

PARTICIPATIC

Estrategias de Capacitación Digital desde la Participación y la
Inclusión Digital entre colectivos de Adolescentes y Jóvenes

ELEMENTOS PARA LA REFLEXIÓN Y ORIENTACIONES

Mayo 2023

Coordinación:

Hungria Panadero

Autoría:

Sandra Gómez
Aida Mestres
Maria Padró-Solanet

Agradecimientos:

Esta investigación ha sido posible gracias a las personas que han colaborado a lo largo del proceso de investigación desde las siguientes entidades: Barcelona Eagles, CEPIA (Consejo Estatal de Participación de la Infancia), CNIAC (Consejo Nacional de la Infancia y Adolescencia de Cataluña), CRUAB (Club de Rol de la UAB), Colectic, Ecologistas en Acción, Equipo Europa, Escoltes Catalans, ESN Spain, Fundación Dédalo, Fundación Esplai, Minyons Escoltes i Guies de Catalunya, Pla Estel, Plan de Competencias Digitales para la Empleabilidad en Extremadura (Aupex), Plataforma de Infancia (POI)

Con el apoyo de:



**Ajuntament
de Barcelona**

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
METODOLOGÍA	2
DIMENSIONES DE ANÁLISIS	3
DIMENSIÓN A. USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL ESPACIO DE PARTICIPACIÓN	4
DIMENSIÓN B. CAPACITACIÓN DIGITAL EN EL ESPACIO DE PARTICIPACIÓN	8
DIMENSIÓN C. IMPACTOS DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN EL CONTEXTO DE LA PARTICIPACIÓN INFANTIL, ADOLESCENTE Y JUVENIL	12
DIMENSIÓN D. PROSPECCIONES DE FUTURO	16
ENLACES	20

INTRODUCCIÓ

En plena 4ª revolució industrial y construcció de la Ciudanía Digital, dónde las **herramientas digitales toman un papel cada vez más central** y son más necesarias para poder desarrollar las tareas de la vida cotidiana, **no tener acceso, no usar o no saber aprovechar las Tecnologías Digitales (TD) tiene graves impactos** que pueden abocar a las personas afectadas a un escenario de exclusión social. Estas **brechas o desigualdades sociodigitales afectan también a la esfera de la participación social y ciudadana**, un elemento que consideramos clave por dos motivos:

- La **participación** constituye un **derecho fundamental** y se ha reconocido como un mecanismo social con beneficios significativos para individuos y gobiernos. Por estos motivos, administraciones y agentes sociales tenemos la responsabilidad de velar para que el conjunto de la ciudadanía pueda desarrollar sus **capacidades participativas con las máximas garantías y equidad, también en el entorno digital**.
- El **acompañamiento social y las redes de ayuda mutua** son **fundamentales en los procesos de capacitación digital**; situaciones que se producen, de forma orgánica, en los **espacios participativos**. Al mismo tiempo, estos procesos de participación y capacitación digital cobran una especial relevancia cuando tomamos en consideración los grupos poblacionales más jóvenes (**infancia, adolescencia y juventud**), pues se sitúan en etapas de desarrollo en las que sus experiencias moldearán sus actitudes futuras respecto a la participación y el entorno digital.

De esta manera, la **investigación PARTICIPATIC** ha tomado como objeto de estudio la **transformación digital de la participación infantil, adolescente y juvenil**, con el fin de plantear herramientas y recomendaciones que orienten el despliegue de medidas para la equidad digital en este contexto. Para hacerlo posible, el estudio ha contado con la **colaboración de infancia, adolescencia y juventud en la diagnosis de la realidad y la creación de propuestas** de intervención a través de grupos focales, tomando una perspectiva *bottom-up*. El **informe** con los resultados de la investigación se puede encontrar **aquí**.

En el **presente documento** se recoge una **síntesis de los principales resultados de la investigación**. Así mismo, se ha realizado un esfuerzo por conjugar estos resultados y las reflexiones en torno a los principales retos con una **propuesta metodológica que permita que las experiencias participativas que se dirigen a infancia, adolescencia y juventud puedan reflexionar y analizar sus iniciativas y el impacto de la transformación digital en dichos espacios de participación**. De este modo, se proponen una serie de preguntas para impulsar la reflexión en dichos espacios, y se complementa con distintas orientaciones centradas en elementos clave para la promoción de la participación y la inclusión digital.



METODOLOGÍA

La investigación se desarrolló en 3 fases: **trabajo de campo**, **análisis**, y desarrollo de los **resultados**:

1

ANÁLISIS DOCUMENTAL

2

GRUPOS FOCALES

Realización de grupos focales o de discusión con personas vinculadas a proyectos y experiencias de participación infantil, adolescente y/o juvenil de todo el territorio español.

Las dinámicas se diseñaron de forma adaptada a tres perfiles:

- **Infancia y adolescencia** (10-18 años)
- **Juventud** (18-30 años)
- **Profesionales y facilitadores de espacios de participación**

3

SEMINARIO CON PERSONAS EXPERTAS

Realización de un **seminario** con personas expertas en el que se expuso un avance de los resultados de la investigación y se llevó a cabo una mesa de diálogo y debate respecto a los retos de la participación infantil y adolescente y el impacto de lo digital. Se contó con la participación de: Mariona Ferrer (JOVIS.com), Nacho Guadix (Unicef España), Uri Serra (Proceso Participativo de la Ciudadanía Adolescente en el Ayuntamiento de Barcelona - proyecto de Pla Estel), y Esther Navarro (Ciberresponsales - proyecto de Plataforma de Infancia)

4

ANÁLISIS CUALITATIVO

La información recogida se ha analizado de forma cualitativa a partir de la creación de un sistema de dimensiones e indicadores.

5

PROPUESTAS DE METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN Y RECOMENDACIONES

Partiendo de los resultados y reflexiones derivadas del análisis del trabajo de campo, se ha diseñado una nueva metodología de análisis que permite valorar la utilización de herramientas digitales para la inclusión sociodigital en las experiencias de participación infantil y juvenil.



DIMENSIONES DE ANÁLISIS

El sistema de dimensiones que se generó para el análisis de los grupos focales y el seminario constituye la guía para el desarrollo y estructuración de este documento. Este sistema de clasificación partió de los objetivos/preguntas de investigación, la literatura consultada y las temáticas emergidas en el trabajo de campo. De esta forma, se formaron las siguientes cuatro dimensiones:

DIMENSIÓN A "USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL ESPACIO DE PARTICIPACIÓN"

Recoge toda aquella información relativa al tipo de herramientas que se usan, quién las usa, y para qué fines.

DIMENSIÓN B "CAPACITACIÓN DIGITAL EN EL ESPACIO DE PARTICIPACIÓN"

Recoge la información relativa a los procesos de aprendizaje digital de las diferentes áreas competenciales.

DIMENSIÓN C "IMPACTOS DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN EL CONTEXTO DE LA PARTICIPACIÓN INFANTIL, ADOLESCENTE Y JUVENIL"

Recoge los impactos (positivos y negativos) que se presentan en la digitalización de la participación.

DIMENSIÓN D "PROSPECCIONES DE FUTURO: CAPACITACIÓN DIGITAL, PARTICIPACIÓN E INCLUSIÓN DIGITAL"

Recoge los imaginarios sobre el futuro y las propuestas de intervención para la participación en equidad.

DIMENSIÓN A

USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL ESPACIO DE PARTICIPACIÓN

RESULTADOS

Uso de las herramientas digitales

Las **herramientas digitales** están **presentes en todas las experiencias de participación** analizadas. De mayor a menor uso: videollamadas (100%), mensajería instantánea (96%), correo electrónico (93%), documentos compartidos (74%), herramientas para votaciones (62%), redes sociales (59%) y otras (33%).

Muchas de las personas participantes apuntan que la **transformación digital se aceleró durante la pandemia**, contexto en el cual se empezaron a usar una mayor diversidad de herramientas (especialmente las videollamadas) como substitutivas del espacio presencial. Desde entonces, **algunas herramientas se han quedado** debido a su conveniencia, mientras que **en otros casos se ha vuelto a alternativas presenciales**.

La **frecuencia y tipologías de uso** son **diferentes** en función de los **perfiles**:

- Cuanto **menor** es la **edad** de las personas participantes, **menor uso** de Tecnologías Digitales realizan debido a:
 - **Menor competencia digital y acceso a dispositivos**, que provoca que el uso de herramientas dependa del acompañamiento y recursos de las familias o personas responsables
 - En el caso de la **primera infancia**, el uso de tecnologías digitales presenta una serie de implicaciones específicas que inciden sobre el propio **desarrollo** de niños/as, por lo que la **exposición temprana** a estas supone unos **riesgos relevantes** en comparación a las posibles potencialidades en estas edades.
- Cuanto **más reciente es la iniciativa**, se observa una tendencia a una **mayor implementación de las TD** en el desarrollo de la actividad participativa.

- Cuanta **mayor dispersión** territorial de las personas participantes, **mayor uso de las TD**.

Organización del uso

El **uso de las TD** es **desigual entre los diferentes miembros y roles** que se ocupan en los espacios de participación. Aunque todas las personas utilizan alguna herramienta digital durante la participación, especialmente aquellas relacionadas con la comunicación con otras personas participantes, las personas profesionales o con roles organizativos tienden a hacer un uso más extensivo de la tecnología, acorde a sus funciones diferenciadas. De esta manera, aquellos **usos más complejos o públicos**, tienden a ser asumidos completamente por las **personas adultas o con mayores responsabilidades**.

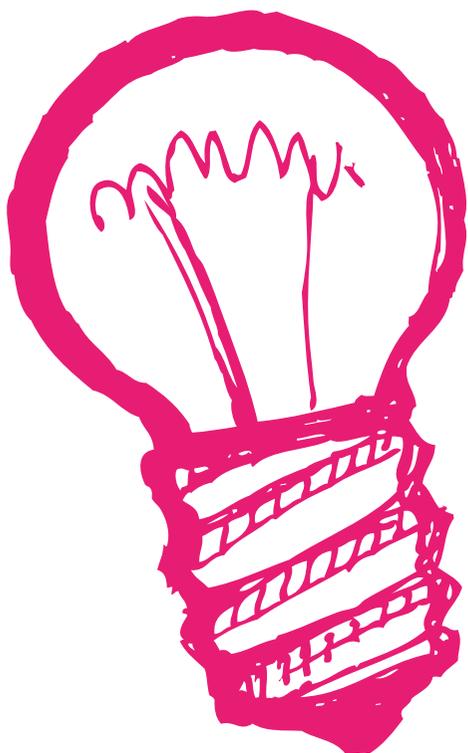
Tipologías de uso

Las TD se usan principalmente para la **comunicación y colaboración** entre personas integrantes del espacio participativo. Para la **comunicación externa** (difusión o sensibilización) también se usan las TD debido a sus ventajas para llegar a grandes audiencias. Para **deliberar y decidir**, así como para usos lúdicos o la cohesión del grupo, se usan las TD pero se muestra una preferencia por los encuentros presenciales.

ELEMENTOS PARA LA REFLEXIÓN EN LOS ESPACIOS DE PARTICIPACIÓN

- **¿Hay alguna persona participante que podría quedar excluida por el uso de herramientas digitales?** ¿Todas las personas tienen acceso a los dispositivos adecuados para participar? ¿Disponen de un espacio para conectarse? ¿Dominan las herramientas? ¿Las herramientas usadas son accesibles para todas las personas?
- **¿Se están utilizando herramientas digitales que se adecuen a nuestros valores y respeten los derechos digitales de las personas participantes?** ¿Se ha reflexionado sobre el uso de herramientas de software libre? ¿Se pone atención en los términos y condiciones de uso, asegurando que se protejan derechos como la privacidad de las personas participantes?
- **¿Quién usa las herramientas digitales dentro del espacio de participación?** ¿Todas las personas usan todas las herramientas o existe algún tipo de segregación? ¿Qué efectos genera, si existe, la diferenciación? ¿Está induciendo ritmos de aprendizaje distintos? ¿Se están generando dinámicas de desigualdad en relación con el género u otros ejes de discriminación?
- **¿Qué herramientas son adecuadas para los fines y necesidades del espacio participativo?** ¿Se usan herramientas diferentes teniendo en cuenta los objetivos específicos? ¿Se buscan proactivamente herramientas para dar respuesta a las necesidades, características y motivaciones de las personas que participan? ¿Se adaptan las herramientas existentes para que estas sean más accesibles en términos de simplificación, intuitividad, agilidad, etc.?





¿QUÉ HACER PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN DIGITAL?

- **Llevar a cabo un diagnóstico del acceso y uso de las Tecnologías Digitales entre las personas participantes y también entre el público objetivo** al que se quiere llegar, con el objetivo de detectar situaciones de exclusión digital que puedan suponer una barrera para la participación plena.
- **Adaptar el tipo de participación a los medios disponibles por las personas**, o bien, **dotar de dispositivos y herramientas digitales** a las personas que no gocen de un acceso adecuado y de calidad.
- **Desarrollar las herramientas digitales existentes para que sean más accesibles**. Este desarrollo pasa tanto por la simplificación y mejora de la intuitividad de las plataformas, como por hacerlas más atractivas y ágiles.
- **Adaptar los medios digitales utilizados a los que las personas participantes conocen y usan**. Por ejemplo, las redes sociales y el uso de las aplicaciones de mensajería instantánea (¡desde una mirada crítica!) para conseguir el máximo alcance. Cabe tener en cuenta las cámaras de resonancia y desarrollar estrategias innovadoras para alcanzar aquellas personas que tradicionalmente no llegan a los espacios participativos.
- **Fomentar la autonomía y autogestión** para que sean los niños, niñas, adolescentes y jóvenes quienes escojan a través de qué canales prefieren comunicarse, qué herramientas digitales, a través de qué metodologías, etc. Y adaptar el acompañamiento adulto a sus preferencias y motivaciones.

DIMENSIÓN B
CAPACITACIÓN DIGITAL EN EL ESPACIO DE PARTICIPACIÓN

RESULTADOS

Búsqueda y gestión de información y datos

En los espacios participativos se desarrollan **habilidades técnicas básicas** de **navegación por la red y búsqueda de información**. Sin embargo, en relación con el desarrollo de **competencias más sustanciales o actitudinales**, como el **pensamiento crítico** y evaluación de la información, **no hay consenso**: en algunas iniciativas se trata de forma activa, mientras que, en otros casos, se considera que no se trabajan lo suficiente en la cotidianidad de la participación.

Comunicación y colaboración

Las competencias relacionadas con la comunicación y la colaboración son las **más usadas y desarrolladas** debido a la propia naturaleza de la participación. Se desarrollan principalmente **habilidades técnicas** (realizar videollamadas, decidir conjuntamente, usar herramientas de trabajo colaborativo, etc.), pero también **competencias actitudinales** (netiqueta, empatía y trabajo en equipo, etc.).

Creación de contenidos digitales

Las competencias relacionadas con la creación de contenidos digitales son **mayoritariamente usadas** por parte de jóvenes y personas adultas **responsables/dinamizadoras**, que se encargan de los **contenidos públicos**. También entre las personas **más jóvenes** destacan la **creación de textos, de encuestas, o el diseño gráfico de carteles y otros materiales de difusión** a un nivel básico. Además, algunos/as jóvenes hacen mención del uso (no muy extendido) de **software libre y la programación**. Sin embargo, la opinión compartida de profesionales y jóvenes es que queda **mucho potencial por desarrollar en este ámbito**.

Seguridad y bienestar

En el área de seguridad y bienestar, la capacitación se centra principalmente en **estrategias de seguridad básicas** como **no compartir información privada**. En este sentido, se destaca la **falta de un uso más extendido de herramientas seguras** (ProtonMail, Signal, espacios protegidos, etc.). Cuanto al bienestar, se menciona la importancia de los **descansos y la reducción de los tiempos en las reuniones telemáticas**. Sin embargo, **no** se apuntan otros aspectos como la **higiene digital** o la **visión crítica** con los discursos encontrados en la red que pueden generar malestares.

Resolución de problemas

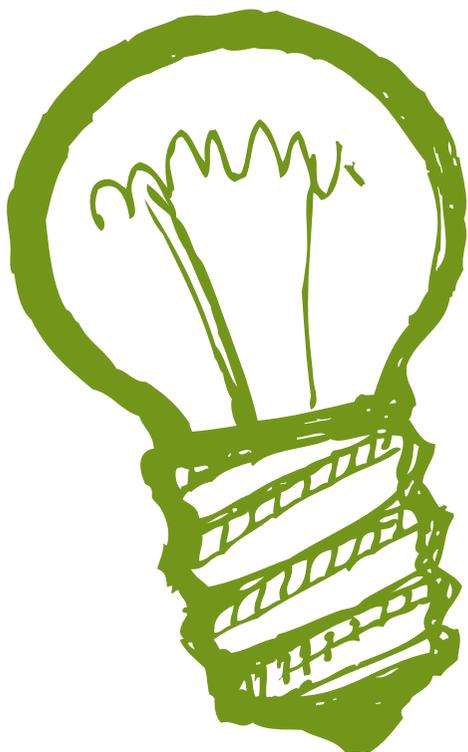
En algunas de las experiencias participativas **se anima a los individuos a participar o colaborar en la resolución de problemas digitales**, como identificar necesidades y barreras tecnológicas. Por otro lado, las participantes **adolescentes expresan o reivindican su propia autonomía al enfrentarse a problemas tecnológicos**, que frecuentemente resuelven sin el apoyo de personas adultas. Además, los/as adolescentes perciben de forma positiva que se escuche su voz a la hora de hacer mejoras en el funcionamiento digital. La otra cara de la moneda, sin embargo, es que infancia y adolescencia en ocasiones presentan un **apoyo o acompañamiento insuficiente o limitado**.

ELEMENTOS PARA LA REFLEXIÓN EN LOS ESPACIOS DE PARTICIPACIÓN

- **¿Se están desarrollando las competencias digitales de forma activa en el marco de la actividad participativa?** ¿Se ha identificado el desarrollo de las las competencias digitales como un elemento fundamental para la participación en un contexto de Sociedad y Ciudadanía Digital?
- **¿Qué competencias digitales se están desarrollando en los espacios de participación?** ¿En qué áreas se están desarrollando estas competencias (búsqueda y gestión de la información y datos, comunicación y colaboración, creación de contenidos digitales, seguridad y resolución de problemas)? ¿Hay áreas competenciales que queden olvidadas o en segundo plano y podrían ser tratadas en el espacio participativo? ¿Se desarrollan competencias sustanciales o actitudinales (capacidad crítica, *netiqueta*, etc.) más allá de las instrumentales?
- **¿A quién se está capacitando?** ¿Se están tomando en consideración la edad, madurez, el capital digital inicial de todas las personas participantes, etc.? ¿Se está formando tanto a las personas referentes y organizadoras como a las participantes?
- **¿De qué forma se capacita?** ¿Existen personas de referencia formadas dentro del espacio participativo? ¿Se realizan formaciones? ¿Se incluyen los procesos de capacitación digital dentro de la actividad regular de la participación? ¿Se ofrece un acompañamiento continuado en el tiempo? ¿Se promueve la autonomía de la infancia y adolescencia la hora de usar Tecnologías Digitales? ¿Se propone el uso de herramientas digitales innovadoras, seguras, que promuevan la apropiación y soberanía tecnológica?



¿QUÉ HACER PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN DIGITAL?



- **Entender el desarrollo de competencias digitales como un objetivo transversal a la participación.** En plena 4ª revolución industrial, las competencias digitales son fundamentales para participar de forma plena en la sociedad. Por ese motivo, es esencial fomentarlas desde las primeras experiencias de la infancia y adolescencia, ofreciendo los conocimientos necesarios para poder desarrollarse como ciudadanos digitales.
- **Identificar de qué competencias y habilidades se dispone, cuáles se potencian desde el espacio de participación y cuáles quedan sin abordar.** Más allá de la comunicación y colaboración, las estrategias o fórmulas de participación constituyen un espacio perfecto para desarrollar las competencias de búsqueda de información, creación de contenidos o resolución de problemas.
- **Poner énfasis en el desarrollo de competencias sustanciales o actitudinales** más allá de las instrumentales.
- **Desarrollar una estrategia formativa que incluya a todas las personas implicadas en el espacio de participación** (tanto de infancia, adolescencia y juventud como de los agentes que los acompañan en los espacios de participación), y adecuadas a su rol, edad, capital digital, etc.
- **Fomentar la autonomía de infancia, adolescencia y juventud.** Es esencial aprovechar las potencialidades de los contextos participativos como espacios para fomentar el empoderamiento y autonomía en el enfrentamiento a todo tipo de retos, incluyendo los tecnológicos, pero siempre desde el acompañamiento.

DIMENSIÓN C

IMPACTOS DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN EL CONTEXTO DE LA PARTICIPACIÓN INFANTIL, ADOLESCENTE Y JUVENIL

RESULTADOS

Aunque partimos del enfoque que resulta interesante fomentar la capacitación digital en los espacios de participación, eso no implica que podamos olvidar que el uso de las Tecnologías Digitales puede tener impactos tanto positivos como negativos, que se manifiestan de forma especial en el contexto de la participación infantil, adolescente y juvenil. Ante esta situación, las personas responsables deben velar por la potenciación o reducción, respectivamente, de estos impactos.

Impactos positivos

- Mejora en términos de **eficiencia y eficacia en la comunicación y organización** (inmediatez, reducción de costes, accesibilidad, superar grandes distancias, optimización, flexibilidad, etc.).
- Capacidad de **difundir la información a un mayor número de personas**.
- Facilidad para **gamificar** las actividades y, así, aumentar motivación entre las personas jóvenes.
- **Mejoría de las competencias digitales** de las personas participantes.
- **Anonimato** (presente en algunos tipos de participación online) que favorece que las personas se sientan más libres para expresarse sin miedos.
- Facilidad para poder **conocer a otras personas con intereses similares**.
- **Trazabilidad** de la información.
- **Flexibilidad**, tanto de las metodologías como en escoger el grado de implicación.
- **Autonomía** para que la infancia, adolescencia y juventud pueda acceder a los espacios de participación sin depender de personas adultas que les acompañen (transporte).

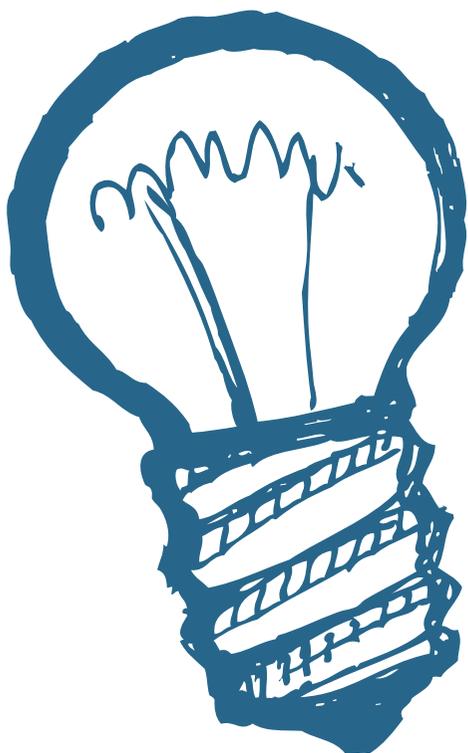
Impactos negativos

- **Menor calidad de la comunicación:** fallos de comunicación debido a fallos técnicos o pérdida de la contextualización, pérdida de la vivencialidad o humanidad, acentuación de la timidez, aislamiento, despersonalización del otro, etc.
- **Desigualdades** en el acceso, uso y aprovechamiento de las herramientas digitales que provocan que algunas personas queden excluidas de los espacios de participación
- El **cansancio** y la generación de **hábitos poco saludables**, a menudo provocados por la falta de movimiento o el uso excesivo de pantallas.
- El **exceso de información y de herramientas digitales**, que representan una excesiva **complejidad** y **dificultan la desconexión**, generando **desgaste emocional**.
- Sobreinformación en las redes sociales que genera **competitividad** y se traduce en una “carrera hacia delante” para hacer el contenido más vistoso y tener un mayor impacto en las publicaciones.
- **Falta de privacidad** por las condiciones de uso de las herramientas digitales que se usan.
- **Falta de autonomía**, ya que, aunque no haber de desplazarse implica una menor dependencia en transporte, el uso de TD implica **nuevas dependencias** hacia las **herramientas digitales** de sus familias, por lo que hace falta que estén disponibles. Asimismo, debido a la complejidad, también puede existir una mayor dependencia en relación con el **acompañamiento digital**.

ELEMENTOS PARA LA REFLEXIÓN EN LOS ESPACIOS DE PARTICIPACIÓN

- **¿Se están tomando en consideración los riesgos, pero también las oportunidades que ofrecen las Tecnologías Digitales desde una perspectiva crítica?** ¿Se ha reflexionado sobre el papel de las Tecnologías Digitales en el espacio de participación? ¿Existe una estrategia compartida en torno a los impactos de las Tecnologías Digitales?
- **¿Qué se está haciendo para potenciar los impactos positivos de las Tecnologías Digitales en la participación?** ¿Se están utilizando las herramientas digitales para mejorar la eficiencia y eficacia en la comunicación y organización? ¿Se están utilizando las redes sociales para difundir la información? ¿Se están aprovechando las oportunidades de gamificar la participación que ofrecen algunas herramientas digitales? ¿Y las oportunidades para participar anónimamente y fomentar la aparición de realidades menos visibles? ¿Se organiza la información de forma que se aproveche la trazabilidad que permiten las ? ¿Se permite una mayor flexibilidad en la participación de forma que se pueda llegar a un público más amplio? ¿Se están instaurando las condiciones necesarias para que los niños, niñas y adolescentes participen de forma autónoma y en igualdad de condiciones?
- **¿Qué se está haciendo para minimizar o reducir los impactos negativos?** ¿Se proporcionan espacios de interacción presenciales además de los virtuales para fomentar el vínculo y evitar el aislamiento? ¿Se está escogiendo estratégicamente qué espacios realizar de forma presencial y virtual dependiendo de los pros y contras de cada opción? ¿Se están llevando a cabo acciones para minimizar las desigualdades sociodigitales? ¿En las reuniones telemáticas se hacen pausas? ¿Se toman medidas para mejorar la privacidad de los datos? ¿Se ofrecen consejos para gestionar el exceso de información y poner límites a la conexión?





¿QUÉ HACER PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN DIGITAL?

- Los discursos sociales han tendido al alarmismo frente a los riesgos que el uso de herramientas digitales supone para la infancia y adolescencia. Sin embargo, los riesgos y las oportunidades son dos caras de una misma moneda. En este sentido, es importante comprender que, **en un mundo intrínsecamente digitalizado, no existe el riesgo cero**. De hecho, es probable que este sea necesario para que se pueda producir un aprendizaje y desarrollar un uso crítico de las TD.
- A su vez, es importante destacar que, a la hora de manejar los riesgos, **el foco debe ponerse en generar entornos seguros** que protejan de forma especial a los menores, y quizás no tanto en educarles, responsabilizándoles de las agresiones y peligros que puedan enfrentar.
- En todo caso, **las Tecnologías Digitales presentan más potencialidades para algunos usos que para otros**. Para la organización y comunicación, las potencialidades de inmediatez, eficacia, eficiencia y comunicación a distancia, entre otras, hacen que el uso de TD sea muy ventajoso. Sin embargo, cuando el objetivo es deliberar y decidir o mejorar la cohesión del grupo, es preferible la presencialidad, ya que las limitaciones de las TD en relación con la fluidez de la comunicación, “vivencialidad”, contacto físico y movimiento, no permiten desarrollar estas actividades de la forma más óptima.
- De la misma manera, es clave **cuidar el bienestar y las emociones** de las personas participantes, en el sentido de tomar en consideración el cansancio que pueden generar algunos entornos digitales y respetar los espacios de descanso o compensar las carencias o barreras que puedan existir en la comunicación a distancia o asíncrona.

DIMENSIÓN D

**PROSPECCIONES DE FUTURO: CAPACITACIÓN
DIGITAL, PARTICIPACIÓN E INCLUSIÓN
DIGITAL**

RESULTADOS

Imaginarios sobre el futuro formato de la participación

La percepción general es que las tecnologías cada vez tendrán un rol más relevante en nuestras vidas y, por lo tanto, también en las formas de participación. En esta línea, cabe destacar que la frontera entre lo digital y lo analógico es cada vez más difusa, especialmente entre las personas jóvenes, quienes se han socializado usando la tecnología en su cotidianidad. En consecuencia, no es sorprendente cuando observamos que, **en el imaginario de futuro de las personas participantes en el estudio, la participación seguirá avanzando hacia un modelo híbrido en el que la capa digital y la analógica estarán progresivamente interconectadas y se complementarán mutuamente.**

Por otra parte, algunos jóvenes y adolescentes imaginan que en el futuro habrá **“más personas participando, menos implicación”**. Es decir, que la nueva estructura de costes digital llevará a que más personas lleguen a implicarse de alguna forma, pero, debido a la flexibilidad que ofrece el medio, la **participación será más superficial**. Esta superficialidad nos puede sugerir que en realidad no estaríamos hablando de participación, sino de *clickactivismo*, de participación simbólica, o de decoración. Por lo tanto, en caso de que esta afirmación sea acertada, debe alertarnos, puesto que **la falta de implicación puede tener importantes repercusiones negativas sobre la capacidad de incidencia de la ciudadanía y, consecuentemente, la calidad democrática.**

Propuestas de intervención para la participación en equidad

En cuanto a las propuestas para fomentar la equidad digital en la participación, se destaca la importancia de **abordar las desigualdades sociodigitales**, especialmente en términos de acceso y uso. Se propone que el abordaje de estas cuestiones se realice principalmente desde el ámbito público, pero también el tercer sector y el ámbito privado, con el fin de **mejorar la capacitación y el acceso digital** de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes que participan, así como de los facilitadores, para que puedan brindar apoyo cuando sea necesario.

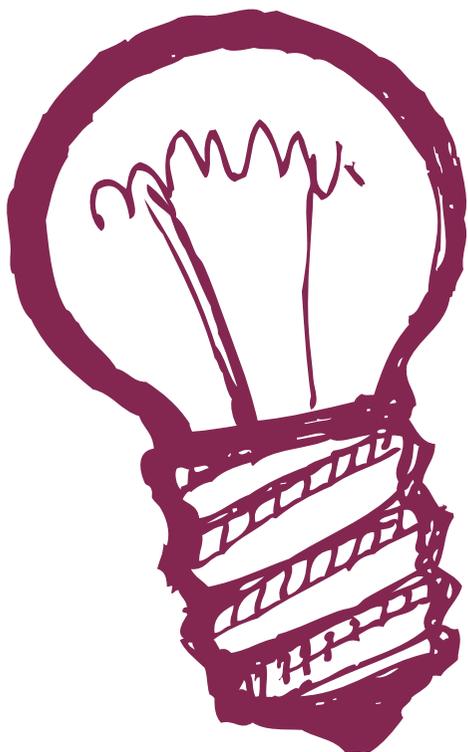
Por otra parte, las personas participantes argumentan que para generar propuestas de actuación que se adecúen al contexto y las necesidades reales de los individuos, se debe **potenciar la autogestión de los espacios** por parte de las personas jóvenes, quienes conocen su situación y la de sus pares. Es a partir de estas iniciativas *bottom-up* que se podrá generar conocimiento situado que contribuya a la superación de las brechas sociodigitales.

ELEMENTOS PARA LA REFLEXIÓN EN LOS ESPACIOS DE PARTICIPACIÓN

- **¿Se está pensando e imaginando en cómo evolucionará el espacio de participación tomando en cuenta la transformación digital de la sociedad?** ¿Hacia qué modelo o modelos de participación avanzamos y qué impactos supone sobre la calidad y posibilidades de la participación?
- **¿La introducción de las Tecnologías Digitales en la participación está causando desafección o desmotivación?** ¿Está decayendo la calidad de la participación y transformándose en formas más superficiales de participación (clickactivismo)?
- **¿Se están tomando medidas para guiar la transformación digital de la participación desde una perspectiva crítica?** ¿Qué recursos se están o se podrían movilizar? ¿De qué tipo?
- **¿Qué medidas se están tomando para superar las desigualdades sociodigitales a largo plazo?** ¿Qué fuentes de recursos o financiamiento se podrían usar para la mitigación de estas desigualdades?
- **¿Se está incluyendo la visión de la infancia, adolescencia y juventud en la construcción de estos espacios?** ¿Qué sinergias se pueden generar entre la transformación digital de la participación y un aumento del empoderamiento de las generaciones más jóvenes?



¿QUÉ HACER PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN DIGITAL?



- **Desplegar medidas para avanzar en la transformación digital desde una mirada crítica**, que tome en consideración tanto las oportunidades como las limitaciones y riesgos de las Tecnologías Digitales y que no deje a nadie atrás.
- Concretamente, **desplegar medidas para la superación de la brecha digital de acceso**, ya sea adaptando las herramientas necesarias al capital digital de las personas más vulnerables, o dotando de dispositivos a aquellas personas que no las tienen. Asimismo, también es importante tener en cuenta el espacio desde dónde se participa, pudiendo también proporcionar como recurso de acceso, un espacio para la conexión.
- También, **desplegar medidas para la superación de la brecha digital de uso**, aumentando la frecuencia de uso de las Tecnologías Digitales, y diversificando los usos que se realizan con las mismas.
- Igualmente, **desplegar medidas para la superación de la brecha digital de aprovechamiento**, fomentando las competencias digitales sustanciales o actitudinales, y acompañando los procesos de aprendizaje fomentando la autonomía de niños, niñas, adolescentes y jóvenes.

ENLACES



 Informe



 Noticia



 Seminario



FUNDACIÓ
FERRER i GUÀRDIA