FUNDACIÓ
FERRER i GUÀRDIA

PARTICIPATIC

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

FUNDACIÓ FERRER i GUÀRDIA

www.ferrerguardia.org

936 011 644

fundacio@ferrerguardia.org

@f_ferrerguardia

C. Avinyó 44, 1r · 08002 Barcelona

Diciembre 2022

Fundación Ferrer Guardia

Coordinación:
Hungria Panadero

Autoría:
Lara Fariñas
Sandra Gómez
Josep Mañé
Aida Mestres
Maria Padró-Solanet

Agradecimientos:
Esta investigación ha sido posible gracias a las personas de las entidades recogidas en el **Anexo 1** que han colaborado a lo largo del proceso de investigación.

Con el apoyo de:

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE DERECHOS SOCIALES Y AGENDA 2030
POR SOLIDARIDAD
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL

Ajuntament de Barcelona

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 5

Objetivos de la investigación 7

Metodología 8

1. CONTEXTUALIZACIÓN TEÓRICA 14

1.1 Brechas sociodigitales 14

1.2 Participación infantil, adolescente y juvenil en la era digital 54

2. RESULTADOS DEL ANÁLISIS DEL TRABAJO DE CAMPO 66

2.1 Dimensiones de la participación digital juvenil 66

2.2 Reflexiones finales del análisis de los resultados 86

3. PROPUESTA DE METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN 91

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 95

4.1 Recomendaciones para la inclusión digital desde la participación 97

BIBLIOGRAFÍA 100

ANEXOS 109

A1. Entidades participantes 110

A2. Guion de los grupos focales 112

A3. Ejemplos de relatoría de los grupos focales 121

A4. Datos sobre el seminario PARTICIPATIC 155

INTRODUCCIÓN

La investigación "*PARTICIPATIC: Estrategias de Capacitación Digital desde la Participación y la Inclusión Digital entre colectivos de Adolescentes y Jóvenes*", realizada en 2022, da continuidad a investigaciones realizadas por la Fundación Ferrer Guardia en relación con las tecnologías digitales (TD)[1]. En estos estudios se ha constatado la **preeminencia del hecho digital** en el contexto actual y la **necesidad imperativa de abordar las brechas o desigualdades sociodigitales** como forma de avanzar hacia una sociedad más justa e inclusiva. De la misma manera, se ha comprobado la importancia del acompañamiento en los procesos de capacitación digital, especialmente entre la infancia, adolescencia y juventud.

El contexto de esta investigación, por otra parte, es el de una **transformación digital acelerada por el fenómeno de la COVID-19**, que ha hecho proliferar medidas de teletrabajo, recursos educativos *online*, y potenciar los canales digitales de relación con la Administración, entre otras. Esta coyuntura ha puesto de manifiesto y en primer plano la envergadura de las **desigualdades digitales**, ya preexistentes en nuestro territorio, pero que se han visto magnificadas en una sociedad digitalizada con una rapidez sin precedentes.

En estas circunstancias, la **participación infantil, adolescente y juvenil** también se ha visto **afectada por la transformación digital**. Entendiendo la participación como un **derecho de la infancia**, consideramos fundamental poner la atención en analizar y comprender los procesos evolutivos que ésta presente para desarrollar las medidas necesarias para protegerla y fomentarla de forma equitativa. A su vez, partimos de la premisa que la participación es una **plataforma idónea para el empoderamiento y capacitación digitales**,

---

1 "Robotics" (Fundación Ferrer Guardia, 2020a)

"Brechas digitales y educación" (Fundación Ferrer Guardia, 2020b)

"La brecha digital en las personas atendidas por las entidades sociales" (Fundación Ferrer Guardia, 2020c; estudio realizado por encargo de la Taula del Tercer Sector Social de Catalunya)

"La brecha digital en los colectivos de personas mayores" (Fundación Ferrer Guardia, 2021a)

"Acompaña_TIC. Estrategias de Acompañamiento para Superar la Brecha Digital más allá del COVID" (Fundación Ferrer Guardia, 2021b)

"Drets Digitals d'Infants i Adolescents a Catalunya. Proyecto en el marco de la *Carta catalana per als drets i les responsabilitats digitals* (Fundación Ferrer Guardia, 2022a; estudio realizado por encargo de la Dirección General de Societat Digital. Generalitat de Catalunya)

"Encuesta Brecha Digital en España 2022" (Fundación Ferrer Guardia, 2022b).

por lo que potenciar los la adquisición de competencias digitales en estos contextos podría incidir en la disminución de las brechas.

De esta manera, en esta edición se toma como objeto de estudio la transformación digital de los espacios participativos infantiles, adolescentes y juveniles, partiendo de la hipótesis que estos son un ámbito potencialmente clave para la inclusión sociodigital. El estudio focaliza la atención en tres aspectos:

- Análisis de la transformación digital de los espacios de participación de la población infantil, adolescente y juvenil.
- Creación de una metodología de evaluación de la participación en relación con las tecnologías digitales (TD).
- Elaboración de recomendaciones para una introducción de las tecnologías digitales en los espacios de participación infantil, adolescente y juvenil que sea beneficiosa.

Para llevarlos a cabo se ha realizado una investigación con metodología cualitativa, que ha consistido en varias actuaciones. Se ha partido de un **análisis documental** de artículos y libros académicos, informes y bases de datos estadísticas como fundamento teórico. A continuación, se han realizado varios **grupos focales o de debate** con agentes vinculados a los espacios de participación infantil, adolescente y juvenil. También se ha realizado un seminario abierto en formato telemático en el que personas expertas han debatido sobre la transformación digital de los espacios participativos infantiles, adolescentes y juveniles. Para el análisis, se ha utilizado una metodología cualitativa en base a la construcción de dimensiones e indicadores. A partir de los resultados de este análisis se ha generado una **propuesta de metodología de evaluación** de los espacios participativos que pretende asistir en determinar si los espacios de participación incluyen las TD de forma que contribuyan a disminuir las brechas sociodigitales. Finalmente, tomando en cuenta el conocimiento generado, se ha concluido la investigación con la elaboración de **recomendaciones** para la incidencia sobre las brechas sociodigitales desde los espacios de participación.

Siguiendo esta estructura, el documento se distribuye en cuatro grandes bloques. En el primer bloque, se expone la contextualización teórica alrededor de las brechas sociodigitales y la participación infantil, juvenil y adolescente en relación con las TD. En el segundo bloque, se presentan los resultados y análisis del trabajo de campo realizado a partir de grupos focales y la realización de un seminario. En el tercer bloque, se expone la propuesta de metodología de evaluación para valorar la correcta introducción de las TD en los espacios participativos. En el cuarto y último bloque, se recogen las conclusiones de la investigación y las recomendaciones de actuación en materia de transformación digital en el ámbito de la participación infantil, adolescente y juvenil.

Objetivos de la investigación

El objetivo general de esta investigación es **conocer y analizar la forma en la que las herramientas digitales se han introducido en las diferentes tipologías de espacios de participación infantil, adolescente y juvenil del territorio español**. La finalidad última es determinar si en estos espacios se está llevando a cabo una **capacitación digital** de las personas participantes y, en este caso, si a partir de esta se está contribuyendo a la **superación de las desigualdades sociodigitales**. En este sentido, se propone una metodología de evaluación que permite reflexionar sobre la adecuación del uso de las herramientas digitales en el contexto participativo para aumentar la inclusión sociodigital. Además, se plantea cuál es el horizonte de la participación infantil, adolescente y juvenil en relación a las tecnologías digitales (TD). Es decir, qué tendencias se están generando y qué recomendaciones aportamos para un buen uso de las TD con el objetivo que estas sean herramientas facilitadoras de la participación y se reduzcan los riesgos y desigualdades asociados a un mal uso de las mismas.

Estos objetivos se han traducido en las siguientes **preguntas de investigación**:

- Observar cómo se incorporan las **herramientas digitales en la participación juvenil.**
    - ¿Qué espacios o proyectos de participación han acontecido en entornos digitales?
    - ¿**Qué** herramientas digitales se utilizan? ¿**Cómo**? ¿**Para qué**? ¿**Quién**?
    - ¿Qué **retos** y **oportunidades** han aparecido?
- Analizar si en los espacios de participación se producen procesos de **capacitación digital**.
    - ¿Cuáles han sido los **aprendizajes**? ¿Qué **competencias** se han desarrollado y cuáles no?
    - ¿Se parte de una **mirada crítica**?
    - ¿Se produce **acompañamiento**?
    - ¿Contribuye a la **disminución de las brechas sociodigitales**?
- Observar cómo se plantea el **futuro de la participación juvenil** y **plantear propuestas de evaluación.**
    - ¿Avanzamos hacia un **modelo híbrido**? ¿Qué formato tomará?
    - ¿Cuáles son las **recomendaciones** para el planteamiento de futuros espacios participativos?

- ¿De qué forma se puede **evaluar** el éxito de los espacios de participación para usar las TD de forma ventajosa?

Metodología

Para dar respuesta a las preguntas de investigación, PARTICIPATIC se ha basado en una metodología principalmente cualitativa a partir de la cual se ha realizado un análisis de la transformación digital de los espacios participativos infantiles, adolescentes y juveniles a nivel estatal. Las fuentes de información tratadas han sido de tres tipos: análisis documental, grupos de debate con agentes de todo el territorio estatal implicados en espacios de participación, y un seminario con personas expertas. Este material se ha analizado a partir de dimensiones e indicadores para, posteriormente, generar una metodología de evaluación y generar propuestas y recomendaciones. A continuación, se detalla la metodología para cada uno de los puntos.

Fuentes de información

Análisis documental

El análisis documental ha permitido generar un marco teórico sobre el que asentar la investigación. Se ha nutrido a partir de la recopilación y análisis de un corpus documental que incluye artículos y libros académicos, informes, y datos estadísticos. La recopilación de esta información se ha realizado principalmente a través de la red, usando buscadores académicos. Los dos grandes ámbitos de investigación han sido las brechas sociodigitales, por una parte, y la participación infantil y juvenil en relación con la transformación digital por otra. Los resultados de esta revisión de la literatura se encuentran en el apartado **1. Contextualización teórica**.

Grupos focales

La segunda fase del trabajo de campo se ha centrado en la realización de grupos focales o de debate con personas vinculadas a proyectos y experiencias de participación infantil, adolescente y/o juvenil. A través de esta metodología se ha buscado hacer partícipes de la investigación a las personas protagonistas del fenómeno, así como recoger en profundidad las vivencias, percepciones y debates de las mismas.

La selección de personas participantes ha constado de dos fases. En primer lugar, se ha llevado a cabo una prospección de experiencias de participación infantil, adolescente y juvenil del territorio estatal a través de la red. Dentro de la exploración se han incluido tanto experiencias de participación política y ciudadana institucionales (es decir, lideradas por la

administración), como sociales formales (dentro del contexto de entidades, asociaciones o colectivos organizados y registrados) y sociales informales (participación espontánea o no formalizada, por ejemplo, en el contexto de movimientos sociales o reivindicaciones, o activismo de forma individualizada por redes sociales).

En segundo lugar, a partir de la prospección de experiencias, en el diseño muestral se han incluido personas vinculadas a espacios de participación política y ciudadana institucionales y sociales formales, descartando la participación social informal debido a su heterogeneidad y dificultad para recoger una imagen representativa del fenómeno. Se ha contactado directamente a más de 50 experiencias, entre las cuales 18 plataformas o federaciones de entidades que han colaborado en la investigación. Entre las instituciones y entidades contactadas se ha velado por la representación de la diversidad y complejidad de las experiencias exploradas. Como aspectos de pluralidad, se tuvieron en cuenta:

- **Diversidad territorial**: presencia de personas participantes de diferentes puntos del estado con tal de recoger las posibles diferencias territoriales.
- **Diversidad de edades**: presencia de personas participantes de diferentes edades (en los diversos colectivos: niños/as, adolescentes i personas jóvenes)
- **Diversidad de género**: presencia equilibrada de niñas y mujeres en relación con los niños y hombres, con el objetivo de recoger lar posibles divergencias en cuanto a experiencias y perspectivas.
- **Diversidad de perfiles de vinculación a la actividad participativa**: presencia de personas participantes con distintos roles en el espacio participativo, desde profesionales coordinadores y dinamizadores a participantes sin puestos de responsabilidad.
- **Diversidad de usos de lo digital**: presencia de personas participantes de espacios participativos donde el elemento digital es principal en su actividad, así como de espacios participativos donde el elemento digital queda en posición complementaria.

De acuerdo con estos criterios se realizado un muestreo por tipologías cualitativas. Se ha creado una tabla que recoge las diferentes intersecciones entre perfil o rol de la persona informante en su espacio de participación y el perfil del espacio participativo en relación al hecho digital. Así, se han concertado varios grupos de debate en los que se han incluido 5 perfiles:

	Perfil espacio participativo	
Perfil/rol persona participante	**Digital como elemento principal**	**Digital como elemento complementario**
Infancia y adolescencia (10- 18 años)	✓	✓

Juventud (18-30 años)		✓
Profesionales/responsables	✓	✓

La composición de los grupos se ha basado en esta categorización, de forma que no se han mezclado diferentes perfiles de personas participantes, especialmente teniendo en cuenta las diferencias de edad y las posibles dinámicas de jerarquización que podrían haber aparecido durante el desarrollo de los grupos. De la misma manera, el guion y dinámicas planteadas se han adaptado al perfil de las personas participantes, especialmente en relación a su edad. Consecuentemente, el formato de grupo se ha dividido en dos tipologías:

- **Dinámica adultos** (juventud y profesionales): grupos planteados con personas representantes de distintas entidades y experiencias con el objetivo de conseguir una mayor heterogeneidad y diversidad de opiniones, de manera que sea posible recoger puntos de conflicto y acuerdo entre la pluralidad de experiencias.
- **Dinámicas menores** (infancia y adolescencia): grupos planteados con personas representantes de una sola entidad y donde las personas participantes se conocieran de forma previa para aumentar el nivel de comodidad y facilitar la participación. La homogeneidad del grupo también permitió llegar a un nivel más profundo de análisis.

El guion de los grupos ha sido semiestructurado (ver **Anexo A2**), con grandes bloques de preguntas y dinámicas sugeridas, pero adaptadas según el desarrollo de la sesión. En cuanto al formato, los grupos se han realizado telemáticamente a través de videollamada para facilitar la participación de personas alejadas territorialmente. Para las dinámicas propuestas se han usado como apoyo las plataformas Mentimeter y Miro. La duración ha sido de aproximadamente de 2h por grupo, y en cada uno han participado entre 4 y 13 personas informantes.

Seminario con personas expertas

La tercera etapa del trabajo de campo consistió en la celebración de un seminario con personas expertas (ver **Anexo A4** para la información ampliada). Este se retransmitió en directo a través de **YouTube** e incluyó dos partes:

- La exposición de un avance de los resultados de la investigación PARTICIPATIC, fruto del análisis de los grupos de debate.
- La realización de una mesa de diálogo y debate con personas expertas. En este espacio se procuró que se diera una diversidad en relación al perfil de las personas expertas: perfil académico, de investigación-intervención, y de intervención directa desde diferentes contextos. Concretamente se contó con la participación de las siguientes personas: 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 (Cibercorresponsales - proyecto de Plataforma de Infancia)

A través de esta actividad, fue posible realizar un análisis en profundidad de las actuales formas de participación infantil adolescente y juvenil en relación con el hecho digital, encontrando puntos en común y de desacuerdo entre personas expertas con diferentes trayectorias y perspectivas.

Análisis del trabajo de campo

Los datos recogidos durante la realización de las actividades mencionadas se han tratado de forma cualitativa, con una metodología de análisis temático a partir de la creación de un sistema de dimensiones e indicadores descriptivos. Es decir, se ha generado un sistema de dimensiones e indicadores que han permitido localizar, compilar y examinar la información relacionada con temáticas emergidas durante los grupos de discusión y el seminario. Esta sistematización ha permitido, posteriormente, desvelar patrones y relaciones entre los relatos y experiencias de las personas participantes.

La clasificación de dimensiones e indicadores se ha generado de forma deductiva a partir de una conjunción de las áreas planteadas en las preguntas de investigación y del análisis documental. En este sentido fue relevante el Marco de Referencia Europeo de Competencias Digitales (DigComp 2.2) (Centro de Investigaciones Comunes de la Comisión Europea, 2022), en el que se basó la dimensión “Capacitación digital en el espacio de participación”. Sin embargo, esta estructura también evolucionó y se transformó a partir del análisis de los grupos focales y el seminario. Además de los aspectos relacionados con las preguntas de investigación, se ha tenido también en cuenta la perspectiva de género de forma transversal.

Los resultados de este análisis se encuentran en el apartado **2. Resultados del Análisis del Trabajo de Campo**.

Propuesta 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 evaluación que permite valorar la utilización de herramientas digitales para la inclusión sociodigital en las experiencias de participación infantil y juvenil. Esta metodología comprende tres dimensiones y 14 indicadores a partir de los cuales determinar si los espacios de participación siguen criterios de inclusión a partir de la incidencia en la superación de las brechas sociodigitales. La propuesta se encuentra en el apartado **3. Propuesta de metodología de evaluación** de este informe.

A continuación, y como conclusiones del informe, se han planteado una serie de recomendaciones para los espacios de participación con el objetivo que estos incorporen la mirada de la inclusión sociodigital en su desarrollo.

1. CONTEXTUALIZACIÓN TEÓRICA

1.1 Brechas sociodigitales

La **expansión de las tecnologías digitales**, a partir de ahora TD, en todos los ámbitos y niveles de nuestra sociedad ha provocado que nos encontremos inmersos en una sociedad altamente cambiante, en la que éstas se han convertido en un **elemento indispensable en nuestras vidas**. Este cambio que se ha producido a gran velocidad y que constituye un proceso imparable, coloca Internet como una auténtica revolución para los ciudadanos y ciudadanas de hoy en día.

Esta acelerada incorporación de las nuevas tecnologías a las distintas esferas de la vida cotidiana ha supuesto también una transformación social. La sociedad de la información se caracteriza por haber cambiado nuestra forma de pensar, de vivir y de relacionarnos con todo aquello que nos rodea. Es global, nos afecta a todos y todas de forma directa e indirecta, y sin lugar a dudas, ya no hay vuelta atrás. Nada volverá a ser igual después de esta **cuarta revolución** industrial, revolución informática o tecnológica, o revolución digital. Necesidades básicas como podrían ser la comunicación, la educación, la integración laboral, el acceso a servicios, etc. se ven limitados sin esta esfera de inclusión que se da en el plano digital y que constituye una nueva esfera, por lo tanto, en la exclusión social.

Sin embargo, como cualquier otro avance tecnológico, presenta sus **inconvenientes**: el riesgo de exclusión, el peligro de diferenciar a aquellas personas que pueden acceder de forma cómoda, rápida y segura a éste nuevo paradigma social, de aquellos sectores de la población que no pueden y que, por tanto, quedan fuera de esta innovación, de esta nueva forma de acceso a los recursos. Tal y como apunta Olearte, pese a las innegables oportunidades que representan las TD, incluso en relación a la mejora de vida generalizadas, éstas por si solas no constituyen la solución a las grandes fracturas sociales, sino que, más bien al contrario, pueden incidir en el agravamiento de las brechas sociales preexistentes (Olearte, 2017)

En éste mismo sentido, el Banco Mundial apunta que la economía digital no está reduciendo la desigualdad y que, incluso, podría estar incrementándola. El impacto de las TD no está mostrando el retorno colectivo esperado y las medidas para corregir esta situación pasan necesariamente por gobiernos y ciudadanía que prioricen el impacto social (Esteve, 2016).

Nos encontramos ante el hecho de que **las TD pueden estar amplificando las desigualdades** que se estructuran en base a la renta, al género, o al nivel de estudios, entre otras variables, y que esto tendría un enorme impacto en la economía, pero también en la concepción de la ciudadanía y de la participación social.

En este sentido, Domínguez destaca que “las oportunidades que las personas encuentran en el entorno *online* en función de la posición que ocupan en la estructura social pueden retroalimentar la discriminación, agravando la situación de desigualdad que enfrentan algunas personas. En definitiva, los grupos poblacionales que enfrentan desventajas en el

alcance de la inclusión social encontraran asimismo desventajas en la inclusión digital. Y las barreras que encuentran en el entorno digital aumentaran la exclusión del mundo social, pudiendo quedar desconectados/as no sólo de la red, sino también de la sociedad" (Varela, 2015).

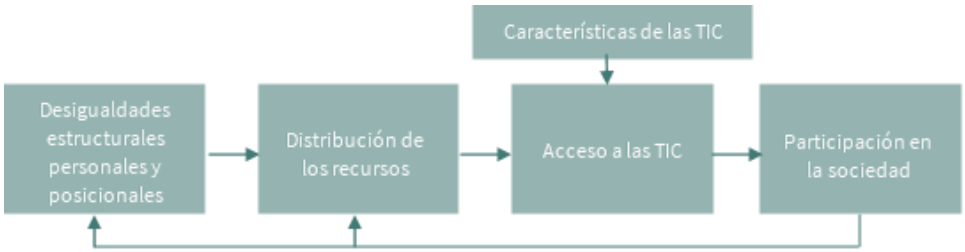
Se trata de lo que se ha venido a conocer como brecha digital, que algunos autores/as han definido como la versión moderna del analfabetismo a la que se debería otorgar una atención similar a la que supusieron las medidas alfabetizadoras[5]. Estas desigualdades en el ámbito digital se han ido conceptualizando de distintas maneras a medida que avanzaba la incorporación de las nuevas tecnologías en la sociedad y, por tanto, han ido evolucionando las brechas digitales. Por eso encontramos una amplia diversidad de definiciones del concepto "brecha digital", en tanto que se centran en diferentes aspectos de esta esfera de desigualdad.

El concepto es una traducción del original "*Digital Divide*", el origen del cual se remonta a los años 80 durante la administración del presidente Clinton en los EEUU con la conceptualización del *"information haves and haves not"*. Esta definición dicotómica de la Brecha digital se plasma de forma más intensa en el 1999, momento en el que la *National Telecommunications and Information Administration* publica un informe titulado "Falling through the Net: Defining the Digital Divide" (NTIA, 1999, p.14) en el que se define la Brecha digital como "la separación entre aquellos que tienen acceso a les nuevas tecnologías y aquellos que no".

A partir de aquí, la evolución del concepto de brecha digital ha derivado en la clasificación en distintos niveles que ya se intuían en las reflexiones de Selwyn cuando exponía el corolario de acceso, haciendo referencia a la existencia de distintos matices a partir de los cuales se genera el proceso de acceso a las TD. Se introduce, por tanto, la idea que la brecha digital no se limita al acceso físico, sino que la forma en que las personas usan las TD abre nuevas esferas de análisis. En este sentido, Selwyn expone que "el acceso a la tecnología es inútil sin las habilidades, los conocimientos y el apoyo para utilizarla de forma eficaz" (Selwyn, 2004, p.348).

En ésta misma línea, van Dijk expone la necesidad de revisar la vinculación entre los conceptos de brecha digital y acceso, teniendo en cuenta que se limita la realidad si éste se entiende sólo desde el punto de vista físico (recursos). De este modo, propone una concepción amplia del concepto de acceso que implicaría el conjunto del **proceso de apropiación de una determinada tecnología**. A través de lo que llama la "teoría de los recursos y la apropiación", el autor expone las diferentes esferas de la brecha digital tras esta concepción amplia del concepto de acceso.

Ilustración 1. Representación del modelo causal de la teoría de los recursos y la apropiación de van Dijk



Fuente: Adaptación propia a partir de van Dijk, J. A. G. M. (2005) The deepening divide: Inequality in the information society. Londres: Sage. Pág. 15

Tal y como podemos observar en la ilustración anterior, este modelo causal expone que (van Dijk, 2017, p.3):

1. Las desigualdades presentes en la estructura social provocan una distribución desigual de los recursos.
2. Una distribución desigual de los recursos provoca un acceso desigual a las tecnologías digitales.
3. El acceso desigual a las tecnologías digitales también depende de las características de estas tecnologías.
4. El acceso desigual a las tecnologías digitales comporta una participación desigual en la sociedad.
5. La participación desigual en la sociedad refuerza las desigualdades estructurales y las distribuciones desiguales de los recursos.

En este sentido, el concepto de acceso de van Dijk permitiría definir la brecha digital tomando en consideración las siguientes esferas (van Dijk, 2017):

Física (*Physical access*): definida por el enfoque a la disponibilidad de recursos y a la posición en la estructura social.

De habilidades (*Skills access*): adquisición de habilidades para el uso de las TD, vinculado a procesos educativos formales, no formales e informales.

De uso (*Usage access*): hace referencia al conjunto de imaginarios sobre las TD que operan en la posibilidad de usos o no uso, así como a la diversidad de usos.

Éstas distinciones que se van generando en la literatura y los análisis sobre la brecha digital, conducen a que actualmente ya no hablemos de brecha digital refiriéndonos únicamente al

accedo físico a los recursos digitales, sino que hablemos de **brecha de acceso, brecha de uso y brecha de calidad de uso** (a ésta última brecha también se la conoce como brecha de aprovechamiento o de apropiación) como tres aspectos relacionados, pero que han de ser analizados en profundidad de forma independiente.

1.1.1 La 1ª brecha – acceso

Las investigaciones en torno a la brecha digital se inician alrededor del año 2000 y se concentran en el concepto de acceso desde un punto de vista limitado al **acceso físico**, es decir, al acceso a los recursos necesarios como serían los **equipos o dispositivos** (*hardware*), los **programas** (*software*) **y la conexión a la red**. Se trata, pues, de una dimensión de desigualdad que se encuentra fuertemente **marcada por la situación económica** de las personas como elemento determinante en el acceso a las TD.

Según la Fundación Mobile World Capital, la brecha de acceso hace referencia a la posibilidad o no de acceder a la tecnología, de forma que según esta concepción "la brecha digital puede definirse como el espacio que separa un mundo tecnologizado y un mundo que está en vías de serlo" (Arriazu, 2015).

Se focaliza hacia la infraestructura, hacia la posibilidad o no de disponer de los recursos necesarios (ordenadores, cableado, periféricos, etc.) para poder acceder a la información, establecer una mayor comunicación, etc. (Mobile World Capital Barcelona, 2016)

Pese a que el acceso a las TD ha tendido a generalizarse en los últimos años, aún resulta necesario analizar esta primera esfera de brecha digital. En este sentido, hay que tener en cuenta que, en el análisis de la brecha de acceso, no sólo se debe tomar en consideración el binomio 'Sí tiene acceso / no tiene acceso', sino que, como veremos a continuación, se observa la incidencia de distintas variables que condicionan las condiciones y posibilidades de acceso.

Acceso

El análisis del indicador de acceso es uno de los más extendidos tanto en la literatura sobre el fenómeno de la brecha digital, como en una amplia diversidad de estudios a nivel internacional que buscan cuantificar el fenómeno y poder realizar comparativas.

Tal y como se ha expuesto, el acceso a los recursos TD, es decir a los dispositivos tecnológicos y a la red de Internet, ha tendido a generalizarse en las últimas décadas. Sin embargo, esto no implica que no se estén produciendo desigualdades en este sentido, sino más bien que se trata de un fenómeno cuyo alcance cada vez es más amplio.

En este sentido, la propuesta metodológica planteada por la Ferrer Guardia, considera la necesidad de tomar en consideración, por una parte, el acceso a dispositivos y los impactos de las limitaciones en este acceso y, por otra parte, el acceso a la red.

En lo que se refiere al **acceso a los dispositivos**, en primer lugar, cabe destacar la incidencia que presenta el tipo de dispositivo al que se puede acceder y, por tanto, la variedad disponible. Por una parte, una mayor diversidad de dispositivos disponibles en el hogar y/o al alcance de las personas no sólo posibilita unas mayores posibilidades de acceso, sino que, a su vez, también impactaría sobre las posibilidades de desarrollar aprendizajes diversos, de adquirir distintas competencias digitales y habilidades en los usos tecnológicos.

En este sentido, resulta especialmente interesante destacar las diferencias que se producen en relación al uso del ordenador en comparación con el teléfono móvil (*Smartphone)*. El ordenador, no sólo requiere de un conocimiento especializado, sino que permite realizar actividades específicas i con un nivel de precisión y calidad que no se puede alcanzar con otros dispositivos.

Desde un punto de vista general, observamos que la disponibilidad de un dispositivo y el otro son bastante diferentes en los hogares españoles. A través del siguiente gráfico, podemos observar que, tanto en el caso del ordenador como en el caso del teléfono móvil, la presencia de estos dispositivos es cada vez más elevada en el conjunto de hogares del territorio. Sin embargo, podemos observar como la disponibilidad del teléfono móvil es mucho más generalizada. En el 2022 en un 99,5% de los hogares españoles hay al menos un teléfono móvil.

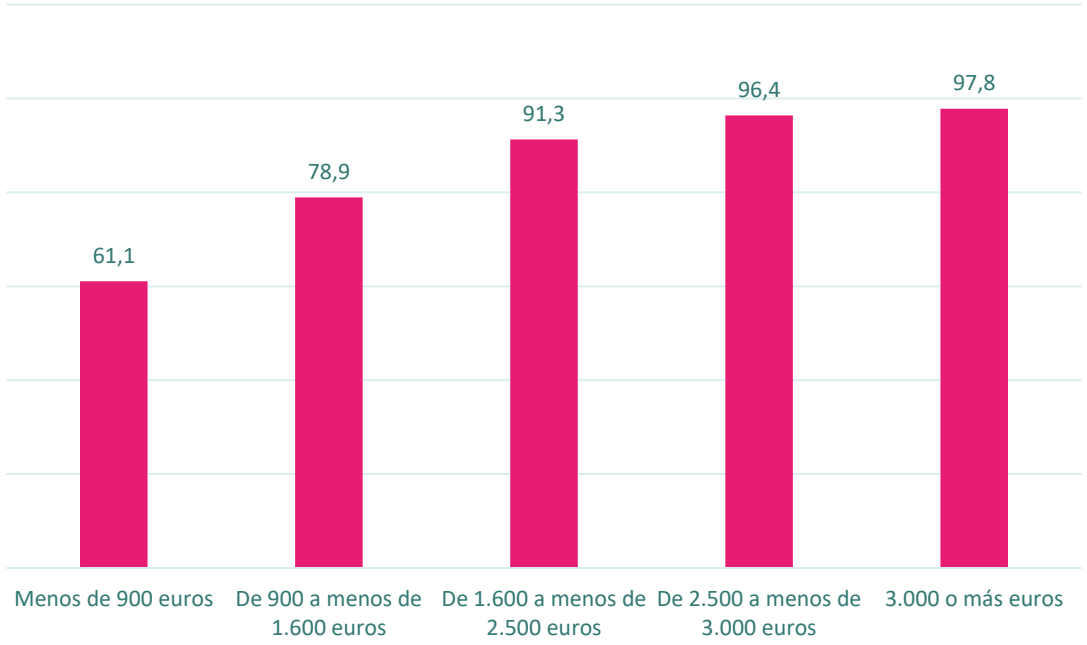
En cambio, en el caso del ordenador, aunque también es un dispositivo cuya presencia en los hogares ha tendido a aumentar, en 2022 aún hay casi un 17% de hogares españoles, lo que supone alrededor de 3.215.740 hogares, en los que no hay ningún tipo de ordenador.

Gráfico 2. Evolución de los hogares con ordenador y teléfono móvil, España 2006-2022 (%)

Fuente: Elaboración propia a partir de datos del INE – Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de la información y comunicación en los hogares

Además, resulta necesario destacar que también se producen **desigualdades** en este sentido **en relación a la tipología de los hogares.** Así, por ejemplo, mientras que en el 5,9% de los hogares en los que viven parejas con hijos/as no hay disponibilidad de ordenadores (113 hogares), en el caso de los hogares monoparentales este porcentaje se eleva hasta el 14,4% (894 hogares), lo que quiere decir que actualmente hay casi 1 millón de hogares en España en los que conviven progenitores con sus hijos/as en los que no hay acceso a un ordenador. Y, si nos fijamos en el nivel de ingresos de los hogares, podemos observar que un 38,9% de los hogares con ingresos mensuales netos inferiores a los 900€ no dispone de algún tipo de ordenador en el hogar, mientras que en el caso de los hogares con ingresos entre los 1.600 i 2.500€ este porcentaje se reduce al 8,7%, y al 2,2% en aquellos hogares con ingresos superiores a los 2.500€.

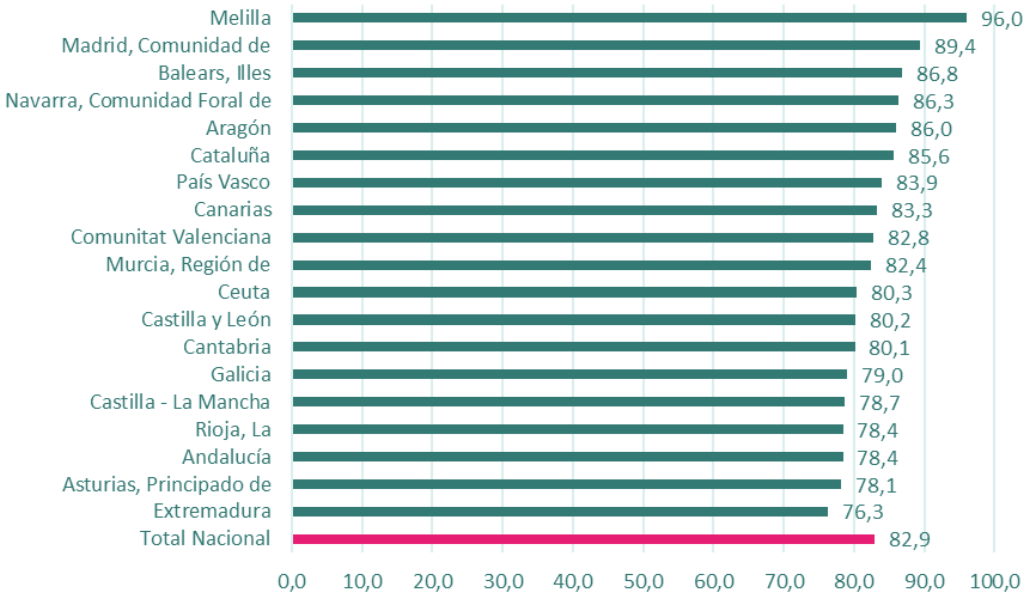
Gráfico 3. Hogares con algún tipo de ordenador según ingresos mensuales netos. España, 2022 (%)



Fuente: Elaboración propia a partir de datos del INE – Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de la información y comunicación en los hogares

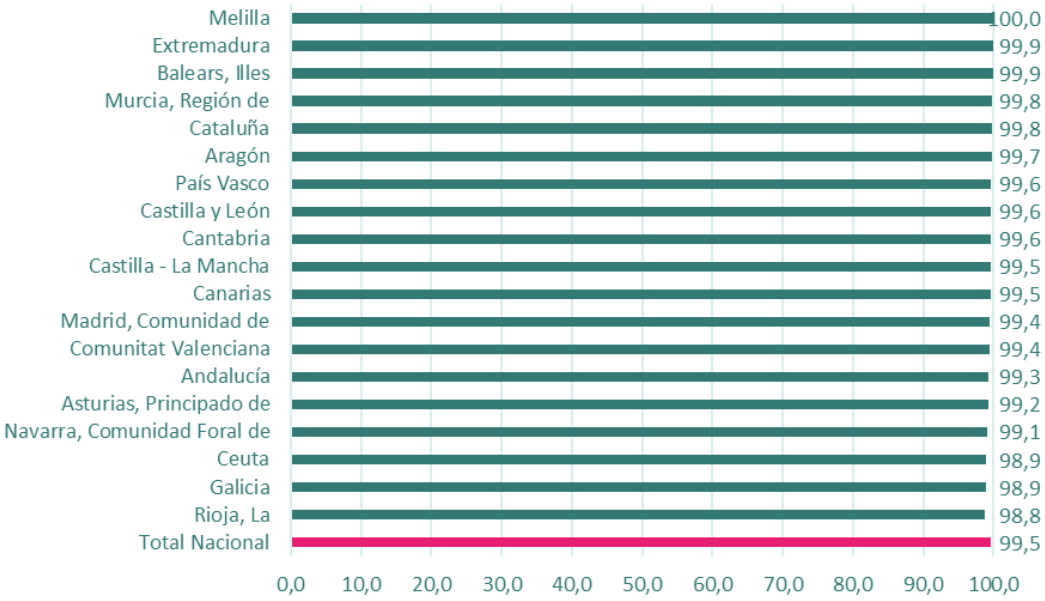
También resulta interesante apuntar, en esta misma línea, las **desigualdades** que se producen **entre territorios en el acceso a las TD según el dispositivo**. Así, en los siguientes gráficos podemos observar que mientras se observan diferencias entre las comunidades autónomas (en adelante CCAA) en lo que se refiere a la disponibilidad de algún tipo de ordenador en los hogares, prácticamente no se observan diferencias en relación a la disponibilidad de teléfonos móviles.

Gráfico 4. **Hogares con algún tipo de ordenador. Comparativa según CCAA y total estatal, España 2022 (%)**



Fuente: Elaboración propia a partir de datos del INE – Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de la información y comunicación en los hogares

Gráfico 5. **Hogares con teléfono móvil. Comparativa según CCAA y total estatal, España 2022 (%)**

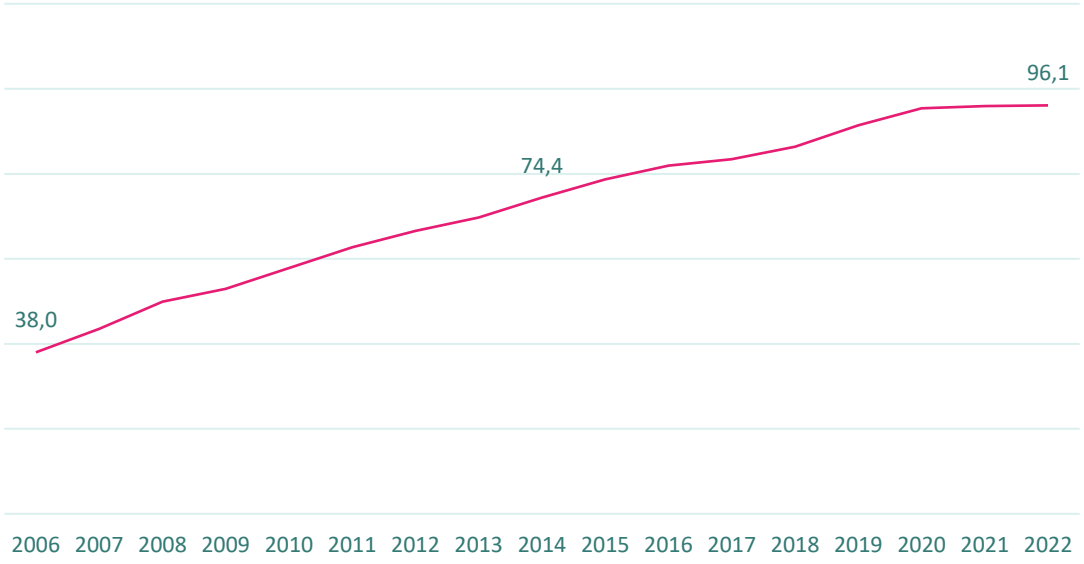


Fuente: Elaboración propia a partir de datos del INE – Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de la información y comunicación en los hogares

En segundo lugar, también se observa la relevancia del estado de los dispositivos a los que se puede acceder, es decir, la calidad del material tecnológico o el mantenimiento de la tecnología resultan elementos determinantes. En este sentido, podemos establecer que **se producen desigualdades no únicamente en relación al tipo de dispositivo o a la variedad de dispositivos a los que se puede acceder, sino también en relación a la calidad de este material tecnológico**. Es decir, no se trata sólo de poder acceder a los dispositivos TD necesarios, sino también de las condiciones en las que se encuentren estos dispositivos (si funcionan correctamente, si están desfasados, etc.) ya que esto condicionará los usos digitales que las personas puedan desarrollar.

En tercer lugar, en cuanto al acceso a Conexión fija de banda ancha, podemos observar que éste también ha tendido a generalizarse en los hogares españoles en los últimos años, pasando de un 38% de los hogares que disponían de acceso a Internet el 2006 en el conjunto del Estado, a un 96,1% el año 2022.

Gráfico 6. **Evolución del número de viviendas que disponen de Conexión fija de banda ancha, España 2006-2022 (%)**

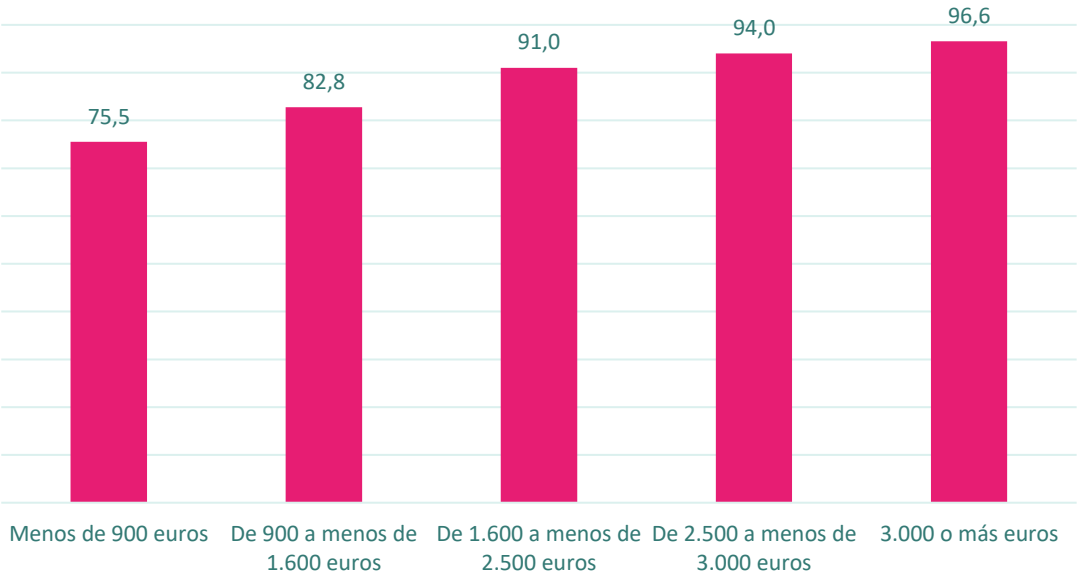


Fuente: Elaboración propia a partir de datos del INE – Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de la información y comunicación en los hogares

Además, si nos fijamos en la tipología de los hogares, podemos captar algunas desigualdades importantes en el acceso a la red en los hogares. Por una parte, observamos que mientras que en los hogares en los que conviven una pareja con hijos/as el acceso a Internet se da en un 94,1% de los hogares, en el caso de las familias monoparentales este porcentaje se reduce en más de 5 puntos porcentuales, hasta el 89%.

Por otra parte, también se capta la incidencia del nivel de ingresos del hogar, en tanto que, tal y como podemos observar en el siguiente gráfico, entre los hogares cuyos ingresos mensuales netos se encuentran en torno a los 900 y los 1.600€, los que pueden acceder a conexión fija de banda ancha representan el 82,8%, mientras que los hogares que superan los 3.000€ y que pueden acceder a Internet representan más del 96,6%.

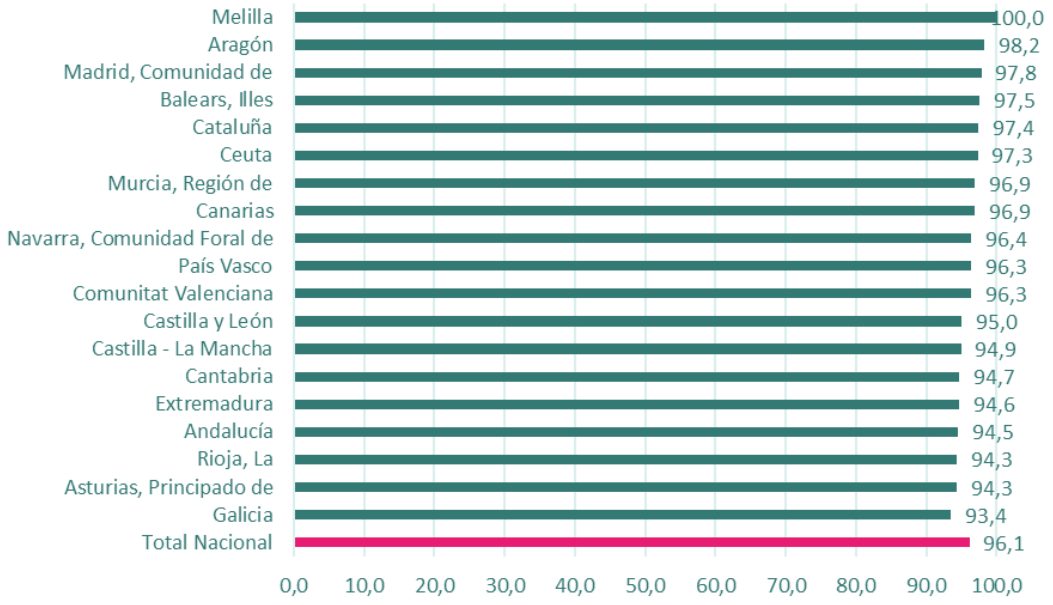
Gráfico 7. Hogares con acceso a conexión fija de banda ancha según ingresos mensuales netos, España 2022 (%)



Fuente: Elaboración propia a partir de datos del INE – Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de la información y comunicación en los hogares

También se pueden observar algunas pequeñas diferencias en el acceso a Internet en los hogares en función de las CCAA. Así, tal y como muestra el siguiente gráfico, mientras que Aragón, Madrid, Baleares o Cataluña se sitúan en o por encima del 97% de hogares con acceso a Internet; Galicia se encuentra por debajo del 94%.

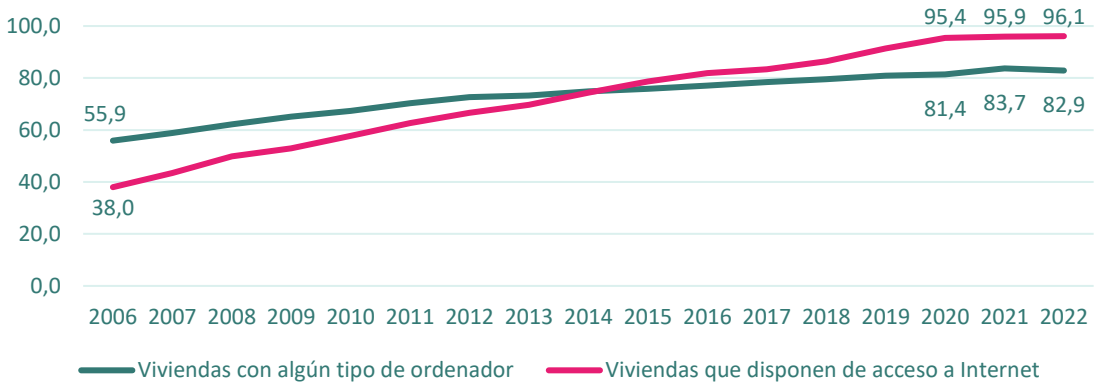
Gráfico 8. Viviendas con acceso a Internet según CCAA, España 2022 (%)



Fuente: Elaboración propia a partir de datos del INE – Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de la información y comunicación en los hogares

En este sentido, el incremento de población con conexión a Internet se ha acelerado, de forma que en 2015 ya sobrepasaba la disponibilidad de ordenador. Sin embargo, encontramos un estancamiento o disminución del ratio de crecimiento a partir de 2020. De hecho, el número de hogares con algún tipo de ordenador ha disminuido ligeramente desde 2021.

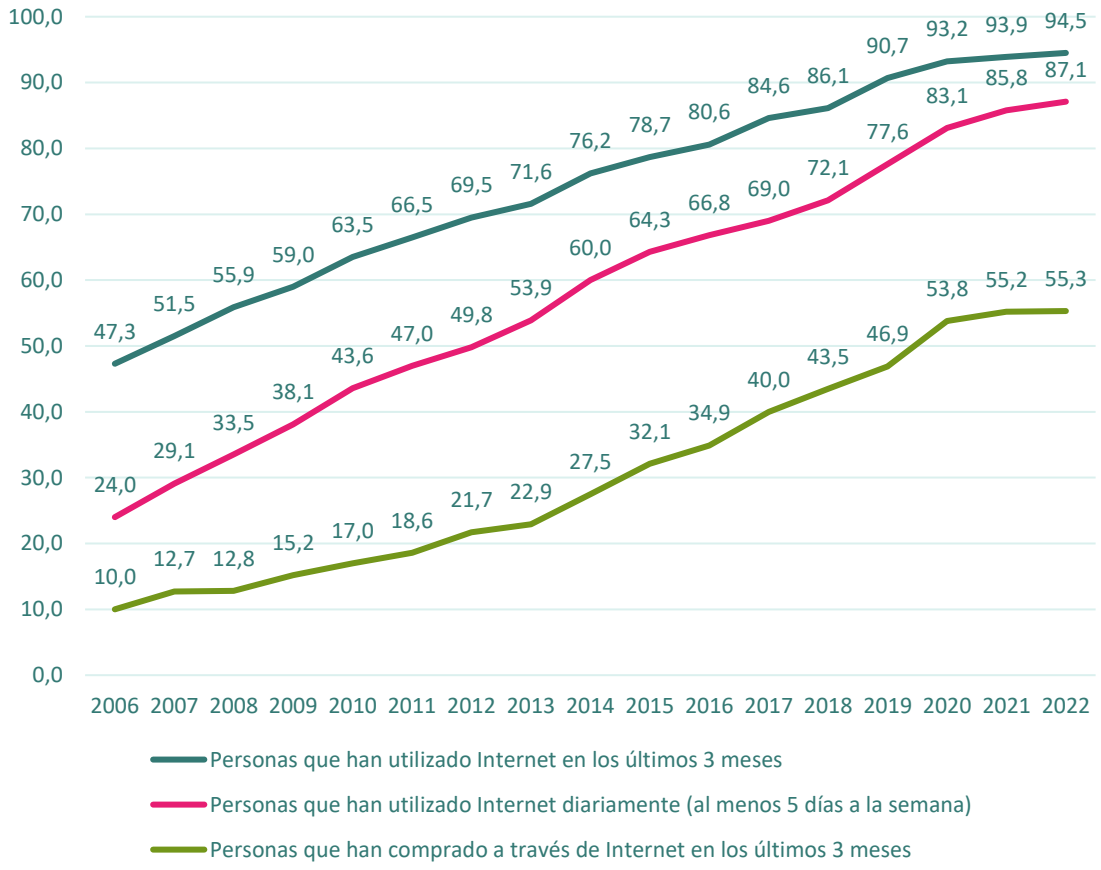
Gráfico 9. Comparativa de la disponibilidad de ordenador y de acceso a Internet en los hogares españoles, 2006-2022 (%)



Fuente: Elaboración propia a partir de datos del INE – Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de la información y comunicación en los hogares

Por otra parte, si tomamos como referencia a las personas de entre 16 y 74 años en vez de los hogares principales, los siguientes gráficos nos muestran una tendencia al alza en el número de personas que han accedido a Internet en los últimos 3 meses. Además, resulta interesante comentar que los incrementos más destacables se producen en el número de personas que usan Internet diariamente (al menos 5 días a la semana), pasando de representar un 24% de las personas de 16 a 74 años en 2006 a representar un 87,1% en 2022. Asimismo, se ha producido un aumento notable, aunque menos destacado, en relación al número de personas que han comprado por Internet en los últimos 3 meses (de un 10% en 2006 a un 55,3% en 2022). La compra por Internet, sin embargo, implica un nivel de conocimiento y confianza más elevado, por lo que estaríamos haciendo referencia a un elemento influido por el segundo y tercer nivel de brecha digital. En todo caso, podemos observar ambién una influencia clara de la pandemia, que ha acelerado el ritmo de digitalización

Gráfico 10. Evolución de las personas de 16 y 74 años que han utilizado Internet los últimos 3 meses, que han utilizado Internet diariamente (al menos 5 días a la semana), y que han comprado a través de Internet en los últimos 3 meses, España 2006-2022 (%)



Fuente: Elaboración propia a partir de datos del INE – Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de la información y comunicación en los hogares

Además, como veremos a continuación, en relación a **la autonomía**, el acceso a la red de Internet también está marcado por otras variables como el tipo de conexión a Internet disponible.

Tal y como se ha podido constatar, las cuestiones relativas al acceso básico, si bien tienden a generalizarse, aún presentan desigualdades tanto entre territorios como entre colectivos en España, y afectan al acceso a las TD que pueden desarrollar las personas. En este sentido, van Deursen y van Dijk también concluyen, a partir de los resultados de una investigación sobre la brecha digital en Alemania, que la primera brecha digital continúa siendo un problema destacable hoy día (incluso en uno de los países más avanzados a nivel tecnológico). Los autores exponen que, pese a la extensión del acceso básico, el estudio muestra diferencias en cuanto al acceso a diferentes dispositivos y periféricos; en cuanto a las oportunidades en relación al tipo de dispositivo al que se puede acceder; en cuanto a la posibilidad de hacer frente a los costes del mantenimiento de los recursos tecnológicos (a nivel de equipamientos, de programas, etc.); y que éstas diferencias impactan en las desigualdades existentes en relación a las competencias, usos y aprovechamientos de las TD (van Deursen & van Dijk, 2019).

En este sentido, Fernández expone que "la brecha digital se cierra, digámoslo así, por debajo en la medida en que nos acercamos a que la gran mayoría de la población tenga un acceso básico o mínimo en el entorno digital, esto simplemente rompe la visión binaria con la que nació el concepto y nos conduce a formas más complejas de desigualdad. Incluso con un acceso ya relevante que se aproxima a ser universal, quedan desigualdades en la capacidad de acceso que pueden marcar diferencias decisivas" (Fernández, 2013).

Autonomía

La ruptura de la visión binaria con la que nació el concepto de Brecha digital se produce a medida que el acceso básico a los dispositivos TD y a la red empieza a generalizarse y se detecta que las desigualdades digitales van más allá de la dicotomía 'Acceso' – 'No acceso'.

En esta línea, algunos autores/as empiezan a señalar otras esferas de desigualdades, como es el caso de Di Maggio i Hagittai que señalan cinco dimensiones de la desigualdad digital: el equipamiento disponible, la autonomía de usos, las habilidades informáticas, el apoyo social y los fines para los que se usa la tecnología (DiMaggio & Hargittai, 2001).

Actualmente, con la extensión de la red móvil, la relación entre conectividad y movilidad hacen de la autonomía un elemento esencial, la cual cosa a su vez, comporta otras esferas de desigualdad marcadas por costes adicionales (dispositivos, proveedores de datos, etc.).

Así pues, captamos que más allá de la visión dicotómica entre acceso y no acceso, toman relevancia también **las condiciones que marcan este acceso**.

En este sentido, Peña-López establece algunos criterios que se pueden usar con el fin de medir si, en el caso que se tenga acceso, éste se fa en condiciones suficientes o, si por el contrario, las barreras de acceso impiden un uso provechoso, como, por ejemplo (Peña-López, 2015):

1. La Ubicuidad
2. Más allá de la movilidad, es importante poder conectarse allí donde sea necesario.
3. El dispositivo apropiado
4. El tipo de dispositivo determina la calidad de acceso y las tareas que se pueden desarrollar.
5. La conectividad
6. La conexión ha de disponer de una calidad suficiente ajustada al uso que se le quiera dar.

Peña-López, también describe otros elementos como la usabilidad y la accesibilidad que se describirán más adelante.

Desde nuestro punto de vista el análisis del indicador de autonomía resulta más que relevante cuando hablamos de brecha digital de acceso, en tanto que, dada la tendencia a la generalización en el acceso podría pensarse que no existe actualmente una brecha digital de acceso en España, cuando los datos nos están mostrando otra realidad.

Para el análisis de la autonomía en el acceso, tomamos en consideración aspectos como:

a. El acceso a Internet desde el hogar o condicionado a otros espacios.
b. El acceso a Internet a través de datos móviles.
c. Las limitaciones en el acceso a Internet: hace referencia a aspectos como la falta de acceso a datos móviles o un acceso limitado a estos; la necesidad de apoyo para el acceso; la necesidad de economizar los usos por las limitaciones de acceso: o la limitación de la conexión en las redes públicas.
d. Los motivos de las limitaciones en el acceso.

En primer lugar, en lo que se refiere a las limitaciones de acceso condicionadas por el espacio desde el que se puede acceder a Internet, resulta necesario apuntar que, dada la extensión de las redes móviles y el acceso a Internet a través de dispositivos móviles, especialmente el *Smartphone,* ésta es una variable que cada vez se contempla en menor medida o que podría parecer menos relevante. Sin embargo, se debe valorar **la calidad del acceso** a través de datos móviles, sus limitaciones, así como las posibilidades de movilidad de las personas para acceder a Internet, o de hacerlo a través de otro dispositivo como un ordenador.

En este sentido, se observan diferencias en relación a los espacios desde los que se puede acceder a Internet que hacen referencia a aspectos como la tipología de hogar o el nivel de ingresos.

Por otra parte, en lo que se refiere al acceso a Internet a través de datos móviles, se observa que este acceso viene condicionado por las condiciones y limitaciones que pueden establecer los planes de datos a los que la persona puede acceder (tarifas de prepago con un margen de datos muy limitado, por ejemplo) y que obligan a los usuarios/as a economizar los usos que realizan con el fin de no agotar los datos para aquello que consideran imprescindible, como por ejemplo, mantenerse contactables.

Estas limitaciones en el acceso a datos móviles se dan en mayor medida entre las personas que se encuentran en condiciones de mayor vulnerabilidad, que son a su vez las más afectadas por la falta de acceso a la red en el hogar.

En este sentido, se debe tomar en consideración, también, que el hecho de que la **conexión** a Internet se produzca **de forma exclusiva a través de datos móviles**, también implica unas limitaciones, en tanto que sólo se podrá hacer uso de dispositivos móviles, el *Smartphone* principalmente, que resulta muy limitado para poder realizar de forma efectiva determinadas actividades.

Además, resulta interesante apuntar que el acceso a Internet a través de redes Wi-Fi públicas comporta ciertos riesgos que, a menudo, las personas desconocen o no saben gestionar de forma totalmente eficaz.

Así pues, las condiciones en las que se produce el acceso a Internet resultan determinantes, y **son diversas las desigualdades** que aún se observan en este sentido en tanto que las condiciones para acceder a la red son diversas, y esto marca diferencias y desigualdades que impactan tanto en los usos que las personas pueden realizar, como en las oportunidades de desarrollar determinadas competencias digitales y extraer provecho de esto usos digitales.

Accesibilidad y usabilidad

El acceso a las TD no sólo viene condicionado por cuestiones socioeconómicas, sino que, tal y como destaca Peña-López entre los criterios que se pueden usar para medir si, en el caso que se disponga de acceso, éste se da en condiciones suficientes, también se debe destacar la incidencia de las desigualdades existentes en la adaptación de la tecnología a las distintas capacidades motrices y cognitivas de los usuarios/as (accesibilidad), así como la adaptación de ésta a las necesidades del usuario/a (usabilidad) (Peña-López, 2015).

En este sentido, si entendemos que las TD comportan un papel más que importante en el día a día de las personas actualmente y que, por tanto, son un elemento más de exclusión social, resulta esencial que se desarrollen los medios necesarios para que éstas sean accesibles y

usables para todas las personas independientemente de sus capacidades físicas o sensoriales.

Tal y como expone Martín la revolución tecnológica se encuentra más alejada si hacemos referencia a las personas con discapacidad, en tanto que los "dispositivos, aplicaciones o formatos no siempre contemplan su realidad ya que las sociedades están concebidas para personas estándar y aquello que no se ajusta a estos parámetros se queda en la periferia" (Martín, 2018).

Para que las TD sean accesibles y usables para el conjunto de la ciudadanía, hay dos cuestiones no resultas que resultan capitales.

Por una parte, hacemos referencia al **diseño de las TD**, ya que para que las nuevas tecnologías sirvan para dotar de más oportunidades a las personas con discapacidad y contribuir a reducir las desigualdades sociales que se presentan facilitando las relaciones, la autonomía, la educación, la seguridad, etc. las TD se deben concebir desde el diseño **universal**, es decir, aquel que puedan utilizar todas las personas, en la mayor medida posible, sin necesidad de adaptación ni de diseño especializado (Martín, 2018).

Y, por otra parte, hacemos referencia al **coste más elevado** que han de asumir las personas con discapacidad, y sus familias, para poder acceder a dispositivos o soluciones técnicas que se adapten a sus necesidades. Tal y como expone Martín, pobreza y discapacidad se retroalimentan de forma que se produce un impacto negativo en el acceso de persones con discapacidad a productos imprescindibles para una vida más independiente, conectada y feliz (Martín, 2018).

Así pues, del análisis de éste primer nivel de Brecha digital, resulta posible concluir que, si bien el acceso a las TD ha tendido a generalizarse entre la población española, sobre todo en relación al acceso a dispositivos como el *Smartphone* y a Internet, actualmente no podríamos hablar de una brecha de acceso superada en España. Como hemos visto son diversos los elementos que impactan sobre las condiciones a través de las cuales las personas acceden a los recursos TD y que generan desigualdades entre unos y otros. Estos condicionantes presentan importantes impactos en términos de autonomía, pero también de accesibilidad y, a su vez, tendrán impactos sobre los usos que las personas pueden realizar, así como sobre los aprovechamientos que pueden extraer de estos usos.

En definitiva, dada la permanencia de desigualdades, pese al incremento en el acceso a las TD, los investigadores e investigadores instan a intentar entender primeramente cómo se producen y reproducen las desigualdades sociales, para poder después entender la brecha digital (Sims, 2013).

1.1.2 La 2ª brecha – uso

Con el avance tecnológico también se observa que el hecho de **tener acceso a las nuevas tecnologías no elimina las desigualdades**, sino que existen otros elementos que actúan como barreras y que impactan en los usos digitales. El foco en los análisis, entonces, empieza a centrarse en otros elementos y Hargittai acuña el concepto "segunda brecha" o "brecha de segundo nivel" (2002).

Así, Hargittai (2002) se enfocaba en las competencias o habilidades necesarias; Bonfadelli (2002) en los distintos usos de la red; y van Dijk (2005) utiliza el concepto "brecha profunda" (*deepening divide*) para enfatizar que el problema de la desigualdad digital no termina con el acceso **sino cuando el uso de los medios digitales se encuentra plenamente incorporado en la vida cotidiana de la persona.** Otros autores se refieren directamente el uso: "la brecha digital hace referencia a la desigual capacidad para acceder y utilizar las TD" (Andreasson, 2013), describiendo el mismo cómo: "La segunda brecha digital hace referencia a la "brecha de uso, la cual se relaciona con el tipo de dispositivo, la frecuencia, la duración, el lugar que se requiere para el uso de las TD, así como las habilidades que intervienen en el uso, sus diversas formas de adquisición y el desarrollo de capacidades" (Gómez Navarro et al., 2018).

Estas barreras han sido conceptualizadas como la segunda brecha digital y se fundamentan en la situación de las personas respecto a saber o no utilizar la tecnología. El análisis, en el estudio de esta segunda brecha, se focaliza en el nivel de capacitación de las personas para usar las TD. Así pues, se entiende que, además de tener acceso a la infraestructura, es necesario disponer de los **conocimientos y las destrezas necesarios para poder utilizarlas**. En este sentido, por tanto, nos encontraríamos personas que disponen de los equipos necesarios, de una buena conexión a la red, pero no saben cómo utilizarlo adecuadamente.

Las barreras que configuran la segunda brecha han sido definidas de distintas maneras según los elementos en los que cada autor se ha enfocada en mayor medida. Así, observamos como, por ejemplo, autores como Warschauer (2004) y Antonio y Tuffley (2014) se focalizan en la forma en que se retroalimentan la primera y la segunda brecha digital y en como esto contribuye a agravar las situaciones de exclusión social o bien servir como instrumento de inclusión.

Selwyn, destacaba la importancia de hablar del uso efectivo y no exclusivamente de cuestiones relativas al acceso, así como de la relevancia de los distintos capitales sobre la efectividad de los usos (2004).

Fernández, se centraba en las diferencias que se observaban incluso presuponiendo condiciones de acceso igualitarias, como las relativas a las competencias individuales (2013).

Autores como Ragnedda, Muschert, van Deursen o van Dijk focalizan la conceptualización de esta segunda brecha en torno las capacidades para utilizar la tecnología y las competencias digitales.

Y otros autores/as se enfocan en el análisis de esta segunda brecha digital en las distintas dimensiones de desigualdades que se dan en ésta. En este sentido, DiMaggio y Hargittai identifican 5 "dimensiones críticas de desigualdad" (2001):

La primera dimensión estaría formada por las desigualdades relativas al tipo de material tecnológico (hardware y periféricos) con el que las personas acceden a Internet.

La segunda dimensión apunta a las variaciones que se producen en la medida en que las personas ejercen autonomía en su uso de la red.

La tercera dimensión consiste en las desigualdades en las competencias y habilidades de cada persona que aplican en el uso de Internet.

La cuarta dimensión son las desigualdades en el apoyo social que los usuarios/as pueden recibir en el uso de la red.

Y finalmente, la quinta dimensión se compone de las diferencias en los propósitos por los cuales las personas usan la tecnología.

Además, los autores manifiestan que entienden estos tipos de desigualdades como elementos que puedes "dar forma de manera significativa a la experiencia que los usuarios tienen en línea, los usos que pueden dar de la red, las satisfacciones que pueden obtener de éste uso, y los retornos que se producen de éste uso en forma de capital humano, social, ingresos o incidencia política" (DiMaggio y Hargittai, 2001, p. 8-9).

A continuación, se resumen estos impactos definidos para cada una de estas dimensiones de desigualdad que conforman la segunda brecha digital:

Tabla 1. Las cinco dimensiones de la segunda brecha digital y sus impactos

1ª Dimensión. Material tecnológico	El material tecnológico desfasado impactaría desde dos vertientes. Por una parte, afecta de forma directa al impedir el acceso a determinados sitios web, y por otra parte, de forma indirecta porque las experiencias son menos gratificantes contribuyendo a un menor acceso y, a su vez, a un menor desarrollo de las habilidades y competencias.
2ª Dimensión. Autonomía de uso	La autonomía de uso se ve afectada por factores como el acceso desde el hogar o la imposibilidad de éste, si el acceso sólo se da en el trabajo, o en el centro cívico; si su uso se da bajo supervisión o sin; la distancia a recorrer para acceder; o si han de competir con otros usuarios/as por el tiempo de acceso a la red. A mayor autonomía de uso, mayor será también el beneficio del uso.
3ª Dimensión. Competencias	Las competencias constituirían la capacidad de responder de forma pragmática e intuitiva a los retos y oportunidades para explotar el potencial de Internet. La falta de éstas se traduce en dificultades para la búsqueda de información, para la navegación, el acceso a contenido

	específico, etc. y estarían mediadas tanto por los propósitos de uso como por las experiencias de uso (una experiencia positiva contribuye a una mayor persistencia y mayor adquisición de competencias adicionales).
4ª Dimensión. Apoyo social	El entorno cercano y el apoyo social resulta fundamental, incrementado la motivación por el uso, e influyendo en la adquisición y desarrollo de competencias digitales, así como en los retornos que las persona obtiene del uso, sean estos del tipo que sean.
5ª Dimensión. Propósitos de usos	Los usos que responden a diferentes objetivos también producen impactos diferentes, mientras algunos usos pueden incidir en el capital social, político, económico, etc. otros usos representarían únicamente un consumo de entretenimiento, siendo los primeros usos los que aportarían más beneficios a largo plazo.

Fuente: Elaboración propia, adaptado de DiMaggio, P. i Hargittai, E. (2001).

Según la propuesta metodológica de la Fundación Ferrer Guardia, el análisis de la segunda brecha digital implica la necesidad de **observar el uso de las TD en relación a cuatro indicadores: la intensidad de uso; el grado de diversidad de los usos realizados; el grado de capacitación digital y las posibilidades de desarrollarla; y las competencias y habilidades digitales.**

Intensidad de uso

Tal y como exponen Antonio y Tuffley (2014), la brecha de acceso y la segunda brecha digital o brecha de uso se retroalimentan la una a la otra, de manera que, sin acceso material a la tecnología no se podrán desarrollar las habilidades y competencias; y a su vez; no se suele adquirir material tecnológico sin las habilidades para utilizarlo.[33] Aunque en este caso los autores se centran en el impacto sobre las competencias y habilidades, la retroalimentación de estos dos niveles de brecha digital se plasma, bajo nuestro punto de vista, primeramente, sobre otro elemento que, a su vez, también condicionaría las posibilidades de desarrollar competencias y habilidades digitales. Estamos haciendo referencia a la intensidad de uso.

Es decir, consideramos que **el hecho de poder acceder** tanto a los recursos, dispositivos y equipamientos TD necesarios y a la red de Internet, con autonomía y con las menores limitaciones que sean posibles, **tiene un impacto sobre la intensidad** en la que las personas pueden **utilizar las TD**.

Además, como ya comentábamos, el grado de intensidad de uso que estos/as pueden desarrollar, tendrá también **incidencia sobre** las posibilidades de desarrollar más (o más diversas) **competencias digitales y sobre los usos** mismos que realicen.

Tomando en consideración la incidencia de las distintas formas de capital, Warschauer destaca que las condiciones en que se produce la expansión de las TD pueden ser el desencadenante de nuevas formas de exclusión social, del refuerzo de las ya existentes o, por el contrario, ser un ámbito e instrumento de inclusión (2004). En este sentido, un aspecto importante sobre el que se debe reflexionar es el grado de implantación de las TD en el día a día de las personas, es decir, sobre el impacto que tienen estas tecnologías para el desarrollo de algunas de las tareas cotidianas de éstas.

En este sentido, resulta interesante también reflexionar sobre el hecho que cada vez resulta más complejo medir el tiempo de conexión a Internet, sobretodo en relación a los y las jóvenes y adolescentes, ya que **la conexión cada vez se da más de forma permanente**, principalmente por el impacto que están suponiendo los *Smartphone*. Tal y como expone el sociólogo alemán Peter Vorderer a través del concepto "POPC" (*Permanently Online, Permanently Connected*) (Vorderer et al., 2017), el conjunto de la ciudadanía, pero especialmente los y las más jóvenes se encuentran conectados de forma permanente. Sobretodo en lo que se refiere a la comunicación, los y las adolescentes/jóvenes se encuentran siempre en línea y se comunican bajo la premisa de una conexión permanente, en una comunicación que no es sólo informativa, sino que forma parte de su socialización, de su cotidianidad.

Así pues, podríamos establecer que la intensidad con la que se puedan utilizar las TD condicionará los usos que se puedan desarrollar, las habilidades y competencias que se desarrollen e impactará sobre la implantación de las TD en el día a día de las personas.

Y no sólo eso, sino que la tendencia hacia una conexión cada vez más constante implica que aquellas personas que no puedan disponer de los medios para mantener este tipo de conexión quedaran excluidas de los espacios de relación con el grupo de iguales que cada vez se producen más de forma simultánea en el espacio *offline* y *online*.

Diversidad de uso

Selwyn destacaba que la forma en que las personas usan las TD es determinante en la configuración de la brecha digital, por lo que más allá de hablar de acceso se debería hablar de **uso efectivo**. Entre los elementos determinantes de este uso efectivo, el autor destaca las actitudes hacía la tecnología, la motivación por su uso y la percepción de dificultad o utilidad. Y, en este sentido, propone una aproximación al análisis del fenómeno basado en las distintas formas de capital subyacente al acceso diferencial y al uso de las TD (capital económico, cultural y social) (Selwyn, 2004).

Las reflexiones de Selwyn resultan interesantes, ya que nos permiten focalizar en los distintos usos digitales que realizan las personas, es decir, en **la diversidad de usos digitales** que **se encuentra condicionada** por elementos que se han descrito en relación a la brecha digital de acceso. También, como hemos visto anteriormente, se encuentra condicionada **por el grado**

de intensidad del uso de las TD y su implantación en el día a día. Pero, además, se encuentra condicionada **por todos aquellos factores externos e internos a la persona** que configuran los distintos capitales: económicos, culturales y sociales.

Es decir, observamos que las limitaciones en el acceso a los recursos TD necesarios y en unas condiciones adecuadas, provocan que los usos que las personas puedan realizar se encuentren limitados. Cuando estas limitaciones se producen (lo que sucede, sobre todo, entre los colectivos más vulnerables) las personas han de priorizar los usos digitales que realizan, con la consiguiente pérdida de oportunidades en lo que se refiere a la adquisición de nuevos conocimientos o más diversos, al desarrollo de distintas competencias (digitales y no digitales) y a la realización de usos que impliquen un aprovechamiento que va más allá de la esfera online.

Así pues, podemos observar que la Brecha de uso, también está condicionada por las desigualdades que se producen en las oportunidades que tienen las personas de realizar usos diversos. Estas oportunidades, se encontrarían influidas por las condiciones de acceso y el grado de intensidad de los usos digitales y, a su vez, la diversidad de usos digitales que puedan desarrollar condicionará también las posibilidades de desarrollar competencias y habilidades, así como de realizar aprovechamientos de estos usos.

Capacitación digital

La **capacitación digital** es un elemento que se encuentra influido no sólo por las **limitaciones de acceso**, sino también por la **intensidad de los usos digitales**, así como el grado de **diversidad de estos**. A su vez, además, el grado de capacitación digital impacta sobre las posibilidades de realizar usos diversos y sobre el aprovechamiento que se pueda extraer.

Pero, además, las posibilidades de formarse y capacitarse digitalmente se encuentran influidas por diferentes factores. Por una parte, en el caso de los y las más jóvenes, es necesario destacar que, si bien el sistema educativo resulta un gran igualador de las condiciones y posibilidades para capacitarse digitalmente, a diferencia de lo que sucedería entre las personas adultas, este factor no resulta suficiente actualmente para establecer que no se producen desigualdades entre estos/as en las oportunidades de capacitación digital.

Por una parte, el sistema educativo español presenta sus propias desigualdades que se reproducen también en la esfera de la digitalización de los centros y las posibilidades de capacitación digital, y que se traducen en una mayor o menor relación del alumnado con las TD tanto dentro como fuera del centro educativo. Y, por otra parte, se producen desigualdades que van más allá del aula, y que no sólo afectan a los y las más jóvenes, sino al conjunto de la ciudadanía. Estamos haciendo referencia a la clara incidencia de los factores socioeconómicos que condicionan las posibilidades de disponer de un acceso a los recursos TD en las condiciones necesarias que permitan el seguimiento de las tareas educativas fuera del centro y/o el acceso a formaciones especificas en el ámbito digital. Pero también se

observa la incidencia de otros factores como el interés por aprender; la utilidad percibida de determinadas capacitaciones digitales; la autoestima; la percepción de dificultad por adquirir determinados conocimientos; la percepción de necesidad de los conocimientos; el grado de competencia individual (capital cultural y social); o los objetivos perseguidos; entre otros.

En este sentido, Fernández destaca que, suponiendo posibilidades de acceso igualitarias, o al menos suficientes para todas las personas, los usuarios/as aún se diferenciarían por su **grado de competencias individual**, su **disposición a invertir esfuerzo** y el **nivel de apoyo de su entorno** y los **objetivos perseguidos con el uso**. El primer elemento, según el autor, dependería sobre todo de su capital cultural; el segundo de la edad, el género y el bagaje o experiencias previas; y el tercero del capital social y el entorno institucional (Fernández, 2013).

Así pues, las oportunidades para capacitarse digitalmente son un factor de desigualdad determinante cuando hacemos referencia al segundo nivel de brecha digital y que se encuentra condicionado por multiplicidad de variables (internas y externas al sistema educativo). Además, se debe tomar en consideración que las desiguales posibilidades de capacitarse en el ámbito digital provocan, no sólo impactos sobre las competencias y habilidades que se pueden desarrollar, sino también sobre las posibilidades de adaptarse a una sociedad en la que las TD provocan cambios de forma muy acelerada.

Competencias y habilidades

En la conceptualización de la segunda brecha se destaca que “hoy la mayor preocupación no es tanto el acceso como la división entre los/las que disponen de información y los/las que no, como resultado de la manera en que usan Internet” (Ragnedda & Muschert, 2013). Así pues, la “obtención de acceso físico no tiene sentido cuando la gente no es capaz de utilizar la tecnología (…) también debe tener habilidades y competencias para acceder” (van Dijk, 2017, p.2).

Sin embargo, entre estas habilidades necesarias también se producen distinciones. Estas distinciones se dan entre las **competencias operacionales o instrumentales** necesarias para usar los medios digitales (competencias relacionadas con el medio o la herramienta) y las **competencias substanciales** orientadas a la búsqueda de información, comunicarse, actuar y crear (competencias relacionadas con el contenido). Aunque en la literatura sobre el tema predominan las análisis basadas en las competencias relacionadas con el medio (instrumentales), las investigaciones más actuales muestran que competencias como la búsqueda de información, la comunicación, y la creación de contenidos presentan de factor mayor impacto en el uso efectivo de los medios digitales; de forma que disponer de competencias instrumentales es sólo la condición previa necesaria para aplicar estas competencias substanciales (relacionadas con el contenido) (van Dijk, 2017).

En este mismo sentido, van Deursen destaca que los resultados de las escasas investigaciones sobre competencias y habilidades digitales desde esta óptica, muestran que el factor más

importante es el nivel educativo (las personas con niveles de estudios superiores presentan mejores resultados para todas las competencias analizadas que las personas con niveles de estudios más bajos). Además, apunta que la edad también resulta un factor significativo en relación al desarrollo de las competencias instrumentales (los y las más jóvenes se desarrollan mejor en este tipo de competencias que las personas de más edad). En cambio, los resultados relativos a las competencias substanciales son diferentes, de forma que las personas de más edad con un nivel de competencias instrumentales adecuado, obtienen resultados más positivos (van Deursen, 2010).

Por otra parte, y en relación a las competencias instrumentales, es interesante destacar la relevancia que presentan las desigualdades según el tipo de dispositivo al que se puede acceder y se sabe utilizar. En este sentido, actualmente toman mucha relevancia las diferencias que se producen en relación al uso del ordenador en comparación al uso del teléfono móvil (*Smartphone*), tanto por la extensión del acceso a Internet a través de dispositivos móviles (tanto fuera como dentro del hogar) como por el conocimiento especializado que requiere el ordenador frente al *Smartphone* y las diferentes actividades que se pueden realizar.

Korupp y Szydlik destacan, respecto a las diferencias entre los *Smartphone* y los ordenadores que "más que una herramienta doméstica ordinaria, un ordenador se debe considerar como un complejo artefacto multitarea. Comparado con los teléfonos móviles, por ejemplo, manejar un ordenador e Internet requiere de habilidades específicas que van más allá de las aplicaciones con las que hay suficiente con pulsar un botón" (Korupp y Szydlik, 2005, p. 410). En este mismo sentido, Castaño expone que lo que hace a estas herramientas radicalmente diferentes es el hecho que los ordenadores son herramientas muy poderosas, para trabajar y aprender, y requieren de cierta capacidad de memoria y de pensamiento abstracto, que constituyen la base de las habilidades de aprendizaje (Castaño, 2008). Esta distinción entre competencias instrumentales y substanciales, se puede complementar con otras tipologías, como la propuesta por Peña-López que distingue entre las siguientes tipologías de competencias digitales:

Tabla 2. Principales tipologías de competencias digitales

Competencia tecnológica	Operar con los dispositivos
Competencia informacional	Gestionar la información
Competencia mediática	Desarrollarse en diferentes formatos y plataformas
La identidad digital	Como se presenta a sí mismo el usuario/a en la red
Consciencia digital	Como los usuarios/as interpretan el impacto de aquello digital en sus vidas y cuál es su reacción.

Fuente: Adaptado de Peña-López, I. (2015)

Las competencias digitales, por tanto, configuran uno de los elementos de análisis más importantes de este segundo nivel de brecha digital. En este sentido, es interesante destacar que, si bien el grueso de la literatura sobre brecha digital ha tendido a focalizarse en las competencias instrumentales, **son las competencias substanciales las que presentarían un mayor impacto sobre el uso efectivo de las TD**. Aún y así, es obvio que disponer de las competencias instrumentales resultaría la condición previa necesaria para poder desarrollar las habilidades substanciales.

1.1.3 La 3ª brecha – calidad de uso

Como hemos visto, no sólo encontramos una brecha digital entre aquellas personas que pueden acceder a las TD y las que no (primera brecha digital), sino que también observamos desigualdades en términos de motivación, competencias o habilidades y finalidad de uso (segunda brecha digital), y **desigualdades en términos de los beneficios** (sociales, culturales, económicos, personales, políticos) que pueden obtener por el hecho de estar conectados/as. Lo que se ha conceptualizado como la tercera brecha digital (Ragnedda & Ruiu, 2017).

Algunos autores/as introducen un nuevo nivel en la teorización de la brecha digital basado en los **beneficios sociales y culturales que derivan del acceso y uso de las TD**. El análisis de esta tercera dimensión de la brecha digital pondría el énfasis en la mayor o menor capacidad de los usuarios/as de traducir los usos digitales en **aprovechamientos que van más allá de la esfera *online***. Según esta concepción, por tanto, habría personas que son capaces de acceder a la información y el conocimiento que pone a disposición la red, pero que no serían capaces de utilizar las TD generando una apropiación de la tecnología que revierta en el aprovechamiento de nuevas oportunidades.

En este sentido, van Deursen y Helsper exponen que la tercera brecha digital hace referencia a las diferencias en los **rendimientos del uso** de Internet entre usuarios/as que presentan perfiles de uso muy similares y que gozan de un acceso relativamente autónomo y sin restricciones, tanto a las TD como a la infraestructura de Internet. Por tanto, las brechas de tercer nivel se refieren a las carencias en la capacidad de las personas de traducir su acceso y uso de Internet en resultados favorables fuera de la red (*offline*) (van Deursen & Helsper, 2015).

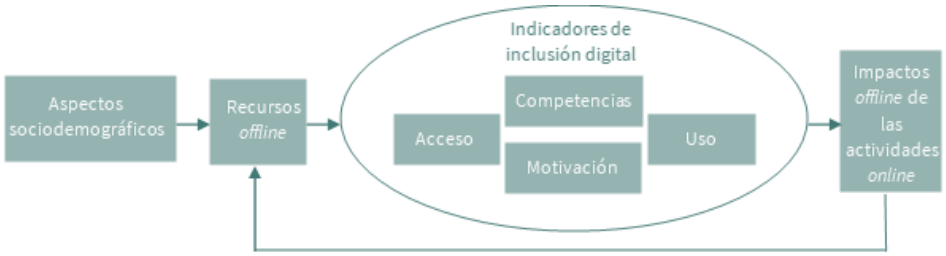
El análisis de esta brecha, pues, atendería a las posibilidades desiguales que tienen las personas para aprovechar las nuevas tecnologías. Se trata de considerar las barreras relativas a la obtención de beneficios concretos de la inclusión digital.

Las investigaciones en torno a esta tercera brecha exponen que, incluso entre usuarios/as autónomos y con acceso ilimitado, se observan diferencias importantes en su dominio de los recursos digitales para alcanzar objetivos específicos. En este sentido, los resultados muestran que cuando dos usuarios/as cuentan con un nivel elevado de autonomía en el

acceso y de competencias digitales adecuadas, pueden no obtener los mismos resultados o retornos en su uso de Internet (Helsper, 2012).

Como se puede observar en la siguiente ilustración, los resultados obtenidos del uso de Internet tienen un *feedback* o impacto en el estatus de esta persona en el ámbito *offline*, y esta posición o estatus en la estructura social *offline* influye, de nuevo, en los factores de inclusión digital.

Ilustración 2. Modelo de réplica de las desigualdades en una sociedad digital de van Deursen y Helsper



Fuente: Adaptación propia a partir de van Deursen, A. J. y Helsper, E. J. (2015)

En este sentido, pues, observamos que la estratificación social se ve reproducida en el entorno digital, generando un nuevo tipo de **discriminación en base a la estratificación digital**. Estas desigualdades, además, se transforman continuamente debido a la constante innovación tecnológica, con la consiguiente modificación de las brechas digitales.

De igual manera, el impacto del capital social es también determinante en la acentuación o reducción de esta brecha. En este sentido, Ragnedda expone que la tercera brecha digital se encuentra fuertemente vinculada a distintos tipos de capital y, específicamente, con el capital social. Así, los beneficios que se obtienen del uso de las TD se encuentran influidos por la posición que ocupa la persona en la estructura social. De hecho, tal y como expone el autor las personas no acceden a la red como una *tabula rasa*, sino que lo hacen condicionadas en el marco del bagaje de su propio capital social, cultural, político y personal (Ragnedda, 2017).

El entorno más cercano puede propiciar una mayor motivación para el uso de estas tecnologías (capital social) o, por el contrario, retroalimentar la desigualdad ya que al no tener apoyo del entorno se reducen las posibilidades de uso. De la misma manera un capital cultural más rico puede propiciar más posibilidades de realizar un uso más provechoso, que implique menos riesgos o que permita unos beneficios más concretos.

En esta misma línea, van Deursen y otros autores manifiestan que el bagaje de los usuarios/as influye, más específicamente, en la forma en que estos/as buscan información en la red, y en la forma en que la procesan; la cual cosa, a su vez, resultaría en oportunidades diferentes para estas personas (van Deursen et al., 2014). Los antecedentes o bagajes personales, por tanto, influyen en como las personas acceden y usan las TD (primera y segunda brecha digital) y en

como la información valiosa o de calidad se reinvierte en el ámbito social (tercera brecha digital) con el objetivo de la mejora de las oportunidades vitales (Ragnedda y Ruiu, 2017).

Estos lazos en los que se basa la teorización de la tercera brecha digital, se podrían describir como **relaciones circulares en las que el capital económico, pero también social y cultural, genera capital digital**, que a su vez produce una serie y tipos de actividades en línea que, por tanto, producen también efectos en el capital social, cultural, económico. De esta manera, se observa que los capitales sociales y digitales se encuentran interconectados y que las desigualdades presentes en la estructura social se reproducen, e incluso se pueden llegar a incrementar, por las desigualdades en la esfera digital (van Deursen et al., 2014; Mason y Hacker, 2003; Hargittai, 2008; Helsper, 2012).

Como hemos ido viendo, en el análisis y conceptualización de la tercera brecha se pone el énfasis en la idea de aprovechamiento o **apropiación de la tecnología**. Y es también, en el marco de ésta cuando hablamos de **inclusión digital**.

Así, la noción de Brecha digital ha tendido a hacerse cada vez más compleja y ha llevado al surgimiento de nuevos conceptos que permiten reflexionar el fenómeno de una forma más detallada, sobre todo en lo que se refiere a las relaciones que establecen las personas con las tecnologías. Entre todo este desarrollo teórico, es interesante destacar el concepto de 'apropiación de la tecnología'. Hace referencia a la capacidad de las personas para apropiarse de la tecnología, es decir, para realizar un uso (o usos) significativos, que revierta en un beneficio para la persona.

Esta última dimensión completaría la estructura conceptual de la brecha digital, en la que tanto el tiempo y la frecuencia de uso, como el tipo de actividad en línea resultan determinantes para acceder a beneficios y ventajas (Blank i Groselj, 2014; Hargittai y Hinnant, 2008; y van Deursen et al., 2015).

En este sentido, van Dijk apunta que cuando las personas hayan aprendido a operar y entender una tecnología, se buscaran la finalidad de acceso y el objetivo final de apropiarse de la tecnología: el uso real (van Dijk, 2017). Así pues, "la propia experiencia del usuario/a en la red será determinante para poder aprovechar los beneficios que ofrece la conexión" (Domínguez, 2018, p. 8).

Tal y como exponen Rivoir i Lamschtein, esta visión más compleja de la brecha digital "implica un proceso en el que el usuario hace propias las TD, las incorpora en la vida cotidiana y a partir de eso se producen nuevas acciones y prácticas que redundan en cambios en las condiciones de vida en el sentido deseado" (Rivoir & Lamschtein, 2014). Así pues, la idea de apropiación de la tecnología no remite únicamente al uso desde la vertiente técnica, sino que enmarca el uso en las decisiones y los condicionamientos a través de los cuales los usuarios/as incorporen estas tecnologías.

La capacidad para apropiarse de la tecnología, pues, también se encuentra marcada por la desigualdad social que "produce un acceso también desigual a la digitalización y (…) genera,

a su vez, una apropiación que se expresa culturalmente, en formas y prácticas diferenciadas" (Crovi, 2013).

Como hemos visto, los usos significativos a lo que hace referencia la brecha de apropiación, presentan impactos a nivel social y fomentan el desarrollo social, económico, cultural, etc. (Dey & Ali, 2016). A medida que las tecnologías digitales resultan cada vez más omnipresentes e importantes en la vida cotidiana de las personas "aquellas personas que no son capaces de aprovechar las TD corren el riesgo de quedar cada vez más excluidas de los beneficios que proporcionan" (Rashid, 2016, p. 307).

Warschauer propone utilizar el concepto 'tecnología para la inclusión social' en vez de el de 'Brecha digital': "lo más importante sobre las TD no es la disponibilidad del dispositivo informático o la línea de Internet, sino la capacidad de las personas de hacer usos de este dispositivo y línea para participar en prácticas sociales significativas. Aquellas personas que no pueden leer, que no han aprendido nunca a usar un ordenador y no conocen ninguno de los principales lenguajes que dominan el software disponible y el contenido en Internet, tendrán dificultades incluso para conectarse a la red y mucho más para utilizar Internet de manera productiva" (Warschauer, 2002, p. 4).

En este mismo sentido, Travieso y Planella hacen referencia a la inclusión digital en términos del uso que se hace de las herramientas digitales "en aspectos clave del ejercicio de la ciudadanía, como autonomía, trabajo colaborativo, generación de conocimiento, integración social (…)" (Travieso & Planella Ribera, 2008, p. 2).

La **inclusión digital**, pues, hace referencia tanto a la no exclusión de ninguna persona de las ventajas y beneficios que implican las TD, como al hecho que el uso de éstas posibilita alcanzar objetivos más amplios de inclusión poniendo el foco en la participación de toda la población en todos los aspectos de la sociedad de la información.

Así pues, esta idea de inclusión digital lleva asociada la noción de democratización del acceso a las TD con un objetivo de igualdad de oportunidades e inserción social. Y es, a la par, un elemento en la cotidianidad para la maximización de las posibilidades de las personas. Así no hablamos de inclusión digital cuando hay un uso tecnológico, sino cuando este uso **pretende la mejora de las condiciones de vida**.

En este sentido, se deben destacar las contribuciones de Ragnedda en cuanto a la teorización de la 3ª Brecha digital. El autor analiza la desigualdad digital como un problema eminentemente social que se entrelaza con los ejes de exclusión y estratificación social *offline*, más que como un problema tecnológico. Su teorización sobre el tercer nivel de la brecha digital, pues, pone en evidencia que la desigualdad digital no es una tipología especial, sino que resulta un aspecto más de las desigualdades sociales. La cuestión central, por tanto, recae en analizar como los impactos de ésta mitigan o refuerzan estas desigualdades sociales. En este sentido, van Dijk expone que en la sociedad actual los impactos u *outcomes* de la brecha digital tienden a reforzar las desigualdades sociales existentes en los distintos ámbitos en los

que estas se presentan. Si bien las herramientas digitales tienen tanto la capacidad de incrementar como de reducir las desigualdades sociales, la tendencia actual alrededor del mundo es que las TD están incrementado las desigualdades en distintas esferas, entre las que destaca la esfera socioeconómica (van Dijk, 2018).

Analizar el tercer nivel de la brecha digital, pues, no resulta sencillo, en tanto que implica **establecer cuáles son los posibles aprovechamientos** que se pueden producir a través de los usos digitales efectivos y que pueden tener impacto en la esfera *offline* mejorando las oportunidades de vida de las personas.

Aprovechamiento educativo

La educación es el instrumento más poderoso para el progreso social y del bienestar de la ciudadanía, es clave para reducir las desigualdades y constituye la piedra angular en la sociedad de la información y el conocimiento.

La educación está viviendo un cambio de paradigma que está transformando los modelos educativos para adaptarse a una sociedad en la que la información y el conocimiento se generan en un contexto globalizado y en la que la perspectiva crítica y reflexiva resulta esencial. Bajo este marco, pues, incorporar e integrar las TD en la educación es una cuestión inapelable, y constituye las bases, no sólo para garantizar la democratización del acceso al conocimiento, sino también para alcanzar una mayor igualdad de oportunidades. En una sociedad en la que la información y el conocimiento se generan en un contexto globalizado, la perspectiva crítica y reflexiva resulta esencial.

En este sentido, si entendemos la educación como el mecanismo esencial para combatir las desigualdades sociales, podemos comprender que la educación y el aprendizaje entorno a las TD resulta primordial para abordar las brechas digitales que se han ido describiendo. Además, es necesario apuntar que no hacemos referencia únicamente a la importancia de proveer de conocimientos instrumentales, es decir de lo que conocemos como alfabetización digital, sino que se trata también (y principalmente) de proveer de los conocimientos, habilidades, competencias y aptitudes que permitan un uso crítico, efectivo y provechoso de las TD en una perspectiva de aprendizaje a lo largo de la vida.

Tal y como apunta Castells, cada vez más la divisoria digital se concentra en la capacidad de aprender a aprender, de transformar la ingente cantidad de información que la red pone al alcance en conocimiento específico, de saber qué hacer con lo que se aprende (Castells, 2006). Y esta capacidad es desigual y vinculada a los distintos capitales, al origen social, al nivel de estudios, y a otras variables que configuran la posición en la estructura social.

En este sentido surge el concepto de **educación digital**, entendida como el conjunto de valores, pautas, consejos y buenas prácticas asociados al uso adecuado – sensato, controlado, sostenible, apropiado, pertinente y pedagógico – de las TD[64] que no se debe

limitar a determinadas etapas de la educación, sino que ha de contemplar todas las fases de aprendizaje que se dan a lo largo de la vida.

Dada la existencia de las distintas brechas digitales, resulta evidente que **potenciar la educación digital se presenta como algo esencial para el abordaje de la inclusión digital** (y social). Pero es necesario destacar que las brechas digitales también condicionan los aprovechamientos que se pueden realizar de las TD y como su potencial transformador resulta desigual en función de las brechas digitales.

Por una parte, son claros los impactos sobre los aprovechamientos educativos de la existencia de barreras de acceso a las TD que impiden el uso de recursos que son necesarios para el aprendizaje. En este sentido, es especialmente clara la incidencia de las limitaciones en el acceso a un ordenador.

En el caso de los y las más jóvenes, resultan especialmente importantes los impactos sobre los aprovechamientos educativos de las desigualdades en la digitalización de los centros educativos. La conjunción entre las limitaciones de acceso y las desigualdades en la digitalización de los centros educativos provoca que, contrariamente a lo que se podría pensar, cuando un centro educativo presenta una mayor implantación de las TD en el día a día del aula, se producen más desigualdades si esta digitalización no va acompañada de medias que permitan un acceso igualitario a los recursos TD necesarios, especialmente al ordenador y a la red de Internet.

En el caso de las personas adultas, del mismo modo que entre los y las más jóvenes, la brecha de acceso presenta un impacto muy importante sobre las oportunidades de extraer aprovechamientos educativos, pero también lo hace de una manera muy destacable la brecha de uso, sobre todo en relación al nivel de capacitación digital. Las limitaciones en el acceso y las limitaciones en el uso provocadas por una carencia de competencias y habilidades para desarrollarse de forma eficiente y efectiva en el ámbito digital, dificultan el uso de las TD para adquirir nuevos conocimientos, o para reforzar aquellos que se adquieren de forma presencial a través de la aplicación de estas herramientas.

Si, tal y como se ha expuesto anteriormente, la educación es una pieza esencial en la inclusión digital y, a su vez, social, el hecho que estas personas acumulen desigualdades digitales provoca un agravamiento de su situación de vulnerabilidad social y reduce sus posibilidades de mejora de las condiciones de vida.

La capacitación digital y la capacidad de adquirir nuevos conocimientos y adaptarse a las necesidades cambiantes de nuestra sociedad resultan esenciales para poder insertarse laboralmente; a su vez, éstas se encuentran condicionadas por la situación económica de la persona e influyen en las posibilidades de transformación de ésta; inciden sobre la participación social y política de las persona y, también, sobre las posibilidades para relacionarse con las instituciones y administraciones públicas; e impacta también en el bienestar social y, paralelamente, en su salud.

Es decir, observamos que las desigualdades sociales y digitales de las diferentes esferas se retroalimentan y se encuentran profundamente vinculadas las unas a las otras y que la educación tiene impactos sobre todas estas esferas. Así pues, la inclusión digital implica comprender que resulta indispensable la **formación digital**, pero no sólo desde un punto de vista instrumental, sino mucho más amplio, de inclusión digital que contribuya a **reducir las desigualdades** y poner las bases para una mayor igualdad de oportunidades.

Pero, en este sentido, es importante destacar también que no sólo es necesario garantizar los niveles mínimos de formación TD que permitan un desarrollo digital con autonomía, sino que también sería interesante velar por la igualdad de oportunidades en el acceso a los niveles de formación digital a los que las personas manifiesten acceder. Si tomamos en consideración la progresiva automatización del mercado de trabajo y la creciente implantación de las tecnologías en el día a día de las personas y cómo, previsiblemente, el papel de las TD será cada vez más central en nuestra sociedad, resulta necesario observar la necesidad de que todas las personas puedan acceder a las capacitaciones digitales necesarias no sólo para no quedarse atrás en esta sociedad cambiante, sino para poder tomar parte en dichas transformaciones (planificando, analizando, diseñando, creando, etc.).

Aprovechamiento relacional

Las TD han supuesto una revolución en la forma en que las personas nos comunicamos. Esta transformación que es debida a diferentes factores como la velocidad de las comunicaciones, la reducción de los costes, la mayor accesibilidad, o la posibilidad de acceder a un número de personas mucho más elevado y que traspasa el círculo social cercano; ha generado **nuevas formas de socialización** que se encuentran mediadas por las TD.

Es evidente que a través de las TITDC "las relaciones entre los seres humanos tienen un nuevo campo en el que generarse, regenerarse, crecer, transformarse. No sólo en el que más se identifica ahora como "redes sociales" sino también en otros muchos espacios de intercambios informativos abiertos por Internet y la telefonía móvil" (Bernete García, 2010).

Se observa, en este sentido, una elevada relevancia del **uso de las TD con objetivos relacionales** que se incrementa con la edad. De hecho, tal y como se ha expuesto anteriormente los usos que presentan una mayor intensidad son aquellos esencialmente relacionales, es decir, una función social que tienen como objetivo principal la interacción con otras personas. En este sentido, es interesante destacar como la posibilidad de acceder a la red y estar presente telemáticamente se ha convertido en una necesidad social, en tanto que las TD, resultan un ámbito de relación indisociable de las relaciones que se producen en la esfera *offline,* especialmente para los y las más jóvenes. Esta presencia en la red como parte de las formas de socialización, viene acompañada de una dedicación de tiempo que se puede considerar elevada dada, por una parte, la necesidad de estar conectado/da de forma casi

constante, y por otra, la necesidad de desarrollar una determinada imagen, es decir, de construir la identidad propia también en la red.

Así pues, podemos establecer que cuando las limitaciones que impone la brecha digital suponen que la persona quede fuera de estos canales de comunicación (o acceda con limitaciones), también está quedando fuera de estos espacios de socialización que se dan entre el grupo de iguales. Lo cual, a su vez, puede influir sobre los sentimientos de pertenencia, autoestima, la formación de la identidad en un marco colectivo (entre niños/as y adolescentes especialmente), o el desarrollo de la resiliencia, entre otros.

Como se ha expuesto anteriormente, el aprovechamiento de los beneficios de la inclusión digital, no solo implica superar las brechas de acceso y uso, sino también poder hacer frente a los riesgos potenciales que se dan en el uso de las TD. Esta gestión de los riesgos también se encuentra condicionada por la brecha digital, en concreto dependerá en buena medida del capital social y cultural que se traslada al espacio *online* y, por tanto, también de las capacidades para discernir usos más o menos adecuados, espacios más o menos seguros o realidades más o menos fiables, del mismo modo que sucede en el plano *offline.*

Las oportunidades que ofrecen las TD a nivel relacional son las que generan más interés generalmente, y podríamos establecer que se trata de la vertiente de las TD en la que los aprovechamientos son más transversales. Esto, sin embargo, no quiere decir que no se produzcan desigualdades, sino que los beneficios llegan a más personas.

Aprovechamiento económico

Las **desigualdades digitales y** las desigualdades **de tipo económico son e**sferas de desigualdad que, aunque se desarrollan principalmente en espacios o escenarios diferentes (*online* y *offline*), **se retroalimenta**. Y, no sólo eso, sino que sus impactos no se circunscriben al espacio digital o físico, sino que se dan en ambos. Resulta evidente que las condiciones económicas de las personas impactan sobre las posibilidades de aprovechar los recursos tecnológicos (de la misma manera que tienen un claro impacto sobre las posibilidades de acceso y de uso de las TD) y, a su vez, estas limitaciones en los aprovechamientos digitales inciden sobre las oportunidades para la mejora de las condiciones de vida de la persona.

Pero más allá del impacto de las distintas situaciones socioeconómicas sobre las posibilidades de las personas para extraer un provecho de las TD que vaya más allá de la esfera digital y tenga implicaciones en el espacio *offline*, los aprovechamientos económicos hacen referencia a la obtención de un beneficio de tipo económico debido a los usos digitales.

En este sentido, clasificaríamos los aprovechamos económicos en dos tipos diferentes:

1. Los beneficios económicos directos que se desprenden del uso de las TD y que generan ingresos que se desprenden del trabajo remunerado *online*, los derivados de la venta por Internet o de los juegos de azar por Internet, entre otros.

2. Los beneficios económicos relativos que se dan por el hecho de poder aprovechar el uso digital para conseguir un beneficio, en contraposición a la realización de dicha actividad de forma analógica o presencial. Entre estos también encontramos distintas modalidades: la compra de productos por Internet con un menor coste; la realización de gestiones bancarias de forma virtual; la realización de reservas (de hoteles, de espectáculos, etc.), entre muchos otros que implican un menor coste en el precio del producto/servicio o bien un menor coste en términos de horas que la persona ha de dedicar, desplazamientos, realización de comparativas, etc.

En relación a los beneficios económicos relativos, observamos que un 62% de los españoles/as de entre 16 y 74 años han comprado por Internet en alguna ocasión, y que un 54,9% ha utilizado servicios de banca electrónica.[67] En este sentido, resulta interesante apuntar que, entre otras variables, como por ejemplo, una mayor capacitación digital que facilite discernir las páginas web seguras de las que no lo son, el hecho de asumir un riesgo económico más elevado (si cuento con pocos ingresos, comprar por Internet me puedo parecer más arriesgado) actúa como una importante barrera en el uso de Internet para la compra de productos o la realización de determinadas operaciones bancarias. Lo cual, a su vez, implica menores beneficios económicos relativos para estas personas.

Tanto la adquisición de servicios y bienes como las gestiones bancarias han sufrido cambios muy importantes en los últimos años debido a la progresiva incorporación de las TD en detrimento de las gestiones presenciales. Esta progresiva digitalización de estos sectores ha provocado que, actualmente, ya haya servicios que no se gestionan de forma presencial o lo hacen de forma muy limitado. Sin embargo, como ya hemos ido viendo, la velocidad del proceso de digitalización ha provocado que muchas personas no hayan tenido la oportunidad de adaptarse (por limitaciones en el acceso, en la capacitación digital, en las competencias, etc.) de forma que se encuentran frente a la realidad de no poder/saber realizar gestiones que forman parte del día a día de todas las personas porque se realizan, principalmente, a través de Internet.

En este sentido, es interesante destacar que el hecho de que las personas queden excluidas del acceso a la oferta de bienes y servicios por Internet implica un espacio de desigualdad importante en tanto que hay sectores en los que la digitalización ha sido muy destacada, como por ejemplo, el ámbito de la cultura (1 de cada 3 hogares conectados a Internet en España utiliza plataformas de pago para ver contenidos audiovisuales online (Panel de Hogares CNMC, 2018)), el sector turístico (75% de las búsquedas de viajes y 70% de las reservar de hotel se realizan *online*(Think with Google, 2017)), etc.

En relación a los beneficios económicos directos, en general, alcanzan a un número menor de ciudadanos/as en comparación con los beneficios relativos, en tanto que estos últimos implican un nivel de dominio de las TD mucho más elevado, y constituyen actividades económicas marcadas por sus propias desigualdades también en el plano *offline*. Además, en esta misma línea, también es interesante destacar el hecho que las brechas digitales de uso

impactarían también en la capacidad de las personas para distinguir aquello que son oportunidades reales de generar beneficios económicos en la red, y aquello que son estafas.

Tal y como se apuntaba anteriormente, la otra cara de la moneda de los aprovechamientos digitales son los **riesgos**. En el caso de los aprovechamientos económicos, los riesgos son diversos. Por una parte, implican la capacidad de las personas para discernir la fiabilidad de la web o plataforma en la que ha de realizar una determinada transacción, pero, por otra parte, también implica otros aspectos como podrían ser las adicciones (ludopatía, juegos de apuestas *online*) o la gestión crítica de las transacciones vinculadas a videojuegos (microtransacciones y DLC o *downloadable content*).

Aprovechamiento laboral

Resulta evidente que Internet ha supuesto una revolución también en relación al ámbito laboral al modificar, no sólo las **formas de trabajar** de muchos sectores económicos, sino también los **patrones de búsqueda de ocupación**. La progresiva tecnologización y automatización de las actividades laborales está contribuyendo a la transformación de las demandas competenciales de los ocupadores para los/las que cada vez más las competencias TD resultan imprescindibles para la integración en el mercado laboral, incluso en ocupaciones que, a priori o en el momento actual, no parecen requerir de los medios digitales.

Si no se abordan las brechas digitales actuales, éstas no sólo seguirán impactando sobre las oportunidades laborales de muchos ciudadanos/as hoy en día, sino que impactarán también en las oportunidades de niños/as y adolescentes en la esfera laboral y, por tanto, en una dimensión muy relevante de sus condiciones de vida futuras. Las brechas digitales entre las generaciones más jóvenes afectarán de forma clara las capacidades de estos/as para adaptarse a las demandas de un mercado laboral en el que las TD cada vez tienen y tendrán un papel más importante.

La llamada cuarta revolución industrial está suponiendo, y lo hará aún más en los próximos años, un **cambio substancial en la manera en que las sociedades producen y trabajan** y, por tanto, también en los perfiles profesionales requeridos.

Este cambio de paradigma proporcionará nuevas oportunidades de ocupación, en las que las ciencias, tecnologías, ingenierías y matemáticas (STEM por sus siglas en inglés), tienen un papel protagonista en el desarrollo e implantación de esta nueva tecnología. Se requerirán perfiles con capacidad de comunicación y conocimientos técnicos especializados en STEM, pero también capacidad de trabajo en equipo, capacidad crítica y pensamiento crítico para ser flexibles en la adquisición de nuevos aprendizajes.

La permanencia en el tiempo de las brechas digitales que se observan actualmente, contribuirá a la reproducción de las desigualdades que caracterizan el ámbito y que vienen a reproducir la estratificación de la sociedad. Las limitaciones en las posibilidades de acceder,

utilizar y aprovechar las TD y, especialmente, las de formarse en estos sectores, generaran importantes desigualdades en las posibilidades de estos/as jóvenes para integrarse en el mercado laboral y para mejorar sus condiciones de vida. Resulta especialmente destacable en el momento actual la baja presencia de mujeres en los sectores STEM, que apunta que estos futuros perfiles laborales pueden estar caracterizados por una clara desigualdad de género.

Las TD, además, no han penetrado exclusivamente en los distintos sectores económicos y, por tanto, en las demandas del mercado laboral; sino que Internet también se ha transformado en un elemento central en el propio proceso de búsqueda de empleo. Éste es un aspecto que impacta de forma directa sobre las posibilidades de inserción de las personas hoy en día. La búsqueda de empleo a través de Internet requiere de haber desarrollado diferentes habilidades y competencias que permitan que este proceso sea efectivo. Y no sólo eso, sino que la identidad laboral también se gestiona cada vez más a través de la red, incluso cuando la persona no se encuentra en un proceso activo de búsqueda de empleo. La velocidad de los cambios que se producen en este sentido, obligan a la persona a desarrollar estrategias para visibilizarse, destacar, estar informado/a de las oportunidades laborales, posicionarse, postularse y un largo etcétera, a través de la red.

Aprovechamiento social

La inclusión digital, hace referencia tanto a la no exclusión de ninguna persona de las ventajas y beneficios que implican las TD, como al hecho que el uso de éstas posibilite alcanzar objetivos más amplios de **inclusión** poniendo el foco en la participación de toda la población en todos los aspectos de la **sociedad de la información**. Así pues, en el marco de la 3ª brecha también se analizan aquellos *outputs* del uso de las TD que presentan una dimensión más colectiva, social, que en cierta medida acaban transcendiendo al individuo. La capacidad de incidir a nivel social implica no sólo un dominio considerable de las TD, sino sobre todo autonomía, seguridad, así como interés y motivación por los asuntos públicos y sociales del entorno, y percepción de utilidad de la participación digital.

La existencia de desigualdades que impactan sobre las brechas digitales, así como las desigualdades que se desprenden de estas brechas implican para los individuos una menor capacidad de utilizar estas herramientas para la participación en las cuestiones sociales y políticas.

En este sentido, a través del siguiente gráfico podemos observar que aquellos usos de las TD relacionados con la esfera social, pero con un componente más pasivo, como sería el hecho de informarse de la actualidad política y social, se encuentran bastante extendidos (77% de las personas de entre 16 y 74 años se informan a través de Internet). En cambio, aquellos usos sociales de las TD que implican una actitud más activa, como sería el hecho de emitir

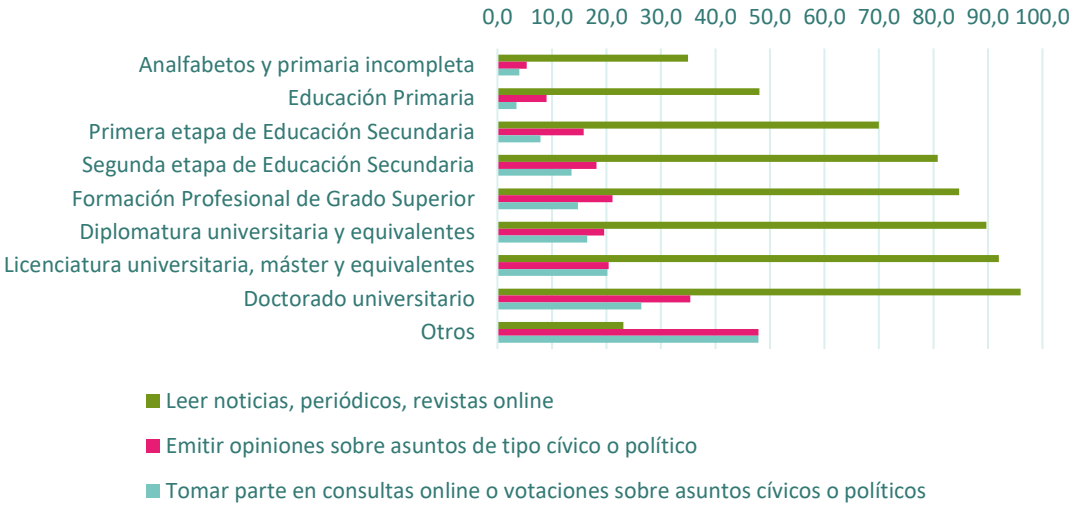
opiniones sobre asuntos de tipo cívico o políticos (17,4%) o tomar parte en consultas *online* sobre asuntos cívicos o políticos (12,7%) resultan mucho más minoritarios.

Gráfico 11. Distribución según usos sociales realizados a través de Internet. Personas de 16 a 74 años, España 2022 (%)

Fuente: Elaboración propia a partir de datos del INE – Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de la información y comunicación en los hogares

En este sentido, cabe destacar que los datos del INE muestran diferencias notables en función del nivel de estudios, de forma que mientas las personas con estudios de educación primaria se informan de la actualidad a través de Internet en un 48,1% de los casos, las personas con estudios universitarios lo hacen en torno un 92% de los casos. De la misma manera, mientras la emisión de opiniones y la participación en consultas *online* se encuentra en torno el 9% y el 3,5% respectivamente en el caso de las personas con estudios primarios, alcanza entre el 20 y el 30% en el caso de personas con estudios universitarios.

Gráfico 12. Distribución según usos sociales realizados a través de Internet y nivel de estudios. Personas de 16 a 74 años, España 2022 (%)



Fuente: Elaboración propia a partir de datos del INE – Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de la información y comunicación en los hogares

Respecto a la expresión de la opinión a través de Internet, cabe destacar que se trata de un aspecto en que las barreras de las competencias a nivel digital son claves, pero también y, especialmente, lo son los capitales sociales y culturales. Expresar una opinión a través de Internet es equivalente a estar dispuesto/a a ser rebatido, a recibir crítica o incluso ataques. Así pues, aquellas personas que sepan gestionar en mayor medida estas situaciones, consiguiendo paliar los posibles efectos negativos y, por tanto, dispongan de más herramientas para no verse afectadas e incluso extraer un aprendizaje o un provecho de este tipo de interacciones, serán las que querrán y podrán expresar su opinión de forma pública a través de Internet. Estos **condicionantes** (que como hemos argumentado se podrían vincular a los capitales sociales y culturales) **actúan como una barrera** para que muchas personas realicen este tipo de uso en la red, o incluso desarrollen estrategias de autocensura por no considerarse suficientemente capaces de aportar un determinado contenido.

A estas barreras se suman las que se observan también en relación a la **participación en consultas *online* sobre cuestiones cívicas o políticas**. En este sentido, cabe destacar un notable desconocimiento respecto a estas herramientas por una parte importante de la sociedad que actúa como barrera para la participación ciudadana virtual, lo cual nos muestra que no sólo resulta necesario abordar las cuestionas relativas a la brecha digital para impulsar la participación ciudadana a través de las TD, sino que (como sucede en el resto de ámbitos analizados) se deben abordar las desigualdades *offline*, que actúan como barreras al interés y la motivación por las cuestiones públicas y sociales, y en el grado de compromiso cívico.

La apropiación de la tecnología para la generación de impactos sociales, cívicos, políticos se encuentra condicionada por las brechas digitales, pero también por el resto de dimensiones de las desigualdades sociales. Internet se ha erigido como una importante herramienta política que permite formar "comunidades críticas y generar estructuras conectivas para la acción o redes contra públicas" (Grundberg & Lindgren, 2014). El hecho de quedar fuera de estos espacios de incidencia política coloca, de nuevo, a los colectivos en situación de vulnerabilidad en desventaja y contribuye a la reproducción de las desigualdades sociales en tanto que las necesidades específicas de estas personas no están siendo representadas en estos espacios políticos digitales o, al menos, no a través de estos ciudadanos/as.

Por otra parte, cabe apuntar que la apropiación tecnológica no sólo hace referencia a estos usos sociales de las TD que implican una apropiación de estas como mecanismos de empoderamiento y participación en la vida cívica y pública, sino que también implica las propias cuestiones sociales y políticas sobre las que se erige la sociedad de la información actual, como por ejemplo la gestión de los datos personales propios en la red. Las cuestiones de protección de datos personales, de garantía de la privacidad y gestión de la información personal, se suman a las demandas de participación en el diseño de las TD (de las aplicaciones, de las condiciones de uso, etc.).

Lo que resulta claro es que la información es el precio pagado por parte de los ciudadanos/as para acceder a unos **servicios digitales** que cada vez resultan más **imprescindibles**, tanto

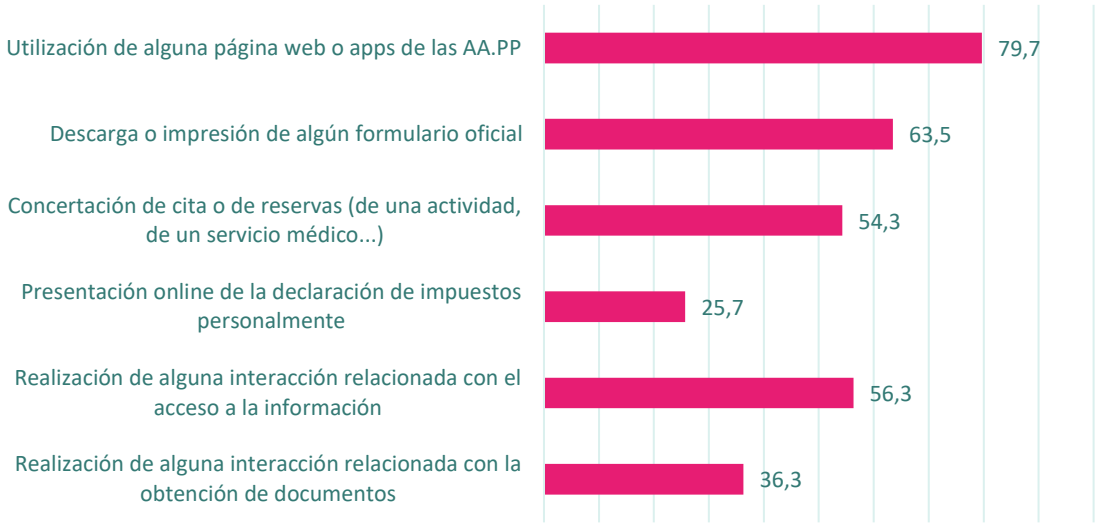
para la integración digital como social. En la aceptación de las condiciones bajo las que se rige esta realidad, el **negocio de los datos**, se basa este nuevo orden económico en el que la naturaleza o experiencias humanas de mercantilizan por medio de la acumulación de datos sobre la vida de las personas, lo que Zuboff denomina el **capitalismo de la vigilancia** (Zuboff, 2018). Así pues, cuanto mayores sean las brechas digitales, mayores pueden ser las **vulneraciones** que se producen para con estos usuarios/as y, a su vez, menores serán las posibilidades de contrarrestar los poderes de las grandes corporaciones que determinan "las reglas del juego" de la sociedad de la información.

Aprovechamiento institucional

Las relaciones entre ciudadanía y administración pública no han sido ajenas al proceso de digitalización y cada vez son más numeroso los servicios públicos que se ven afectados por este fenómeno. El hecho que cada vez sean más los **trámites y gestiones** que los ciudadanos/as realizan **de forma telemática**, está generando nuevas formas de desigualdad que se deben a la falta de inclusión digital de toda una parte de la población, por lo que se coloca a las personas en una situación de desventaja impidiendo o dificultando el acceso a servicios públicos y a la comunicación con las administraciones. El impacto del aprovechamiento institucional es evidente y presenta unas implicaciones muy relevantes, en tanto que a causa de esas desigualdades habrá personas que no accederán a algunos servicios o lo harán con mayores dificultades.

La relación con las administraciones públicas a través de Internet se ha convertido en un problema para muchas personas, en relación al acceso a las páginas web de éstas para la consulta de información, pero especialmente para la realización de trámites y gestiones a través de las sedes electrónicas de las administraciones públicas. Tal y como podemos observar en el siguiente gráfico, cerca de un 79,7% de las personas entre 16 y 74 años han interactuado con las administraciones o servicios públicos a través de Internet, un 56,3% ha realizado alguna interacción relacionada con el acceso a la información, un 63,5% ha descargado un formulario oficial y un 25,7% ha presentado la declaración de impuestos. Además, si nos fijamos en aquellas personas que pese a tener la necesidad de realizar algún trámite con las AAPP a través de Internet en 2022, no lo han hecho observamos que un 36,4% afirmaba que los motivos eran la carencia de habilidades o conocimientos, un 27% por estar preocupado por la protección y seguridad de los datos personales, y el 59,2% aseguraba que otra persona lo había hecho por ellos/as.

Gráfico 13. Distribución según usos relacionados con las administraciones públicas. Personas de 16 a 74 años, España 2022 (%)



Fuente: Elaboración propia a partir de datos del INE – Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de la información y comunicación en los hogares

Resulta importante destacar que **la digitalización de la Administración Pública no debiera contribuir a ampliar la brecha digital y/o sus consecuencias**. En este sentido, es importante la necesidad que la Administración garantice que la ciudadanía pueda acceder a los recursos necesarios para desarrollarse con suficiente autonomía en el espacio digital, así como llevar a cabo una transición más progresiva hacia la digitalización completa de los trámites públicos ofreciendo el apoyo necesario a los colectivos en situación de vulnerabilidad a la brecha digital.

Aprovechamiento en relación al bienestar y la salud

La implantación de las TD en la vida cotidiana es cada vez más elevada y se trata de un fenómeno imparable, y que se visualiza como uno de los elementos más transformadores de la salud y el bienestar social del futuro.

Es evidente que los factores sociales son determinantes de la salud y que, por tanto, aquello vinculado al bienestar social lo está también a la salud. Se trata de dos elementos que se entrelazan en el marco de la mejora de la calidad de vida de las personas, una cuestión que se encuentra también influida por las nuevas tecnologías. Un ejemplo sería la *mHealth*, es decir, la práctica de actividades sanitarias y de bienestar social y, por tanto, modelos no presenciales de atención a la persona que se desarrollan a través de las TD.

En este sentido, las brechas digitales impactan también sobre los aprovechamientos de las TD que se pueden realizar en cuanto al bienestar y la salud.

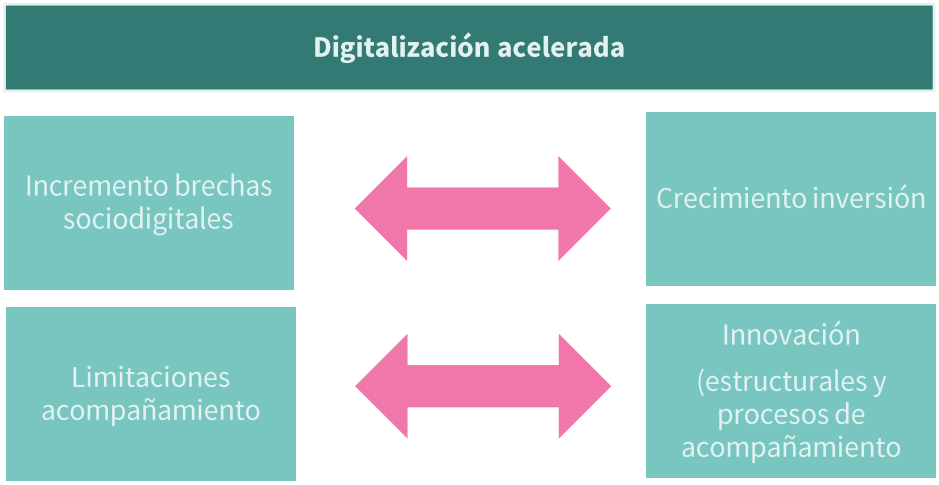
Por una parte, la creciente relevancia de las TD en el día a día de las personas muestra que se trata de un elemento necesario en la cotidianidad y estrechamente relacionado con la noción de bienestar, en tanto que impacta sobre las posibilidades de las personas para desarrollarse en el día a día, en la percepción de inclusión y en la integración social de la persona.

Como ya se ha podido ver, la elevada implantación de las TD en nuestra sociedad hace que muchas de las tareas que se realizan habitualmente estén influidas, de distintas formas, por estas. Cuando las limitaciones relativas al acceso o al uso dificultan o impiden estas tareas cotidianas, se generan situaciones de desigualdad y se limitan las posibilidades de las que disponen las personas para desarrollarse en el día a día y en el futuro.

El impacto de las TD, además, no se da sólo de forma indirecta sobre el bienestar a través de las tareas cotidianas, sino que influye, a su vez, de forma directa en la esfera del bienestar social i personal. Un acceso a las TD que permita un uso provechoso de las TD puede posibilitar el descubrimiento a través de Internet de nuevos intereses, impulsar la creatividad, generar nuevas formas de cuidado personal, incrementar la información sobre bienestar y salud y que esta actúe como elemento de prevención, o entablar relaciones que son necesarias para el bienestar psicológico y emocional, entre otras.

1.1.4 Inclusión sociodigital y acompañamiento en capacitación digital

El Covid-19 ha supuesto una digitalización acelerada en todos los ámbitos de la vida, y especialmente el formativo, que durante los primeros meses de la pandemia tuvo que tomar un formato completamente digital, superando la falta de las infraestructuras previas necesarias para realizarlo. Este proceso vertiginoso se ha caracterizado por:



Esta nueva situación ha hecho que propongamos nuevos puntos de vista sobre cómo se entiende y se analiza la **capacitación digital**:

Resulta interesante destacar que se ha producido una transformación, o más bien una evolución, en las formas de entender y analizar las desigualdades digitales y sociales. Así, de la misma forma que en el ámbito más social, las teorías de análisis han pasado de estar muy focalizadas o de hablar mucho sobre pobreza a hablar sobre desigualdades; en el ámbito digital hemos pasado de hablar de brecha o brechas digitales a hablar de **desigualdades sociodigitales**. Y esto nos parece un elemento clave en tanto que pone de manifiesto la elevada interseccionalidad de las desigualdades que atraviesan a las personas y combate la distinción clásica entre desigualdades sociales y desigualdades digitales como si se tratara de elementos desconectados entre sí.

Partimos, por tanto, de la base de que **las desigualdades digitales son digitales sólo superficialmente**, pero en la base se trata de una **brecha social**. Se trata de una esfera más entre las desigualdades sociales que no sólo impacta en el plano online, sino que como hemos comentado se entrelaza y redimensiona el resto de desigualdades que se producen en el plano offline, incluso agravando diversas situaciones de vulnerabilidad.

Finalmente, querríamos apuntar que partimos de la base de que la **conceptualización del acompañamiento en los usos digitales** o en lo digital aporta elementos que permiten ir más

allá de la formación o la capacitación digital y que nos permiten entender mejor el rol que juegan las medidas y los distintos agentes en la consecución de la inclusión digital y social. El enseñamiento y aprendizaje de competencias digitales ha partido tradicionalmente de una perspectiva de capacitación en habilidades, en la cual se impone como objetivo la transmisión de conocimientos situacionales a partir de cápsulas de formación sin continuidad. Sin embargo, el mundo digital se caracteriza por su continua transformación y avance, por lo que las habilidades aprendidas pueden quedar rápidamente obsoletas en caso de no ser renovadas o reforzadas permanentemente. En este contexto, se ha puesto de manifiesto la necesidad de desarrollar mecanismos que permitan una evolución constante de las competencias digitales de las personas, proporcionándoles herramientas que permitan adaptarse a un contexto cambiante.

Por una parte, esto implica el fomento de aptitudes individuales, como es la competencia recogida por el INTEF como "aprender a aprender" (2011). Es decir, la capacidad de gozar de una autonomía en el aprendizaje que permita el desarrollo de nuevas habilidades de forma autodirigida a partir de las necesidades e intereses de la persona.

Sin embargo, este aprendizaje continuo también necesita de un acompañamiento que de apoyo a la formación. Es decir, la existencia de una o más personas de referencia que conformen un contexto social y educativo facilitador del desarrollo de competencias de una forma personalizada y continuada en el tiempo y que, por lo tanto, se adapte a las necesidades de la persona. Este factor es especialmente relevante en esos casos en que se parte de un conocimiento reducido o en un contexto de cambio e innovación acelerada, como el actual, en el que se pueden generar miedos, ansiedades e incertidumbre. En este sentido, el acompañamiento ayuda a lidiar con estos malestares y promueve la creación de relaciones o comunidades de aprendizaje basadas en la compartición de experiencias, retos, emociones, y colaboración, que fomentan el desarrollo de habilidades de forma más fácil, rápida, y positiva para la persona.

Los agentes que ofrecen este acompañamiento a infancia y adolescencia son principalmente las familias y los centros de educación obligatoria y, de forma minoritaria o en casos de vulnerabilidad, la administración y entidades del tercer sector. De esta forma, el acompañamiento puede provenir de una o más fuentes y ser formal o informal.

Por otra parte, no sólo la infancia y adolescencia necesita de este acompañamiento, sino el conjunto de la ciudadanía y, especialmente, aquellos agentes que deben proporcionar acompañamiento a su turno, como las familias y profesionales que trabajen en el ámbito de la infancia y juventud. De esta manera, se hace patente la necesidad de profesionalizar, formar, y dotar de recursos humanos y económicos a las figuras acompañantes para que se desarrollen sus habilidades con el objetivo de poder proporcionar una educación que incluya el ámbito digital de forma transversal en las distintas áreas formativas, incluyendo los espacios de participación.

1.2 Participación infantil, adolescente y juvenil en la era digital

1.2.1 La participación: evolución, debates y elementos clave

El ideario de la democracia participativa se plantea como una forma de conseguir una auténtica autorrealización de los ciudadanos como agentes políticos ante las disfunciones de las instituciones de la democracia participativa (Pateman, 1970; Barber, 1984). Esta visión ha formado parte del imaginario político desde los 1960s, pero en las últimas décadas ha tenido un resurgimiento a nivel global como respuesta a problemáticas relacionadas con una elevada burocratización, prácticas clientelares, corrupción, incapacidad para dar respuesta a las necesidades de la ciudadanía, problemas de exclusión social y la desafección política y falta de legitimación consecuentes (Aguirre Sala, 2019; Borge et al., 2009; Koc-Michalska et al., 2016; Nebot, 2018; Pina i Torres, 2016). En este sentido, a partir del cambio de siglo se produce un punto de inflexión denominado "momento colaborativo" en el que se pasa de la conceptualización de gobierno a gobernanza, poniendo la participación ciudadana en el centro de los debates meta-políticos (Bua y Bussu, 2021).

De forma paralela, desde la perspectiva participativa se argumenta que para llegar a una democracia mejor no solamente debe aumentar la participación, sino que esta debe ser de calidad. Es decir, que la participación no consista únicamente en la expresión de las preferencias de la ciudadanía, sino que fomente el debate político y social, la generación de propuestas y una mejor capacidad de seguimiento de la actividad institucional (Pindado, 2008), lo que se puede resumir en fomentar la capacidad real de incidencia social y política. Sin embargo, definir la calidad democrática de los procesos participativos no es un objetivo fácil de asumir, en tanto que la propia definición de calidad democrática resulta un ejercicio complejo por los principios normativos que comportan las diferentes aproximaciones al término y de las aspiraciones que se proyectan sobre cada una de ellas. En este sentido, la calidad se puede considerar como un concepto multidimensional atendiendo a las aproximaciones que se pueden realizar: formal, existencia de los mecanismos; efectividad; grado de incidencia; subjetividad política; satisfacción de la ciudadanía (Anduiza y De Maya, 2005). Por lo que la digitalización de los procesos en las diferentes esferas de la vida cotidiana producida por la pandemia también ha afectado la participación ciudadana y supone un nuevo reto para la calidad democrática en tanto que genera nuevas tensiones para garantizar la participación, que se vinculan muy estrechamente con las desigualdades y con la brecha digital.

Por otra parte, la participación se basa en el convencimiento que todas las personas (incluidos menores de edad y jóvenes) deben tener autonomía y ser sujetos activos en su vida, tomando parte en las decisiones que les afectan. Partiendo de esta premisa, infancia, adolescencia y juventud deben participar y tener un impacto en las cuestiones sociales, políticas, etc. que repercuten en sus vidas.

Desde una perspectiva de derechos, observamos que aún queda camino por recorrer, puesto que el derecho a la participación de la infancia y adolescencia no queda específicamente reconocido en la legislación española. No obstante, en la Convención sobre los Derechos del Niño (1989), encontramos algunos artículos que contienen elementos de la participación y que, entendidos en conjunto, pueden suponer una ratificación de este derecho. Estos elementos son especialmente presentes en los artículos 12 y 13, que articulan lo siguiente:

> ***Artículo 12.1:*** *Los Estados Partes garantizarán al niño que esté en condiciones de formarse un juicio propio el derecho de expresar su opinión libremente en todos los asuntos que afectan al niño, teniéndose debidamente en cuenta las opiniones del niño, en función de la edad y madurez del niño.*
>
> ***Artículo 13.1:*** *El niño tendrá derecho a la libertad de expresión; ese derecho incluirá la libertad de buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo, sin consideración de fronteras, ya sea oralmente, por escrito o impresas, en forma artística o por cualquier otro medio elegido por el niño.*

De esta manera, aunque no se reconozca de forma textual, en estos artículos sí que encontramos los componentes que conforman la participación infantil. De acuerdo con Hernández y Gutiérrez (2011), de estos artículos extraemos los elementos:

1. **Ser informado/a:** acción mediante los niños y niñas toman conciencia de los temas que les interesan recibiendo explicaciones, contenidos y datos adaptadas a sus capacidades y adecuadas en cantidad y calidad.
2. **Emitir opinión:** expresar ideas, pensamientos y/o propuestas sobre las cuestiones y temas que le involucran, afectan o interesan. Hay que tener el espacio y oportunidad para hacerlo permitiendo la posibilidad de que los niños y adolescentes formen una opinión propia a nivel individual o colectivo.
3. **Ser escuchado/a:** da sentido y utilidad al hecho de emitir opinión y supone que esta opinión es recibida y respetada por los demás y, por supuesto, por la persona adulta.
4. **Incidir en las decisiones:** recibir la opinión y ser escuchada y respetada sin más no llevaría al sentido final y objetivo de estos actos anteriores que es el de ser tenida en cuenta (la opinión, la aportación, etc.) en las decisiones sobre los temas a los que involucramos, afectan o interesan. Se podría decir que ser escuchado implica esto precisamente. Sino estaríamos hablando de “ser sentido” y no de “ser escuchado”.

Como se observa, esta clasificación tiene un orden secuencial, en tanto que, para que sea posible incidir en las decisiones, antes se habrá tenido que escuchar las aportaciones de la infancia y adolescencia. No solamente esto, sino que previamente, se habrá tenido que habilitar un espacio en el que poder expresar las opiniones, que deberán haberse formado a partir de la disponibilidad de información respecto a la temática sobre la cual se participa. Por lo tanto, cada nuevo componente necesita de los anteriores para poder desarrollarse plenamente.

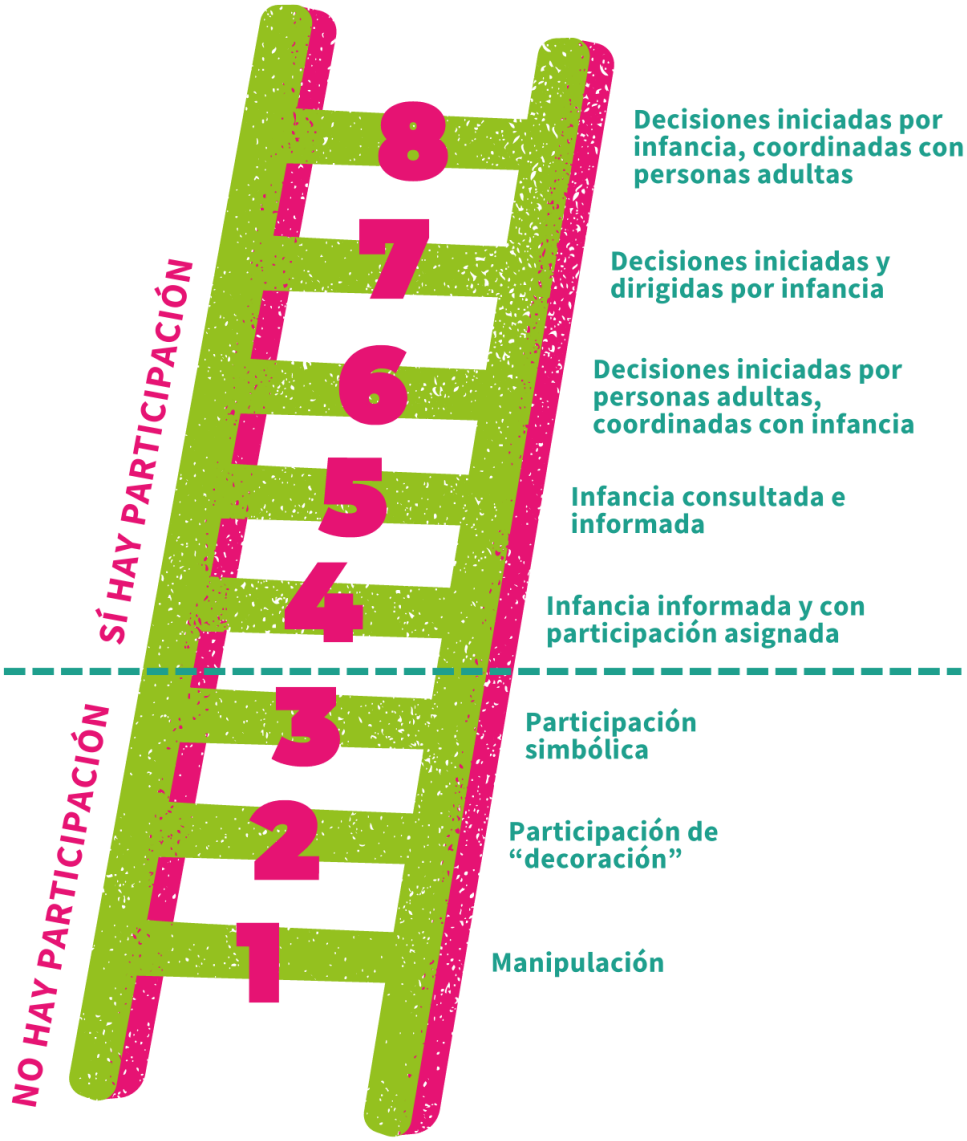
Cabe apuntar, como reflexión en relación a la autonomía que, más allá de "ser informado/a" o "ser escuchado/a" y de las expresiones que suponen un rol pasivo del individuo, el énfasis para conseguir un verdadero protagonismo de la infancia debe situarse en que sean los mismos niños, niñas y adolescentes quien tomen la iniciativa para informarse, expresarse y hacerse escuchar sobre aquellos temas que les interesen. Para hacerlo posible, es clave promover el desarrollo las competencias que se encuentran alrededor de cada uno de los componentes de la participación anteriormente mencionados. De esta manera, la infancia y adolescencia será capaz de empoderarse y tomar un rol activo en el desarrollo de los procesos participativos.

Por otra parte, teniendo en cuenta estos elementos, se pone de manifiesto que no todo lo que denominamos participación coloquialmente lo es realmente. Por ejemplo, encontramos espacios en los que se cuenta con la presencia de infancia y esta incluso es llamada a expresarse, pero su intervención no tiene incidencia sobre la toma de decisiones. En este sentido, en la literatura académica han proliferado clasificaciones de las formas de participación y de los factores que la modulan, como ejercicios con el objetivo de determinar el grado de participación o calidad de la misma.

En este sentido, la escalera de la participación infantil de Hart (1993), basada en el trabajo de Arnstein, ofrece un marco teórico sobre el que evaluar el grado de participación (o no participación) de un espacio o proceso participativo. Se determinan los siguientes niveles según el papel que tiene la infancia en la toma de decisiones:

1. Manipulación
2. Participación de "decoración"
3. Participación simbólica
4. Infancia informada y con participación asignada
5. Infancia consultada e informada
6. Decisiones iniciadas por personas adultas, coordinadas con infancia
7. Decisiones iniciadas y dirigidas por infancia
8. Decisiones iniciadas por infancia, coordinadas con personas adultas

Gráfico 14. Escalera de Participación de R. Hart (1993)



Como se puede observar, los niveles más bajos de la escalera (del 1 al 3), no son considerados como verdadera participación, puesto que el elemento "incidir en las decisiones" que mencionábamos anteriormente como elemento fundamental de la participación, no se manifiesta cuando hay manipulación, ni en la participación simbólica ni de "decoración". En cambio, a partir del cuarto escalón, observamos tipos de implicación que sí que cuentan con todos los elementos de la participación, aunque en diferentes medidas. De esta manera, en los escalones más altos existe un mayor protagonismo y autonomía de la infancia y adolescencia, mientras que en los más bajos la infancia tiene menos poder decisorio. En este sentido, desde la Fundación Ferrer Guardia (2021), se propone un cambio en la escalera de Hart, intercambiando los niveles 7 y 8, de manera que el nivel más elevado se corresponda a

la plena autonomía de la infancia y adolescencia; es decir, les acciones pensadas y ejecutadas por la misma infancia y adolescencia (Cortés y Díez, 2011).

Gráfico 15. Adaptación Fundación Ferrer Guardia de la Escalera de Participación de R. Hart (2021)

Por su parte, Novella y otros autores (Trilla y Novella, 2011, Novella et al., 2014), presentan una clasificación en cuatro tipologías cualitativas, fenomenológicamente distintas entre sí. De esta manera se rompe con la idea de escalera, aunque sí que se ordena según el nivel de complejidad, que aumenta con cada nivel. De menor a mayor, estas son las categorías propuestas:

1. Participación simple: consiste en una actividad o espacio participativo en el que la infancia y adolescencia participa como espectadora o ejecutante, pero donde la acción ha sido preparada por personas adultas. La participación acostumbra a ser de tipo cuantitativo (por ejemplo, votaciones). Por lo tanto, la autonomía es presente, pero en grados bajos.

2. Participación consultiva: consiste en una participación en el que se escucha la voz de la infancia y adolescencia, pero sin un compromiso vinculante para acatar sus deseos.

3. Participación proyectiva: consiste en un proceso de participación en el que el proyecto es también de la infancia y adolescencia, aunque puede ser apoyada y facilitada por adultos. En este tipo de participación la infancia toma, inevitablemente, un rol activo, dando forma al proyecto y planeando acciones.

4. Metaparticipación: son la infancia y adolescencia quién pide, exige o genera nuevos espacios y mecanismos de participación. La complejidad es elevada y exige un alto nivel de competencias participativas. Constituye el horizonte educativo en tanto que se trata del formato donde la infancia toma un mayor protagonismo y autonomía.

A su vez, estos niveles se ven modulados por cuatro factores: el nivel de implicación, la información o consciencia, la capacidad de decisión y el compromiso o responsabilidad de las personas participantes. Estos se sobreponen respecto a los diferentes formatos, de manera que afectan el desarrollo de la participación generando distintas variaciones y subniveles.

Asimismo, los autores denotan tres condiciones previas para que la participación sea real y efectiva. Estas son: el reconocimiento del derecho a participar, disponer de las capacidades necesarias para ejercerlo, y que existan los medios y espacios adecuados para hacerla posible.

En la misma línea, pero desde otras miradas, se destacan otros tres aspectos o prerrequisitos que condicionan la participación, sea analógica o digital: querer, poder, y saber participar (González y Mestres, 2010).

- **Querer**: tener una motivación, compromiso con una misión, etc. En este factor actitudinal destaca la implicación social y la voluntad de transformación del entorno como uno de los factores más relevantes. En este sentido, hay una correlación con los recursos, ya que el acceso y capacidad cognitiva para identificar los intereses políticos causará una mayor motivación, y viceversa. Es un círculo virtuoso (Norris, 2000). Además, también destaca como factor la percepción de que la participación tendrá efectos relevantes y que por lo tanto la intervención ejercerá una influencia. Esta actitud se denomina como "sentimiento de eficacia política". Cuanto mayor conexión sienta la persona con los resultados de la participación y más capacitada se considere, más probabilidades habrá de que participe.
- **Poder**: que existan los factores contextuales (espacios, entorno y estructuras de participación) y gozar de los recursos personales necesarios (materiales, temporales, físicos, competencias percibidas y sentidas, etc.) para llevar a cabo la participación. Esta condición se aplica a cualquier tipo de participación, pero en relación a la participación online, la estructura de costes es diferente. Es más fácil y menos costosa, siempre que se tengan los recursos físicos (dispositivos e internet) y cognitivos (en este caso incluyendo también las competencias digitales) para participar eficazmente.
- **Saber**: conocer las estructuras de participación y tener las habilidades sociales y participativas para participar eficazmente. En este sentido, se hace necesario tener las capacidades para “pasar de la mera queja al ejercicio de la ciudadanía (corresponsabilidad social) y a la postura activa de encuentro de soluciones” (INVESCO, 2011, p. 19). En la participación *online*, saber también incluye el conocimiento del contexto digital, así como el desarrollo de capacidades críticas que permitan evaluar los contenidos y estructuras de la participación en un ámbito con características propias.

Por otra parte, cabe remarcar que la participación no siempre se da en un contexto político institucional, especialmente cuando hablamos de infancia y adolescencia. Pero, independientemente del ámbito en el que se produzca, la participación debe ser o será significativa cuando se ofrezca la oportunidad de decidir sobre cuestiones que incumben al individuo, se tome un rol activo en su evolución y se desarrolle la propia autonomía. Además, más allá de los efectos inmediatos, se trata de un contexto de aprendizaje de competencias participativas, en el que infancia y adolescencia puede empoderarse, ganar confianza, y posteriormente trasladar estas actitudes y capacidades a otros ámbitos vitales.

En este sentido, debido a que la participación infantil y adolescente está asentando un precedente de experiencia participativa que posteriormente afectará a la persona en su percepción de la misma y desarrollo como sujeto político, es primordial procurar que la experiencia sea positiva. Así, es fundamental generar un clima de confianza y escucha en el que las personas participantes se sientan escuchadas y sientan valoradas sus aportaciones. De la misma manera, es importante que se haga visible el impacto de la participación, y por eso es esencial el retorno de las actividades, en el que se haga patente qué efectos ha tenido la misma.

1.2.2 Transformación digital de la participación

El crecimiento de la participación en las últimas décadas ha coincidido con un contexto de transformación digital, que la ha articulado y le ha dado forma. En los últimos 20 años, especialmente, las tecnologías se han imbricado en nuestras vidas de tal forma que la mayoría de niños/as, adolescentes y jóvenes tienden a no hacer una distinción clara entre la capa *offline* y *online*, sino que estas dos se relacionan e integran de forma libre, "sin barreras". De esta manera, la digitalización ha permeado en la participación infantil y juvenil, transformándola en su camino.

Existe la percepción que la participación juvenil ha disminuido en las últimas décadas. Sin embargo, estudios demuestran que la participación juvenil no ha disminuido, sino que ha cambiado en sus formatos. Así, actualmente, se tiende a utilizar menos los medios institucionalizados y usar más formatos de protesta descentralizados y canalizados a través de las redes sociales (Castellà Josa y Ferrer-Fons, 2019). Hay autoras que defienden que las formas de participación *online* generalmente no son nuevas, sino que tienen su equivalente *offline* (Anduiza et al., 2010). Por ejemplo, la firma de peticiones en apoyo a una propuesta, un tipo de acción que se realiza tanto a pie de calle como a través de las redes sociales. Mientras que otras argumentan que, aunque las organizaciones políticas utilizan las TD calcando los formatos *offline* en los formatos *online*, la ciudadanía utiliza las TD de formas que se escapan de los formatos tradicionales, especialmente a partir de la era de la Red 2.0 (Koc-Michalska et al., 2016). En este contexto, los individuos son capaces de crear contenidos y "hacer política" a partir de blogs y redes sociales en los que comparten sus opiniones e interactúan con otras personas de tal manera que se generan comunidades *online*.

Cabe decir que las acciones realizadas de forma digital, igual que en las iniciativas analógicas, no siempre pueden llegar a ser denominadas participación según los parámetros que se han descrito más arriba. Hay autores que clasifican los tipos de prácticas políticas *online* dependiendo del grado de actividad que requieren. Guilló, y Mancebo-Aracil (2017), por ejemplo, hacen la siguiente clasificación, de menor a mayor actividad:

- **Prácticas de apoyo (actitud pasiva).** Por ejemplo, firma de peticiones, unirse a grupos o seguir información en redes sociales, compartir información, etc. Estas

prácticas también pueden ser denominadas como "clickactivismo" y, en muchas ocasiones no llegarían al estatus de participación, en tanto que a menudo no llegan a ser escuchadas o tener un impacto directo o medible sobre el desarrollo de los eventos. Sin embargo, cabe destacar que, aunque no siempre lleguen al estatus de participación, estos tipos de activismo pueden llegar a tener verdaderos efectos notables, en tanto que afectan al discurso mediático.

- **Prácticas de deliberación (actitud activa).** Por ejemplo, discusiones sobre cuestiones sociales en plataformas o *think tanks*.
- **Prácticas de colaboración (actitud más activa).** Por ejemplo, *crowdfunding* o creación de soluciones comunes a problemas sociales.

Desde posturas críticas, se argumenta que las nuevas formas de participación digital implican un esfuerzo reducido, especialmente aquellas más pasivas y que, por lo tanto, utilizarlas no implica un alto compromiso político y/o social (Morozov, 2011). Hay poca o ninguna relación entre la extensión del uso de Internet y la participación o conocimiento políticos (Koch, 2005; Zhang y Chia, 2006). Sin embargo, algunos estudios sugieren que el uso de redes sociales durante campañas electorales ha aumentado la participación de personas que de otra forma no se habrían implicado (Chadwick, 2012; Koc-Michalska et al., 2014). Por ejemplo, de minorías y personas jóvenes que han tomado un rol más activo como participantes en las campañas *online* (Barr, 2009). Además, se ha observado que la actividad política en las redes sociales no sigue la estructura de brechas generacionales y de género tradicionales en la participación política (Koc-Michalska y Lilleker, 2013), hecho que implicaría que la participación digital aumenta la pluralidad y, por lo tanto, la calidad democrática. Aun así, no podemos obviar que el entorno digital es una parte intrínseca de la sociedad y, por lo tanto, en él se reproducen las dinámicas y violencias estructurales que pueden llevar a que aquellos colectivos que presentan discriminaciones se sientan coaccionados también en este contexto digital. Al mismo tiempo, la arquitectura de los espacios digitales como las redes sociales o los navegadores crea cámaras de eco que favorecen la proliferación de noticias falsas (las denominadas *fakes*) y el sesgo de confirmación de las propias ideas. Por lo tanto, aunque el entorno digital ofrece innegables ventajas en relación a incentivar o permitir una mayor pluralidad de visiones, aún quedan muchos retos a superar para que estos espacios resulten realmente diversos e inclusivos.

1.2.3 Retos y oportunidades de las herramientas digitales en el contexto de la participación

Como podemos observar, existen debates sobre si la transformación digital tiene y tendrá efectos positivos o negativos sobre la sociedad en general, y la participación social y ciudadana en concreto. Entre los discursos optimistas respecto a la tecnología encontramos el "Utopismo de Sillicon Valley", que defiende que el desarrollo de las TD implica una mejora en el bienestar, la educación, superación de desigualdades, ciudadanía, democracia, etc. Y en

este sentido, llevará a transformaciones que facilitarán la participación y deliberación, acercarán a la ciudadanía a la política y forjarán nuevas configuraciones de poder y contrapoder (Agustín-Lacruz y Clavero-Galofré, 2009; Anduzia et al. 2010; Delfino et al., 2019; García Guitán, 2016).

Algunas de las **oportunidades** que recogen diferentes autores, se detallan a continuación:

- Accesibilidad en términos de discapacidades o diversidad funcional
- Eficiencia y eficacia (Claramunt, 2019; Colombo, 2006; Guitán, 2016)
    - Reducción de los costes económicos y temporales
    - Facilidad al transmitir información, que facilita la participación
- Debido a estas facilidades, posibilidad de mayor transparencia (García Guitán, 2016).
- Debido a la transparencia, mejora de la gestión pública, ya que permite rendición de cuentas y una mayor participación ciudadana, lo que aumenta la legitimidad democrática la confianza en las instituciones (Colombo, 2006; García Guitán, 2016; Guitán, 2016).
- Posibilidad de una mayor apertura de las instituciones (*open government*), que implica una mayor receptividad de los gobiernos a las demandas de información y servicios y más participación ciudadana (García Guitán, 2016).
- Posibilidad de detectar situaciones de carencia/necesidad más rápidamente (Claramunt, 2019)
- Reducción de las distancias físicas o simbólicas entre personas, o personas e instituciones (Claramunt, 2019; Colombo, 2006)
- Carácter remoto que facilita el pluralismo, que a su vez desemboca en decisiones más ricas y más deliberación (Claramunt, 2019)
- Facilidad de participar de formas no institucionalizadas, por ejemplo, a través de redes sociales, donde se encuentran menos barreras de entrada y se posibilita la pluralidad, por lo que facilita la participación, especialmente de jóvenes (Kahne et al., 2016).
- Ligera corrección de los sesgos de participación de personas jóvenes y de mujeres, tradicionalmente infrarrepresentados en la participación política analógica (Koc-Michalska y Lilleker, 2013; Anduiza et al., 2010).

A su vez, existen perspectivas críticas que, aun reconociendo las oportunidades que ofrecen las TD, argumentan que el desarrollo de la tecnología sigue unas lógicas de mercado y que, por tanto, llevará a la homogeneización y hegemonía cultural. Desde esta visión no cambiarían las dinámicas de poder, sino que las formas de control simplemente se volverían

más sofisticadas. A su vez, desde este tipo de argumentario se destaca la "deshumanización" de las relaciones provocada por el contexto digital que podría reducir el interés en la participación y mantener la distancia entre ciudadanía y política (Anduzia et al. 2010; Delfino et al., 2019; García Guitán, 2016).

Los **retos** identificados se plantean a continuación:

- Desigualdades sociodigitales en el acceso a las TD, las tipologías de uso y habilidades y competencias de las personas, que dan lugar a dinámicas de inclusión/exclusión y ponen de manifiesto la necesidad de políticas de alfabetización digital (Agustín-Lacruz y Clavero-Galofré, 2010; Yusuf, 2010).
- Deshumanización de las relaciones, y pérdida de los matices comunicativos característicos de las relaciones sociales (Claramunt, 2019).
- Falta de garantías políticas para hacer efectiva la participación (Colombo, 2006).
- A pesar de las potencialidades, dificultades para hacer llegar la información al público interesado (Nebot, 2018).
- A pesar de las potencialidades, porcentajes muy reducidos de participación e implicación ciudadana (Garrido Cabezas, 2018; Colombo, 2006)
- Consecuentemente, a menudo no se consigue un espacio de deliberación real (Nebot, 2018).
- Menor implicación de ciudadanía organizada y más participación individual, lo que le resta calidad, ya que, de acuerdo con Garrido Cabezas (2018), la participación como ciudadanía organizada es un requisito imprescindible para llegar al ideal de control ciudadano.
- Reproducción o incluso magnificación de las desigualdades, que se manifiestan tanto en el acceso como en la participación (Colombo, 2006; Kahne et al., 2016). Por ejemplo, exclusión de personas que no tienen recursos económicos o competencias suficientes para participar tecnológicamente. En este sentido, aunque favorece la participación de personas jóvenes competentes tecnológicamente que a menudo no participan, excluye a personas mayores sin las competencias o interés tecnológico necesario que de otra manera sí que participarían (Nebot, 2018).
- También son cada vez más numerosas las voces que alertan del hecho que una vida profesional y digitalizada genera cada vez más estrés y malestar psíquico debido a los imperativos de disponibilidad, eficiencia y eficacia 24/7 (Crary, 2013; Chul Han, 2022).

Por lo tanto, podemos concluir que las herramientas digitales abren las puertas a nuevas oportunidades, pero también a retos únicos del contexto digital. Es en los contextos concretos en los que se navegarán estas aguas cambiantes, adaptando las metodologías a los objetivos

y necesidades de la participación, de manera que se concluya si el balance del uso de la tecnología resulta positivo o negativo.

En el caso de la participación con infancia y adolescencia, además, se añaden una serie de retos particulares. Por ejemplo, la falta de experiencia puede llevar a una necesidad de mayor acompañamiento por parte de personas adultas, la necesidad de mayor movimiento puede ser difícil de gestionar a distancia en el caso que la participación sea a través de videollamada, etc.

En todo caso, se debe tener en cuenta que la tecnología y lo digital se han imbricado en nuestras vidas de tal forma que es difícil imaginar un mundo en el que éstas no existieran. Por lo tanto, no nos encontramos delante de un debate sobre *si* debemos utilizar tecnología o no, sino sobre el *cómo* debemos utilizarla, teniendo en cuenta tanto las oportunidades como los retos que recogen las diferentes visiones presentadas.

2. RESULTADOS DEL ANÁLISIS DEL TRABAJO DE CAMPO

En el trabajo de campo se han realizado grupos focales o de discusión con diferentes perfiles de personas vinculadas a los espacios de participación infantil, adolescente y juvenil, así como un seminario en el que han participado personas expertas (profesionales dinamizadores de espacios de participación, expertas académicas, y profesionales de la intervención). Este material constituye la parte central de la investigación, en tanto que ha permitido aproximarse a la realidad de la participación infantil, adolescente y juvenil en la coyuntura actual a través del testimonio y perspectiva de los diferentes agentes implicados en estos espacios (niños, niñas, adolescentes, jóvenes y profesionales). El material ha sido analizado a través de metodologías cualitativas, que han permitido responder a las preguntas de investigación.

¿Qué herramientas digitales se usan?

¿Quién las usa?

¿Para qué fines?

¿Qué competencias digitales se están desarrollando en los espacios de participación?

¿Cuáles se podrían potenciar?

¿Cuáles son los impactos positivos de las herramientas digitales sobre la participación infantil, adolescente y juvenil?

¿Cuáles son los negativos?

¿Cuáles son los imaginarios sobre el futuro de la participación?

¿Cuáles son las propuestas de intervención para una participación más equitativa?

En las siguientes páginas se describen, en primer lugar, los resultados de este análisis, y en segundo lugar las reflexiones que se derivan de estos resultados.

2.1 Dimensiones de la participación digital juvenil

El análisis de los grupos focales y el seminario se ha realizado de forma cualitativa a partir de la creación de un sistema de dimensiones e indicadores que han permitido realizar un análisis temático del contenido. Este sistema de dimensiones e indicadores ha sido generado de

forma principalmente deductiva a partir de los objetivos/preguntas de investigación (observar cómo se incorporan las herramientas digitales en la participación juvenil, analizar si en los espacios de participación se producen procesos de capacitación digital, observar cómo se plantea el futuro de la participación juvenil y plantear propuestas de evaluación). Además de los objetivos y preguntas de investigación, se ha tenido en cuenta la literatura consultada, como es el caso de la segunda dimensión, "Capacitación digital en el espacio de participación", dónde se han incorporado las dimensiones de competencias digitales del DigComp 2.2 – Marco de Competencias Digitales para la Ciudadanía (Centro de Investigaciones Comunes de la Comisión Europea, 2022).

De esta manera, se han configurado cuatro dimensiones, doce componentes y cincuenta cinco indicadores:

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 TD 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": recoge los imaginarios sobre el futuro y las propuestas de intervención para la participación en equidad.

A continuación, se muestra la concreción de los componentes en relación a cada una de las dimensiones expuestas:

Dimensiones	Componentes
A. Uso de herramientas digitales en el espacio de participación	A.1 Herramientas digitales usadas
	A.2 Organización del uso
	A.3 Tipologías de uso
B. Capacitación digital en el espacio de participación	B.1 Búsqueda y gestión de información y datos
	B.2 Comunicación y colaboración
	B.3 Creación de contenidos digitales
	B.4 Seguridad
	B.5 Resolución de problemas

	C. Impactos de las TD en el contexto de la participación infantil, adolescente y juvenil	C.1 Impactos positivos
		C.2 Impactos negativos
	D. Prospecciones de futuro	D.1 Imaginarios sobre el futuro formato de la participación
		D.2 Propuestas de intervención para la participación en equidad

En los siguientes cuatro apartados se desarrollan los resultados de cada una de las dimensiones distribuidos en función de los componentes y sus indicadores.

2.1.1 Usos de las herramientas digitales en los espacios de participación

¿Qué herramientas digitales se usan?

¿Quién las usa?

¿Para qué fines?

La dimensión A. *Uso de herramientas digitales en el espacio de participación*, se constituye de los componentes:

- A.1 Herramientas digitales usadas
- A.2 Organización del uso
- A.3 Tipologías de uso.

Estos componentes, a su vez, se dividen en distintos indicadores tal y como se puede observar a continuación:

Dimensión	Componentes	Indicadores
A. Uso de herramientas digitales en el espacio de participación	A.1 Herramientas digitales usadas	A.1.1 Uso de videollamadas
		A.1.2 Uso de mensajería instantánea
		A.1.3 Uso de correo electrónico
		A.1.4 Uso de documentos compartidos
		A.1.5 Uso de redes sociales
		A.1.6 Uso de herramientas para votaciones
		A.1.7 Uso de otras herramientas digitales
	A.2 Organización del uso	A.2.1 Uso de las herramientas digitales por parte de personas con responsabilidades específicas y/o adultas
		A.2.2 Uso de las herramientas digitales por parte de todas las personas participantes
	A.3 Tipologías de uso	A.3.1 Organización y comunicación interna
		A.3.2 Comunicación externa
		A.3.3 Deliberar y decidir
		A.3.4 Pasarlo bien o jugar entre las personas
		A.3.5 Otras

A.1 Herramientas digitales usadas

A partir de los grupos focales, constatamos que las herramientas digitales están presentes en todas las experiencias de participación que han colaborado en este proyecto. Especialmente, muchas de las personas informantes afirman que la transformación digital se aceleró durante la pandemia, contexto en el cual se empezaron a usar una mayor diversidad de herramientas digitales (especialmente las videollamadas) como substitutivas del espacio presencial. De

estas herramientas que llegaron con la pandemia, algunas se han quedado debido a su conveniencia, mientras que en otros casos se ha vuelto a alternativas presenciales. Tomando el testimonio de todas las personas participantes, las herramientas más usadas son las siguientes (entre paréntesis se encuentra el porcentaje de espacios que utilizan cada una de estas herramientas):

	% de espacios de participación que hacen uso de las herramientas
Videollamadas	100%
Mensajería instantánea	96%
Correo electrónico	93%
Documentos compartidos	74%
Herramientas para votaciones	62%
Redes sociales	59%
Otras (plataformas de participación como Decidim, herramientas facilitadoras del debate como pizarras colaborativas, herramientas de programación, de diseño, blogs, etc.)	33%

Como se puede observar, las videollamadas son la herramienta que más se utiliza, seguida de la mensajería instantánea y el correo electrónico. En menor medida, los documentos compartidos, las herramientas para votaciones y las redes sociales. Finalmente, se encuentra el uso de otras herramientas como las plataformas de participación (dentro de las que se incluyen, cabe destacar, otras herramientas de votación, comunicación, etc.), herramientas de programación, o el uso de blogs. Por lo tanto, las herramientas más usadas son aquellas relacionadas con la comunicación, hecho que no sorprende, pues la participación es una actividad esencialmente social y comunicativa. Además, según datos de la encuesta "Brecha Digital en España", los usos comunicativos son los más frecuentes (el 83,9% de la población se comunica o relaciona digitalmente cada día) (Ferrer Guardia, 2022), hecho que concuerda con los resultados de esta investigación (Ferrer Guardia, 2022).

Por otro lado, encontramos que la frecuencia y tipologías de uso son diferenciados en función de los perfiles (edades de las personas participantes y tipo de experiencia participativa). En este sentido, cuanto menor es la edad de las persones participantes, menor uso de herramientas digitales realizan. Este eje de desigualdad se debe principalmente a tres cuestiones:

1. Por una parte, el acceso a dispositivos digitales en la infancia acostumbra a ser menor, ya que no necesitan o no tienden a hacer un uso tan extensivo como los adolescentes y adultos en su cotidianidad. Por lo tanto, puede ocurrir que no se tengan los dispositivos adecuados para participar de esta manera o, más

frecuentemente, que para hacer uso de las herramientas digitales se dependa de usar los dispositivos de las personas adultas del núcleo familiar.

2. Por otra parte, las competencias digitales de la infancia tienden a ser menores debido a su falta de experiencia, por lo que acostumbran a aparecer problemas técnicos que son difíciles de resolver a distancia y que dificultan la participación y comunicación. Es más, en estos casos de dificultades técnicas, se genera una dependencia hacia las familias como agentes acompañantes que puede resultar insuficiente en algunos casos, por lo que se pueden generar brechas de uso entre los y las participantes de un mismo grupo.

3. Por último, la evidencia científica demuestra que el uso de dispositivos digitales en la infancia debería ser reducido, ya que presentan riesgos para el desarrollo pleno de los niños y niñas (Pons et al., 2021; Gómez, 2021). Paralelamente, especialmente los y las profesionales explican que la dinamización con infancia a través de herramientas como la videollamada presentan retos, ya que resulta más cansada que la dinamización presencial y es más dificultoso generar vínculos.

Por todos estos motivos, en la **participación con infancia** se tiende a mostrar una preferencia para la **participación *offline*** siempre que sea posible. Esto no quita que en casos en los que la dispersión territorial es muy amplia se utilicen las herramientas digitales para superar las barreras espaciales. Sin embargo, no se trata de la opción preferente.

Por otra parte, existen **diferencias** en los hábitos de usos de herramientas digitales en función de la **tipología o perfil de experiencia participativa**. Así, se observa como aquellas experiencias más recientes en el tiempo y las que tienen el elemento tecnológico como una parte central de su proyecto hacen un uso más extensivo de las herramientas digitales. Mientras tanto, los proyectos de participación con un mayor recorrido y que tradicionalmente no han usado estos medios, hacen menor uso de las herramientas. Para poner algunos ejemplos, entre las experiencias que usan más la tecnología encontramos Cibercorresponsales, un espacio de participación a través de blogs, mientras que en los grupos de asociacionismo educativo o los consejos de infancia locales se tiende a mostrar una mayor preferencia por las herramientas analógicas.

No obstante, cabe reiterar que un factor sumamente relevante a la hora de determinar el grado de digitalización es la **dispersión territorial** de las personas participantes. Como más distancia física se da entre participantes, encontramos mayor uso de la tecnología, en tanto que ésta, en muchos casos, posibilita la participación al permitir reducir los costes de desplazamiento (monetarios y/o temporales). En el caso de la infancia y adolescencia esta diferencia puede ser decisiva a la hora de viabilizar la participación, ya que los niños, niñas y adolescentes en muchos casos dependen del acompañamiento de adultos para llegar a los espacios de participación, por lo que eliminar el factor del desplazamiento puede determinar la diferencia entre la participación y la no participación. En este sentido, los entes de participación de mayor nivel organizativo que aglomeran otras experiencias (por ejemplo,

federaciones de entidades), tienden a tener una mayor dispersión y, por lo tanto, hacen un uso más extensivo de las tecnologías digitales.

Por otra parte, en cuanto al **género**, **no encontramos diferencias perceptibles** en el uso de las TD entre niños/chicos y niñas/chicas en el contexto de la participación. En este sentido, debemos tener en cuenta que en la participación el uso de las TD se realiza especialmente en un contexto comunicativo. Un área en la que las desigualdades de género se reducen.

En cuanto a las diferencias en relación a las tipologías de uso, se observa que:

Las **videollamadas** han sido utilizadas por todo tipo de entes participativos durante el período de confinamiento derivado de la pandemia. Sin embargo, después de la pandemia hay muchos espacios (especialmente aquellos que tratan con infancia) que han dejado de utilizarlas por los motivos ya expuestos.

La **mensajería instantánea** se utiliza también mayoritariamente, como canal más informal que el correo electrónico, que se utiliza ligeramente menos.

Los **documentos compartidos** se utilizan especialmente entre participantes de más edad, pues requieren de un mayor nivel de competencias digitales y es utilizado para un tipo de participación más institucionalizada.

Las **herramientas para votaciones** se utilizan tan solo en un 62% de los casos analizados, hecho que sugiere que las formas de tomar decisiones tienden a ser más deliberativas y a través de consensos.

Las **redes sociales** se utilizan en un 59% de los casos. Las personas participantes explican que, al trabajar con personas menores de edad, el uso de las redes sociales y su visibilidad pública implica tener muy presentes los derechos de privacidad de las personas participantes. Más allá de esta cuestión, especialmente entre los y las jóvenes se reconoce la importancia de las redes como herramientas de sensibilización e impacto. Pero se destacan las dificultades de hacer visible el contenido propio en un contexto de sobreinformación y alta competitividad.

Por último, se utilizan otras herramientas digitales especialmente en los casos en los que el elemento digital es una parte central de la participación y se utilizan herramientas específicas.

A.2 Organización del uso

El uso de las herramientas digitales es desigual entre los diferentes miembros y roles de 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. Por ejemplo, dentro de un consejo de infancia y adolescencia, es posible que las personas participantes “solamente” usen las videollamadas y el correo electrónico, mientras que las

personas facilitadoras usarán también documentos compartidos y dinamizarán las redes sociales con la finalidad de hacer pública la actividad del grupo. De esta manera, **aquellos usos más complejos o públicos, tienden a asumidos completamente por las personas adultas o con mayores responsabilidades.**

A.3 Tipologías de uso

Observamos que todas las personas utilizan herramientas digitales para la comunicación y colaboración, que, no sorprendentemente, resulta ser el uso más extendido. Especialmente se usan las herramientas digitales en la **organización y comunicación interna**, es decir, la comunicación entre personas del mismo espacio de participación para organizar encuentros, comunicar novedades, etc. Estas funciones se cumplen a través de videollamadas, chats, blogs, etc.

En segundo lugar, observamos cómo se utilizan las herramientas digitales para la **comunicación externa y la sensibilización**. Las tecnologías son especialmente útiles en este aspecto, ya que permiten un gran alcance de público con un coste muy reducido. En este caso, tal y como se mencionaba más arriba, las personas adultas o responsables/referentes (dinamizadoras, educadoras, etc.) tienden a gestionar el alcance público del proyecto en mayor medida (por ejemplo, las redes sociales del espacio/proyecto).

En tercer lugar, los usos deliberativos y los usos lúdicos se han hecho a través de videollamada cuando ha habido una coyuntura que ha obligado su uso (como ha sido el caso del confinamiento). Sin embargo, en general son tipologías de actividades que se prefieren hacer de forma presencial, ya que permiten una comunicación más fluida. Finalmente, las herramientas digitales también se usan para usos lúdicos (juegos o actividades de cohesión), un aspecto especialmente importante en la participación infantil y adolescente.

2.1.2 Capacitación digital

¿Qué competencias digitales se están desarrollando en los espacios de participación?

¿Cuáles se podrían potenciar?

La dimensión B. *Capacitación digital en el espacio de participación*, se divide en cinco componentes:

- B.1 Búsqueda y gestión de información y datos.
- B.2 Comunicación y colaboración.
- B.3 Creación de contenidos digitales
- B.4 Seguridad
- B.5 Resolución de problemas.

Estos componentes, a su vez, se dividen en distintos indicadores tal y como se puede observar a continuación:

Dimensión	Componentes	Indicadores
B. Capacitación digital en el espacio de participación	B.1 Búsqueda y gestión de información y datos	B.1.1 Presencia de capacitación en navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales
		B.1.2 Presencia de capacitación en evaluar datos, información y contenidos digitales
		B.1.3 Presencia de capacitación en gestión de datos, información y contenidos digitales
	B.2 Comunicación y colaboración	B.2.1 Presencia de capacitación en interactuar a través de tecnologías digitales
		B.2.2 Presencia de capacitación en compartir a través de tecnologías digitales
		B.2.3 Presencia de capacitación en participación ciudadana a través de las tecnologías digitales
		B.2.4 Presencia de capacitación en colaboración a través de las tecnologías digitales
		B.2.5 Presencia de capacitación en la mejora del comportamiento en la red
		B.2.6 Presencia de capacitación en la gestión de la identidad digital

	B.3 Creación de contenidos digitales	B.3.1 Presencia de capacitación en desarrollo de contenidos
		B.3.2 Presencia de capacitación en integración y reelaboración de contenido digital
		B.3.3 Presencia de capacitación en derechos de autor (Copyright, Copyleft y Creative Commons) y licencias de propiedad intelectual)
		B.3.4 Presencia de capacitación en programación
	2.4 Seguridad	B.4.1 Presencia de capacitación en protección de dispositivos
		B.4.2 Presencia de capacitación en protección de datos personales y privacidad
		B.4.3 Presencia de capacitación en protección de la salud y del bienestar
		B.4.4 Presencia de capacitación en protección medioambiental
	B.5 Resolución de problemas	B.5.1 Presencia de capacitación en resolución de problemas técnicos
		B.5.2 Presencia de capacitación en identificación de necesidades y respuestas tecnológicas
		B.5.3 Presencia de capacitación en uso creativo de la tecnología digital
		B.5.4 Presencia de capacitación en identificar lagunas en las competencias digitales
		B.5.5 Presencia de capacitación en gestión de los riesgos

B.1 Búsqueda y gestión de información y datos

Observamos como **en los espacios participativos se desarrollan habilidades técnicas básicas de navegación por la red y búsqueda de información**. Es decir, se hacen búsquedas simples por la red para buscar información alrededor de los temas de sobre los que se participa.

Sin embargo, en relación al desarrollo de competencias más complejas o actitudinales, como el **pensamiento crítico y evaluación de la información, no hay consenso entre las personas informantes sobre si se trabajan en los espacios de participación**. Algunas informantes profesionales destacan que se tratan a partir de talleres y otras iniciativas específicas en las que se enseña a distinguir la información verídica de la falsa, se reflexiona sobre las cámaras de eco en la red, etc. A pesar de estas iniciativas, para otros profesionales se debería trabajar más en la cotidianidad de la participación. Por otra parte, entre los

informantes menores de edad (infancia y adolescencia) el aspecto crítico se menciona muy escasamente, por lo que podemos inferir que se trabaja poco o no explícitamente.

Además de estas diferencias en la percepción del desarrollo de esta área competencial, encontramos que hay **diferencias en cuanto a la mejora de estas competencias digitales en función de:**

1. **La edad:** a medida que esta aumenta, también aumenta la complejidad del pensamiento y las capacidades críticas.
2. **Los objetivos de la participación que se está llevando a cabo:** cuando la participación tiene como meta incidir sobre alguna cuestión externa al espacio de participación, las y los partícipes tienden a hacer una mayor cantidad de búsquedas en las redes y a gestionar más información. En cambio, cuando la participación tiene objetivos de carácter más endógeno, esta búsqueda será más esporádica o inexistente.
3. **El nivel de autonomía de las personas participantes**: el nivel de independencia que presentan las personas participantes para informarse influye en gran medida sobre el desarrollo de las competencias críticas de búsqueda y gestión de la información. En este sentido, se desarrollan en mayor grado las competencias cuando la infancia y adolescencia es empoderada para informarse de manera autónoma, sin que ninguna persona adulta haya gestionado la información previamente. Iniciativas como Cibercorresponsales muestran que los y las adolescentes son capaces de hacer este ejercicio e incluso instaurar un método de revisión por pares (*peer to peer*) a través del cual señalar aquellas informaciones que no sean verídicas sin la supervisión de personas adultas. Este caso mostraría como el fomento de una mayor autonomía puede llevar a un mayor desarrollo de las competencias críticas.

De los resultados del análisis realizado hemos de destacar que no se han presentado diferencias en relación al desarrollo de estas competencias según sexo.

B.2 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, que implica una movilización colectiva y, por lo tanto, la coordinación de un conjunto de personas.

De hecho, observamos que, según la clasificación *DigComp* la participación digital como competencia se sitúa en esta área. Dentro de este marco de la comunicación y la colaboración se desarrollan principalmente **habilidades técnicas** relacionadas con:

- Las herramientas de comunicación (como realizar videollamadas, usar chats, enviar correos, etc.)

- Las herramientas para la toma de decisiones colectivas (como plantear encuestas)
- Las herramientas para el trabajo colaborativo (como crear documentos compartidos).

De la misma manera, se desarrollan **competencias actitudinales**, como pueden ser:

- Las normas de comportamiento en la red (también denominadas "netiqueta").
- La empatía y trabajo en equipo.

No se encuentran diferencias significativas entre distintos perfiles en esta área, a excepción de las diferencias relacionadas con la edad ya mencionadas, que implican una **mayor complejidad de los usos entre las personas de más edad**, o los casos en los que se potencia alguna acción de capacitación concreta.

Esta homogeneidad se debe a que, al ser la comunicación el medio a través del cual se participa, se encuentra muy presente en todos los espacios participativos, también en su formato digital. Por lo tanto, **es un área competencial que se desarrolla en el día a día de la participación**.

B.3 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** (por ejemplo, en cuentas de redes sociales "oficiales"). Estas competencias se traducen típicamente en la edición de textos, imágenes o vídeos en los que se muestran el proyecto, las actividades realizadas, los carteles y medios de difusión, etc.

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.

Asimismo, en algunas iniciativas específicas donde las herramientas digitales suponen el elemento conductor o central de la participación, también encontramos la presencia de capacitación en programación. Además, algunos/as jóvenes hacen mención del uso (no muy extendido) de software libre.

Sin embargo, la opinión compartida de profesionales y jóvenes es que **queda mucho potencial por desarrollar en este ámbito**. Por ejemplo, se echa en falta un mayor uso o una mayor capacitación en relación con el pensamiento computacional y con las herramientas de software libre. En esta misma línea, cabe destacar que la creación de contenido digital es una herramienta que potencialmente puede facilitar que la infancia, adolescencia y juventud expresen y articulen públicamente sus ideas sin intermediarios, de forma que puedan empoderarse y generar un impacto social y político. Sin embargo, este es un ámbito de la creación de contenidos que tampoco se ha desarrollado de forma extensa en la mayoría de los espacios participativos, ya que, como se anunciaba más arriba, la tendencia es que los

medios de comunicación públicos sean gestionados/mediados por las personas adultas o profesionalizadas. Pero, aunque algunas herramientas digitales como redes sociales pueden ser usadas legalmente a partir de una cierta edad, los contenidos pueden ser creados por los niños y niñas que participen de los espacios. Un reto a desarrollar en los proyectos.

B.4 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 de acuerdo con la ley de protección de datos (LOPD). En este sentido, especialmente las personas jóvenes y profesionales destacan la falta de uso de herramientas para la comunicación que presenten mayores prestaciones en relación a la Seguridad que aquellas de uso más extendido. Así por ejemplo comentan que sería muy positivo implementar la mensajería instantánea como *Signal*, o los correos electrónicos de *protonmail*. En la misma línea, algunas personas explican su experiencia con distintos tipos de plataformas que garantizan la privacidad de las personas participantes (por ejemplo, Decidim, o el blog de Cibercorresponsales). En general se observa una preocupación para mantener la privacidad de las personas participantes menores de edad, especialmente.

Por otra parte, se menciona la importancia de los **descansos** y la **reducción de los tiempos** en las reuniones telemáticas, ya que las personas participantes afirman que éstas cansan más. Sin embargo, no se apuntan otros aspectos relacionados con el **bienestar** como la higiene digital o la visión crítica con los discursos encontrados en la red que, debido a la mayor vulnerabilidad la infancia y adolescencia, pueden causar efectos dañinos en su autopercepción. Así mismo, tampoco se habla de la gestión de los riesgos.

En relación a las desigualdades entre perfiles, encontramos que el género no es determinante pero sí que encontramos diferencias en relación a la edad. Aunque todas las personas muestran preocupación por la privacidad o tener un uso adecuado de las herramientas digitales, como mayor es la edad, mayor es la complejidad del pensamiento alrededor de estas cuestiones y se plantean alternativas con mayor frecuencia.

B.5 Resolución de problemas

En cuanto a la resolución de problemas, destaca que en muchas de las experiencias participativas se anima a los individuos a participar o colaborar en la resolución de problemas digitales. Por ejemplo, **se les invita a identificar necesidades y barreras tecnológicas**, como la detección de posibles mejoras en las aplicaciones digitales que se usan, o la detección de la exclusión digital entre personas que tienen dificultades para participar debido a problemas técnicos.

Por otro lado, los **informantes 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. Por ejemplo, hay casos en los que tienen mayor conocimiento digital las personas menores que las personas facilitadoras del espacio de participación. También destacan que la diversidad de dispositivos (tanto en relación a las tipologías, como las diferencias entre sistemas operativos) dificulta el apoyo mutuo, ya que se hace más difícil dar instrucciones sobre una herramienta distinta a la propia, que no conoces o con la que no estás familiarizado. Finalmente, esta dificultad en el apoyo a distancia durante los usos digitales, implica que el acompañamiento puede recaer en las familias, que no siempre están disponibles o no siempre tienen la información necesaria para resolver los problemas.

2.1.3 Potencialidades y limitaciones de la digitalización de la participación

¿Cuáles son los impactos positivos de las herramientas digitales sobre la participación infantil, adolescente y juvenil?

¿Cuáles son los negativos?

La dimensión C. *Impactos de las TD en el contexto de la participación infantil, adolescente y juvenil*, se divide en dos componentes:

- C.1 Impactos positivos
- C.2 Impactos negativos

Estos componentes, a su vez, se dividen en distintos indicadores tal y como se puede observar a continuación:

Dimensión	Componentes	Indicadores
C. Impactos de las TD en el contexto de la participación infantil, adolescente y juvenil	C.1 Impactos positivos	C.1.1 Eficiencia y eficacia
		C.1.2 Igualdad y democratización del acceso a la información
		C.1.3 Gamificación y motivación
		C.1.4 Capacitación digital de participantes
		C.1.5 Anonimato: libertad y seguridad
		C.1.6 Trazabilidad de la información
		C.1.7 Flexibilidad en la dedicación
		C.1.8 Autonomía
	C.2 Impactos negativos	C.2.1 Menor calidad de la comunicación
		C.2.2 Desigualdades en el acceso, exclusión sociodigital
		C.2.3 Cansancio, hábitos poco saludables y dificultad de desconexión

C.2.4 Exceso de información y herramientas: complejidad y desinformación

C.2.5 Falta de privacidad y exceso de control

C.2.6 Invisibilización y conflictividad debida al anonimato

C.2.7 Autonomía

C.1 Impactos positivos

De acuerdo con las aportaciones hechas en los grupos y el seminario, se recoge una amplia diversidad de ventajas o impactos positivos percibidos en relación a la incorporación de herramientas digitales en la participación.

1. La mayor ventaja percibida es la **mejora en términos de eficiencia y eficacia en la comunicación y organización** (inmediatez, reducción de costes, accesibilidad, superar grandes distancias, optimización, flexibilidad, etc.) . Este es un aspecto reconocido por todos los grupos independientemente de su perfil.

2. Seguidamente, se destaca la **capacidad de hacer llegar la información a un mayor número de personas**, hecho que permitiría poder participar de forma más igualitaria, ya que toda la población tendría acceso a la misma información.

3. También en los grupos con profesionales aparece la idea de la capacidad de la tecnología para facilitar la **gamificación** de las actividades y aumentar motivación entre las personas jóvenes. Así como la facilidad al copiar/trasladar las actividades presenciales a otro formato; pese a que debemos destacar que este aspecto no es mencionado, sin embargo, por las personas más jóvenes. Además, debemos plantearnos: ¿Qué actividades realmente se pueden trasladar y cómo cambian a nivel cualitativo?

4. Por otra parte, el uso de la tecnología en participación repercute en **mejoras en las competencias digitales**, que posteriormente se podrán aplicar en otras áreas.

5. Asimismo, el **anonimato** que ofrecen algunos tipos de participación *online* favorece que las personas se sientan más libres para expresarse sin miedos. Así lo remarcan especialmente algunos adolescentes, que valoran muy especialmente estos espacios de anonimato a partir de los cuales, paradójicamente, poder conectar de forma más íntima. En este sentido, la digitalización de la participación facilita poder **conocer a otras personas con intereses similares** independientemente de las barreras territoriales y establecer redes de participación.

6. Por otro lado, el hecho que en el ámbito digital existan maneras poco costosas de registrar la información, facilita la **trazabilidad de la información**, aspecto vital para generar buenas prácticas participativas.

7. Además, los y las informantes destacan la **flexibilidad**, tanto de las metodologías como en escoger el grado de implicación.

8. Finalmente, las TD también ofrecen ventajas relacionadas con la **autonomía**, en el sentido de permitir que la infancia, adolescencia y juventud pueda acceder a los espacios de participación sin depender de personas adultas que les acompañen.

C.1 Impactos negativos

En relación con los impactos negativos o desventajas percibidas en cuanto a la incorporación de herramientas digitales en la participación, se destacan los siguientes:

1. La **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. Este aspecto ha sido reconocido por todos los perfiles como uno de los principales inconvenientes a la participación digital.

2. Las **desigualdades en el acceso, uso y aprovechamiento de las herramientas digitales** que provocan que algunas personas queden excluidas de los espacios de participación por no tener buenas herramientas, conexión, o el capital digital suficiente.

3. El **cansancio y la generación de hábitos poco saludables**, a menudo provocados por la falta de movimiento o el uso excesivo de pantallas.

4. El **exceso de información y de herramientas digitales**, que representan una excesiva complejidad y dificultan la desconexión. Este exceso genera sensación de desbordamiento y, consecuentemente, desgaste emocional. Además, pueden generar desinformación.

5. Las personas informantes, especialmente entre los grupos jóvenes, destacan que esta **sobreinformación en las redes sociales genera competitividad** y se traduce en una "carrera hacia delante" para hacer el contenido más vistoso y tener un mayor impacto en las publicaciones. Este fenómeno, así, acaba aumentando los costes de la creación de contenido, pues este debe estar más cuidado para destacar entre la gran cantidad de información.

6. La **falta de privacidad** por las condiciones de uso de las herramientas digitales que se usan.

7. Además, en relación a la **autonomía**, aunque no haber de desplazarse implica una menor dependencia en transporte, el uso de TD implica nuevas dependencias. Por ejemplo, en muchas ocasiones los niños y niñas usan herramientas digitales de sus familias, por lo que hace falta que estén disponibles. Asímismo, debido a la complejidad, también puede existir una mayor dependencia en relación al acompañamiento familiar.

Por otro lado, pese a tener en cuenta los riesgos que supone el uso de determinadas herramientas digitales, durante el seminario PARTICIPATIC se determinó que **el foco de las intervenciones debe estar en crear un entorno seguro, no en educar las potenciales víctimas para que no asuman riesgos**. De esta manera, **se equipara al contexto presencial o analógico**, en el que se ponen esfuerzos en **proteger la infancia no desde el miedo, sino desde el generar espacios en los que no corran riesgos**.

2.1.4 El futuro de la participación infantil y juvenil en relación al aspecto digital

¿Cuáles son los imaginarios sobre el futuro de la participación?

¿Cuáles son las propuestas de intervención para una participación más equitativa?

La dimensión D. *Prospecciones de futuro*, se divide en dos componentes:

- D.1 Imaginarios sobre el futuro formato de la participación
- D.2 Propuestas de intervención para la participación en equidad

Estos componentes, a su vez, se dividen en distintos indicadores, como se puede observar a continuación:

Dimensión	Componentes	Indicadores
D. Prospecciones de futuro	D.1 Imaginarios sobre el futuro formato de la participación	D.1.1 Modelo híbrido
		D.1.2 Cambios sobre el nivel de participación
		D.1.3 Cambios sobre la calidad de la participación
	D.2 Propuestas de intervención para la participación en equidad	D.2.1 Inversión pública
		D.2.2 Inversión privada
		D.2.3 Mejoras en el acceso
		D.2.4 Capacitación digital
		D.2.5 Autogestión por parte de personas jóvenes

D.1 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, quiénes se han socializado usando la tecnología en su cotidianidad. Por lo tanto, no es sorprendente cuando observamos que, **en el imaginario de futuro de las personas informantes, 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**.

D.2 Propuestas de intervención para la participación en equidad

En relación a las propuestas de intervención para la participación en equidad, las personas participantes ponen el foco en la **reducción de las desigualdades sociodigitales, especialmente de acceso y uso**. Este tipo de intervención se propone de realizar a partir de la **inversión** (principalmente pública, pero también privada) **para mejorar el acceso y la capacitación digital** de la infancia, adolescencia y juventud participante, así como de las personas dinamizadoras con el objetivo que puedan ofrecer acompañamiento cuando sea necesario.

Por otra parte, las personas informantes 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, quién conocen su situación y la de sus pares. Es a partir de estas iniciativas *bottom-up* que se podrá generar conocimiento situado que permita una verdadera superación de las brechas sociodigitales.

2.2 Reflexiones finales del análisis de los resultados

2.2.1 Hacia una Ciudadanía Digital

Tal y como hemos podido comprobar con esta investigación, actualmente la tecnología ha permeado en todas las esferas, imbricándose en el día a día de la gran mayoría de la población. Un avance que podemos prever que solo aumentará con el paso del tiempo, y que ya podemos observar como genera desigualdades en el ejercicio de derechos como el de la participación. En este contexto, concluimos que nos encontramos ante un nuevo paradigma social, la construcción de un nuevo pacto social en el que se están sentando las bases de la construcción de la Ciudadanía Digital.

Dentro de este contexto de la 4ª revolución industrial, y desde una perspectiva de derechos, es esencial que se garantice que todas las personas puedan formar parte de los espacios de participación de forma equitativa independientemente de su capital digital. Y, en ese sentido, la aceleración de la transformación digital hace necesario que se desarrollen medidas al respecto.

Las intervenciones pueden desarrollarse en base a dos tipos de estrategias, principalmente.

1. Por una parte, ajustar el nivel tecnológico de los espacios participativos al nivel de las personas que potencialmente podrían participar en él. Dicho de otra forma, **tener en cuenta los distintos niveles de capital digital de las potenciales participantes a participar a la hora de diseñar y/o gestionar el espacio participativo**, asegurando que incluso aquellas personas más excluidas digitalmente puedan participar mediante la disminución de las barreras tecnológicas.

2. Por otra parte, el segundo tipo de estrategia pasa por **incidir sobre las brechas sociodigitales**, fomentando el acceso, uso y aprovechamiento de las herramientas digitales por parte de aquellas personas con menor capital digital, promoviendo así la inclusión sociodigital. En este sentido, **los espacios de participación generan un contexto idóneo para la transmisión de conocimientos desde el acompañamiento y las redes entre iguales**. Es por esto que proponemos que este tipo de estrategia también puede (¡y es conveniente!) llevarse a cabo desde los espacios de participación infantil, adolescente y juvenil a partir de la propia participación.

En todo caso, estos dos tipos de estrategias no son incompatibles, pero sí que pueden generar dilemas. La disminución de las barreras permitirá una mayor y más igualitaria participación a corto plazo, pero puede generar estancamiento en la capacitación digital de las personas más excluidas sociodigitalmente. Sin embargo, la estrategia de hacer un uso más extensivo de la tecnología como forma de capacitar digitalmente puede tener un efecto desalentador para algunas personas (especialmente aquellas en situación de exclusión social y que a menudo ya no se ven incentivadas a participar), aunque se otorguen recursos materiales y humanos para

facilitar su implicación. En este momento de transición digital, se hace necesario evaluar en profundidad este conflicto caso por caso y generar **propuestas específicas adecuadas a los distintos contextos**.

2.2.2 Herramientas digitales en la participación infantil, adolescente y juvenil: ¿para qué sí y para qué no?

La distinción entre lo digital y analógico se diluye, especialmente para las generaciones más jóvenes, tal y como hemos constatado. Así, observamos que esta conceptualización diferenciada de los entornos digitales y analógicos parte de una **perspectiva adultocéntrica y caduca**, que debe ser superada. Sin embargo, para los fines de nuestra investigación se hace necesario observar las diferencias que existen entre los dos tipos de vías o contextos, y cómo estos generan dinámicas distintas en la participación infantil, adolescente y juvenil.

Observamos cómo, especialmente durante la coyuntura de la COVID-19, la capa digital se ha imbricado de forma fluida en los espacios de participación y se han creado alternativas digitales que "replican en el plano *online*" los formatos analógicos. De esta manera, en una situación sobrevenida y de necesidad, las **TD han permitido dar una continuidad a los espacios participativos** a través de videollamadas, redes sociales y otras herramientas.

No obstante, este uso precipitado y extendido de las TD, ha puesto de manifiesto que, mientras ofrecen muchas ventajas y oportunidades, también existen desventajas de usar las TD para algunas funciones. Por ejemplo, cuando los objetivos son los de tener una comunicación inmediata u organizativa simple, las herramientas ofrecen grandes potencialidades sin demasiados efectos adversos. Por el contrario, en el caso de la deliberación, se hacen más patentes las desventajas de la comunicación a distancia y/o asíncrona. A continuación, se señalan las mejores alternativas para cada tipo de uso (marcadas en verde y rosa las casillas "ganadoras").

Tipo de uso	Ventajas de usar TD	Desventajas de usar TD
Organización y comunicación interna	Las potencialidades de inmediatez, eficacia, eficiencia y comunicación a distancia, entre otras, hacen que el uso de TD sea ventajoso para este tipo de uso.	El uso de TD podría causar mayor distancia y/o malentendidos.
Comunicación externa	La capacidad de las TD para difundir mensajes a distancia y llegar al público objetivo sin demasiado coste es muy elevada.	La proliferación de la información puede generar desinformación y que los mensajes se pierdan.
Deliberar y decidir	Las TD permiten que, potencialmente, participe un mayor nº de personas en la toma de decisiones, y que la información quede organizada de forma que sea	Las TD dificultan la fluidez de la comunicación y desincentivan la participación orgánica debido a la considerable pérdida de comunicación no verbal

	fácil de entender y tenga trazabilidad.	
Usos lúdicos y gamificación	Existen muchas herramientas digitales que permiten jugar y pasarlo bien en la distancia, incluso calcando formatos analógicos.	Las pantallas pueden acabar cansando, y se pierde la "vivencialidad" del contacto físico y el movimiento.

De esta manera, concluimos que **el uso o no de herramientas digitales depende en gran parte de la función** para la que se estén utilizando. No son por si mismas buenas o malas, sino que **deben adecuarse al contexto**. En este sentido, además de la funcionalidad para la que se usan las TD, también es importante que su uso **se adecúe a las situaciones, capacidades y motivaciones** de las personas participantes, como se apuntaba anteriormente.

Por otra parte, a través del trabajo de campo se ha puesto de manifiesto como son las personas adultas quienes asumen gran parte de la carga tecnológica en los espacios de participación, con el objetivo de facilitar la participación y asumir aquellas tareas de mayor responsabilidad. Sin embargo, esta dinámica tiene efectos perversos, puesto que **evita la transmisión de competencias digitales y trunca el potencial empoderamiento digital que se podría llevar a cabo en estos contextos**. Así, aunque las motivaciones para entrar en la dinámica son claras e incluso loables, implican ir a la contra del ideal de la participación, que se fundamenta en la **autonomía** del individuo.

2.2.3 Equilibrio entre riesgos y oportunidades: Inclusión sociodigital y capacitación digital a través del acompañamiento

En la línea de los anteriores apartados, observamos como el uso de TD ofrece tanto riesgos como oportunidades, de los cuales los niños, niñas, adolescentes y jóvenes son bastante conscientes. Ante esta situación, y teniendo en cuenta el contexto de transformación acelerada, los **discursos sociales han tendido al alarmismo** enfrente 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 intrínsicamente 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.

En esta línea, observamos que **el acompañamiento en estos procesos de enfrentamiento a riesgos (y oportunidades) es fundamental para la inclusión y capacitación sociodigital**, más aún cuando hablamos de infancia, adolescencia y juventud. Es esencial que las iniciativas participativas que se desarrollen cuenten con medidas de acompañamiento y que este sea cercano. No se pueden olvidar tampoco las **redes entre iguales y su capacidad para incidir en la capacitación digital**, a la vez que **empoderar** a las personas que transmiten el conocimiento.

Debido a la presencia de estas redes sociales y de apoyo mutuo que se dan de forma espontánea en los contextos participativos, podemos inferir que **los espacios participativos tienen un gran potencial para constituir espacios de acompañamiento digital**. Sin embargo, no todos llegan a serlo, pues es necesaria una **voluntad y acciones específicas** para fomentar que así sea y superar las brechas de acceso, uso y capacitación.

Por otra parte, en el análisis de las fórmulas de participación en el plano digital debemos tomar en consideración algunos elementos clave que condicionan la llegada a los espacios de participación:

1. **La incidencia de los factores sociales**, especialmente el capital social y cultural del individuo, que generan un importante impacto sobre las posibilidades de participar y el provecho que pueda extraer.
2. **La existencia de desigualdades sociodigitales** y que pueden implicar una falta de acceso, uso, o aprovechamiento de las TD.
3. **La incidencia de las experiencias previas de participación** (tanto en el plano *offline* como *online*), que generaran unas expectativas previas que pueden ser favorables o desfavorables a la participación.
4. El hecho que **el acompañamiento suele recaer, de forma excesiva, en las familias** cuando se plantean fórmulas de participación *online*, lo que conlleva una reproducción de las desigualdades sociales del plano *offline*.

En este sentido, **es esencial tomar acciones para que la participación sea más inclusiva y que más personas se puedan beneficiar de estos espacios de empoderamiento digital**. De la misma manera, creemos fundamental incorporar las formas de hacer de los espacios participativos (empoderamiento, redes de ayuda mutua entre iguales, etc.) a otros espacios más transversales como la educación obligatoria.

Por otro lado, cabe apuntar que **el acompañamiento es fundamental en el desarrollo de competencias actitudinales**. En la participación se desenvuelven y ponen en práctica una gran diversidad de competencias digitales, especialmente aquellas relacionadas con la comunicación y la colaboración. Sin embargo, observamos como las competencias desarrolladas suelen quedarse en un nivel básico, principalmente técnico y no actitudinal. En este sentido, sería positivo profundizar en el desarrollo especialmente de las actitudes críticas, pero también de la higiene digital o la "netiqueta" entre otras, con tal de incidir sobre la brecha de aprovechamiento. Un tipo de aprendizaje en el que el acompañamiento juega un rol decisivo.

3. PROPUESTA DE METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN

A partir de los resultados de la investigación se propone una **metodología en base a dimensiones e indicadores para evaluar la capacidad de los proyectos de participación de contribuir a la superación de la tercera brecha digital e introducir las herramientas digitales en la participación sin malmeter la calidad democrática o deliberativa de la misma**. Es decir que se cumpla el doble objetivo de cuidar la participación y, a su vez, contribuir a la inclusión digital promoviendo el uso y aprovechamiento la tecnología.

En este sentido, la metodología de evaluación propuesta se divide en las tres dimensiones de la brecha digital, que permiten ordenar los indicadores de acuerdo con el aspecto de brecha digital sobre el que tienen impacto. El listado de indicadores está planteado como "*checklist*", que las iniciativas de participación pueden marcar para evaluar si se están cumpliendo con las actuaciones necesarias o requisitos para promover la inclusión sociodigital.

Dimensión	Indicador	*Check*
1. Incidencia sobre la brecha de acceso	1.1 Se pone atención sobre la brecha de acceso en el diseño del espacio de participación y sus actividades	☐
	1.2 Hay un alto porcentaje de personas participantes con acceso a las herramientas digitales necesarias para la participación	☐
	1.3 Se realizan acciones para la rectificación de situaciones de exclusión sociodigital	☐
2. Incidencia sobre la brecha de uso	2.1 Se pone atención sobre la brecha de uso en el diseño del espacio de participación y sus actividades	☐
	2.2 Se adecúa del uso de las herramientas digitales a los objetivos de la participación	☐
	2.3 Hay una alta frecuencia de uso de los dispositivos digitales	☐
	2.4 Se producen actuaciones de capacitación digital	☐
3. Incidencia sobre la brecha de aprovechamiento	3.1 Se pone atención sobre la brecha de uso en el diseño del espacio de participación y sus actividades	☐
	3.2 Se promociona el aprovechamiento más allá de la participación	☐
	3.3 Se promociona una visión crítica en el contexto digital	☐
	3.4 Se acompaña en los usos digitales	☐

A continuación, se desarrollan las explicaciones para cada uno de los indicadores y su justificación:

1. Incidencia sobre la brecha de acceso

1.1. **Se pone atención sobre la brecha de acceso en el diseño del espacio de participación y sus actividades**
Se tiene en cuenta las desigualdades en el acceso a dispositivos digitales e Internet de las personas participantes a la hora de diseñar y organizar el espacio de participación, con el objetivo que no haya personas excluidas debido a la falta de acceso a algún dispositivo o conexión. Esta cuestión no se refiere tan solo a tener una buena conexión a internet, sino también de qué manera. Es decir, que el espacio en el que se participa sea adecuado (sin ruido añadido u otras distracciones), que los dispositivos usados sean adecuados (por ejemplo, un ordenador en lugar de un móvil), etc.

1.2. **Hay un alto porcentaje de personas participantes con acceso a las herramientas necesarias para la participación**
Se valora positivamente si todas las personas participantes tienen acceso a las TD necesarias para la participación. Este acceso debe ser de calidad.

1.3. **Se realizan acciones para la rectificación de situaciones de exclusión sociodigital**
Se identifican situaciones de exclusión sociodigital y se toman medidas de inclusión sociodigital relacionadas con el acceso, como la dotación de equipos o internet.

2. Incidencia sobre la brecha de uso

2.1. **Se pone atención sobre la brecha de uso en el diseño del espacio de participación y sus actividades**
Se tiene en cuenta las desigualdades en el uso de los dispositivos digitales, a la hora de diseñar y organizar el espacio de participación, con el objetivo que no haya personas excluidas debido a la falta de conocimientos digitales. Por ejemplo, podemos encontrar diferencias en competencias digitales entre las personas que participan.

2.2. **Se adecúa del uso de las herramientas digitales a los objetivos de la participación**
Las herramientas digitales usadas son adecuadas para los objetivos o usos planteados en el espacio participativo. Por ejemplo, usar videollamada en lugar de chat para la deliberación.

2.3. **Hay una alta frecuencia de uso de los dispositivos digitales**
Se hace un uso frecuente de la tecnología, de forma que las personas participantes se puedan familiarizar con su uso.

2.4. **Se producen actuaciones de capacitación digital**
Se fomenta la capacitación digital en relación a las competencias técnicas.

3. Incidencia sobre la brecha de aprovechamiento

3.1. **Se pone atención sobre la brecha de uso en el diseño del espacio de participación y sus actividades**
Se tiene en cuenta las desigualdades en el uso de los dispositivos digitales, a la hora de diseñar y organizar el espacio de participación, con el objetivo que no haya personas excluidas debido a la falta de conocimientos digitales.

3.2. **Se promociona el aprovechamiento más allá de la participación**
Dentro del contexto de la participación se fomentan los usos digitales que pueden ser provechosos en otros ámbitos, como el diseño, la programación, la ofimática, etc.

3.3. **Se promociona una visión crítica en el contexto digital**
Se toman medidas para cultivar una visión crítica de las personas participantes respecto a las TD, tratando temas como los algoritmos, cámaras de eco, inteligencias artificiales, privacidad, veracidad de la información, etc.

3.4. **Se acompaña en los usos digitales**
Se realiza un acompañamiento próximo a las personas participantes, ya sea por parte de personas responsables y/o dinamizadoras, o por parte de pares, para dar soporte en los usos digitales.

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Como hemos expuesto, en plena 4ª revolución industrial y construcción de la Ciudadanía 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 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 principalmente. En primer lugar, 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. En segundo lugar, anteriores estudios de la Fundación Ferrer Guardia (2022) sugieren que 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 presente investigación 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 una **propuesta innovadora**, en tanto que ha dispuesto de la colaboración de infancia, adolescencia y juventud en la diagnosis de la realidad y la creación de propuestas de intervención, tomando una perspectiva *bottom-up*. Concretamente, la participación se ha vehiculado a través de grupos focales con niños, niñas, adolescentes, jóvenes y profesionales vinculados a espacios de participación, así como de un seminario realizado con personas expertas. El análisis de este trabajo de campo ha llevado a la generación de una propuesta de metodología de evaluación que permite determinar si los espacios de participación toman en cuenta y contribuyen a superar las brechas sociodigitales y a la generación de recomendaciones para la inclusión sociodigital desde la participación.

Como conclusiones de la investigación, determinamos que las **TD son omnipresentes** en la participación infantil, adolescente y juvenil, ya que se encuentran en el conjunto de las experiencias colaboradoras. Una transformación digital de la participación que se ha acelerado a partir de la pandemia.

Este uso extensivo se debe a las innegables oportunidades que ofrecen las TD en la participación. Por ejemplo, los beneficios de **eficacia y eficiencia** en los casos en los que existen mayores costes, como cuando hay **grandes distancias territoriales** entre personas participantes o estas tienen **menor disponibilidad horaria**. También permiten un **gran alcance público** a través de redes sociales, por ejemplo, en los casos en los que se pretende realizar acciones de sensibilización. Sin embargo, especialmente cuando se trata de participación con **grupos de menor edad** o cuando se tiene como objetivo la **deliberación o creación de vínculos**, se continúan **priorizando los espacios presenciales** y las tecnologías se perciben tan solo como elementos accesorios o sustitutorios en casos excepcionales. Por lo tanto, **las herramientas digitales se utilizan, pero no de forma indiscriminada**, sino para dar respuesta a aquellos usos para los que ofrece mayores ventajas. De esta manera, en función de los objetivos de las personas participantes, los **entornos *online* y *offline* se complementan y se imbrican, estableciendo una continuidad fluida entre ambos**.

En este sentido, observamos como las TD ofrecen grandes oportunidades, pero que, en un entorno intrínsicamente digitalizado como el actual, **no existe la ausencia de desventajas o el riesgo cero**. De esta manera es fundamental que se **desplieguen políticas**, **medidas** desde el Tercer Sector, así como que se fomente la **competencia de los diferentes agentes educativos**, para capacitar a la infancia, adolescencia y juventud para enfrentarse a estas situaciones desde una **perspectiva crítica**. Competencias que son esenciales de desarrollar desde el **acompañamiento** para el fomento de la **autonomía digital**.

En relación a la capacitación digital en los espacios participativos, encontramos que **se desarrollan competencias digitales**, aunque son **principalmente técnicas** y en menor medida actitudinales. Por ejemplo, se desarrollan habilidades a la hora de buscar información, crear textos y carteles, comunicarse a través de redes y videollamadas, etc. Pero en la mayor parte de los casos **no se pone un foco en la mejora de competencias críticas** a la hora de evaluar la procedencia y veracidad de la información, las estructuras y algoritmos que pueden generar cámaras de eco, o las herramientas para desarrollar una higiene digital, también en relación a los discursos nocivos que se pueden encontrar en la red. Además, observamos que en muchos casos las **personas adultas** (dinamizadores y dinamizadoras de los espacios, principalmente), son quiénes acostumbran a **asumir gran parte de la carga tecnológica**, de manera que se **pierde la oportunidad de transmitir una parte significativa del conocimiento y de empoderar digitalmente** a la infancia, adolescencia y juventud. Aunque esta circunstancia se explica por criterios de practicidad o de protección de los y las menores, sus consecuencias resultan contrarias a la autonomía y autorrealización del individuo, premisas en las que se fundamenta la participación. Por lo tanto, consideramos esencial **aprovechar las potencialidades de los contextos participativos como espacios de empoderamiento y capacitación digital desde el acompañamiento**.

4.1 Recomendaciones para la inclusión digital desde la participación

En esta línea, **recomendamos** varias propuestas de actuación para **establecer los espacios de participación como agentes de inclusión sociodigital**. Estas se han enfocado en tres grandes áreas o dimensiones: poder, saber y querer, puesto que, aunque hablemos de tecnología y revoluciones industriales, al final la participación acaba dependiendo de los factores que condicionan cualquier tipo de participación. A continuación, se desarrollan las recomendaciones:

En relación con la dimensión "**poder**", consideramos fundamental que todos los niños, niñas adolescentes y jóvenes tengan la oportunidad de participar sin que la falta de acceso a dispositivos digitales suponga una barrera. En este sentido, recomendamos:

- Que desde los espacios participativos se hagan **diagnósticos del acceso a la tecnología** entre las potenciales personas participantes de forma sistemática y se tomen acciones de **dotación de dispositivos y herramientas digitales** a las personas que no gocen de un acceso adecuado y de calidad.
- También recomendamos **adaptar el tipo de participación a los medios disponibles** por las personas, de manera que ninguna quede excluida a causa de las brechas sociodigitales.
- Asimismo, proponemos el **desarrollo de las herramientas digitales existentes**, tal y como Decidim, para que sean **más accesibles** a los colectivos más jóvenes o con menos competencias digitales. Este desarrollo pasa tanto por la **simplificación** y mejora de la **intuitividad** de las plataformas, como por hacerlas más **atractivas y ágiles**.

En relación a la dimensión "**saber**", incluimos en esta categoría tanto ser informado como tener las competencias digitales y participativas para poder participar adecuadamente y en igualdad de condiciones. Así:

- En relación a ser informado, es importante que las personas participantes sean **informadas a través de canales que conocen**. Por lo tanto, proponemos potenciar las redes sociales y el uso de las aplicaciones de mensajería instantánea, aunque desde una mirada crítica, para conseguir el máximo alcance. En este sentido, es importante tomar en consideración retos como las cámaras de resonancia y desarrollar herramientas innovadoras para alcanzar aquellas personas que tradicionalmente no llegan a recibir esta información.
- En relación a las competencias digitales, es fundamental que se potencie la **capacitación digital** tanto de infancia, adolescencia y juventud como de los agentes que los acompañan en los espacios de participación (responsables, dinamizadores y familias). Este desarrollo competencial, más allá de permitir su participación plena y en igualdad en el presente, contribuirá a su inclusión sociodigital en el futuro.

Finalmente, en relación a "**querer**", especialmente en la participación infantil y juvenil, es importante tener en cuenta las motivaciones y emociones que llevan a y promueven la continuidad en los espacios participativos. En este sentido:

- Es fundamental que las **temáticas y formatos de participación se adapten a las motivaciones** de la infancia, adolescencia y juventud. En este sentido, es importante dar autonomía y potenciar la autogestión para que sean ellos y ellas quienes escojan qué quieren conseguir, a partir de qué canales prefieren comunicarse, a través de qué metodologías, herramientas digitales, etc. Y adaptar la facilitación y acompañamiento adulto a las necesidades que surjan de esta actividad.
- De la misma manera, es clave **cuidar el bienestar y las emociones** de las personas participantes. Desde un punto de vista humano, en el sentido de agradecer la implicación, gestionar los conflictos que puedan surgir, o mostrar el impacto de sus acciones. Pero también en términos digitales, en el sentido de tomar en consideración el cansancio que pueden generar las tecnologías y respetar los espacios de descanso o compensar las carencias o barreras que puedan existir en la comunicación a distancia o asíncrona.

BIBLIOGRAFÍA

Aguirre Sala, J. F. A. (2019). Democracia Líquida: La opción de las TIC para incorporar la participación ciudadana en instituciones representativas. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, *19*(2), Art. 2. **https://doi.org/10.5565/rev/athenea.2212**

Agustín Lacruz, M. del C., & Clavero Galofré, M. (2009). Indicadores sociales de inclusión digital: Brecha y participación ciudadana. *Derecho, gobernanza y tecnologías de la información en la sociedad del conocimiento, 2009, ISBN 978-84-92774-59-3, págs. 143-166*, 143-166.

Andreasson, K. (2013). *Redefining the digital divide*. The Economist Intelligence Unit.

Anduiza, E., Cantijoch, M., Gallego, A., & Salcedo, J. (2010). *Internet y participación politica en España*. Centro de investigaciones sociológicas.

Anduiza, E., & de Maya, S. (2005). *La qualitat en la participació: Una proposta d'indicadors* (p. 80). Fundació Bofill.

Antonio, A., & Tuffley, D. (2014). The Gender Digital Divide in Developing Countries. *Future Internet*, *6*, 673-687. **https://doi.org/10.3390/fi6040673**

Arriazu, R. (2015). La incidencia de la brecha digital y la exclusión social tecnológica: El impacto de las competencias digitales en los colectivos vulnerables. *Praxis sociológica*, *19*, 225-240.

Barber, B. (1984). *Strong Democracy: Participatory Politics for a New Age*. University of California Press.

Barber, B. (2006). ¿Hasta qué punto son democráticas las nuevas tecnologías de telecomunicación? *IDP. Revista de Internet, Derecho y Política*, *3*, Art. 3. **https://raco.cat/index.php/IDP/article/view/49961**

Barr, K. (2009). A Perfect Storm: The 2008 Youth Vote. En *Campaigning for President 2008*. Routledge.

Bernete García, F. (2010). Usos de las TIC, Relaciones sociales y cambios en la socialización de las y los jóvenes. *Revista de Estudios de Juventud*, *88*, 97-114.

Blank, G., & Groselj, D. (2014). Dimensions of Internet use: Amount, variety, and types. *Information, Communication & Society*, *17*(4), 417-435. **https://doi.org/10.1080/1369118X.2014.889189**

Bonfadelli, H. (2002). The Internet and Knowledge Gaps: A Theoretical and Empirical Investigation. *European Journal of Communication*, *17*(1), 65-84. **https://doi.org/10.1177/0267323102017001607**

Borge, R., Welp, Y., & Colombo, C. (2009). *Online and offline participation at the local level: A quantitative analysis of the catalan municipalities.* **https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/12861**

Bua, A., & Bussu, S. (2021). Between governance-driven democratisation and democracy-driven governance: Explaining changes in participatory governance in the case of Barcelona. *European Journal of Political Research*, *60*(3), 716-737. **https://doi.org/10.1111/1475-6765.12421**

Castaño, C. (2008). *La segunda brecha digital*. Cátedra. **https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=305243**

Castellà Josa, C., & Ferrer-Fons, M. (2019). *APRENENTATGES I REPTES DELS PROCESSOS PARTICIPATIUS AMB JOVES EN L'ÀMBIT LOCAL*. 60.

Castellanos Claramunt, J. (2019). Las imbricaciones políticas entre la participación ciudadana e Internet. *Revista de derecho político*, *106*, 167-197.

Castells, M. (2006). Internet y la sociedad red. *Contrastes: Revista cultural*, *43*, 111-113.

Centro de Investigaciones Comunes de la Comisión Europea (2022). *DigComp 2.2—Marco de Competencias Digitales para la Ciudadanía*. 132.

Chadwick, A. (2012). Recent Shifts in the Relationship between the Internet and Democratic Engagement in Britain and the United States: Granularity, Informational Exuberance, and Political Learning. En E. Anduiza, L. Jorba, & M. J. Jensen (Eds.), *Digital Media and Political Engagement Worldwide: A Comparative Study* (pp. 39-55). Cambridge University Press. **https://doi.org/10.1017/CBO9781139108881.003**

Colombo, C. (2006). Innovación democrática y TIC, ¿hacia una democracia participativa? *IDP: revista de Internet, derecho y política = revista d'Internet, dret i política*, *3*, 7.

Convención sobre los Derechos del Niño, (1989).

Cortés, R., & Díez, E. (2009). *Volem, podem, sabem, participem! By—Issuu*. Esplais Catalans, Esplac. **https://issuu.com/esplaiscatalans/docs/esmolet_5**

Crary, J. (2013). *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*. Verso Books.

Crovi, D. (2013). Repensar la apropiación desde la cultura digital. En S. Morales & M. I. Loyola (Eds.), *Nuevas perspectivas en los estudios de comunicación. La apropiación tecno-mediática*.

Delfino, G., Beramendi, M., & Zubieta, E. (2019). Participación social y política en Internet y brecha generacional. *Revista de Psicología (PUCP)*, *37*(1), 195-216. **https://doi.org/10.18800/psico.201901.007**

Dey, B., & Ali, F. (2016). *A Critical Review of the ICT for Development Research* (pp. 3-23). **https://doi.org/10.1057/9781137469502_1**

DiMaggio, P., & Hargittai, E. (2001). From the «Digital Divide» to «Digital Inequality»: Studying Internet Use as Penetration Increases. *Princeton University, Woodrow Wilson School of Public and International Affairs, Center for Arts and Cultural Policy Studies., Working Papers*.

Domínguez, G. (2018). *BRECHAS: Impacto de las Brechas Digitales en la Población Extranjera.* **https://www.accem.es/archivos/brechas/#p=2**

Esteve, F. (2016). Tecnologia i desigualtat. La concentració de riquesa en l'economia digital. *CCCB LAB*. **https://lab.cccb.org/ca/tecnologia-i-desigualtat-la-concentracio-de-riquesa-en-leconomia-digital/**

Fernández, M. (2013). *La brecha digital terciaria*.

Fundación Ferrer Guardia (2020). *Bretxes digitals i educació. Usos de les TIC en l'aprenentatge, usos socials de pantalles i xarxes i noves bretxes digitals*. Fundación Ferrer Guardia.

Fundación Ferrer Guardia. (2020b). *La brecha digital en las personas atendidas por las entidades sociales*. Fundación Ferrer Guardia.

Fundación Ferrer Guardia. (2020c). *Robotics*. Fundación Ferrer Guardia.

Fundación Ferrer Guardia. (2021a). *Acompaña_TIC. Estrategias de Acompañamiento para Superar la Brecha Digital más allá del COVID*. Fundación Ferrer Guardia.

Fundación Ferrer Guardia. (2021b). *La brecha digital en los colectivos de personas mayores*. Fundación Ferrer Guardia.

Fundación Ferrer Guardia. (2022a). *Drets Digitals d'Infants i Adolescents a Catalunya. Proyecto en el marco de la Carta catalana per als drets i les responsabilitats digitals*. Fundación Ferrer Guardia.

Fundación Ferrer Guardia. (2022b). *Encuesta Brecha Digital en España 2022*. Fundación Ferrer Guardia.

García Guitián, E. (2016). Democracia digital. Discursos sobre participación ciudadana y TIC. *Revista de estudios políticos*, *173*, 169-193.

Garrido Cabezas, N. (2018). Participación democrática a través de las TIC: El prototípico caso de Jun. *Interciencia: Revista de ciencia y tecnología de América*, *43*(6), 441-448.

Gómez Navarro, D. A., Alvarado López, R. A., Martínez Domínguez, M., Díaz de León Castañeda, C., Gómez Navarro, D. A., Alvarado López, R. A., Martínez Domínguez, M., & Díaz de León Castañeda, C. (2018). La brecha digital: Una revisión conceptual y aportaciones metodológicas para su estudio en México. *Entreciencias: diálogos en la sociedad del conocimiento*, *6*(16), 47-62. **https://doi.org/10.22201/enesl.20078064e.2018.16.62611**

Gómez, R. G. (2021). Uso de pantallas en la infancia. *Presencia*, *17*, e13244i-e13244i.

González, F., & Mestres, A. (2013). *Educar en participació: Una assignatura pendent*. Casal de Joves de Catalunya. **https://xarxanet.org/biblioteca/educar-en-participacio-una-assignatura-pendent-lexperiencia-dun-credit-sobre-participacio**

Grundberg, M. D., & Lindgren, S. (2014). Translocal Frame Extensions in a Networked Protest: Situating the #IdleNoMore hashtag. *IC Revista Científica de Información y Comunicación*, *11*, Art. 11. **https://icjournal-ojs.org/index.php/IC-Journal/article/view/295**

Guilló López, M., & Mancebo Aracil, J. F. (2017). Comunicación y participación online: La evolución de los procesos participativos en entornos virtuales. *Miguel Hernández Communication Journal*, *8*, 413-434.

Han, B.-C. (2022). *La sociedad del cansancio*. Herder Editorial.

Hargittai, E. (2002). Second-Level Digital Divide: Differences in People's Online Skills. *First Monday*. **https://doi.org/10.5210/fm.v7i4.942**

Hargittai, E., & Hinnant, A. (2008). Digital Inequality: Differences in Young Adults' Use of the Internet. *Communication Research*, *35*(5), 602-621. **https://doi.org/10.1177/0093650208321782**

Hart, R. (1993). La participacion de los niños: De la participación simbolica a la participación autentica. *UNICEF Innocenti Research Centre, Innocenti Essay*.

Helsper, E. (2012). A Corresponding Fields Model for the Links Between Social and Digital Exclusion. *Communication Theory*, *22*, 403-426. **https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2012.01416.x**

Hernández, R., & Gutiérrez, A. (2011). *La Participación como acción creadora*. Instituto Interamericano del Niño la Niña y Adolescentes.

INE. (2022). *Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares. Resultados año 2022*. INE. **https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176741&menu=ultiDatos&idp=1254735976608**

Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares. Resultados año 2021. INE. **https://www.ine.es/dyngs/INEbase/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176741&menu=resultados&idp=1254735976608**

INTEF. (2011). *Aprender a Aprender y Competencia Digital*. **https://formacion.intef.es/pluginfile.php/49681/mod_imscp/content/7/aprender_a_aprender_y_competencia_digital.html**

INVESCO. (2011). *Análisis de la participación joven en Vitoria-Gasteiz*. Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz.

Kahne, J., Hodgin, E., & Eidman-Aadahl, E. (2016). Redesigning Civic Education for the Digital Age: Participatory Politics and the Pursuit of Democratic Engagement. *Theory & Research in Social Education*, *44*(1), 1-35. **https://doi.org/10.1080/00933104.2015.1132646**

Koch, A. (2005). Cyber Citizen or Cyborg Citizen: Baudrillard, Political Agency, and the Commons in Virtual Politics. *Journal of Mass Media Ethics*, *20*(2-3), 159-175. **https://doi.org/10.1080/08900523.2005.9679706**

Koc-Michalska, K., Gibson, R., & Vedel, T. (2014). Online Campaigning in France, 2007–2012: Political Actors and Citizens in the Aftermath of the Web.2.0 Evolution. *Journal of Information Technology & Politics*, *11*(2), 220-244. **https://doi.org/10.1080/19331681.2014.903217**

Koc-Michalska, K., & Lilleker, D. (2013). MEPs online: Understanding communication strategies for remote representatives. En *Politics and the Internet in Comparative Context*. Routledge.

Koc-Michalska, K., Lilleker, D. G., & Vedel, T. (2016). Civic political engagement and social change in the new digital age. *New Media & Society*, *18*(9), 1807-1816. **https://doi.org/10.1177/1461444815616218**

Korupp, S. E., & Szydlik, M. (2005). Causes and Trends of the Digital Divide. *European Sociological Review*, *21*(4), 409-422.

Martín, J. (2018). *"No incluir a la infancia con discapacidad en internet es dejarla fuera y estigmatizarla una vez más"* (Los niños y niñas de la Brecha digital en España). UNICEF Comité Español.

Mobile World Capital Barcelona (2016). *La brecha digital en la ciudad de Barcelona*. Mobile World Capital Barcelona.

Morozov, E. (2011). *The Net Delusion: How Not to Liberate The World*. Penguin UK.

Nebot, C. P. (2018). El presupuesto participativo de Madrid: Luces y sombras. *Revista de Gestão e Secretariado (Management and Administrative Professional Review)*, *9*(1), 265-292. **https://doi.org/10.7769/gesec.v9i1.687**

Novella Càmara, A. M., Llena, A., Noguera, E., Gómez, M., Morada, T., Trilla, J., Agud, I., & Cifre-Mas, J. (2014). *Participación infantil y construcción de la ciudadanía—Publicacions Editorial Graó*. **https://www.grao.com/es/producto/participacion-infantil-y-construccion-de-la-ciudadania-cf043**

NTIA. (1999). *Falling Through the Net: Defining the Digital Divide | National Telecommunications and Information Administration*. United State Departament of Commerce. **https://www.ntia.doc.gov/report/1999/falling-through-net-defining-digital-divide**

Olarte, S. (2017). Brecha digital, pobreza y exclusión social. *Temas laborales: Revista andaluza de trabajo y bienestar social*, *138*, 285-313.

Panel de Hogares CNMC (2018). *1 de cada 3 hogares conectados a Internet usan plataformas de pago para ver contenidos audiovisuales online*. **https://www.cnmc.es/prensa/panel-hogares-satisfaccion-servicios-telecos-20181116**

Pateman, C. (1970). *Participation and Democratic Theory*. Cambridge University Press. **https://doi.org/10.1017/CBO9780511720444**

Peña-López, I. (2015). *El doble filo de la tecnología: Una oportunidad de inclusión y un peligro de exclusión* (Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital, pp. 123-133). Direcció d'Innovació, Recerca i Gestió del Coneixement.

Pina, V., & Torres, L. (2016). The Managers' View of Participation Processes with Citizen Panels. *Public Administration and Information Technology*, 289-305.

Pindado, F. (2004). *LA PARTICIPACIÓN CIUDADANA EN EL ÁMBITO LOCAL*. 14.

Pons, M., Bordoy, A., Alemany, E., Huget, O., Zagaglia, A., Slyvka, S., & Yáñez Juan, A. M. (2021). Hábitos familiares relacionados con el uso excesivo de pantallas recreativas (televisión y videojuegos) en la infancia. *Revista española de salud pública*, *95*, 141.

Ragnedda, M. (2017). The Third Digital Divide: A Weberian Approach to Digital Inequalities. En *The Third Digital Divide: A Weberian Approach to Digital Inequalities*. **https://doi.org/10.4324/9781315606002**

Ragnedda, M., & Muschert, G. W. (2013). *The Digital Divide. The Internet and Social Inequality in International Perspective*. Routledge.

https://www.academia.edu/3644907/The_Digital_Divide_The_Internet_and_Social_Inequality_in_International_Perspective_Routledge_2013

Ragnedda, M., & Ruiu, M. (2017). *Social capital and the three levels of digital divide* (pp. 21-34). https://doi.org/10.4324/9781315455334-3

Rashid, A. T. (2016). Digital Inclusion and Social Inequality: Gender Differences in ICT Access and Use in Five Developing Countries. *Gender, Technology and Development*, *20*(3), 306-332. https://doi.org/10.1177/0971852416660651

Rivoir, A., & Lamschtein, S. (2014). Brecha Digital E Inclusión Social, Contribuciones Y Dilemas De Las Políticas 1 A 1. El Caso Del Ceibal En Uruguay | Digital Divide And Social Inclusion, Contributions And Political Dilemmas Of 1 To 1. The Case Of Ceibal In Uruguay. *Razón y Palabra*, *18*(2_87), Art. 2_87.

Selwyn, N. (2004). Reconsidering Political and Popular Understandings of the Digital Divide. *New Media & Society*, *6*(3), 341-362. https://doi.org/10.1177/1461444804042519

Sims, C. (2013). *Is it time to rethink 'digital inequality' (again)?*

Think with Google. (2017). *MINERVA TRAVEL 2017 Desde la inspiración del viaje hasta la experiencia final*.

Travieso, J. L., & Planella Ribera, J. (2008). La alfabetización digital como factor de inclusión social: Una mirada crítica. *UOC Papers: revista sobre la sociedad del conocimiento*, *6*, 7.

Trilla, J., & Novella, A. (2001). Educación y participación social de la infancia. *Revista Iberoamericana de Educación*, *26*, 137-164. https://doi.org/10.35362/rie260982

van Deursen, A. J. (2010). *Internet skills, vital assets in an information society*. University of Twente.

van Deursen, A. J. A. M., & Helsper, E. J. (2015). *The Third-Level Digital Divide: Who Benefits Most from Being Online?* (pp. 29-52). https://doi.org/10.1108/S2050-206020150000010002

van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., & ten Klooster, P. M. (2014). Increasing inequalities in what we do online: A longitudinal cross sectional analysis of Internet activities among the Dutch population (2010 to 2013) over gender, age, education, and income. *Telematics and Informatics*, *32*(2), 259-272. https://doi.org/10.1016/j.tele.2014.09.003

van Deursen, A. J., & van Dijk, J. A. (2019). The first-level digital divide shifts from inequalities in physical access to inequalities in material access. *New Media & Society*, *21*(2), 354-375. https://doi.org/10.1177/1461444818797082

van Dijk, J. (2005). *The Deepening Divide: Inequality in the Information Society*. **https://doi.org/10.4135/9781452229812**

van Dijk, J. (2017). Digital Divide: Impact of Access. En P. Rössler, C. A. Hoffner, & L. Zoonen (Eds.), *The International Encyclopedia of Media Effects* (1.ª ed., pp. 1-11). Wiley. **https://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0043**

van Dijk, J. A. (2018). Afterword: The state of digital divide theory. *Theorizing Digital Divides*, 199-206.

Vorderer, P., Hefner, D., Reinecke, L., & Klimmt, C. (Eds.). (2017). *Permanently Online, Permanently Connected: Living and Communicating in a POPC World*. Routledge. **https://doi.org/10.4324/9781315276472**

Warschauer, M. (2002). Reconceptualizing the Digital Divide. *First Monday*. **https://doi.org/10.5210/fm.v7i7.967**

Warschauer, M. (2007). Whither the Digital Divide? En *From Climate to Chromosomes* (Vol. 2).

Yusuf, D. (2010). Digital Divide. En H. K. Anheier & S. Toepler (Eds.), *International Encyclopedia of Civil Society* (pp. 604-609). Springer US. **https://doi.org/10.1007/978-0-387-93996-4_107**

Zhang, W., & Chia, S. C. (2006). The Effects of Mass Media Use and Social Capital on Civic and Political Participation. *Communication Studies*, *57*(3), 277-297. **https://doi.org/10.1080/10510970600666974**

Zuboff, S. (2018). *The Age Of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*.

ANEXOS

ANEXOS **109**

A1. Entidades participantes **110**

A2. Guion de los grupos focales **112**

A3. Ejemplos de relatoría de los grupos focales **121**

A4. Datos sobre el seminario PARTICIPATIC **155**

A1. Entidades participantes

Entidad		Participación
	Barcelona Eagles	Participación a través de grupo focal de jóvenes
	CEPIA (Consejo Estatal de Participación de la Infancia)	Participación a través de grupo focal de infancia y adolescencia
	CNIAC (Consejo Nacional de la Infancia y Adolescencia de Cataluña)	Participación a través de grupo focal de profesionales
	CRUAB (Club de Rol de la UAB)	Participación a través de grupo focal de jóvenes
	Colectic	Participación a través de grupo focal de profesionales
	Ecologistas en Acción	Participación a través de grupo focal de jóvenes
	Equipo Europa	Participación a través de grupo focal de jóvenes
	Escoltes Catalans	Participación a través de grupo focal de profesionales

ESN Erasmus Student Network Spain	ESN Spain	Participación a través de grupo focal de jóvenes
Dédalo Fundación	Fundación Dédalo	Participación a través de grupo focal de profesionales
fundaciónesplai ciudadanía comprometida	Fundación Esplai	Participación a través de grupo focal de profesionales
MEG	Minyons Escoltes i Guies de Catalunya	Participación a través de grupo focal de profesionales
estel	Pla Estel	Participación a través de grupo focal de profesionales Participación en el seminario
NCC Plan de Competencias Digitales para la Empleabilidad en Extremadura	Plan de Competencias Digitales para la Empleabilidad en Extremadura (Aupex)	Participación a través de grupo focal de profesionales
plataforma de infancia españa	Plataforma de Infancia (POI)	Participación a través de grupo focal de profesionales Participación a través de grupo con infancia y adolescencia Participación a través de seminario

A2. Guion de los grupos focales

A2.1 Guion para los grupos con personas adultas

La dinámica está pensada para profesionales y jóvenes adultos de entre 18 y 30 años aproximadamente que se encuentran vinculados a espacios participativos de infancia, adolescencia y juventud. Dependiendo de la edad concreta se adaptará el lenguaje y los tempos dedicados a cada apartado.

Esquema de la sesión

2h

- (10 min) Bienvenida y presentación del proyecto
- (30 min) Presentación de las personas participantes y sus experiencias
- (1h) B1. Diagnóstico
    - (10 min) B1.1 Usos actuales de las herramientas digitales en la participación
    - (20 min) B1.2 Aprendizajes
    - (20 min) B1.2 Retos y potencialidades
    - (10 min) Plenario
- (10 min) B2. El futuro de la participación
- (10 min) Agradecimientos y cierre

Desarrollo de la sesión

Presentación proyecto y marco teórico

10 min

En primer lugar, se realizará una breve presentación del proyecto y su marco teórico, reflexionando sobre cómo las herramientas digitales plantean riesgos y oportunidades para la participación, y la construcción de una ciudadanía digital.

Presentaciones participantes + experiencias

30 min

A continuación, se dará el turno de palabra a las experiencias invitadas para que presenten sus respectivos proyectos/experiencias de forma breve.

Antes de la sesión se habrán enviado preguntas para que los y las participantes tengan preparadas las respuestas:

- **Entidad:**
- **Proyecto:**
- **¿Qué elementos son importantes para que se dé un espacio que facilite la participación?**
- **¿De qué manera se utilizan las herramientas digitales en tus espacios de participación? (quién las utiliza, cuáles, en qué momento, etc.)**
- **¿Qué objetivo destacas? ¿Qué es aquello a lo que dais respuesta con una metodología diferente, específica? ¿Qué os ha hecho adaptaros?**

B1. Diagnóstico

B1.1 Usos actuales de las herramientas digitales en la participación

10 min

Una vez presentados, se pasará a la parte de debate, en la que se trabajará para el **diagnóstico** en relación a las herramientas digitales en su espacio de participación concreto. Para llevarlo a cabo se realizará una dinámica grupal con el soporte de una presentación interactiva (con votaciones). Se pedirá que las personas participantes entren en la plataforma Mentimeter, donde encontraran varias preguntas alrededor de **cómo se utilizan las herramientas** digitales en los espacios de participación actuales en las que podrán votar. A medida que se vote y se observen los resultados, se lanzarán preguntas alrededor de los mismos:

- ¿Qué herramientas digitales usáis? ¿Qué redes sociales usáis?
    - ¿Cuáles no se utilizan y pensáis que se podrían utilizar?
    - ¿Las usáis siempre o solo a veces?
- ¿Quién las utiliza?
    - ¿Cómo se decide quién tiene acceso?
- ¿Para qué?
    - ¿Ha cambiado vuestra forma de utilizarlas con el tiempo?
    - ¿Qué efectos ha tenido la pandemia?

B1.2 Aprendizajes digitales en los espacios de participación

20 min

Seguidamente, se debatirá sobre los aprendizajes digitales en los espacios participativos. Se mostrará un esquema con las competencias digitales recogidas en DigComp 2.2 que se explicará brevemente. Seguidamente, se pedirá que las personas participantes entren en la pizarra colaborativa online (**Miro**), y se **separará el grupo en dos salas virtuales**, cada una con una dinamizadora que dirigirá la actividad.

En la pizarra Miró se encontrarán las imágenes Sikkhona y se les pedirá que las personas participantes escojan 1 o 2 imágenes que les hagan pensar/simbolicen aprendizajes digitales que se puedan adquirir en el contexto de la participación.

A partir de esta reflexión, se pedirá que, dentro de una diana, sitúen si estos aprendizajes en tres categorías:

- Aprendizajes que se hacen y usan en la participación
- Aprendizajes que se usan en la participación (pero se han hecho en otro espacio)
- Aprendizajes que no se usan en la participación y se podrían potenciar (tener en cuenta

En acabar la dinámica, preguntar también:

- ¿En estos aprendizajes/capacitación se produce acompañamiento?
- ¿Son diferentes los aprendizajes/capacitación en diferentes colectivos (edad, género, nivel socioeconómico, etc.)?
- ¿Se potencian los aprendizajes digitales? ¿Qué proyectos se están llevando a cabo en estos contextos?

B1.3 Retos y potencialidades

20 min

Seguidamente, se debatirá sobre los retos y potencialidades de las herramientas digitales en los espacios participativos.

Para llevarlo a cabo se realizará una dinámica grupal con el soporte de una pizarra colaborativa online. Se continuará con la separación del **grupo en dos salas virtuales**, cada una con una dinamizadora que dirigirá la actividad.

Se pedirá que las personas participantes entren en la pizarra colaborativa online (Miro), donde se encontrará un diagrama con 3 cajones:

- ¿Qué **potencialidades** plantean las herramientas digitales para la participación juvenil?
  Por ejemplo: mayor participación, participación a distancia, participación asíncrona, mayor accesibilidad (discapacidades o falta de recursos materiales o temporales para el transporte), etc.

- Mixtos --> *cajón "comodín", intentar desengranar qué partes son positiva y qué partes son negativas.*

- ¿Qué **retos** plantean las herramientas para la participación juvenil? (Tener en cuenta ejes de desigualdad: género, recursos socioeconómicos, capital digital, edad, etc.)
  Por ejemplo: comunicación no verbal, mantener la atención, falta de recursos o competencias digitales limita la participación, dificultad al establecer vínculos, etc.

Durante toda la dinámica se velará por la **detección de puntos en común** entre las diferentes experiencias, así como la reflexión sobre cómo se está abordando la **3a dimensión de la brecha digital**. Durante el debate se pondrá también énfasis en la **brecha de género** y las intersecciones de la brecha digital con otros ejes de desigualdad.

Plenario

10 min

Después de terminar, las participantes volverán a la sala principal, donde una persona participante voluntaria de cada subgrupo expondrá los resultados del debate de los bloques 1.2 y 1.3 en 10 minutos. En caso de no haber personas voluntarias serán las dinamizadoras quien tengan esta función.

B2. El futuro de la participación

10 min

Finalmente, se planteará hacia qué dirección nos estamos moviendo y/o hacia cuál se debería ir en los espacios de participación.

- ¿Creéis que avanzamos hacia la **hibridación** de los espacios de participación juvenil? ¿Por qué? ¿En qué casos sí/no? ¿En qué formatos? ¿Es positivo o negativo?

- ¿Qué **aspectos se deberían trabajar/potenciar** (en estos espacios de participación u otros equivalentes) para la construcción de una ciudadanía digital?

- ¿Qué **acciones** se deberían llevar a cabo? Y ¿**quién** debería llevarlas a cabo?

Cierre y agradecimientos

10 min

Para finalizar, se agradecerá la participación de las personas asistentes, y se pasará una breve encuesta de valoración de la actividad a través de la presentación Mentimeter.

A2.2 Guion para los grupos con infancia y adolescencia

La dinámica está pensada para niños, niñas y adolescentes de 8 a 17 años aproximadamente que participan en espacios participativos de infancia y adolescencia. Dependiendo de la edad concreta se adaptará el lenguaje y los tempos dedicados a cada apartado.

Esquema de la sesión

2h

- (20 min) Bienvenida y presentación de las personas participantes
- (10 min) Presentación del proyecto
- (1:10h) B1. Diagnóstico
  - (20 min) B1.1 Usos actuales de las herramientas digitales en la participación
  - (20 min) B1.2 Aprendizajes de las herramientas digitales en la participación
  - (30 min) B1.3 Dificultades y ventajas
- (10 min) B2. El futuro de la participación
- (10 min) Agradecimientos y cierre

Desarrollo de la sesión

Bienvenida y presentación de las personas participantes

20 min

Para empezar, se dará la bienvenida, y se explicará el contenido de la sesión.

A continuación, se dará el turno de palabra a los y las participantes para que se presenten, diciendo su edad, su hobby o actividad preferida, y explicando cómo se apuntaron a su espacio de participación + cómo utilizan las herramientas digitales en él. Las personas dinamizadoras empezarán la ronda, con el objetivo de presentarse y proporcionar un ejemplo.

Presentación proyecto

10 min

A continuación, se realizará una breve presentación del proyecto y sus objetivos. De forma resumida y accesible se explicará cómo las herramientas digitales pueden plantear riesgos y oportunidades para la participación y la construcción de una ciudadanía digital.

Posteriormente, como transición se hará entrar a la plataforma Menti a través de un enlace o QR y se hará votar a las participantes como se encuentran a partir de gifs que señalan: estoy motivad@, cansad@, curios@, nervios@, o confus@.

B1. Diagnóstico

B1.1 Usos actuales de las herramientas digitales en la participación

20 min

Seguidamente, se pasará a la parte de debate, en la que se trabajará para conocer cómo l@s chic@s utilizan las herramientas digitales en su espacio de participación. Para llevarlo a cabo se realizará una dinámica grupal con el soporte de Mentimeter, dónde se pedirá que voten, en varias diapositivas, las siguientes cuestiones:

- ¿Qué herramientas digitales utilizáis en vuestro espacio de participación?
- ¿Qué redes sociales utilizáis?
- ¿Quién utiliza las herramientas digitales?
- ¿Para qué se usan?

A partir de los resultados de las preguntas se profundizará para observar, concretamente, como se usan las tecnologías en distintos contextos y los cambios que ha habido a partir de la pandemia.

B1.2 Aprendizajes de las herramientas digitales en la participación

20 min

Seguidamente, se debatirá sobre los aprendizajes digitales en los espacios participativos. Se mostrará un esquema con las competencias digitales recogidas en DigComp 2.2 que se explicará brevemente. Seguidamente, se pedirá que las personas participantes entren en la pizarra colaborativa online (**Miro**).

- ¿Creéis que en estos espacios **aprendéis a utilizar herramientas digitales**? ¿En qué áreas?

- Búsqueda y gestión de información y datos. *Ejemplos: navegar por internet, buscar noticias, ver si son verídicas, etc.*
- Comunicación y colaboración. *Ejemplos: hacer videollamadas, documentos compartidos, hacer votaciones, aprender qué contenidos se pueden publicar en las redes y cuáles no, etc.*
- Creación de contenidos digitales. *Ejemplos: diseñar carteles, programar, escribir una noticia o similares, conocer los derechos de autor, etc.*
- Seguridad. *Ejemplos: cambiar la privacidad de una cuenta, saber cuándo parar de usar los dispositivos, usar antivirus, etc.*
- Resolución de problemas. *Ejemplos: saber cómo arreglar un aparato, saber qué podría mejorarse en una aplicación, etc.*

En acabar la dinámica, se preguntará también:

- ¿Qué cosas habéis aprendido? ¿Creéis que podríais aprender más? ¿Os gusta usar herramientas digitales en este contexto? ¿Cómo es diferente de otros espacios como la escuela o en la familia?
- ¿Habéis tenido personas en las que confiabais que os enseñaran o ayudaran a usar la tecnología? ¿Quién han sido? ¿Habéis sentido que no teníais suficiente ayuda en algún momento?
- ¿Creéis que hay diferencias dependiendo del dinero que tienen las familias, o de si es chico o chica, etc.?

B1.3 Puntos positivos, negativos y mixtos del uso de herramientas digitales en la participación

30 min

Seguidamente, se debatirá sobre las dificultades (puntos negativos) y ventajas (positivos) de las herramientas digitales en los espacios participativos. Para llevarlo a cabo se realizará una dinámica grupal con el soporte de una pizarra colaborativa online. Se pedirá que las personas participantes entren en la pizarra colaborativa online (Miro), donde se encontrará un diagrama con 3 cajones:

- Puntos positivos: ¿Qué **ventajas** tienen las herramientas digitales para la participación juvenil?
- Puntos mixtos: ¿Qué cosas a veces pueden ser buenas, y otras veces pueden ser malas de usar la tecnología en la participación?

- Puntos negativos: ¿Qué **dificultades** tienen las herramientas para la participación juvenil?

Durante toda la dinámica se velará por la reflexión sobre cómo se está abordando la 3a dimensión de la brecha digital. Durante el debate se pondrá también énfasis en la brecha de género y las intersecciones de la brecha digital con otros ejes de desigualdad.

B2. El futuro de la participación

10 min

Finalmente, se planteará hacia qué dirección nos estamos moviendo y/o hacia cuál se debería ir en los espacios de participación.

- En 10 años, ¿cómo creéis que serán los consejos de infancia y adolescencia?
- ¿Qué **cosas creéis que se deberían cambiar** (en estos espacios de participación u otros equivalentes) para que funcionen mejor?

Cierre y agradecimientos

10 min

Para finalizar, se agradecerá la participación de las personas asistentes, y se pasará una breve encuesta de valoración de la actividad.

A3. Ejemplos de relatoría de los grupos focales

A3.1 Relatoría del grupo con profesionales

CONTEXTUALIZACIÓN Y PARTICIPANTES

En el marco del proyecto de investigación "***PARTICIPATIC: Estrategias de Capacitación Digital desde la Participación y la Inclusión Digital entre colectivos de Adolescentes y Jóvenes***", el 4 de octubre de 2022 se llevó a cabo un grupo de debate con profesionales de entidades sociales y servicios públicos vinculados a proyectos de participación de infancia, adolescencia y juventud que han tenido experiencia en el uso de herramientas digitales en estos espacios.

Esta jornada supone una parte central del diagnóstico sobre el uso actual de las tecnologías en la participación infantil y juvenil, así como los retos y oportunidades que ofrecen, y como se plantea el futuro respecto a la digitalización de la participación. El objetivo fue generar un espacio de debate, reflexión, y compartición de experiencias, ideas, inquietudes, estrategias de intervención y acompañamiento, etc. en torno a la participación infantil/juvenil y las herramientas digitales.

Para hacerlo posible, se invitó a participar a profesionales vinculados a una multiplicidad de experiencias de participación infantil y juvenil alrededor del estado, tanto desde la administración pública como por parte de otros agentes vinculados al tercer sector social. Dinamizaron la jornada Maria Padró-Solanet y Aida Mestres y las entidades y profesionales que nos acompañaron fueron las siguientes:

Entidad		Profesional
	CNIAC (Consejo Nacional de la Infancia y Adolescencia de Cataluña)	Jordi Muner, responsable de planificación y avaluación de políticas y servicios de la Dirección General de Atención a la Infancia y la Adolescencia
Colectic Tecnologia per la transformació social	Colectic	Lady Pazmiño, dinamizadora digital
escoltes catalans	Escoltes Catalans	Marc Vives, técnico de agrupamientos
Dēdalo FUNDACIÓN	Fundación Dédalo	Rodrigo Zardoya, director de la Fundación Dédalo
fundaciónesplai ciudadanía comprometida	Fundación Esplai	Isabel Ochoa, técnica del área socioeducativa
MEG	Minyons Escoltes i Guies de Catalunya	Cristina Simón, técnica del Servicio de Secretaria
estel	Pla Estel	Roser Garcia, técnica de Pedagogía y dinámicas de aprendizaje
NCC PLAN DE COMPETENCIAS DIGITALES PARA LA EMPLEABILIDAD EN EXTREMADURA	Plan de Competencias Digitales para la Empleabilidad en Extremadura (Aupex)	Alicia Rodríguez Ordaz, coordinadora
plataforma de infancia españa	Plataforma de Infancia (POI)	Esther Navarro y Raúl Useros, técnicas de programas

PROPUESTA METODOLÓGICA

El formato de la jornada fue telemático, por video llamada a través de Zoom, con una duración de 2h aproximadamente. Se planteó como un espacio de debate participativo con un guion semiestructurado dinamizado por dos personas técnicas investigadoras del proyecto.

Las técnicas de dinamización que se usaron incluyeron el uso de dos plataformas o herramientas online:

- **Mentimeter**: Plataforma que permite hacer presentaciones que incluyan votaciones y otras herramientas de interacción con las personas participantes.
- **Miro**: Pizarra online que permite colaborar a través de "notas adhesivas", marcadores digitales y formas de manera que se puedan recoger las ideas que van apareciendo en el debate de forma visual.

Temática/bloque	Herramientas/ metodologías usadas
Bienvenida y presentación del proyecto	Presentación
Presentación de las personas participantes y sus experiencias	
B1 Diagnóstico de la situación actual	
B1.1 Usos actuales de las herramientas digitales en la participación	Votación a través de Mentimeter
B1.2 Aprendizajes	Pizarra colaborativa Miro
B1.3 Retos y potencialidades	Pizarra colaborativa Miro
B2. El futuro de la participación	Pizarra colaborativa Miro
Agradecimientos y valoración de la sesión	Votación a través de Mentimeter

DESARROLLO DE LA SESIÓN

Bienvenida y presentación del proyecto

En primer lugar, se dio la bienvenida a las y los participantes y se les explicó la estructura de la sesión, que consistió en:

5. Presentación del proyecto PARTICIPATIC
6. Presentación de las personas participantes y sus experiencias
7. Diagnóstico del uso de tecnología en la participación juvenil actualmente: usos, retos y potencialidades
8. El futuro de la participación digital juvenil
9. Agradecimientos y cierre de la sesión

A continuación, se realizó una breve presentación del proyecto y su marco teórico con el soporte visual de un documento de presentación (Mentimeter).

La dinamizadora explicó que la relevancia de tratar las herramientas digitales desde la óptica de la participación infantil y juvenil radica en que estamos avanzando hacia una **Ciudadanía Digital**. Es decir, progresivamente, todos los ámbitos de la vida se están digitalizando: desde las relaciones personales, al acceso a la administración, a la salud, etc. De la misma forma, la participación ciudadana también se está digitalizando, con iniciativas como Decidim. Por lo tanto, se evidencia, cada vez más, que la competencia en el uso de herramientas digitales resulta un requisito fundamental para formar parte de pleno derecho de la sociedad.

Sin embargo, existen desigualdades o **brechas sociodigitales** en el acceso, uso y aprovechamiento de las tecnologías. A estas desigualdades les llamamos sociodigitales puesto que los factores de exclusión que encontramos en el plano digital se interrelacionan y retroalimentan con el resto de desigualdades que encontramos socialmente. Por ejemplo, las desigualdades socioeconómicas y socioeducativas, o las relacionadas con el género o la edad.

Consecuentemente, se determina la **necesidad de capacitar**, de forma particular en las etapas de la infancia, adolescencia y juventud, desde el acompañamiento y desde todas las esferas educativas. Entre las esferas o contextos educativos, se habla con frecuencia de la familia y la formación formal (escuela, instituto, etc.). No obstante, desde investigación PARTICIPATIC se ha puesto el foco en la participación social infantil, adolescente y juvenil, incluyendo el asociacionismo, ocio y activismo. La atención se ha centrado en esta esfera participativa, poniendo en relieve que se trata de un contexto en el que también se aprende y capacita en el uso y aprovechamiento de herramientas digitales. Desde hacer video llamadas, usar mensajería instantánea o usar documentos compartidos, a usar herramientas de diseño gráfico o programar webs, entre otros.

De esta forma, la investigación PARTICIPATIC se plantea los siguientes objetivos o cuestiones a responder:

1. Observar cómo se incorporan las herramientas digitales en la participación infantil y juvenil: ¿**Qué** herramientas se utilizan? ¿**Cómo**? ¿**Para qué**? ¿**Quién**? ¿Qué **retos** y **oportunidades** aparecen?
2. ¿Es un espacio de **capacitación**? ¿Parte de una **mirada crítica**?
3. ¿Se produce acompañamiento?
4. ¿Contribuye a la disminución de las brechas sociodigitales?
5. ¿Cómo se plantea el **futuro** de la participación juvenil? ¿Hacia un **modelo híbrido**?

Presentaciones participantes + experiencias

A continuación, se dio el turno de palabra a las personas invitadas para que presentaran sus respectivos proyectos/experiencias de forma breve. Antes de la sesión se les envió algunos puntos a tratar en su presentación para que pudieran tener preparadas sus respuestas:

1. Entidad
2. Proyecto
3. ¿Qué elementos son importantes para que se dé un espacio que facilite la participación?
4. ¿De qué manera se utilizan las herramientas digitales en tus espacios de participación? (quién las utiliza, cuáles, en qué momento, etc.)
5. ¿Qué objetivo destacas? ¿Qué es aquello a lo que dais respuesta con una metodología diferente, específica? ¿Qué os ha hecho adaptaros?

Alicia Rodríguez, **Coordinadora del Plan de Competencias Digitales para la Empleabilidad en Extremadura**

Se trata de un programa financiado por la Junta de Extremadura, concretamente la Consejería de Educación y Empleo a través del Servicio Público de Empleo y están gestionados por la Asociación de universidades populares extremeñas (Aupex). Tienen 75 centros distribuidos por toda Extremadura, de manera fija y otros itinerantes. Trabajan "codo a codo" con jóvenes de entre 16 y 30 años para sus competencias digitales y mejorar su empleabilidad en plena 4ª revolución industrial.

Alicia presentó el proyecto "Cacharreo Summer", realizado este verano, en el que se potencia la filosofía STEM, de hacerlo uno mismo, la comunidad maker, etc. De manera gamificada,

promoviendo la experimentación o, de acuerdo con la expresión extremeña, el "cacharrear" ("intentar una y otra vez, probar, perder el miedo…"). Desde el proyecto se han tratado desde la impresión 3D a la programación creativa, robótica, realidad virtual, etc. Desde talleres prácticos, sesiones interactivas y, finalmente, "expomakers" (en las zonas más visitadas de sus ciudades han expuesto sus trabajos). Algunas de las competencias desarrolladas incluyen trabajar en equipo, ser creativos y originales, y el aliciente que sus conciudadanos vean lo que han hecho.

Esther Navarro y Raúl Useros, **Técnicas de programas en Plataforma de infancia – Proyecto Cibercorresponsales**

Plataforma de Infancia es una plataforma estatal que aglutina más de 70 entidades que trabajan por la promoción y cumplimiento de los derechos de la infancia. Su marco de trabajo o referencia principal es la Convención de los Derechos del Niño (1990) y trabajan para incidir en las políticas públicas que afectan a la infancia y adolescencia. En esa línea tienen un área de participación infantil y adolescente que, a través de la estrategia "la infancia opina", desarrollan diferentes proyectos como Cibercorresponsales, red de jóvenes periodistas, que constituye un híbrido entre periódico digital y red social para chicos y chicas entre 12 y 17 años. Lleva casi 12 años en funcionamiento.

Usan blogs como herramienta digital principal que, aunque pueda parecer una fórmula anticuada, les continúa funcionando para sus objetivos, que son que loa/as adolescentes continúen expresando su opinión y necesidades, de manera que puedan participar en la sociedad.

Consideran que los elementos para asegurar una participación infantil y adolescente, es principalmente proporcionar un espacio que les de seguridad, que tengan un contexto con sus iguales con un mismo perfil reconocible, y sea exclusivo para ellos y ellas. También que el lenguaje sea adaptado, que les permita expresarse en libertad y que se sientan escuchados y escuchadas. Así mismo, señalan la importancia de disponer de espacios de encuentro presenciales en los que "desvirtualizarse".

Por otro lado, destacan la necesidad que la participación vaya ligada al desarrollo de un espíritu crítico que ayude a los chicos y chicas a elaborar su propio pensamiento que mejore el mundo. Creen que los menores son ciudadanos del presente, y que es importante proporcionarles un espacio en el que desarrollar pensamientos complejos, en contra de la tendencia de muchas redes sociales que promueven el uso de textos cortos y poco desarrollados.

Jordi Muner, **Responsable de planificación y avaluación de políticas y servicios de la Dirección General de Atención a la Infancia y la Adolescencia, en representación de CNIAC (Consejo Nacional de Infancia y Adolescencia de Cataluña)**

El CNIAC es un órgano colegiado, que depende de la Generalitat de Catalunya, a través del Departamento de Derechos Sociales. Está compuesto por una asamblea, una junta, una comisión permanente, en todos los casos representantes escogidos por los propios niños y niñas de los diferentes consejos locales. Existen entre 75 y 80 consejos locales repartidos por toda Cataluña, y en el Consejo Nacional participan 60 niños/as y adolescentes de 45-50 consejos locales. Las edades van de los 8 a los 17 años. Su finalidad es representar los derechos, intereses y puntos de vista de los niños/as y adolescentes de Cataluña.

En relación al uso de herramientas digitales, a partir de la pandemia se han adaptado a la situación realizando su actividad a través de videoconferencia. A parte, usan un repositorio de información, formularios en línea, redes sociales (Twitter e Instagram) que ellos/as mismos/as alimentan, web blog para dejar constancia de lo que hace el consejo, etc.

En cuanto a los elementos necesarios para la participación infantil y adolescente señala el que considera principal: la voluntad e implicación política. Es decir, provees de estructuras de participación y de recursos humanos y presupuesto.

Cristina Simón, Técnica del Servicio de Secretaria de Minyons Escoltes i Guies de Catalunya

Minyons Escoltes y Guies de Catalunya es una organización scout catalana que cuenta con unos 150 grupos scouts a nivel local. Tiene la misión de educar a niños/a y jóvenes en el método scout con la idea de fomentar su crecimiento personal y social. Las herramientas digitales se usaban ya antes de la pandemia, pero crecieron mucho con su llegada. Por ejemplo, las actividades con infancia no se realizaban digitalmente, cosa que con la pandemia sí sucedió, aunque finalmente se llegó a una fatiga digital y se volvió a las reuniones presenciales con infancia y adolescencia. Aún así, Cristina explica que algunas de las herramientas descubiertas se han podido utilizar más tarde para reuniones o compartir información entre personas jóvenes y adultas involucradas. Por ejemplo, para las asambleas territoriales y la general utilizaron Decidim y retransmisión virtual, o para el proyecto "Cambiemos para cambiar el mundo" utilizaron tanto herramientas y elementos digitales como presenciales. Algunas de las herramientas mencionadas son: Typeform, Decidim.

Rodrigo Zardoya, Director de la Fundación Dédalo

Fundación Dédalo, situada en Tudela, Navarra, tiene varios proyectos alrededor de la capacitación digital de jóvenes, entre los cuáles Rodrigo explica el "Verano Joven", proyecto

hecho en colaboración con el área de Juventud del Ayuntamiento de Tudela. El objetivo es capacitar a los y las jóvenes a que usen las herramientas digitales que ya usan habitualmente, pero con otros enfoques. Se trabaja el trabajo en equipo, la resolución de problemas, y generar vocaciones tecnológicas. Desde la Fundación consideran que el uso de la tecnología es básico para el desarrollo de sus acciones, y los chicos y chicas participan muy activamente a través de ellas desde la concepción de la idea del proyecto. Cuanto a las herramientas que usan, menciona Instagram, Whatsapp, Zoom, Doodle, Google Forms, Genialy, Unity (les motiva la creación de videojuegos), TikTok, robótica con Scratch, etc.

Lady Pazmiño, Dinamizadora digital en Colectic

Colectic es una cooperativa social, sin ánimo de lucro, situada en Barcelona, Catalunya. Trabajan para la inclusión, autonomía y empoderamiento de las personas en el ámbito social, laboral y tecnológico. Usan las tecnologías como una herramienta de participación y transformación social. Lady habla del proyecto Co-Espais, nacido en 2007 y transformado a raíz de la pandemia en 2020. Sus objetivos son fortalecer el trabajo comunitario y el aprendizaje, basándose en la cogestión. de los procesos de participación. Utilizan las nuevas tecnologías y la creación audiovisual fotográfica como un medio didáctico, además de como un canal de comunicación y expresión de los jóvenes. Consideran importante también fomentar la mirada social sobre el grupo de jóvenes, intentando desdibujar los estereotipos asociados a los roles de género. Con la pandemia se tuvieron que reinventar y crear un espacio virtual donde los chicos y chicas pudieran interactuar y hacer actividades online.

Marc Vives, Técnico scout en Escoltes Catalans

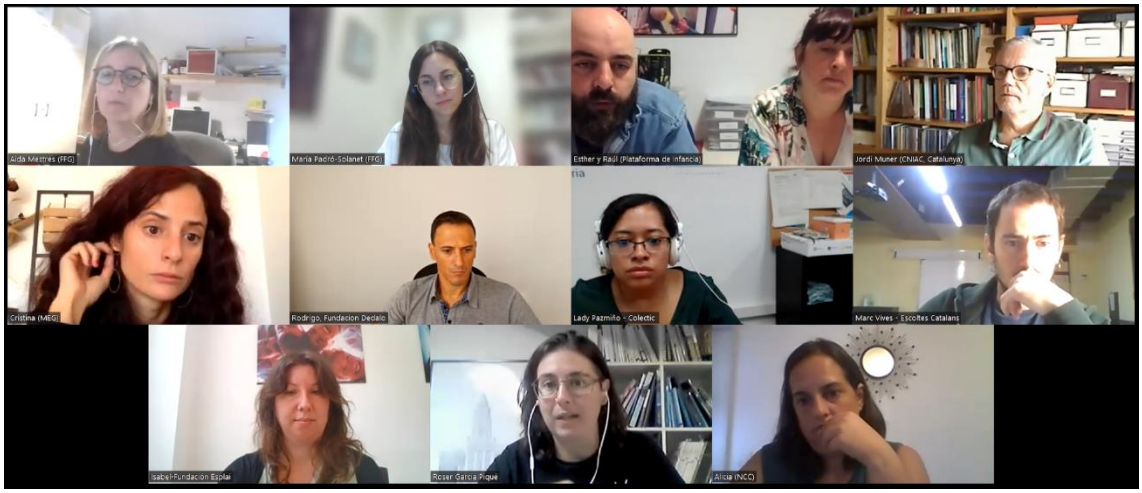
Escoltes Catalans es una organización laica de escoltismo en Cataluña. Marc explica que su situación fue similar a la de Minyons Escoltes i Guies de Catalunya que explicó antes Cristina Simón, puesto que con la pandemia usaron muchas herramientas digitales, pero después intentaron “huir de ellas” cuando pudieron. Aun así, explica que algunas herramientas han perdurado, como el uso de Decidim, al que llaman “espai intern”, a través del cual han realizado procesos participativos como su quinto congreso y el planteamiento del plan estratégico. En el espai intern participan todos los “caps” (monitores/as de los agrupamientos) que son unos 700 por todo el territorio catalán, de entre 18 y 25 años aproximadamente, en procesos tanto decisorios como no decisorios. Además, esta plataforma respondió a una demanda histórica de los y las monitoras de tener un foro en el que poder intercambiar ideas, recursos, opiniones, etc. Marc destaca que el espacio digital permite reunir 700 personas, que en un espacio presencial no es fácil, por lo que se pueden “romper algunas barreras en este sentido”.

Isabel Ochoa, Técnica del área socioeducativa en Fundación Esplai

En la base de Fundación Esplai está el desarrollo de capacidades digitales que se entienden como una forma para empoderar, acompañar y facilitar la participación de la ciudadanía en general, y muy en particular de los jóvenes. Se trabaja en dos niveles. Por un lado, las metodologías que comparten y trabajan con otras entidades (por ejemplo, el proyecto "Infancia Conectada"). Por otro, las iniciativas que trabajan de forma más directa, como es el caso de Joven in Tech, que Isabel coordina. Este último proyecto tiene como objetivo abrir las ventanas o sembrar posibilidades, como puede ser la programación creativa, 3D, IA. También se tratan temas como la ciberseguridad y los límites. También incorporan personas voluntarias que hacen el rol de referentes y facilitadores, y que ofrecen espacios de confianza. Además, Isabel destaca la importancia de tener acceso a herramientas digitales y de que la participación tenga resultados. Observan las herramientas digitales como un medio desde el que crear nuevas conversaciones y trabajar desde otros lugares cosas comunes.

Roser Garcia, Técnica de Pedagogía y dinámicas de aprendizaje en Pla Estel

Pla Estel es una cooperativa de arquitectos sociales situada en Catalunya, y tienen una línea de trabajo para la infancia y juventud, en la que, a través de consejos de infancia o procesos participativos, los chicos y chicas pueden dar su opinión para cambiar su entorno inmediato a nivel político y/o físico. Concretamente, Roser habla sobre el proceso participativo de Ciutadania Adolescent de Barcelona, en el que, a través de las escuelas, chicos y chicos participaron para expresar a sus políticos, a nivel de distrito y ciudad, sus necesidades, sus vivencias, cómo viven ellos/as la ciudad, etc. Y hacer propuestas de cambio, que podían expresar directamente a técnicos y políticos de su distrito. Con la pandemia, este proyecto se transformó, puesto que venía de una herencia muy presencial y poco participativa. Así pues, la transformaron en un proceso en el que puedieran debatir a través de herramientas digitales como: videollamada (Zoom, Meet, Jitsi), espacios de creación (Miro, Jamboard), o la creación de vídeos, que Roser destaca como una herramienta creativa a través de la cual poder transmitir sus ideas, preocupaciones y propuestas. Sin embargo, una vez terminado el confinamiento se alejaron del uso de las herramientas digitales, pero conservando el uso de herramientas como Instagram, y Decidim para el seguimiento y trazabilidad de sus proyectos.



En acabar las presentaciones, se pidió que los participantes entraran a Mentimeter desde sus dispositivos para poder votar. Con tal de romper el hielo y calibrar el estado de ánimo de las participantes se hizo una primera votación en la que se preguntó cómo se encontraban. 6 personas votaron "curios@", 2 motivad@, y dos personas no llegaron a votar.

Fuente: Elaboración propia a partir de Mentimeter

B1. Diagnóstico

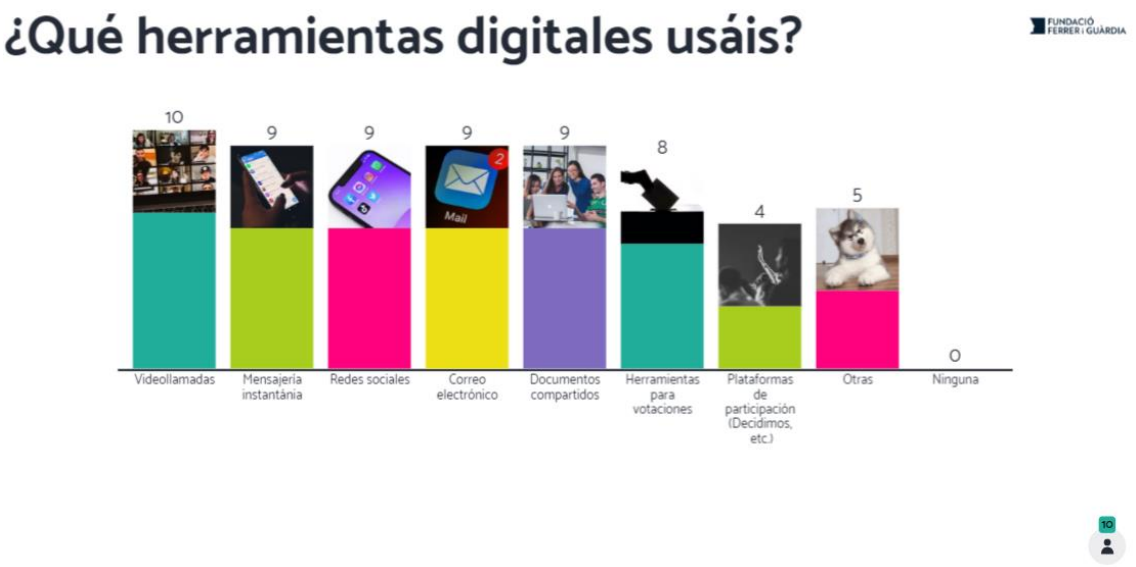
A continuación, se pasó a la parte de debate, en la que se trabajó para el **diagnóstico** en relación a las herramientas digitales los espacios de participación de las personas asistentes. Este bloque se dividió en tres partes:

- B1.1 Usos actuales de las herramientas digitales en la participación
- B1.2 Aprendizajes digitales en los espacios de participación
- B1.3 Retos y potencialidades

B1.1 Usos actuales de las herramientas digitales en la participación

En la primera parte se preguntó por el uso concreto de las herramientas digitales en los diversos espacios de participación. Para llevarlo a cabo se continuó usando Mentimeter, en el que se recogió en votos las herramientas digitales usadas en la participación, quién las usa y para qué se usan, mientras se lanzaban preguntas adicionales y se generaba debate.

En relación con la pregunta ***¿Qué herramientas digitales usáis?*** (pregunta multirespuesta). Se recogieron 10 votos para las "videollamadas", 9 para "mensajería instantánea", "redes sociales", "correo electrónico", y "documentos compartidos", 8 para "herramientas para votaciones", 4 para "plataformas de participación (Decidim, etc.)", 5 para "otras", y 0 para "nadie".



Fuente: Elaboración propia a partir de Mentimeter

En relación con las videollamadas, se pregunta si se usaban ya antes de la pandemia, o si han venido impuestas por la misma. Raúl Useros comenta que, aunque ya se utilizaban, se ha potenciado su uso con el confinamiento.

"En nuestro caso ya lo veníamos utilizando, porque los grupos son de diferentes lugares y diferentes pueblos, ciudades y demás. Es una herramienta que ya veníamos utilizando antes de la pandemia, pero es verdad que en la pandemia no había otra. Entonces se multiplicó el número de veces que lo utilizábamos. Y se cambiaron actividades, que eran formato físico a formato videollamada, pero la videollamada se utilizaba como herramienta antes. De hecho, nosotros hacemos por lo menos un encuentro estatal al año y eso se transformó en un fin de semana conectados o haciendo diferentes actividades que en momentos concretos requerían de conexión en videollamada." (Raúl Useros, Cibercorresponsales)

Por otra parte, Cristina Simón (MEC), comenta que durante el confinamiento todas las personas usaron el formato de videollamada, ya que era la única forma que les quedaba. Sin embargo, después del confinamiento no se utiliza tanto, con la excepción de reuniones con pocas personas, con técnicas de la organización y voluntarias con cargos asociativos, y/o con personas alejadas territorialmente.

"Las videollamadas sí que se utilizaron muchísimo porque no había otra. Luego con los niños se dejaron de utilizar. Antes se usaban mucho menos entre, por ejemplo, técnicos y voluntarios y ahora es una cosa que sí que se ha quedado, pero sobre todo entre personas técnicas de la organización y voluntarios con cargos asociativos. No tanto cuando son grupos grandes de 30 personas, pero si tienes una reunión con tres personas, es una cosa que sí que a veces hay gente de otra parte del territorio que quizá te ahorras de ir hasta no sé dónde o si es una reunión muy tarde, todos agradecemos poder estar en casa. Algunas cosas sí que han sido útiles. Con los niños no se ha priorizado, pero entre nosotros ya sí." (Cristina Simón, MEC)

Roser Garcia (Pla Estel), por su parte, señala que los chicos y chicas participantes preferían la presencialidad siempre que fuera en un espacio próximo. Delante de encuentros más lejos de su casa, aunque se les hiciera más pesado, preferían hacerlos por videollamada.

"En nuestro caso, cuando hacíamos las valoraciones con los adolescentes participantes, con las que, por ejemplo, hacíamos encuentros con sus grupos clase o con los centros del mismo distrito, ahí era relativamente fácil y aceptaban muy bien volver a la presencialidad, pero en el momento en que hacíamos los encuentros con los adolescentes de toda la ciudad, ahí valoraban más positivamente poder hacerlo en formato digital, aunque a veces se les hiciera como pesado, quizá porque duraba una hora y media y siempre es un poco más complicado hacerlo más dinámico con ellos, aunque lo intentábamos. Ellos valoraban mejor poder hacerlo digital porque no les partía tanto su día a día, digamos, les era más cómodo, más fácil participar y de hecho te confirmaban más asistencia cuando era en presencia digital que no en presencial." (Roser Garcia, Pla Estel)

Entre las **otras** herramientas digitales, Alicia Rodríguez (Plan de Competencias Digitales para la Empleabilidad en Extremadura) explica que desde el PCDEE usan muchas más

herramientas, pero que el foco se pone en que el trabajo que hagan después se pueda compartir.

"Nosotros desde el Plan, sí que usamos muchísimas otras herramientas, más incluso que todas las que habéis nombrado anteriormente, pero sobre todo usamos plataformas donde el Creative Commons, el compartir y demás, sea una parte de ellos. Cómo inculcarles que lo que ellos hagan puede revertir el trabajo de otras personas, y eso es muy importante. Entonces, para eso usamos, por ejemplo, plataformas como Tinkercad, Thinkheaven, Scratch, App Inventor, y les enseñamos no solo la manera de crear contenido, sino de compartir ese contenido con otras personas." (Alicia Rodríguez, Plan de Competencias Digitales para la Empleabilidad en Extremadura)

Raúl Useros explica que desde Cibercorresponsales usan también otras herramientas, como su propia página web, herramientas de edición de audio, de vídeo, Kahoot, Canva o juegos.

"Sí, que nosotros también hemos usado una página web que es desde la que usamos, una página web de Cibercorresponsales, herramientas de edición de audio, de vídeo, Kahoot, yo qué sé... Canva, que es una herramienta muy habitual para utilizarlo para diseño, para promociones, para difusiones. Es una herramienta que la tenemos ahí de cabecera […] Juegos online para dinamizar los grupos o tal, hemos utilizado más."

Jordi Muner (CNIAC), pone énfasis en las herramientas de comunicación, que facilita la participación continuada de niños y niñas que viven lejos de la capital.

"Como escoltas, nosotros también utilizamos la videoconferencia porque es algo que estaba establecido por normativa y, sobre todo, porque facilita la participación de niños y niñas que están ubicados en las prácticas muy distantes. Las videoconferencias cansaron, exigían la presencialidad y nosotros utilizamos un método híbrido de participación. Lo demás son apoyos, soportes para la participación. Utilizamos diversos y variados, ya los he enumerado al principio, pero en cualquier caso, todos los recursos que utilizamos tecnológicos son para mejorar la comunicación, para mejorar su comunicación y para favorecer su visibilidad pública. Es decir, las redes sociales son para eso, la webblog sirve para eso, la comunicación instantánea sirve para la comunicación, etc. Pero básicamente utilizamos un sistema híbrido. La verdad es que es muy útil porque facilita que niños que están lejos de Barcelona, la que está más bien comunicada, puedan asistir presencialmente en momentos determinados, pero telemáticamente de manera más continuada." (Jordi Muner, CNIAC)

A continuación, se preguntó ***¿Qué redes sociales usáis en vuestro espacio de participación?*** (pregunta multirespuesta) para observar concretamente las funcionalidades concretas que se utilizaban en relación con las redes sociales. Se recogieron 8 votos para "Instagram", 9 para "Twitter", 6 para "Facebook", 3 para "TikTok", 0 para "Snapchat" 4 para "otras", y 0 para "nadie".

Fuente: Elaboración propia a partir de Mentimeter

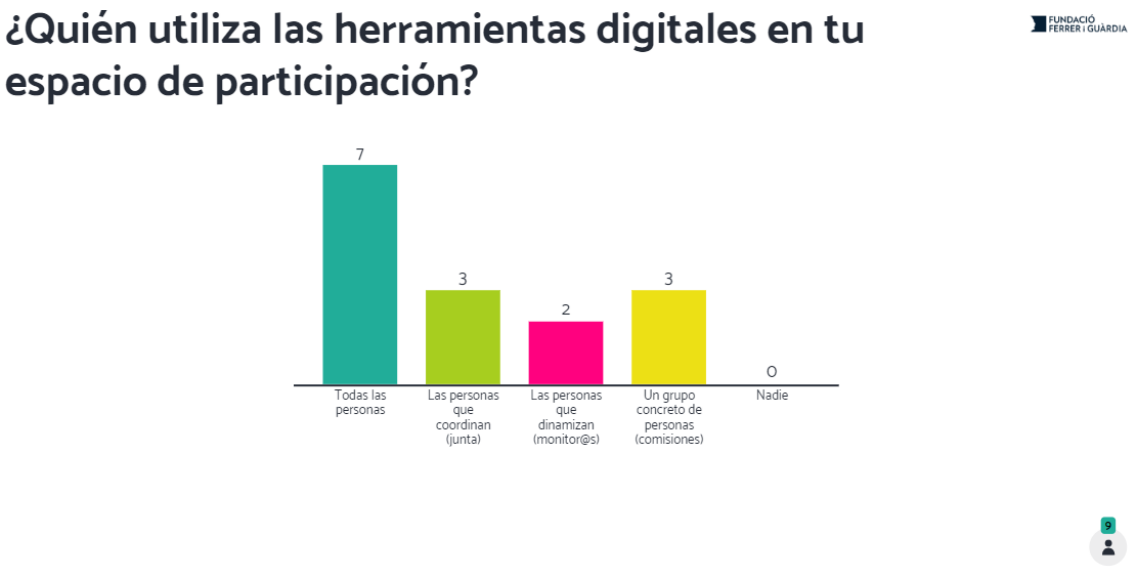
Raúl Useros explicó que la web de Cibercorresponsales funciona como red social en un entorno seguro y protegido. Además, también menciona YouTube como una red social que los chicos y chicas usan para compartir con otras personas con intereses similares.

"Básicamente la página web de Cibercorresponsales es una construcción propia nuestra que está creada como un entorno seguro, protegido. O sea, protegiendo los datos de todos los usuarios y usuarias. Y bueno, la tomamos también como una red social. Entonces, bueno, lo incluimos ahí en otras. Pero también incluimos, y esto es algo que hemos hablado con muchos y muchas cibercorresponsales, que ellas también utilizan plataformas como YouTube, que a priori no es una red social, pero sí que la utilizan con esa fórmula, con ese formato. Entonces, nosotros tenemos también un canal de YouTube y bueno, pues lo hemos incluido también con esa intención como una red social. No es realmente una red social, pero ellos lo utilizan como si lo fuera y contactan con gente con intereses […] comunes […] en vídeos, en retransmisiones, en directo y es bastante curioso. Ellos lo utilizan como tal."

Alicia Rodríguez, por su parte, destaca el uso de redes sociales relacionadas con la empleabilidad, como es Linkedin.

"Nosotros destacamos mucho, como nuestro propio nombre indica, que es el plan de competencia para la empleabilidad, pues destacamos el trabajo con LinkedIn y [¿Bubomedalia?], redes sociales para que ellos a partir de 16 años puedan ver lo que es el mundo laboral y trabajar un perfil, una identidad, una huella digital… todo eso que es tan importante para su presente y su futuro laboral."

Seguidamente, se cuestionó ***¿Quién utiliza las herramientas digitales en tu espacio de participación?*** (pregunta multirespuesta). Se recibieron 7 votos para "todas las personas", 3 para "las personas que coordinan (junta)", 2 para "las personas que dinamizan (monitor@s)", 3 para "un grupo concreto de personas (comisiones)", y 0 para "nadie".



Fuente: Elaboración propia a partir de Mentimeter

Esther Navarro explica que, junto con Raúl, han tenido dudas en contestar la pregunta, ya que todas las personas utilizan las herramientas digitales (la página web, Telegram, etc.), pero solamente las personas dinamizadoras publican contenidos públicos en las redes sociales del proyecto, por lo que hay cierta desigualdad o diversidad en los usos.

"O sea, todos los chicos y chicas que forman parte de Cibercorresponsales utilizan las redes sociales porque utilizan su blog de manera libre, utilizan sus propias publicaciones cuando hay reuniones, actividades y tal, citando y mencionando la Plataforma de Infancia y a Cibercorresponsales. Generan, tienen un espacio de Telegram, por ejemplo, y lo usan y lo dinamizan desde ahí ellos mismos en cosas que les interesan, aunque Raúl y yo estemos. O sea, se usa de manera libre. Entonces, era como todas las personas [que utilizaran herramientas digitales]. Pero claro, luego había un momento que ha dicho Raúl, bueno, pero las de Cibercorresponsales, las publicaciones que se suben desde Cibercorresponsales sí que las subimos nosotros, aunque interactuemos con sus perfiles personales. Entonces, era como organización. Quizá nosotros dinamizamos las redes sociales del propio proyecto, pero no somos los que las utilizamos en exclusiva, ni mucho menos. Y porque para empezar es que

entonces dejaríamos fuera a todos los cibercorresponsales que escriben en sus blogs y que es una red social, ¿no? Como tal, todos."

Marc Vives explica que todos los grupos escoltas tienen redes sociales y vías de comunicación por mensajería instantánea propias, pero que las plataformas de participación y decisión más complejas son gestionadas por las comisiones o junta.

"En nuestro caso, pues cada grupo tiene sus redes sociales principalmente, que son sus canales de comunicación, difusión, pero luego si es verdad que todas esas herramientas más complejas, más de decisión, de votación, de participación, sí que son coordinadas por bien comisiones o bien la Junta, y pues creadas o dinamizadas por el equipo técnico, y luego participan, si es verdad, pues todos los, la gente del territorio, pero como promocionadas o dinamizadas desde la Junta o desde la asociación. Pero sí que es verdad que en redes sociales y mensajería instantánea pues está en el uso diario de los grupos, de cada grupo scout."

Jordi Muner, por su parte, añade que, desde el Consejo Nacional, tienen una comisión de comunicación externa con dos equipos: uno gestionado por infancia (redes sociales) y otro por el equipo profesional (web blog).

"Yo quería añadir que nosotros, el Consejo Nacional, tiene una estructura de comisiones y hay una comisión de comunicación externa. En esta comisión de comunicación externa hay dos equipos. Un equipo para redes sociales, que son los mismos niños los que editan la imagen y los contenidos que van a figurar en las redes sociales, y ellos mismos los suben. Y el otro equipo es el del web blog encargado de redactar pues no artículos, pero sí post de las actividades que hacen. Este escrito lo subimos nosotros y ahora estamos con la idea de empoderarlos también a ellos en el uso del WordPress, que en algunos aspectos a veces no es nada intuitivo para ellos, sobre todo."

A continuación, se preguntó ***¿Para qué usáis las herramientas digitales?*** (varios ítems con escala de Likert: 1 = no las utilizamos, 5 = las utilizamos mucho). El ítem "Organizarnos" recibió un 5 de puntuación, el ítem "Deliberar y decidir" recibió un 4, el ítem "Pasarlo bien y jugar entre nosotr@s" recibió un 2,9 (con mucha dispersión), el ítem "Comunicarnos entre nosotr@s" un 5, el ítem "Comunicarnos otr@s (mostrar lo que hacemos, sensibilización, etc.)" un 4,9, y "Otras" un 2,8.

Fuente: Elaboración propia a partir de Mentimeter

Roser Garcia asegura que, en relación al juego, se ha mantenido también en el plano online. Por ejemplo, con la gamificación de la programación, o dinámicas y juegos que se han trasladado de la presencialidad al plano virtual.

"En nuestro caso, si mantuvimos la parte de juego o de romper el hielo y siempre hacíamos alguna dinámica, aunque fuera breve, como para poder conocer a la gente que teníamos o sea que sí las mantuvimos. Nosotros el tema lúdico o el tema de gamificación lo incluimos en todas nuestras actividades con ellos, porque yo creo que las personas jóvenes es lo que les demanda y lo que más les gusta. Tenemos tanto juegos offline como juegos online, por ejemplo, en el tema de programación, jugamos mucho con ellos al CodiRodi, al Pilafloques, al Livebox. Y luego usamos mucho el storytelling con muchas dinámicas. Lo que antes hacía presencialmente que habías dicho, el estar uno en frente de otro, pues lo hacemos usando las herramientas tecnológicas a nuestra disposición, pero con la misma finalidad, lo único usando es un método en el que ellos se manejan o usan mejor."

Jordi Muner, en relación a la deliberación, expresa que se prioriza la toma de decisiones presenciales.

"Hacemos la participación, el método de participación en ese sentido es híbrido, por lo tanto, priorizamos la toma de decisiones presenciales."

Marc Vives coincide con Jordi Muner, y destaca la importancia que se le da a los encuentros presenciales de votación y deliberación.

"Sí, en nuestro caso parecido. Según estatutos y también por la voluntad participativa de la gente, al final tenemos nuestros espacios a largo del año de decisión reglada y luego la asamblea general ordinaria, que sí que es verdad que la votación la hemos pasado a virtual, pero los espacios físicos y dentro del método de la importancia que le damos estos espacios de encuentro entre todos los CAPS de todo el territorio, pues tienen una importancia muy grande la presencialidad y la votación física también, con la deliberación física."

Esther Navarro, explica que, aunque usan herramientas de votación, se decantan más por la deliberación y diálogo para el consenso sin opciones cerradas.

"A ver, ¿qué usamos como herramienta como tal para decidir cosas organizativas? Sí que utilizamos Doodle en cuanto a horarios, fechas o tal, pero luego es verdad que lo usamos menos como herramienta concreta de decisión porque en las propias videollamadas intentamos deliberar ahí e intentamos tomar decisiones por consenso, entonces no es tanto una votación de levanto la mano y entonces decidimos, o sea, nos interesa más poder llegar a un diálogo que nos ayude a ponernos de acuerdo en opciones no cerradas."

Raúl Useros añade que las herramientas online pueden ofrecer dificultades para desarrollar votaciones "limpias".

"De hecho, en alguna ocasión, como algo puntual, hemos tenido que pasar a la votación y sí que hemos visto que hay ciertas dificultades para hacer una votación limpia, por decirlo de alguna manera, y los chavales y chavalas también lo ven. Entonces, no sé, ofrece ciertas dificultades las herramientas o las conexiones online para desarrollar una votación."

Esther Navarro complementa comentando que, entendiendo la participación como algo que no deja a nadie de lado, es necesario mantener las opciones abiertas con tal que puedan comprender todas las posibilidades, hecho que no es posible con determinadas opciones de votaciones online.

Nos podemos permitir también el lujo de entender la participación como algo que no deje a nadie de lado. Entonces, para que no deje a nadie de lado, necesitamos que las opciones no sean cerradas de antemano, sino que se vayan ajustando, o sea, que no es macarrones o espaguetis, sino que puede haber pizza. Pero si nos ponemos a hacer todo eso en una herramienta digital, nos pasamos 58 años poniendo opciones y no se nos ocurren todas. Entonces, bueno, pues, para eso requerimos que haya un diálogo abierto."

Cristina explica que, después del período de confinamiento más duro de la pandemia, se ha intentado volver a la presencialidad para la deliberación y decisión. Sin embargo, comenta que la comunicación interna y externa, la organización interna, y la recogida de opiniones sí que se hace con herramientas digitales.

"En nuestro caso […] se ha intentado volver a la presencialidad, sino a una actividad más vivencial. Y sí que, entre nosotros, pues, lo que decíamos antes, se han quedado más herramientas de comunicación interna y externa, y para organizarnos entre nosotros. Pero lo que es deliberar y decir, bueno, quizá recoger opiniones sí que se hace, pues, a veces con

formularios o con Decidim o con herramientas digitales, pero el punto final en cuanto más deliberar y el punto final de decidir se hace en espacios, pues, tradicionales de la organización presencial."

B1.2 Aprendizajes digitales en los espacios de participación

Seguidamente, se debatió sobre los aprendizajes digitales en los espacios participativos. Se empezó por un esquema con las competencias digitales recogidas en DigComp 2.2, que se explicaron brevemente. A través de estas se invitó a pensar en los aprendizajes que se pueden realizar en los espacios de participación infantil y juvenil.

Fuente: DigComp 2.2 (Traducción de Somos Digital de European Comission's Joint Research Centre, 2022)

Seguidamente, las personas participantes entraron en la pizarra colaborativa online (Miro) a través de un enlace. Una vez dentro, se pidió que, en una diana, situaran los aprendizajes digitales relacionados con la participación en tres categorías:

- Aprendizajes que se hacen y usan en la participación
- Aprendizajes que se usan en la participación (pero se han hecho en otro espacio)
- Aprendizajes que no se usan en la participación y se podrían potenciar (tener en cuenta)

Fuente: Elaboración propia a partir de Miro

En la categoría "***Hechos y usados en la participación***" (**verde**), se situaron las siguientes aportaciones:

- Desarrollo de habilidades tecnológicas

- Trabajo de competencias digitales
- Espacios de cohesión

En relación con los espacios de cohesión, Lady Pazmiño explica que desde Colectic crean espacios de cohesión vehiculados a través del aprendizaje de herramientas digitales.

"Pues con los espacios de cohesión nosotros los hemos utilizado porque tenemos a veces jóvenes que acababan de llegar a Cataluña, entonces intentamos que jóvenes que hayan ido mucho tiempo aquí ayuden a los nuevos jóvenes a través de espacios de cohesión y utilizamos diferentes herramientas tecnológicas a la vez en un mismo espacio."

- Espíritu crítico
- Pensamiento crítico
- Análisis información- Fake news

El desarrollo de la capacidad crítica y anáisis de información genera debate, ya que se sitúa tanto como aprendizaje realizado como aprendizaje para potenciar. Por su parte, Isabel Ochoa explica que, desde Fundación Esplai constan con un proyecto para dotar a las y los jóvenes con herramientas para detectar y desarticular informaciones falsas en internet.

"Yo pensaba también por un proyecto que tenemos de Jóvenes Contra el Odio y demás, que justo, como que marcamos toda nuestra actividad con los jóvenes y las jóvenes con ese trabajo precisamente, muy dirigido a desarticular esos comentarios, discursos, informaciones, que solamente generan ruido y mensajes de odio. "

- Elecciones a órganos del Consell
- Toma de decisiones
- Sondear intereses, recomendaciones y opiniones
- Generar empatía ante distintas realidades

Esther Navarro explica que el contexto de reunirse por videollamada, se ponen de manifiesto desigualdades a la hora de acceder a los dispositivos y también de ver el contexto de las personas en su casa, por lo que permite detectar dificultades y actuar sobre ellas.

"Pero reunirte con un montón de gente de distintos lugares a través de una herramienta digital también nos permite ver las dificultades que hay del acceso a estas herramientas en muchos sitios. Es decir, que no tienen un lugar para poder reunirse a lo mejor desde su casa y en su pueblo no tienen una biblioteca con un ordenador o un centro. Parece que cuando pensamos que nos damos una videollamada y hay otra persona que tiene que tener las mismas posibilidades que nosotros para reunirse. A veces no es posible reunirte en tu casa si tu casa tiene dos habitaciones y está tu hermano pasando, tu perro

y tú no sé quién. O sea, que también desde casa nos permite ver muchísimo más allá. Que, si no fuéramos así, si no nos estuviéramos reuniendo en una videollamada, si fuera algo presencial, no veríamos. Yo quedo contigo a las 4 en el centro joven de no sé qué y yo te veo a ti a las 4 en el centro joven, no veo nada más. Pero desde una videollamada veo dónde estás, cuál es tu casa, cuáles son las dificultades que hay, si tú tienes ordenador o no, si sabes usarlo, si alguien adulto al tu alrededor te puede acompañar en eso. O sea, nos ayuda también a saber esas distintas realidades sociales.

[Dinamizadora: ¿Y con esta visibilidad después se trabaja de alguna forma o es como el primer paso y se queda ahí? De visibilizar estas diferencias, de estas desigualdades ¿o también se produce algún tipo de debate o reflexión o algún acompañamiento?]

Bueno, en nuestro caso sí, porque lo detectamos como una necesidad y como necesidad lo abrimos a debate entre los chicos y chicas en procesos participativos y se tiene en cuenta a la hora de hacer propuestas que impacten en la política y que se abiertan en los intereses y necesidades de los chicos y chicas que necesitan que esa necesidad sea cubierta. Y que forma parte de los derechos de los niños. Estamos hablando, nosotros siempre vemos de los derechos de la infancia y siempre que detectamos una carencia en ese sentido se los ponemos como tal y ellos y ellas lo debaten, lo manejan, lo mastican, aprenden y luego ya los ponen en formato de propuesta. Pero desde cibercorresponsales lo que sí que tenemos no tenemos un impacto directo como un proyecto de intervención. No somos de servicios sociales, si el proyecto fuera de servicios sociales a lo mejor podría haber un impacto directo de proveer de un dispositivo o no sé, si fuera un proyecto municipal, pero nos reclamamos para que ellos mismos puedan llegar ahí. Y de hecho ellos mismos son los propios protagonistas que reclaman eso. O sea, pueden utilizar incluso sus propios blogs para denunciar que hay una carencia a nivel administrativo en cuanto a, bueno, yo normalmente me conectaba en el centro joven, imaginemos, y hace ocho años que nos renuevan los dispositivos y no tenemos posibilidad de... Eso lo recoge, imagínate que es un grupo perteneciente a servicios sociales de un municipio y eso lo recogen también la gente que acompaña a la participación de los chicos y chicas, toman nota y lo trasladan también en formato de propuesta a quien tenga que tomar la decisión."

- Pensamiento creativo

En la categoría "***Usados en la participación***" (fucsia), se situaron las siguientes aportaciones:

- Capacidad de análisis y evaluación
- Escucha activa
- Empatía
- Resolución de problemas
- Trabajo en equipo (x2)

- Gestión compartida
- Toma de decisiones por consenso
- Identificación de necesidades
- Creatividad, iniciativa
- Autonomía, resiliencia

En la categoría "***No usado, se podrían potenciar***" (**azul**), se situaron las siguientes aportaciones:

- Verificación de información

  Raúl Useros comenta que se debería trabajar más la verificación de noticias e información, también a nivel de la información proporcionada por iguales.

  "Hemos puesto desde nuestro punto de vista que creemos que en los grupos de participación se hace bastante poco ejercicio de verificación de noticias. Incluso porque no estamos hablando de noticias internacionales ni nada de esto. Pero que incluso informaciones manejadas por el propio grupo. No se hace un ejercicio de corroborar, de comprobar las informaciones que afectan ya directamente a los propios chavales."

  Esther Navarro añade que algunos estereotipos se tratan como hechos probados. Además, comenta que desde su perspectiva participativa creen que es importante que la necesidad de verificar la información parta de las personas participantes.

  "O que muchas veces se daría como por probado. Y es como, esto es un estereotipo. Pero nosotros sí que creemos que para que sea un proceso de participación tendría que ser el propio chico o chica el que sienta la necesidad de llegar a la conclusión de que eso es un estereotipo. No tanto a nivel educativo, sino a nivel participativo. La necesidad de aprender a verificar lo que yo creo como responsabilidad ciudadana. Por eso nosotros hemos puesto azul, pero Isabel, que es muchísimo más optimista que nosotros lo ha puesto en el amarillo."

  Alicia Rodríguez comenta que desde Aupex tienen un proyecto de alfabetización mediática donde se tratan las "fake news" pero también la cámara de eco, la desinformación, etc.

  "Nosotros desde nuestro proyecto sí que tenemos una fijación por este tema bastante importante, por todo lo que es AMI, la Alfabetización Mediática Informacional. Ya no solo las 'fake news' como decía Raúl, sino todo lo que es cámara de eco, pues a lo mejor desinformación, audio, todo lo que habláis. Yo creo en general que es algo que no se trata. Lo comento porque, por ejemplo, desde muchos institutos sí que me han llamado muchas veces para que demos sesiones sobre eso y cuando se están dando los mismos jóvenes, vamos a hablar así poco fino, lo flipan. O sea, lo flipan cuando les comentan por qué ven esas noticias o por qué su red social solo les enseña una parte de lo que hay en

ese internet. Y entonces creo que ese espíritu crítico, esa alfabetización no se está dando como se debería de dar."

Jordi Muner explica que desde el CNIAC se enfoca como el desarrollo de una opinión crítica política respecto a cuestiones que les afectan.

"En nuestro caso, el pensamiento crítico lo transformamos o lo enfocamos a lo que sería una opinión crítica. Nosotros nos interesa que los niños y niñas en el Consejo Nacional como órgano colegiado, pero como niños y niñas, tengan una opinión política. Opinión política no quiere decir nada más que tener opinión respecto a aspectos que les afectan y que no estén tamizados o manipulados o enmascarados por opiniones adultas que al fin y al cabo tienen una mirada sesgada y limitada sobre las necesidades e intereses de los niños."

Cristina Simón, por su parte, explica que el espíritu crítico siempre ha formado una parte integral de la participación en Minyons Escoltes, y que aunque no se trate específicamente el espíritu crítico dentro del contexto de la tecnología, se puede trasladar o aplicar.

"Sí, no, bueno, más quizá en la parte rosa, digamos, pero decir que toda esta parte del espíritu crítico, el análisis de necesidades, en el planteamiento de alternativas, esto es una cosa que se trabaja a nivel más integral y desde siempre con los niños, niñas y jóvenes y que, bueno, pues en el caso se podrá usar una parte con la digitalización, pero que es algo que desde siempre se ha trabajado en ese sentido y se intenta que hagan ese análisis y que apliquen luego y den proyectos o formas de participación, propuestas y de participar activamente y de cambiar lo que consideren que sea necesario.[Dinamizadora: En ese sentido, también se trata la parte digital desde el punto de vista crítico o es como una cosa general que si surge se habla pero no hay una intencionalidad?] Bueno, pues se integra, digamos, como como una parte más, pero obviamente no nos focalizamos solo en esto, que es verdad que bueno, que vivimos en una sociedad digital y al final acaba influyéndonos, ¿no? Pero creo que, aunque no se trate de forma específica si has hecho un trabajo con los niños y con los jóvenes de pensamiento crítico pues luego lo aplicarán en otros casos como este."

- Desarrollo del pensamiento complejo

Esther Navarro comenta que en el contexto actual de redes sociales se premia la simplicidad, brevedad, inmediatez, el pensamiento blanco/negro, etc. En cambio, considera que, para construir una participación ciudadana real, hace falta crear espacios donde se puedan desarrollar pensamientos complejos.

"El mundo de las redes en el que están ahora mismo las presentaciones de caracteres o por la forma que tienen los chicos y chicas de entrar y de usarlas, es un poco como dar soluciones muy simples a problemas muy complejos. Dan su opinión, pero intentan darla en un número concreto de caracteres, sin complicarse mucho en una "story". Y de

hecho esto fomenta el "hate", la sociedad de la cancelación y todo esto, que nos lleva a decisiones muy rápidas donde todo tiene que ser blanco-negro. A nosotros nos parece que quizás una participación ciudadana, sea infantil o no, pero ciudadana al final, requiere que haya un pensamiento un poco más elaborado detrás y un espacio donde haya tiempo para poder formar e informar. Tiene que haber aprendizaje, sin aprendizaje no es posible el desarrollo de una participación real. Y tomarse tiempo, para intentar evitar replicar todos estos patrones que nos parecen un poco que son contraproducentes, que como diversión está guay participar en Twitter o participar en TikTok, no es el mejor sitio para hablar del conflicto ruso-ucraniano. Entonces que se usen las redes y las plataformas que existen para hablar cada una de sus cosas y que permitan eso, cada una lo que requiere el problema o lo que requiere la solución."

- Pensamiento computacional

Alicia Rodríguez apunta que es importante desarrollar la lógica aplicada a la resolución de problemas de su día a día.

"Sí, a ver, nosotros creemos que el entender cómo influye el mercado laboral o el mercado de trabajo, estas nuevas tendencias digitales que existen, es importantísimo porque la gente tendrá a resolver o a la resolución de problemas a través de la lógica y el pensamiento computacional les favorece a los niños y niñas desde edades bien tempranas que aprendan eso, a usar la lógica para resolver problemas, ya no solo digitales, sino de su día a día. Entonces, yo creo que conocer el pensamiento computacional desde pequeños les va a favorecer el tema, bueno, de usar redes sociales, el tema de saber participar, el tema de la netiqueta, usar esa lógica o ese sentido común para poder participar en una sociedad sabiendo lo que están haciendo y ese pensamiento computacional los favorece."

- Mentores

Rodrigo Zardoya argumenta que sería interesante incluir el mentoraje entre pares también en el contexto de las competencias digitales, igual que se hace en otros tipos de formaciones.

"En muchas formaciones utilizamos esta figura pero dirigido a jóvenes no tanto. Entonces, creo que podría ser interesante sondearlo. Ya no solo me refiero a un mentor externo, sino que ellos mismos dentro del grupo identifican pues a alguien quizá el que tenga más competencia sea en lo que se está dando o lo que sea y que sean ellos los que mentorizan unos a otros, ¿no? Y explorar esta figura, yo creo que se me ha ocurrido en algún momento y me ha parecido interesante."

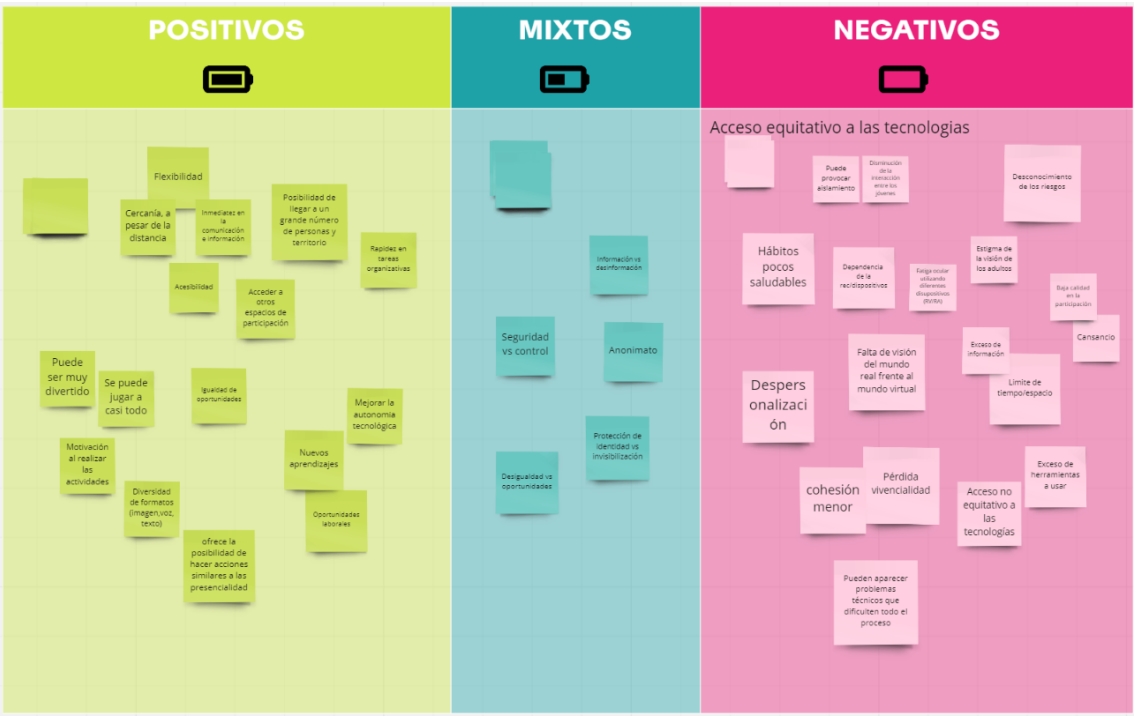
Finalmente, fuera de la diana, en la categoría improvisada "***Usados, pero no se deberían utilizar***", se añadió "WhatsApp", un elemento que algunos participantes creyeron demasiado usado en los contextos participativos.

B1.3 Retos y potencialidades

Seguidamente, se debatió sobre los retos y potencialidades de las herramientas digitales en los espacios participativos.

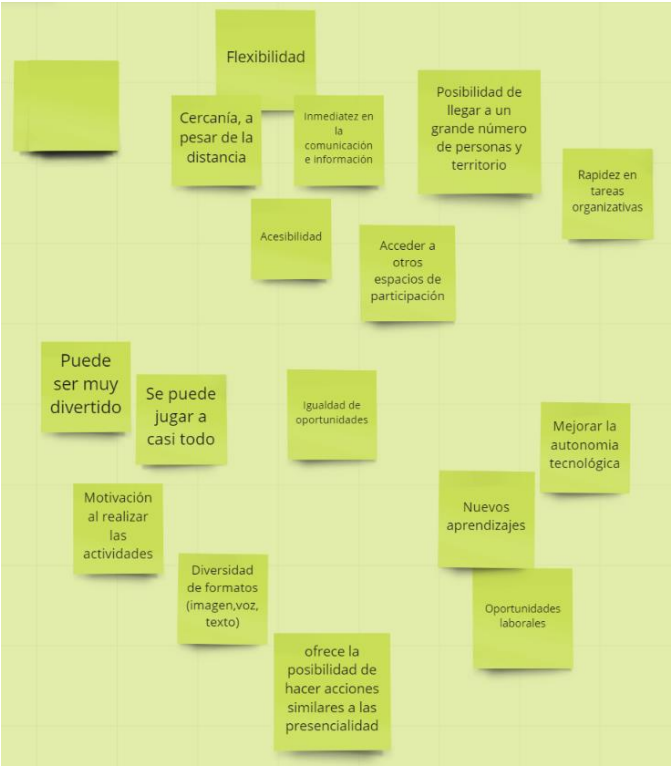
Para llevarlo a cabo se realizó una dinámica grupal con el soporte de un diagrama con 3 cajones:

- **POSITIVOS**: ¿Qué **potencialidades** plantean las herramientas digitales para la participación juvenil?
  Por ejemplo: *mayor participación, participación a distancia, participación asíncrona, mayor accesibilidad (discapacidades o falta de recursos materiales o temporales para el transporte), etc.*
- **MIXTOS**: *cajón "comodín" para características que son simultáneamente positivas y negativas. Intentar desengranar qué partes son positivas y qué partes son negativas.*
- **NEGATIVOS**: ¿Qué **retos** plantean las herramientas para la participación juvenil? (Tener en cuenta ejes de desigualdad: género, recursos socioeconómicos, capital digital, edad, etc.)
  Por ejemplo: *comunicación no verbal, mantener la atención, falta de recursos o competencias digitales limita la participación, dificultad al establecer vínculos, etc.*



Fuente: Elaboración propia a partir de Miro

En cuanto a los aportes **positivos** de las herramientas digitales en la participación, se situaron las siguientes:



Fuente: Elaboración propia a partir de Miro

- Flexibilidad
- Cercanía, a pesar de la distancia
- Immediatez en la comunicación e información
- Accesibilidad
- Acceder a otros espacios de participación

Isabel Ochoa explica que la tecnología permite acceder a espacios de participación de diferentes niveles que están geográficamente alejados.

"Abre las distancias, pero también como te permite participar en sitios que igualmente no conocías. Por tu contexto, porque vives en determinados sitios, pero hay otras decisiones que hay en otros lugares. Esto sí que permite superar ciertas escalas de participación."

- Posibilidad de llegar a un gran número de personas y territorio
- Rapidez en tareas organizativas
- Puede ser muy divertido
- Se puede jugar a casi todo
- Motivación al realizar las actividades

- Igualdad de oportunidades
- Mejorar la autonomía tecnológica
- Nuevos aprendizajes
- Oportunidades laborales
- Diversidad de formatos (imagen, voz, texto)
- Ofrece la posibilidad de hacer acciones similares a la presencialidad

En cuanto a los aportes **mixtos** de las herramientas digitales en la participación, se situaron las siguientes:

Fuente: Elaboración propia a partir de Miro

- Información vs desinformación
- Seguridad vs control

  Esther Navarro explica como generar espacios seguros implica un nivel de control.

  "Y que explícitamente online muchas veces el generar espacios seguros implica necesariamente ejercer el control y eso pues bueno pues tiene sus complicaciones y cosas negativas y positivas. Por un lado, la protección y por otro que necesariamente para llegar a esa protección pues tienes que pasar por cierto control."

- Protección de identidad vs invisibilización

  Ester Navarro explica como proteger la identidad de los y las menores puede evitar que se reconozca su contribución individual.

"Pero es un poco la idea de decir los chicos y chicas como menores de edad siempre como que nos preocupamos un montón de que sus caras sus nombres sus apellidos no estén publicados o no aparezcan. Y es una parte en la que nos parece que es que es un trato de segunda. Hay unas conferencias de no sé qué y a todo el mundo le sacan adulto su cara su foto sus apellidos y con tu con tu programita de que ha participado en las jornadas de no sé cuánto vas a tu casa y dices mira he participado aquí a que molo. Muy bien pero el niño pone participantes de cibercoresponsales que hay 2000 o Juan y no hay una foto o no se ponen sus apellidos es como yo estoy aquí y formo parte de esto como vosotros y vosotras. Porque soy menor ahí me protegéis, pero claro no me reconocéis. Eso que va ligado a la que forma parte que yo también tengo derecho a una identidad y que está aquí no. Y además está recogido en el mismo sitio donde dice que me tenéis que proteger pone que tengo derecho a tener una identidad a ver cómo lidia es esto, pero es una cuestión bastante de ultracentrista que nos mata. Entonces bueno pues está ahí. Sería tan sencillo como facilitar el conocimiento de su identidad en las cosas positivas. Pero siempre se tiende incluso en los espacios educativos a no ponerlo."

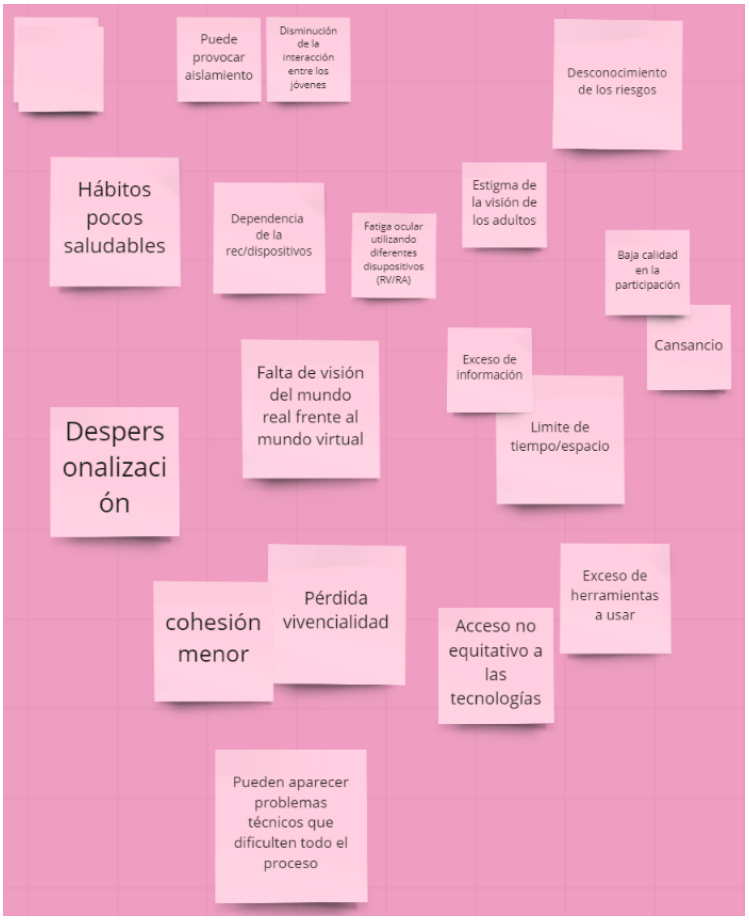
- Anonimato

  Ester Navarro explica la dualidad del anonimato para proteger y a la vez permitir malas conductas sin repercusiones.

  "El anonimato permite protegerte, pero también permite a gente que quiere hacer el mal hacerlo de manera mucho más libre y con poca repercusión para él.

- Desigualdad vs oportunidades

En cuanto a los aportes negativos de las herramientas digitales en la participación, se situaron las siguientes:



Fuente: Elaboración propia a partir de Miro

- Desconocimiento de los riesgos
- Puede provocar aislamiento
- Disminución de la interacción entre los jóvenes
- Hábitos poco saludables
- Dependencia de la rec/dispositivos
- Estigma de la visión de los adultos

Esther Navarro explica como el desconocimiento de las herramientas por parte de adultos puede llevar a la estigmatización de las conductas de jóvenes.

"Bueno, es básicamente entender que puede ser negativo que el hecho del uso que muchas veces la incomprensión de la gente adulta hacia el uso de ciertas herramientas. Pues provoque que estigmaticen a los chicos y chicas porque pasan muchas horas utilizando según qué herramientas. Pues sin saber qué herramientas, no simplemente porque están delante de una pantalla. Ya estás ahí otra vez. Oye, que está siendo brillante en lo que está haciendo ahora mismo. O sea, como que hay una cosa y un

pensamiento todavía así. Adulto de ataque a según qué cosas que ellos no controlan y ellos no manejan a diferencia de los chicos y chicas."

- Fatiga ocular utilizando diferentes dispositivos (RV/VA)
- Cansancio
- Baja calidad en la participación

Raúl Useros explica como el cansancio que genera el uso de las pantallas puede bajar la calidad de la participación.

A nosotros nos ha dado una baja calidad en la participación a la larga por el cansancio que también sale.

- Exceso de información
- Límite de tiempo/espacio

Roser García comenta que los límites de tiempo y espacio que tienen las redes sociales pueden ser frustrantes para las personas participantes.

"Pensaba también en todo lo que habíamos ido hablando sobre tener límite de caracteres, por ejemplo, para explicar algo. O un límite de tiempo en un vídeo, por ejemplo, en el que tienen que sintetizar una idea muy concreta. Y a veces era bastante frustrante por ellos."

- Falta de visión del mundo real frente al mundo virtual

Alicia Rodríguez comenta

"Ahí yo me quería meter un poco más con el tema de la visión que tienen los jóvenes. Las personas jóvenes de sí mismo con culpa del uso abusivo de redes sociales que fomentan ese mundo real que no existe. O sea, fomentan el mundo virtual, el Photoshop, los "likes". Digamos que es un poco trabajar con esas personas, esos jóvenes, sobre que sigue siendo lo real. Que no se pierdan. En ese mundo virtual es muchas veces falso y hipócrita."

- Despersonalización
- Pérdida vivencialidad
- Cohesión menor
- Exceso de herramientas a usar
- Acceso no equitativo a las tecnologías
- Pueden aparecer problemas técnicos que dificulten todo el proceso

B2. El futuro de la participación

Finalmente, se planteó hacia qué dirección nos estamos moviendo y/o hacia cuál se debería ir en los espacios de participación.

- ¿**Cómo** creéis que será el **futuro de la participación**?
    - Híbrida (aprender a utilizar la parte positiva de cada tipo de participación)
    - Mantener formatos híbridos de encuentros

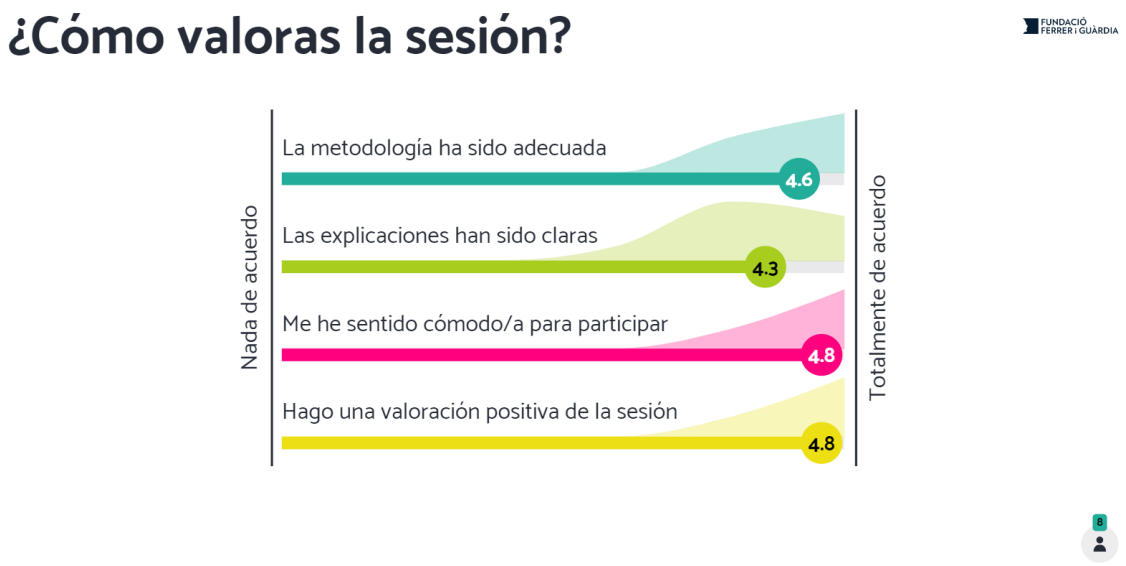
- ¿**Qué** cosas creéis que se **deberían cambiar** para que todas las personas pudieran **participar en igualdad**?
    - Facilitar el acceso a dispositivos/plataformas o apps
    - Reducción de las desigualdades

- ¿Qué **acciones** se deberían llevar a cabo? Y ¿**quién** debería llevarlas a cabo?
    - Debería facilitar hacer llegar la información a tratar
    - Facilitar el acceso a alfabetización digital de la ciudadanía

Fuente: Elaboración propia a partir de Miro

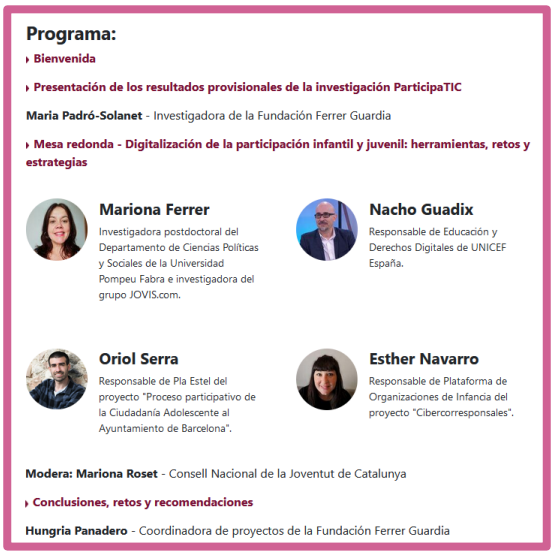
Agradecimientos y valoración de la sesión

Para finalizar, se agradeció la participación de las personas asistentes, y se pasó una breve encuesta de valoración de la actividad a través de la presentación Mentimeter.



Fuente: Elaboración propia a partir de Miro

A4. Datos sobre el seminario PARTICIPATIC



Programa:

- **Bienvenida**
- **Presentación de los resultados provisionales de la investigación ParticipaTIC**

Maria Padró-Solanet - Investigadora de la Fundación Ferrer Guardia

- **Mesa redonda - Digitalización de la participación infantil y juvenil: herramientas, retos y estrategias**

Mariona Ferrer
Investigadora postdoctoral del Departamento de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Pompeu Fabra e investigadora del grupo JOVIS.com.

Nacho Guadix
Responsable de Educación y Derechos Digitales de UNICEF España.

Oriol Serra
Responsable de Pla Estel del proyecto "Proceso participativo de la Ciudadanía Adolescente al Ayuntamiento de Barcelona".

Esther Navarro
Responsable de Plataforma de Organizaciones de Infancia del proyecto "Cibercorresponsales".

Modera: Mariona Roset - Consell Nacional de la Joventut de Catalunya

- **Conclusiones, retos y recomendaciones**

Hungria Panadero - Coordinadora de proyectos de la Fundación Ferrer Guardia

Enlaces de interés

- **Noticia**
- **Streaming webinar**
- **Video resumen**
- **Cápsula RRSS1 – ¿Qué es ParticipaTIC?**
- **Cápsula RRSS2 – Nuevas formas de participación**
- **Cápsula RRSS3 – Los derechos digitales**
- **Cápsula RRSS4 – proyecto Cibercorresponsales**
- **Cápsula RRSS5 – proyecto Ciudadanía Adolescente de Barcelona**
- **Cápsula RRSS6 – Principales conclusiones**

FUNDACIÓ
FERRER i GUÀRDIA