Derecho digital y protección en la infancia y la adolescencia

Conoce, Educa, Protege

Liga española de la educación
De Utilidad Pública

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE DERECHOS SOCIALES Y AGENDA 2030

POR SOLIDARIDAD
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL

Editorial: La Liga Española de la Educación

Presidente de la Liga Española de la Educación: Victorino Mayoral

Autoras: Nadia Pérez López
Eva Jerez Hernández
Sonia Saiz Fernández

Nombre colección: CEP Conoce, educa, protege

1.ª edición: Diciembre 2021 - España
Tirada: 250 Ejemplares

Materia destacada Therma: Derechos humanos
Materia destacada Ibic: Derechos humanos

ISBN: 978-84-121836-8-9
Depósito legal: M-26680-2022

ÍNDIC

5 PRÓLOGO

7 JUSTIFICACIÓN

13 CONOCE, EDUCA, PROTEGE

17 NOS PONEMOS EN MARCHA

19 PRIMERA FASE: ANALISIS Y CREACIÓN DE MATERIAL

21 SEGUNDA FASE: ENTREVISTAS CON MENORES

31 TERCERA FASE: ESPACIOS DE REFLEXIÓN CON LA COMUNIDAD EDUCATIVA

33 CUARTA FASE: EVALUACIÓN

37 GUÍA DE RECURSOS

PRÓLOGO

El programa **Conoce, Educa, Protege** tiene como marco de referencia la **Convención de los Derechos de la Infancia y Adolescencia**, promueve la integridad y la mejora en la calidad de vida de la infancia, evolucionando a la par que la sociedad lo hace. La buena acogida de las acciones del programa en sus **diferentes convocatorias**, sumado a las actuales necesidades derivadas por la pandemia mundial, dirige nuestros pasos hacia una continuidad del proyecto con una articulación diferente.

Desde la **Liga Española de la Educación y la Cultura Popular** queremos agradecer su implicación a toda la **comunidad educativa** que ha participado en el programa en sus diferentes localizaciones. Su tarea informativa ha sido fundamental para elaborar las conclusiones que han dado como resultado esta **guía**, que esperemos contribuya a la mejora de la práctica educativa.

Esta vez, proponemos una serie de acciones que permitan identificar y analizar la **realidad digital** en la que están inmersos nuestros niños/as y adolescentes, la necesidad de **protegerles** ante las tecnologías, sus avances y sus usos, implementando a nivel estatal en materia de sensibilización, los **Derechos de la Infancia** y el compromiso con la **Agenda 2030** y los **ODS**, todo ello con objeto de extraer información útil que plasmamos en esta guía colaborativa que aporta nuevas claves para que las comunidades educativas trabajen la sensibilización en derechos digitales de los niños, niñas y adolescentes tanto a nivel formal como no formal.

A través de talleres, cuestionarios, debates, etc. hemos visto la necesidad de revisar hábitos, necesidades, riesgos y posibilidades de consumo de niños, niñas y adolescentes, en un contexto que les ha visto nacer y con el que han crecido, como son las tecnologías y los dispositivos electrónicos.

Resulta prioritario favorecer la **educación en valores,** incorporando positiva y conscientemente las **herramientas digitales**, el uso y consumo responsable de las mismas, favoreciendo así un desarrollo integral de la infancia en la sociedad.

Desde Conoce, Educa, Protege queremos valorar el programa como un camino recorrido entre todos y todas, donde se ha promovido la escucha y se ha hecho un análisis de la realidad de primera mano, tendiendo puentes hacia el acercamiento entre la infancia y el resto de la comunidad educativa, siendo un proceso constructivo y participativo, donde la realidad de las personas, ha sido fundamental para nuestra entidad.

JUSTIFICACIÓN

Estamos asistiendo a un cambio social y económico auspiciado por la incorporación masiva al uso de las tecnologías de la comunicación y la información e internet, de los ciudadanos y ciudadanas de todo el mundo.

Las tecnologías digitales y el entorno digital proporcionan nuevos medios para facilitar el ejercicio en Derechos Humanos, pero, con demasiada frecuencia, también se utilizan para violarlos. Es por ello necesario recordar que, los derechos deben respetarse tanto en línea como fuera de Internet. La protección de los datos y la privacidad, la identidad digital, el uso de tecnologías de vigilancia, la violencia y el acoso en línea son cuestiones que despiertan especial preocupación, especialmente en los y las más pequeñas.

Cuando nos referimos al entorno digital hablamos de una difusión de conocimientos y contenidos de forma muy amplia a través de distintas herramientas informáticas, y con una gran velocidad de propagación entre los sujetos. Ese entorno digital no constituye una novedad en la sociedad actual, forma parte de nuestra vida cotidiana, y no solo en el ámbito de los menores, sino también de los adultos. Cualquiera de nosotros, incluso todos los días utilizamos las TICs, (el entorno digital) para la comunicación, ya sea vía correo electrónico, mensaje de texto a través del teléfono o utilizando las herramientas de mensajería instantánea, como WhatsApp o Skype, e incluso en la situación actual de teletrabajo, las plataformas de videoconferencias como Teams, BlueJeans, Zoom, etc. Sin embargo, los adultos nos hemos tenido que adaptar a las TICs de una forma progresiva, hecho que no ha sucedido con los menores que han nacido ya en un mundo digitalizado, en el que se han desarrollado en un ecosistema digital . El menor aprende a través de la imitación del adulto (si los progenitores utilizan el móvil o una tablet u ordenador, el menor tiene un porcentaje muy alto de probabilidad de utilizar estos dispositivos antes que otro en cuyo entorno sea analógico), pero también el aprendizaje se realiza a través de la intuición. Sin embargo, esta plasticidad de conocimientos, entrañan unos riesgos altísimos. El menor desconoce los peligros del entorno digital, y también ignora que sus derechos como persona, derechos muchos de ellos fundamentales, pueden ser vulnerados por terceros. Impera, por tanto, establecer herramientas de control del acceso a los dispositivos, pero no solamente en el sentido de acceso físico a los mismos, sino del contenido al que se accede a través de los mismos. Se debe hacer alusión a la denominada “alfabetización mediática”

como herramienta no solo para evitar una desinformación, o para poder detectar las fake news, sino para potenciar la inclusión digital.

Esta preocupación está teniendo un impacto en los llamados «Derechos Digitales» que son básicamente, Derechos Humanos en la era de Internet. Los derechos digitales no son más que una extensión de los recogidos en la Declaración Universal de los Derechos Humanos de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) aplicados al mundo digital.

El "Estado Mundial de la Infancia" (Informe de UNICEF, 2019) examina las formas en que la tecnología digital ha cambiado ya las vidas de niños y niñas, así como sus oportunidades, y explora lo que puede deparar el futuro. Si se aprovecha de la manera correcta y es accesible a escala universal, la tecnología digital puede cambiar situaciones que han quedado atrás –ya sea debido a la pobreza, la raza, el origen étnico, el género, la discapacidad, el desplazamiento o el aislamiento geográfico– al conectarlos a numerosas oportunidades y dotarles de las aptitudes que necesitan para tener éxito enun mundo digital.

Sin embargo, este mismo informe muestra que más de 340 millones de jóvenes no están conectados y, por tanto, no pueden beneficiarse de las ventajas de las nuevas tecnologías. En este sentido, aunque cada vez hay más niños y adolescentes que utilizan internet, la brecha digital entre los que tienen acceso y los que no, también está creciendo. La brecha digital exacerba desigualdades en el acceso a información y conocimiento, socialización con pares, visibilidad y manejo de herramientas básicas para desempeñarse en la sociedad.

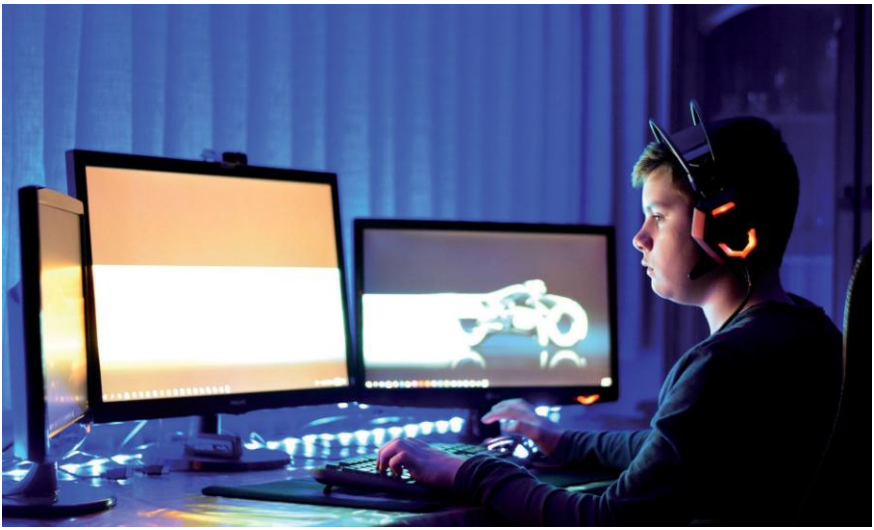
Reducir esta brecha permite sinergias virtuosas de inclusión social y cultural, con impactos positivos en el desarrollo de capacidades y generación de oportunidades para toda su vida. Internet es una herramienta maravillosa de aprendizaje y conectividad. Nos permite acceder a conocimientos casi sin límite, formarnos en el área que queramos y conectarnos con gente en cualquier parte del mundo. Sin embargo, no está libre de muchos riesgos, a los cuales los niños, niñas y adolescentes están especialmente expuestos.

El acceso es solo un primer paso; luego, es necesario proteger a la infancia y adolescencia contra los riesgos de la conectividad y potenciar los aprendi-

zajes pertinentes y plenos de sentido, promoviendo usos más articulados y transversales con el currículo educativo.

Si bien es cierto que Internet es una fuente inagotable de contenidos, es inevitable que existan muchos que es mejor evitar. Es importante que los chicos y chicas aprendan dónde están los riesgos y pongan sus propios límites. Entre los contenidos inapropiados que señala la guía destacan las temáticas no aptas para menores que son fácilmente accesibles en canales como YouTube: pornografía, abuso sexual infantil, violencia, modas peligrosas como adelgazar en poco tiempo, defensa del consumo de drogas, discursos del odio(a la mujer, al extranjero, por ideología religiosa o política…), etc.

Al mismo tiempo, el ciberespacio expone a los y las menores a nuevos peligros que pueden vulnerar sus derechos, como el ciberacoso (insultos, acoso e intimidación a través de Internet) o la explotación sexual infantil (expansión de pornografía infantil por la red).



Surge además otra preocupación en la sociedad y en las familias; tiene que ver con el uso irresponsable, que en ocasiones se hace del mundo virtual, provocando incluso problemas de adicción, aislamiento social, impulsividad e interferencia negativa en en su vida cotidiana personal y/o familiar.

Esto afecta a los y las menores, sobre todo en la adolescencia, puesto que están en un momento clave en el desarrollo, donde lo virtual, en estos tiempos en los que vivimos, se adecua a sus necesidades físicas y emocionales.

La intervención con la infancia, debe estar articulada, de manera que, en el diseño de las acciones, el hilo conductor sea el interés superior del menor.

La educación digital en los centros educativos es de vital importancia para las familias además, porque son el principal apoyo de las familias para el uso de dispositivos y herramientas digitales, casi para el 85% de las mismas. De aquí que sea necesario Fomentar la incorporación de los derechos digitales de niños,niñas y adolescentes, ofreciendo actividades de reflexión y formación de las Tecnologías de la Relación, la Información y la Comunicación (TRIC) para las familias, profesorado y niños, niñas y adolescentes. Porque la educación es responsabilidad de todas y todos, tanto instituciones, como docentes, de las familias, de la sociedad y, por supuesto, de las propias niñas, niños y adolescentes.

Podemos asumir el compromiso de establecer una hoja de ruta para el cambio, aglutinar y visibilizar propuestas, servir de foro para todos los agentes educativos y ofrecer herramientas para actuar.

El objetivo primordial de los derechos digitales es garantizar el acceso a Internet, evitando la denominada brecha digital, y un adecuado uso de la red como un bien común perteneciente al conjunto de la humanidad. Sin embargo, la falta de un consenso internacional ha hecho que cada país desarrolle su propia Carta de Derechos Digitales.

Desde La Liga Española de la Educación y la Cultura Popular (LEECP), creemos firmemente que los derechos de los niños y niñas han de respetarse, protegerse y cumplirse también en el entorno digital. Los y las menores deben tener acceso a contenidos e información apropiados para su edad, que les proporcione recursos y les empodere, partiendo de fuentes fidedignas. Este acceso a contenidos digitales y a la propia red, debe ser universal.

“Hay que aprender a convivir con ellas y aprovechar las numerosas ventajas que nos ofrecen, pero a su vez hay que tratar de evitar o reducir los riesgos

que su introducción y aplicación también implican en nuestra sociedad" (Marinovich, 2012).

La seguridad en internet para niños y niñas es una cuestión de vital importancia y una deuda que se ha comenzado a saldar con el reconocimiento expreso de ciertos derechos y obligaciones digitales para este grupo especialmente vulnerable.En cuanto a la protección, la infancia conectada a internet, que cuenta con la posibilidad de acceder al amplio contenido expuesto digitalmente, dificulta el establecimiento de una adecuada protección en defensa de sus intereses; situación que se agrava en más de una ocasión por el mayor conocimiento que tienen niños y niñas de aspectos digitales, en relación con sus familias..

Es importante identificar conjuntamente con chicos, chicas, familias y docentes, situaciones de violencia o riesgo que pueden aparecer para facilitar su prevención o apoyo.

CONOCE, EDUCA, PROTEGE

Conoce, Educa, Protege es un proyecto de continuidad que la entidad viene implementando desde hace años, y cuyo principal objetivo es la sensibilización en Derechos de la Infancia y con el compromiso con la Agenda 2030 y los ODS apoyando y favoreciendo el diseño de políticas públicas eficaces para mejorar el bienestar de las NNA. La finalidad es el asesoramiento y la sensibilización, dirigido a la población en general.

La presente guía trata, en definitiva, de ser una herramienta para que niños, niñas y adolescentes se aseguren sus derechos en el ámbito digital porque cada vez es más necesario para la adquisición de nuevas competencias que permitan el desarrollo integral de niños, niñas y adolescentes. Sabemos que quedarse al margen de estos cambios, supondría un retroceso en derechos. La falta de acceso, así como de educación digital, repercuten negativamente en la presencia en igualdad de condiciones de estos niños y niñas en la sociedad.

El proyecto Conoce, Educa, Protege ha identificado y analizado la realidad digital en la que los y las menores están inmersos. La necesidad de protegerlos (ante las nuevas tecnologías y su uso, implementando) a nivel estatal en materia de sensibilización, los derechos de la infancia y el compromiso con la Agenda 2030 y los ODS.

Este programa ha abordado de forma específica el cumplimiento de los derechos digitales de la infancia desde dos líneas de actuación:

En primer lugar la que se refiere al ***Derecho a la seguridad digital***: se ha incidido en el respeto a la privacidad de los y las menores, generando una relación de confianza para que el conocimiento y el consentimiento sean informados, procediendo por parte de las personas adultas a su cargo a ser conscientes del uso de las tecnologías al alcance de niños y niñas, orientándoles y acompañándoles en el buen uso de las mismas.

En segundo lugar el que hace referencia al ***Derecho a la educación digital*** sensibilizando sobre la necesidad de no dejar atrás a ningún menor, en el acceso a medios digitales y/o redes.

La población destinataria del programa ha sido fundamentalmente la comunidad educativa, lo que nos ha permitido escuchar a profesionales de la

educación, familias y menores. Todo ello ha enriquecido el debate y la reflexión en cada uno de los diferentes contextos (de los que forman parte los niños, niñas y adolescentes: familiar, escolar, grupos de iguales, etc).

HEMOS DADO TODO EL PROTAGONISMO A LAS CHICAS Y CHICOSCOMO AGENTES ACTIVOS DE SU PROPIA REALIDAD. A TRAVÉS DE LA PARTICIPACIÓN REAL HEMOS CONSEGUIDO ESPACIOS DE PARTICIPACIÓN ACTIVA DONDE SE GARANTIZA QUE SON ESCUCHADOS/AS, IMPLICANDOSE EN LA CONSTRUCCIÓN DE UN SISTEMA MAS JUSTO E INCLUSIVO

El protagonismo otorgado y el derecho a participar gira alrededor de los demás puesto que influye en el aprendizaje de herramientas para la toma de decisiones, la construcción del pensamiento crítico, o la adquisición de habilidades para la resolución de conflictos. En definitiva, una sociedad más democrática.

Consideramos que otorgar el derecho a la participación a cualquier persona conlleva a aumentar el nivel de implicación de esa persona en el ámbito al que nos estemos refiriendo.

La colaboración, cooperación y el trabajo en red, garantizan a las y los beneficiarios/as, ser escuchados; de manera que las personas participantes tienen un espacio en el que pueden volcar los contenidos, prácticas y estrategias elaboradas por ellas/os mismas/os y los espacios de reflexión. Del mismo modo, el desarrollo de estrategias y competencias que pueden llevar a cabo de manera autónoma, sin generar dependencia alguna hacia las y los profesionales, favorece que sean agentes activos de su propia realidad.

NOS PONEMOS EN MARCHA

Con el objetivo de tener una muestra poblacional más amplia y por tanto más representativa, y así poder contrastar la realidad, el programa ha querido tener datos de las comunidades educativas del país, trabajando con mayor intensidad en Madrid, Valencia, Murcia y Castilla y León (provincia de Valladolid).

La puesta en marcha se ha desarrollado en varias fases:

- Primera fase de análisis y creación de materiales: está dirigida a la elaboración de entrevistas, así como al planteamiento de las sesiones que se llevaron a cabo con las personas destinatarias del programa para la posterior obtención de datos que faciliten la evaluación de la información obtenida en los procesos de recogida de información.

- Segunda fase de entrevistas y talleres: se pusieron en práctica con niños, niñas y adolescentes, utilizando los materiales creados para la obtención de los datos para el análisis.

- Tercera fase de puesta en marcha: Se llevó a cabo generando espacios de reflexión con familias y con profesionales de la enseñanza, recogiendo ideas, preocupaciones y necesidades de esta parte de la comunidad educativa.

- Cuarta fase de evaluación: se valoró toda la información obtenida a través de las reflexiones con la comunidad educativa, además de los resultados de las sesiones y entrevistas.

Se ha trabajado con:

Menores	1304
Familias	143
Docentes	96

PRIMERA FASE: ANALISIS Y CREACIÓN DE MATERIAL

El trabajo desempeñado en la primera fase por el equipo de educadoras, desarrolla la acción en dos líneas claramente diferenciadas:

- Por un lado se han tenido en cuenta aspectos pedagógicos en la elaboración de los materiales para la difusión del proyecto y el trabajo de las sesiones con niños, niñas y adolescentes. Se ha procurado que estos sean didácticos y atractivos, teniendo en cuenta sobre todo aquellos que van dirigidos aun público infantil y juvenil, además de transversal.
  Este trabajo inicial ha supuesto la creación de más de una decena de materiales diferentes, de esta forma ampliamos las posibilidades de participación de diferentes personas de la comunidad educativa, teniendo en cuenta tanto a menores, familias y/o docentes.
- La segunda fase aborda la creación de la entrevista que en fases posteriores realizarán los y las menores. Esta entrevista ha sido una herramienta fundamental de estudio, para mostrar la relación que tienen los menores con las nuevas tecnologías y su mirada sobre ellas.

En esta parte nos encontramos con alguna dificultad a la hora de seleccionar los datos más significativos que nos permiten conocer la realidad de los y las menores y descartar aquellos que pueden tener menos interés, con el fin de que la entrevista no sea muy extensa.

desplegable

SEGUNDA FASE: ENTREVISTAS CON MENORES

En esta segunda fase y tras contactar con diferentes centros de menores, asociaciones de atención a menores en riesgo de exclusión y algún instituto de educación secundaria público ubicado en zonas desfavorecidas, se realizaron las entrevistas a 1305 menores de los 4 territorios.

Tras la realización de la entrevista, formulada en papel, se impartieron sesiones con los menores, con el objetivo de crear espacios para resolver dudas, preocupaciones, inquietudes o problemáticas, derivadas de los derechos digitales, siempre desde una metodología lúdica y participativa.

El carácter de las sesiones ha sido desarrollado desde una perspectiva práctica, ejecutando diferentes dinámicas que permiten y motivan la participación de los y las menores. De esta forma, se le da un protagonismo absoluto a sus experiencias.

Estas dinámicas han tenido como centro de interés el uso que los menores realizan de internet y las redes sociales, ventajas e inconvenientes, principales riesgos y peligros, uso responsable de internet y RRSS.

¿Has observado aspectos positivos en perfiles que te gustaría destacar?

¿Cómo se valora la imagen que das a través de la red social?

¿Crees que esta imagen puede tener repercusiones laborales?

¿Crees que los perfiles que has visto reflejan la personalidad de su usuario?

¿Te has sentido avergonzado de alguna de las cosas que has mostrado?

¿Piensas alguna vez en la imagen que das de ti mismo en las redes sociales?

¿Habría alguna cosa que borrarías de tu perfil?¿Recomendarías eliminar algún elemento del perfil de un compañero?

Los principales usos que los menores han manifestado que realizan de internet está el relacionado con la búsqueda de información para los estudios, redes sociales y juegos.

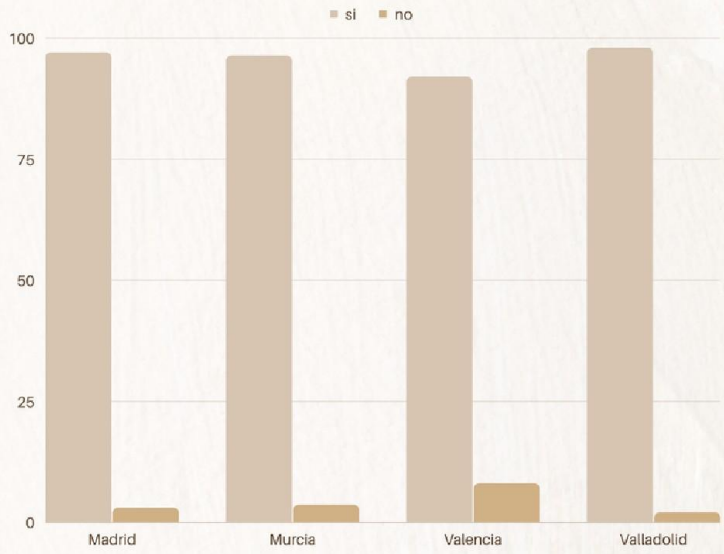
Como ventajas podemos señalar el fácil acceso a la información, poder hablar con cualquier persona independientemente de la distancia, conocer gente, entretenimiento y ocio (videojuegos, cine, acceso a contenido de interés…).

En relación a los principales peligros, son conocedores de los principales riesgos que pueden sufrir como son el Ciberbullying, Sextorsión o la suplantación de identidad.

En torno al 70% de los menores reconoce haber recibido o vivido alguna situación de las señaladas siendo prácticamente en su totalidad los relacionados con Fake New y Phishing (recibir mensajes de personas desconocidas).

Durante las sesiones se han trabajado los principales peligros que podemos encontrar con el uso de internet y redes sociales. Cabe destacar que reconocen e identifican el término Ciberbullying.

¿CON QUÉ FRECUENCIA TE PONES A LA DEFENSIVA CUANDO ALGUIEN TE INTERRUMPE MIENTRAS UTILIZAS LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS?



Aproximadamente el 10% de los y las menores participantes, han reconocido haber sufrido este tipo de acoso en algún momento. Prácticamente la totalidad de ellos y ellas conoce algún caso cercano.

Sexting (envío de fotografías y vídeos de contenido sexual o pornografía) y Sextorsión (amenazar con enviar contenido íntimo si no se cumplen las pretensiones sexuales de la persona que extorsiona).

Algunos/as de los participantes manifiestan que *"no tiene nada de malo compartir imágenes propias de contenido sexual con su pareja"* siendo necesario incidir que en circunstancias distintas esas imágenes pueden pasar a otras personas o a alguien que sin su consentimiento acceda al contenido de los teléfonos móviles.

En relación a los conceptos Fake New y Challenge identifican correctamente ambos términos, así como haber tanto visualizado como recibido por Mail, Youtube, Tik Tok, Whatsapp, u otras aplicaciones, vídeos con este tipo de contenido, incluso haberlo compartido con amigos/as y conocidos/as

Otro de los términos que identifican con facilidad es el Grooming, algunas de las participantes admiten haber recibido mensajes o solicitudes de amistad de perfiles sospechosos, con la finalidad de conseguir contenido de carácter sexual.

Uno de los términos más desconocidos para ellos/as es el de Nomofobia. Una vez trabajado el 45% de los y las participantes reconoce sufrir la sensación de agobio y malestar si no tiene acceso a internet o a las redes sociales.

Afirman estar pendientes de cuándo se van a poder conectar y sentir malestar si se quedan sin batería o datos. De la misma forma, cuando deciden ir a un sitio ya sea con familia, amigos, trabajo, etc; una de las cosas que valoran es la posibilidad de conexión a internet llegando a rechazar ir si no es posible conectarse.

Como caso excepcional una de las participantes reconoce haber llegado a agredir a miembros de su familia por dejarla sin conexión a internet y sin móvil.

En torno al 60% de la infancia y adolescencia que ha participado reconoce tener alguna pequeña discusión y llamadas de atención con sus progenitores debido al uso excesivo del móvil y los videojuegos. En el mismo porcentaje aproximadamente se conectan a escondidas y hacen un uso mayor al que les está permitido en casa.

Uno de los participantes dice haber sentido estar "enganchado a las redes", manifiesta experimentar la necesidad de estar conectado cada vez más tiempo.

En relación con el uso del móvil aproximadamente solo un 20% manifiesta tener un horario establecido para su uso, tanto del propio móvil como de videojuegos, sin embargo, conforme avanzamos en edad (a partir de los 14 años) prácticamente no tienen limitaciones en el uso del móvil.

En torno al 40 % de los niños, niñas y adolescentes participantes, reconoce haber pasado noches enteras conectado a internet, redes sociales y videojuegos. Dicen haberles afectado en su día a día, incluso provocando absentismo escolar debido al cansancio o la falta de sueño.

repercutiendo en sus resultados académicos, e incluso dejar de hacer vida social (amigos, familia, hobbies) por estar conectado.

Una gran mayoría de participantes habla con personas que han conocido a través de internet, tanto en redes sociales como en videojuegos en línea principalmente. Esta es una de las ventajas que han señalado durante las dinámicas, por lo que se hace necesario continuar trabajando en las medidas y pautas de prevención para realizar un uso adecuado de las RRSS e internet.

De forma excepcional, algunos participantes en los talleres han manifestado que consideran a sus mejores amigos personas que han conocido en internet e incluso que no conocen personalmente. Afirman que para ellos y ellas es mejor establecer relaciones interpersonales de esta forma, ya que son personas que no te pueden hacer daño. Tienen la falsa sensación de seguridad al estar en la distancia y no tener un contacto físico.

Esta distancia a su vez es lo que les permite tener comportamientos distintos, a los que tienen cuando están cara a cara. Aproximadamente el 40% de los participantes afirman que relacionarse a través de las pantallas, les permite en muchas ocasiones comunicarse con más libertad, y hablar o hacer comentarios que en persona no harían afirmando.

Sienten menos vergüenza a la hora de mantener una conversación sobre temas que les interesan, a expresar sus emociones o preocupaciones. Consideran que de forma virtual no se les va a juzgar de igual manera su forma de ser y/o comunicarse.

De forma generalizada, a partir de los 14 años (algunos menores incluso antes) tienen su propio dispositivo móvil. La mayoría, en torno al 80%, reconocen que navegan por internet sin ningún tipo de filtro ni control parental. Acceden a contenido inadecuado para su edad (videojuegos, series, películas, pornografia, etc).

Dos participantes con tan solo 12 años, dicen sentir curiosidadpor aprender a navegar a través de la *"Deep web/dark web",* páginas donde las personas usuarias son anónimas y cuyo interés principal es la ciberdelin- cuencia, muestran interés por acceder a contenido relacionado conel narcotráfico.

Las principales redes sociales que utilizan los y las menores son *"Youtube, Instagram, Tik Tok, Telegram y Páginas de Chat"*.

Hablar con desconocidos es una práctica habitual a través de los chats mencionados, tanto para jugar como para las redes sociales. Algunas chicas comentan que les han llegado a pedir imágenes personales de contenido erótico.

En torno al 70% de los menores tiene sus perfiles privados de forma que ellos puedan controlar quien accede a su información. El 30% restante, no da importancia a la privacidad y les da igual quien pueda visualizar su contenido y perfiles. Además alguno de ellos afirma que en ocasiones han hecho uso de un segundo perfil falso.

En estos casos, dan más importancia al número de likes que puedan tener en sus publicaciones y fotos, que a la seguridad y control de su privacidad en la web o redes sociales. Aunque también reconocen no subir algunos contenidos por miedo a ser juzgados o a recibir comentarios negativos.

USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS
VIDEOJUEGOS
REDES SOCIALES (INSTAGRAM, TIKTOK..)
MUSICA Y SERIES
BUSCAR INFORMACIÓN SOBRE COSAS QUE ME INTERESAN
RELACIONADO CON ESTUDIOS

TERCERA FASE: ESPACIOS DE REFLEXIÓN CON LA COMUNIDAD EDUCATIVA

En esta tercera fase nos centramos en el resto de la comunidad educativa a través de propuestas en escuelas de familias y espacios de reflexión con docentes.

Se intervino con un total de 143 familiares y 96 docentes.

En las sesiones se ha trabajado la parentalidad positiva en derechos digitales, el uso responsable de las tecnologías, los peligros y riesgos de las mismas en los niños, niñas y adolescentes y un largo etcétera de situaciones y planteamientos diversos, que las propias familias fueron incorporando en el espacio, en relación a las propias experiencias que han tenido en casa con sus hijos e hijas.

Este debate dinámico, ha propiciado el compartir vivencias, que en muchas ocasiones, son vividas por otros miembros asistentes al espacio de reflexión, lo que facilita el interés por participar y sacar conclusiones comunes que benefician la experiencia vivida, aumentando el interés de los y las participantes. El resultado fue positivo puesto que se solicitaron más sesiones para poder compartir propuestas, ideas e inquietudes y la creación de más espacios así.

CUARTA FASE: EVALUACIÓN

La evaluación es, a menudo, la fase más sustancial del proyecto, puesto que se ponen los resultados sobre la mesa y se trabaja sobre ellos.

Una vez realizados todos los talleres y cerrados todos los espacios de encuentro con diferentes agentes de la comunidad educativa, con encuestas, anotaciones, videos y fotos en la mano, ponemos en común todo el material.

Hemos llevado dos líneas de trabajo, la que evalúa la intervención con los menores y la que evalúa la intervención con familiares y docentes.

El análisis de las encuestas y sesiones de menores reflejó como pese a no ver de forma clara los factores nocivos de las nuevas tecnologías y no encontrar "riesgo" en su uso habitual, comprenden que hay línea peligrosas de traspasar y que necesitan un asesoramiento para un uso responsable.

Acusamos una ausencia de pensamiento crítico en los niños, niñas y adolescentes que ayude a filtrar la información que reciben por internet y que les impida elevar todo lo que transcurre en la realidad virtual a verdad absoluta y en ocasiones a realidad paralela.

Aunque hemos hablado en todo momento de menores, podemos establecer algunas diferencias dependiendo del rango de edad, con respecto a los recursos o el tipo de problemática que más incidencia tiene.

En la franja de edad de 11 a 14 años nos encontramos más problemas de adicción a las tecnologías, que vienen producidos por una consecuencia directa de una falta de recursos a la hora de afrontar el tiempo libre y una carencia de propuestas de ocio saludable y de calidad.

Los menores , en cualquier caso, no son responsables de la educación que reciben en este aspecto; la inmediatez y la celeridad del sistema en el que vivimos, la falta de habilidades sociales, entre otras cosas, se transfiere a los más pequeños haciendo que nos encontremos en esta difícil realidad

Las familias por el contrario, pese a tener claro los peligros que puede conllevar internet y las nuevas tecnologías no tienen conocimiento pleno de lo

que los menores observan en internet, en su mayoría no son participes de la vida online de sus hijos/as siendo totalmente ajenos a los riesgos que ellos puede conllevar (contenidos inapropiados para ciertas edades video juegos con chats privados etc.) y dando lugar a "huérfanos" digitales.

Tanto las familias como el personal docente acusan una falta de formación en el acompañamiento y orientación de los menores con respecto a las tecnologías y su uso responsable y positivo. Admiten, además no tener recursos para gestionar las diferentes reacciones de sus hijos/as ante diversos escenarios y no tener herramientas para ofertarles alternativas en el disfrute de sutiempo libre.

REFLEXIONES

Apostamos por un enfoque en el que las relaciones interpersonales contribuyen al desarrollo integral de la infancia. La comunicación, tanto verbal como no verbal, con las familias y/o los grupos de iguales es importante para un desarrollo saludable. Establecer relaciones de confianza donde tenga cabida la transmisión de preocupaciones e inquietudes, favorece la participación de niños y niñas. Pasar tiempo juntos/as, lejos de las pantallas es clave para que esto se cumpla.

El uso de la tecnología, debe tener límites razonables por parte de los adultos que educamos. Niños y niñas, por su parte, adquieren destrezas sociales y de comunicación cuando escuchan, hablan, leen, cantan, bailan, juegan con sus iguales y con sus familias.

Porque no hay nada que reemplace la interacción cara a cara; Los menores solicitan:

- Jugar: El juego no estructurado y fuera del mundo digital estimula la creatividad y cumple una función fundamental en promover el aprendizaje y el desarrollo saludable de la infancia.

- Lectura de cuentos: Desarrollan y estimulan las competencias lingüísticas y promueven la interacción, la socialización, contribuyen a estrechar lazos afectivos.

- Ser escuchados y atendidas sus necesidades: compartir experiencias cotidianas nos demuestra que los adultos estáis interesados en lo que hacemos, decimos, sentimos, aprendemos, etc.

- Acompañar desde el respeto: La hora de las comidas, cenas y antes de ir a la cama son importantes para que podáis establecer relaciones y lazos en familia.

- Dar voz a niñas y niños: Debemos prestar atención a sus intereses, a sus demandas, a sus necesidades, para que podáis darnos respuestas adecuadas.

- Realizar actividades, salidas, excursiones donde vosotros los adultos podáis dejar el teléfono a un lado para que todos y todas podamos disfrutar de los momentos ininterrumpidos de ocio de calidad y enfocarnos en hablar y comunicarnos entre sí.

GUÍA DE RECURSOS

Derechos digitales, unidad didactica unicef
https://junior-report.media/derechos-de-lainfancia-en-la-era- digital/

Carta de los derechos digitales
https://www.anar.org/wpcontent/uploads/2022/03/Carta-Derechos-Digitales_2811.pdf

Congresos unicef:
https://ciudadesamigas.org/entorno-digital-derechos-infancia/

Carta de los derechos digitales de los niños/as
https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/7771_d_6707.pdf

Videos educativos y material didáctico
https://www.pantallasamigas.net/

Decálogo unicef e-derechos
http://www.jus.gob.ar/media/3116712/dec_ederechos.pdf

Ayuda para consumo más responsable
https://www.healthychildren.org/spanish/media/paginas/default.aspx

Parentalidad positiva
https://familiasenpositivo.org/
https://www.mscbs.gob.es/ssi/familiasInfancia/documentacion.htm

Recomendaciones para la limitación del uso de videojuegos
http://www.infocop.es/view_article.asp?id=8249&cat=50&fbclid=IwAR1HotzLS6IACvFbxBO0hcbWoi1nhdPeKFmKBF5pKjljnMiylTKWxr2_0U