentes en relación con el aprendizaje en los usos digitales. También destaca el aprendizaje autónomo a través de tutoriales *online*.
- ✦ El acompañamiento digital por parte del entorno familiar se ve limitado en el caso de estas chicas y chicos que, además, ejercen de **referente tecnológico en su entorno familiar**.

#### **2 El impacto de las cuestiones relacionadas con la brecha de acceso.**

- ✦ Se observan importantes limitaciones en relación a la conectividad y a la falta de acceso a un ordenador.
- ✦ Se detecta una **diferencia muy destacable en las posibilidades de acceso a un ordenador y por ende los y las participantes perciben muchas más limitaciones en relación con el uso del ordenador**.
- ✦ Se identifica una falta de acompañamiento a la hora de realizar usos digitales diversos a través del ordenador.

### 3 Las implicaciones a futuro de las percepciones y actitudes hacia la tecnología en el presente.

- ✦ Se observan percepciones diferentes en relación con las vocaciones STEAM y a la presencia de las tecnologías digitales en su imaginario sobre el futuro laboral.
- ✦ Se observa un claro **sesgo de género** en relación con dichas percepciones.

### *Identidad y privacidad*

En relación con la dimensión de Identidad y privacidad, destacamos las tres cuestiones siguientes:

#### 1 La gestión individual y colectiva de la privacidad.

- ✦ Se observa una tendencia a la preferencia por **perfiles privados** en redes sociales.
- ✦ Mayoritariamente el contenido que comparten en redes sociales está relacionado con sus vivencias, ocio e intereses.
- ✦ Destacan las consideraciones respecto a otras cuestiones como, por ejemplo, **mantener seguras sus contraseñas y no compartirlas**.

#### 2 La centralidad de la imagen en la configuración de la identidad digital.

- ✦ Se observa una gran centralidad de la imagen en el proceso de construcción de la identidad digital.
- ✦ Se detecta una preocupación por mostrar una imagen en redes que encaja con los cánones y estereotipos hegemónicos.

### 3 El impacto de los discursos de odio en la construcción de la identidad digital.

- ✦ Se observan importantes **impactos sobre los procesos de construcción de la identidad** (tanto en la esfera *online* como *offline*) **de la presencia y reproducción de discursos de odio**, racistas, machistas y discriminatorios en la red.
- ✦ La exposición a discursos de odio, no se da únicamente en el marco de las redes sociales, sino que se reproduce en los distintos espacios de comunicación y relación.

# Experiencias de éxito



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

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

- ✦ **Ponen a la infancia, adolescencia y juventud en el centro** a la hora de abordar y hacer frente los retos que se plantean en relación con la garantía de los derechos digitales.
- ✦ Tienen en cuenta las **necesidades y especificidades de los diferentes colectivos** especialmente vulnerables a la hora de desarrollar actuaciones e iniciativas.
- ✦ Ponen de relieve la **necesidad de trabajar con la comunidad**.
- ✦ Constatan la **necesidad de acompañar y abordar también los derechos digitales de las familias de esta infancia y juventud**.
- ✦ Abordan los derechos digitales de **manera transversal**, aplicando una **mirada holística**.

En el ámbito estatal, destacamos cinco experiencias de éxito.

### Scratch Jr. Tactile

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

### Proyecto Meraki

Meraki es un proyecto de la Fundación Adsis en Canarias que ofrece atención integral a chicas y chicos jóvenes migrantes con bajos niveles de alfabetización. El proyecto trabaja la alfabetización desde tres ejes distintos: alfabetización lingüística que trabaja para la mejora del nivel de lectura y escritura en español; **alfabetización digital** enfocada a la mejora de las competencias digitales y la capacidad de desenvolverse en tareas telemáticas, como serían solicitar cita previa, buscar recursos, crear correos electrónicos, enviar y leer mails, entre otros y alfabetización ciudadana. El proyecto Meraki está dirigido a jóvenes entre los 14 y 30 años de edad que residen en Las Palmas de Gran Canaria y el equipo se integra principalmente por personas voluntarias.

### ✦ Actualiza\_TEC

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

### ✦ RavalFab

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

### ✦ DigiCraft Infancia Vulnerable

DigiCraft es una iniciativa diseñada para **fomentar el desarrollo de competencias digitales entre la infancia y la juventud, especialmente aquellos en situación de vulnerabilidad**. El programa se centra en proporcionar habilidades tecnológicas y competencias digitales a través de metodologías innovadoras y actividades prácticas, con el objetivo de

## ParticipaTIC

reducir la brecha digital y promover la inclusión social. El proyecto se dirige a niños y niñas de entre 6 y 12 años que se encuentran en entornos en situación de vulnerabilidad e iniciativa se basa en los principios de experimentación y aprendizaje a través del juego y busca la participación activa del alumnado para fomentar su curiosidad.

En el ámbito internacional, destacamos cinco experiencias de éxito de diferentes partes de la región europea.

### **HateTrackers**

Se trata de un proyecto multinacional financiado por la Unión Europea formado por organizaciones de Italia, Chipre, Grecia y España. Busca **hacer frente a la intolerancia y los discursos de odio a través de herramientas prácticas**. Busca **promover la ciudadanía activa y el sentido de iniciativa de los jóvenes** (de 14 a 25 años) mediante la prevención y combate de los discursos de odio en línea. Asimismo, también busca promover valores comunes y el compromiso cívico fomentando la igualdad. Este enfoque permite al proyecto abordar la intolerancia, el racismo, la xenofobia y la discriminación contra diferentes colectivos vulnerabilizados como minorías religiosas, migrantes, entre otros

### **Digital Push Project**

El proyecto busca **promover las competencias digitales de personas en situación de vulnerabilidad con el fin de fomentar sus habilidades creativas y utilizarlas como un medio para mejorar sus condiciones laborales, vínculos y entornos**. Digital Push está dirigido a la población más vulnerable, como personas desempleadas y trabajadores con un nivel educativo bajo, trabajadores del mercado informal (y otros contratos laborales precarios), emprendedores con habilidades limitadas y traba-

jadores del sector cultural y creativo, así como educadores, formadores y técnicos de apoyo social, que frecuentemente interactúan con esas poblaciones y pueden ayudar de manera más fácil y directa en sus experiencias de aprendizaje digital. Entre sus acciones, se ha desarrollado, por una parte, un Programa de Mentoring para la preparación digital y el fomento de la creatividad, con el objetivo de promover las competencias digitales de los profesionales, así como de personas en situación de vulnerabilidad. Por otra parte, se ha desarrollado una Guía para la Inclusión Digital.

### **DRIVE Project**

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

### **ySkills**

ySKILLS es un proyecto interuniversitario que a partir de un enfoque holístico y centrado en la infancia **busca entender cómo el uso de Internet tiene consecuencias diferentes para los derechos de la infancia a la participación, la información, la libertad de expresión, la educa-**

**ción y el juego, así como para su protección y garantía.** Hasta la fecha, el proyecto ha publicado un importante número de artículos en revistas académicas y capítulos de libros, diferentes de proyectos, *policy briefs*, así como bases de datos y cuestionarios centrados en esta temática.

### **Get Online London**

Get Online London es un **servicio de inclusión digital** de la ciudad de Londres en Reino Unido que proporciona a los habitantes de la ciudad acceso a dispositivos renovados, conectividad móvil gratuita y formación en habilidades digitales. La iniciativa ayuda a las organizaciones comunitarias locales a apoyar a la población excluida a “estar en línea”, proporcionando acceso a dispositivos, conectividad móvil gratuita y el apoyo necesario para adquirir las habilidades digitales básicas que necesitan para desarrollarse en el entorno digital. La misión de reducir la brecha digital se conforma de tres elementos esenciales: **dispositivos gratuitos, datos y apoyo en los usos digitales.**

# Conclusiones y orientaciones



Los **derechos de la infancia, adolescencia y juventud son profundamente interdependientes en el entorno digital** y presentan características específicas en el caso de los colectivos en situación de vulnerabilidad que deben ser abordadas. Sin lugar a duda, las **desigualdades sociodigitales impactan en el conjunto de dimensiones de derechos** analizadas, reproduciendo y redimensionando las desigualdades analógicas y afectando en gran medida las posibilidades de sacar provecho del entorno digital.

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

En segundo lugar, los retos se deben **abordar teniendo en cuenta las necesidades y especificidades de los diferentes colectivos en situación de vulnerabilidad**. No se puede entender a la infancia, adolescencia y juventud como un ente homogéneo, sino que se deben conocer y abordar sus especificidades. En este sentido, hemos podido observar necesidades y retos concretos para cada uno de los colectivos analizados que debemos tener en cuenta como catalizador de las posibilidades de inclusión sociodigital de estos. A continuación, se recogen los principales:

- ✨ En el caso de la infancia, adolescencia y juventud en situación de **vulnerabilidad socioeconómica**, se detecta una brecha de acceso agra-

vada, tanto por lo que respecta a dispositivos como a conexión, que impide el ejercicio del conjunto de derechos digitales. Además, a la hora de analizar los usos problemáticos y la exposición a prácticas de juego adictivas, hemos podido constatar como estos están fuertemente modelados tanto por el nivel socioeconómico como por el nivel educativo de las familias. Ante esta situación, una vez más el acompañamiento a la infancia, adolescencia y juventud se alza como clave para mitigar los posibles riesgos, pero también el desarrollo de medidas de inclusión social de carácter general que palien las situaciones de exclusión y pobreza. La reproducción de estas situaciones de desigualdad en la infancia y adolescencia supone, además, una importante desigualdad de oportunidades de estos/as a la hora de desarrollar vocaciones STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas) y acceder a recursos formativos en este ámbito.

- ✦ En el caso de la infancia y juventud de **origen migrante**, junto con la importante brecha de acceso que se detecta, nos encontramos ante dificultades para la alfabetización de base necesaria no solo para la capacitación digital, sino, simplemente, de alfabetización digital. Esta situación dificulta a su vez el acompañamiento por parte de familiares y referentes cercanos. De nuevo, esta situación dificulta el acceso a vocaciones STEAM. Este colectivo, además, enfrenta un importante reto en el entorno digital, debido al importante grueso de discursos de odio en línea del que es objeto. Este hecho, supone a menudo su expulsión del entorno digital y de los espacios de participación de este.
- ✦ En el caso de la **juventud migrante no acompañada**, identificamos las mismas necesidades que el colectivo anterior, pero esta vez agravadas por la ausencia de acompañamiento familiar que pueda ejercer de referente, así como por el linchamiento constante al que están sometidos en los entornos digitales. A pesar de esta situación, las tecno-

logías digitales ofrecen la posibilidad de estar en contacto con familiares y amistades del país de origen, así como también contribuyen a desarrollar su identidad. En este sentido, los impactos de la falta de acceso resultan aún más complejos, puesto que impiden elementos clave de la socialización y de pertenencia.

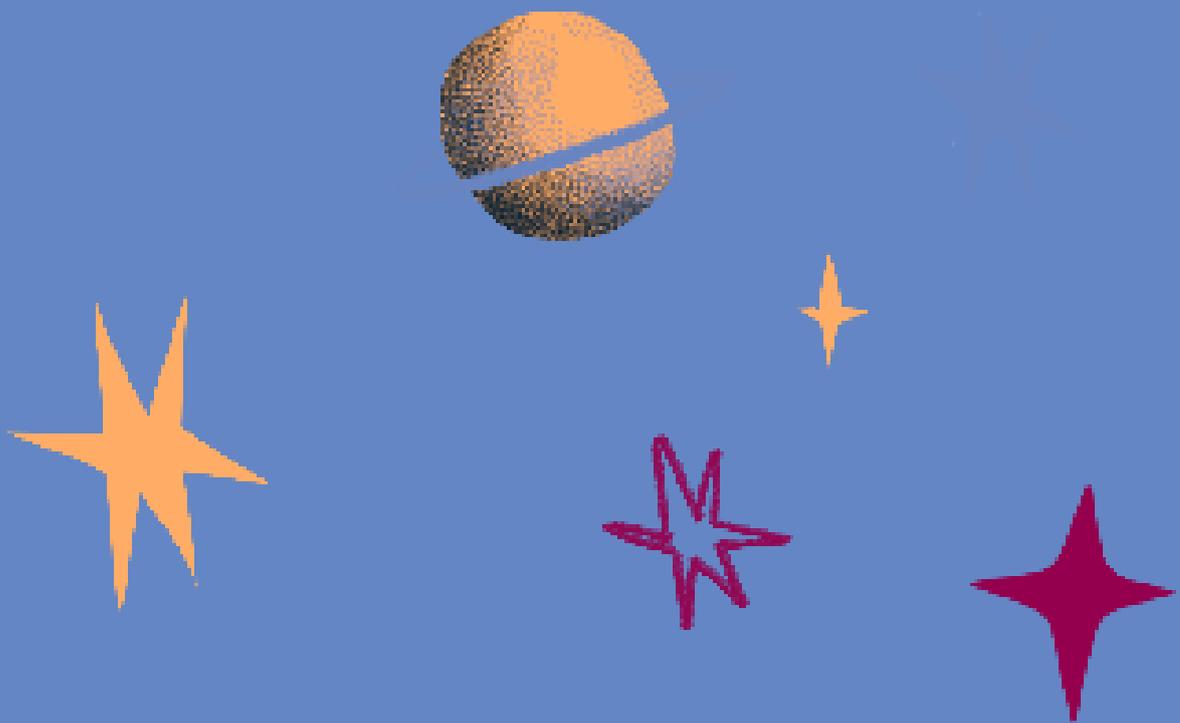
- ✦ Al enfocarnos en la infancia y juventud de la **comunidad gitana**, de nuevo se constata una fuerte brecha de acceso a dispositivos y conexión en comparación con el conjunto de la población, la cual incide fuertemente en las posibilidades educativas de la infancia y juventud de la comunidad gitana. Asimismo, como veíamos en relación con el resto de los colectivos, las dificultades en el acompañamiento se hacen evidentes mientras los servicios públicos no alcanzan a compensar la desigualdad que se reproduce en estos hogares. De nuevo, cabe señalar la incidencia sobre este colectivo de los discursos de odio en el entorno digital, obstaculizando todavía más su participación online.
- ✦ A la hora de analizar la realidad de la **infancia y juventud LGTBIQ+** en el entorno digital, observamos un importante incremento de las posibilidades de recibir ciberbullying y/o ciberacoso, hecho que supone la expulsión de este entorno y de sus espacios de participación contribuyendo a que este presente peores niveles de salud mental y emocional en comparación con el conjunto de la población. Asimismo, al igual que veíamos en el resto de los colectivos, este colectivo está expuesto a una importante parte de los discursos de odio que se dan en la red. A pesar de estas amenazas y retos, el entorno digital y en especial las redes sirven de plataforma para crear comunidades afines y desarrollar libremente su identidad.

- ✦ Finalmente, en relación con la infancia y juventud con **diversidad funcional**, el reto principal emerge de la permanencia de los problemas de accesibilidad y la falta de diseño universal como, por ejemplo, el hecho de que no haya subtitulación o que esta sea hecha automáticamente con el reconocimiento de voz o que no haya audiodescripción. Estos elementos se agravan cuando conviven con situación de vulnerabilidad socioeconómica, ya que el acceso a soluciones tecnológicas que permitan una mayor accesibilidad supone un coste añadido, en ocasiones inasumible. Estos problemas de accesibilidad, a su vez, dificultan el acceso a vocaciones STEAM de esta infancia y juventud. Sin embargo, la tecnología digital puede contribuir, desde su concepción de instrumento pedagógico, a una mayor inclusión de las niñas y niños con discapacidad en el aula desde su diversidad, de forma que permita un currículo educativo más adaptable a las distintas capacidades y necesidades. La incorporación de la tecnología en el aula también ha de permitir la eliminación de barreras de forma que, por ejemplo, permitan a un niño/a con discapacidad dibujar, leer o explicar una historia, acciones que no le serían posibles sin una solución tecnológica.

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

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

# Bibliografia



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

Accem (2020). *Brechas 3.0. Brechas digitales en menores y jóvenes menores y jóvenes extranjeros no acompañados*. Disponible en: [https://www.accem.es/archivos/brechas\\_3.0/files/downloads/Brechas\\_3.0.pdf](https://www.accem.es/archivos/brechas_3.0/files/downloads/Brechas_3.0.pdf)

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

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

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

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

Bofill, A. & Cots, J. (1999). La Declaración de Ginebra. Pequeña historia de la primera carta de los derechos de la infancia [https://www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/declaracion\\_de\\_ginebra\\_de\\_derechos\\_del\\_nino.pdf](https://www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/declaracion_de_ginebra_de_derechos_del_nino.pdf)

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

## ParticipaTIC

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

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

Comité de los Derechos del Niño (2021). Observación general núm. 25 (2021) relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital. Disponible en: <https://docstore.ohchr.org/SelfServices/FilesHandler.ashx?enc=6QkG1d%-2FPPRiCAqhKb7yhsqlkirKQZLK2M58RF%2F5F0vE-G%2BcAAx34gC78FwvnmZXGFO6kx0VqQk6dNAzTPSRNx0myCaUSrDC%2F-0d3UDPTV4y05%2B9GME0qMZvh9UPKTXcO12>

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

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

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

Fundación Ferrer Guardia (2023). *ParticipaTIC. Construyendo la ciudadanía digital desde la perspectiva de adolescentes y jóvenes a través de la promo-*

*ción y defensa de los derechos en el entorno digital.*

Fundación Secretariado Gitano (2023). *La situación educativa del alumnado gitano en España*. Disponible en: [https://www.gitanos.org/upload/84/23/La\\_situacion\\_educativa\\_del\\_alumnado\\_gitano\\_Informe\\_ejecutivo\\_FSG\\_2023.pdf](https://www.gitanos.org/upload/84/23/La_situacion_educativa_del_alumnado_gitano_Informe_ejecutivo_FSG_2023.pdf)

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

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

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

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

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

Jiménez Cortés, R. (2024). Estado del empoderamiento digital del profesorado español y persistencia de la brecha de género y edad. Disponible en: <https://elobservatoriosocial.fundacionlacaixa.org/es/-/empoderamiento-digital-profesorado>

Lai, F. T. & Kwan, J. L. (2017). Socioeconomic Influence on Adolescent Problematic Internet use through School-Related Psychosocial Factors and

Pattern of Internet Use. *Computers in Human Behavior*, 68, 121-136.

Martín Blanco, J. (2018). “No incluir a la infancia con discapacidad en Internet es dejarla fuera y estigmatizarla una vez más” en *Los niños y niñas de la Brecha Digital en España*. Disponible en: [https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/comunicacion/ESTUDIO\\_Infancia\\_y\\_TICs\\_web.pdf](https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/comunicacion/ESTUDIO_Infancia_y_TICs_web.pdf)

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

Ministerio del Interior. Gobierno de España. (2022). *Informe sobre la evolución de los delitos de odio en España*. Disponible en: [https://www.interior.gob.es/opencms/pdf/archivos-y-documentacion/documentacion-y-publicaciones/publicaciones-descargables/publicaciones-periodicas/informe-sobre-la-evolucion-de-los-delitos-de-odio-en-Espana/Informe\\_evolucion\\_delitos\\_odio\\_Espana\\_2022\\_126200207.pdf](https://www.interior.gob.es/opencms/pdf/archivos-y-documentacion/documentacion-y-publicaciones/publicaciones-descargables/publicaciones-periodicas/informe-sobre-la-evolucion-de-los-delitos-de-odio-en-Espana/Informe_evolucion_delitos_odio_Espana_2022_126200207.pdf)

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

OBERAXE (2024). *Informe Anual de Monitorización del Discurso de Odio en Redes Sociales 2023*. Disponible en: [https://www.inclusion.gob.es/oberaxe/ficheros/documentos/OB05\\_Informe-anual-de-monitorizacin-del-discurso-de-odio-en-redes-sociales.pdf](https://www.inclusion.gob.es/oberaxe/ficheros/documentos/OB05_Informe-anual-de-monitorizacin-del-discurso-de-odio-en-redes-sociales.pdf)

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

ONU (2020). *United Nations Strategy and Plan of Action on Hate Speech*. Disponible en: [https://www.un.org/en/genocideprevention/documents/advising-and-mobilizing/Action\\_plan\\_on\\_hate\\_speech\\_EN.pdf](https://www.un.org/en/genocideprevention/documents/advising-and-mobilizing/Action_plan_on_hate_speech_EN.pdf)

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

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

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

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

UNESCO (2023). *Resumen del Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2023: Tecnología en la educación: ¿Una herramienta en los términos de quién?* Disponible en: [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386147\\_spa/PDF/386147spa.pdf.multi](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386147_spa/PDF/386147spa.pdf.multi)

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

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

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

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



FUNDACIÓ  
FERRER i GUÀRDIA