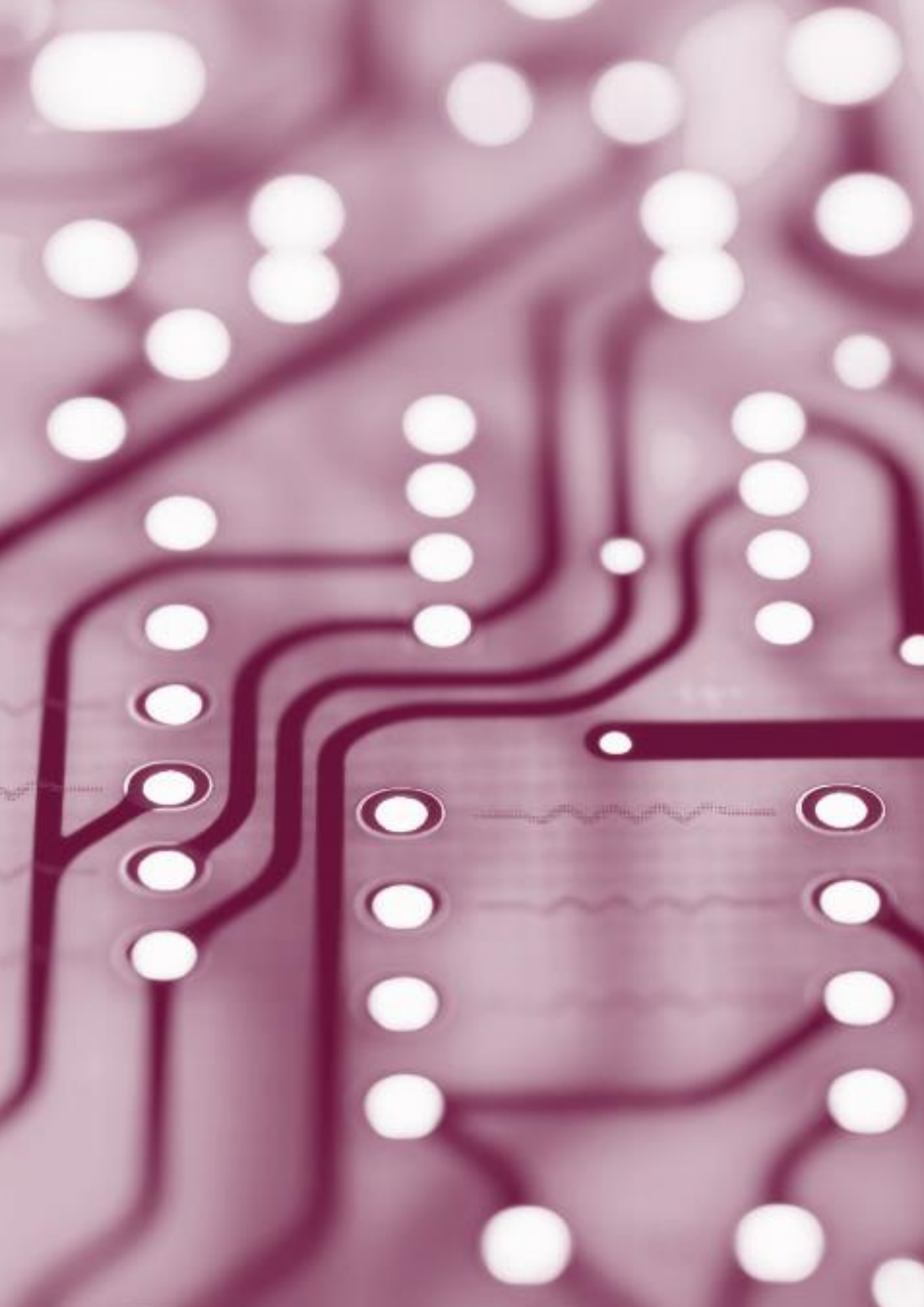


# DRETS DIGITALS D'INFANTS I ADOLESCENTS A CATALUNYA

---

Projecte en el marc de la  
*Carta catalana per als drets i  
les responsabilitats digitals*





- 🌐 [www.ferrerguardia.org](http://www.ferrerguardia.org)
- ☎ 936 011 644
- ✉ [fundacio@ferrerguardia.org](mailto:fundacio@ferrerguardia.org)
- 📱 @f\_ferrerguardia
- 📍 C.Avinýó 44, 1r · 08002 Barcelona

## **Novembre de 2022**

### **Encàrrec**

*Direcció General de Societat Digital, Departament d'Empresa i Treball. Generalitat de Catalunya*

### **Coordinació**

*Arnau Serra Pòrtulas, Tècnic Superior del Servei d'Inclusió i Capacitació Digital*

### **Realització**

*Fundació Ferrer i Guàrdia*

### **Hungria Panadero**

*Cap de projectes*

### **Sandra Gómez**

*Tècnica de recerca*

### **Maria Padró-Solanet**

*Tècnica de recerca*

# ÍNDEX

<b>AGRAÏMENTS .....</b>	<b>5</b>
<b>INTRODUCCIÓ .....</b>	<b>6</b>
<b>SÍNTESI DELS PRINCIPALS RESULTATS .....</b>	<b>8</b>
<b>METODOLOGIA .....</b>	<b>12</b>
<b>Context del desenvolupament de les sessions .....</b>	<b>14</b>
<b>Composició de la participació .....</b>	<b>15</b>
<i>Sexe</i>	15
<i>Edat</i>	15
<i>Selecció dels centres: territori, eix urbà-rural i complexitat</i>	17
<b>LES DESIGUALTATS SOCIODIGITALS .....</b>	<b>21</b>
<b>Introducció al fenomen de la bretxa digital.....</b>	<b>21</b>
<i>De què estem parlant?</i>	21
<i>La bretxa d'accés</i>	22
<i>La bretxa d'ús</i>	26
<i>La bretxa d'aprofitament</i>	30
<b>RESULTATS DELS GRUPS DE DISCUSSIÓ.....</b>	<b>34</b>
<b>Com accedeixen als recursos digitals segons dispositius i usos .....</b>	<b>37</b>
<i>Trets destacats en relació als eixos de desigualtat</i>	37
<i>Diversitats i diferències d'accés i ús en relació als dispositius</i>	40
<b>Què entenem per identitat digital .....</b>	<b>45</b>
<i>Creació i ús de comptes i de perfils digitals</i>	45
<b>Com socialitzen i es relacionen en l'àmbit digital.....</b>	<b>48</b>
<i>Addicció, distracció i afebliment de les relacions presencials</i>	48
<i>Ciberassetjament</i>	49
<i>Interaccions amb persones desconegudes</i>	49
<i>"Sharenting"</i>	50
<b>Suport i acompanyament .....</b>	<b>52</b>
<i>Aprenentatge d'ús d'eines digitals</i>	52
<i>Estratègies d'enfrontament a situacions de risc</i>	52

<i>L'acompanyament i el control percebut</i>	53
<b>La perspectiva de gènere.....</b>	<b>56</b>
<b>Drets Digitals .....</b>	<b>58</b>
<i>Seguretat a Internet</i>	58
<i>Accés a dispositius digitals i a Internet</i>	59
<i>Suport i acompanyament</i>	60
<b>REFLEXIONS FINALS .....</b>	<b>63</b>
<b>REFERÈNCIES.....</b>	<b>68</b>
<b>ANNEX 1: DINÀMIQUES PLANTEJADES .....</b>	<b>70</b>
<b>DISSENY DE LA DINÀMICA PARTICIPATIVA AMB INFANTS (7-12 anys) .....</b>	<b>70</b>
<b>DISSENY DE LA DINÀMICA PARTICIPATIVA AMB ADOLESCENTS (12-16 anys) .....</b>	<b>78</b>

## AGRAÏMENTS

Aquest treball ha estat possible gràcies a la col·laboració del **Consell Escolar de Catalunya** i els **Serveis Territorials del Departament d'Educació** del Govern de la Generalitat de Catalunya, i a la implicació dels **equips directius i docents** dels centres participants.

I, sobretot, gràcies als **infants i adolescents** que han participat des dels següents centres educatius:

- **Escola Sant Gil**
- **Escola Valldeflors**
- **IE Agustí Barberà**
- **IE Àngela Bransuela**
- **IE Antaviana**
- **IE Corbatera-Montsant**
- **IE Costa i Llobera**
- **IE Eixample**
- **IE El Prat**
- **IE Greda**
- **IE La Tordera**
- **IE Mediterrani**
- **IE Mossèn Cinto**
- **IE Teresa Altet**
- **IE Vila-Romà**
- **Institut Terres de Ponent**
- **Institut Hug Roger III**
- **Institut Nou de Vilafranca**



## INTRODUCCIÓ

En el marc de la **Carta catalana per als drets i les responsabilitats digitals**<sup>1</sup>, la Direcció General de Societat Digital del Govern de Catalunya va impulsar durant el curs 2020-2021 el desenvolupament d'una experiència pilot de participació amb infants i adolescents, una primera aproximació als drets i responsabilitats digitals des de la seva perspectiva.

Es va comptar aleshores amb un centenar de nenes, nens, nois i noies, repartits en 10 grups, tots situats en l'entorn metropolità de Barcelona. L'esclat de la pandèmia de la Covid-19 era recent i tota participació va ser virtual. Els resultats d'aquell treball estan disponibles en aquest [enllaç](#).

L'experiència pilot és el punt de partida d'un nou procés participatiu dut a terme durant el curs escolar 2021-2022, els resultats del qual es recullen en aquest document. **S'ha acompanyat alumnes de centres educatius públics de totes les vegueries catalanes, 747 infants i adolescents d'entre 7 i 17 anys, a conversar sobre el fet digital.** S'ha posat el focus en els seus usos digitals i les seves experiències pel que fa a la construcció de la pròpia identitat, les relacions personals i l'acompanyament que reben.

S'ha vetllat per:

- ▶ Garantir una participació diversa que permeti que les percepcions recollides siguin un reflex aproximat a la realitat de la societat catalana.
- ▶ Parar atenció a les qüestions relacionades amb el suport i/o acompanyament en els usos digitals d'infants i adolescents, pel fet de tractar-se d'un àmbit menys explorat en els estudis desenvolupats en aquesta matèria.
- ▶ Aprofundir en la incorporació de la perspectiva de gènere en les anàlisis realitzades. L'entorn digital no és aliè a les diferents formes de discriminació i opressió que s'exerceixen en la nostra societat. Més aviat, resulta un espai en què es produeixen i reproduïxen aquests patrons. La introducció de la perspectiva de gènere esdevé, doncs, imprescindible. Si bé es cert que entre les generacions més joves no s'observen diferències pel que fa a l'accés a Internet o a la tipologia d'usos, sí que es fa palesa una reproducció de les dinàmiques de la societat patriarcal en l'entorn digital: s'observen desigualtats en la forma en què s'ocupen els espais digitals, es reproduïxen les violències masclistes en el plànol *online*, apareixen desigualtats tant en relació amb els interessos tecnològics com amb la diferent capacitat auto-percebuda per ells i per elles, entre d'altres.
- ▶ Interpretar allò observat, de forma que se'n puguin desprendre unes conclusions i orientacions que possibilitin, en una fase posterior, el desenvolupament de

---

<sup>1</sup> Generalitat de Catalunya. (s. f.). *Carta catalana per als drets i les responsabilitats digitals*. Disponible a:

<https://politiquesdigitals.gencat.cat/ca/ciutadania/drets-responsabilitats/>

**propostes concretes en el marc de la *Carta catalana per als drets i les responsabilitats digitals*.**

En el present document s'anuncien les idees clau sorgides dels espais participatius, es revisa la metodologia seguida per al desenvolupament d'aquest treball, s'aporta una aproximació sintètica al marc teòric imprescindible centrat en les desigualtats sociodigitals i en el fenomen de la bretxa digital com a context de referència per a entendre els eixos d'inclusió/exclusió en què operen els drets i les responsabilitats digitals, i es recullen els principals resultats de les converses amb infants i adolescents.



## SÍNTESI DELS PRINCIPALS RESULTATS

Disposar d'una **identitat digital** es presenta com una necessitat bàsica entre la infància i adolescència de Catalunya, suscitada pel desig de **connectar i comunicar-se** amb els altres, pertànyer i, en definitiva, **viure**. De fet, per infants i adolescents, el món online i offline no es plantegen com esferes diferenciades, sinó com a capes superposades i integrades d'una mateixa realitat.



L'accés i ús de dispositius digitals es troba àmpliament estès entre infants i adolescents, però existeixen **desigualtats o bretxes sociodigitals**, especialment relacionades amb **l'edat**, el **sexe/gènere**, el nivell **socioeconòmic i socioeducatiu** de les famílies, i l'**eix urbà/rural** que afecten a:

- ▶ **L'accés a dispositius:** disponibilitat de mòbil, ordinador, tauleta, etc.
- ▶ **L'ús dels dispositius:** intensitat, freqüència i diversitat d'usos de les TIC
- ▶ **L'aprofitament de les TIC:** capacitat per treure profit de les TIC en les diferents esferes (àmbit acadèmic, laboral, relacional, etc.)
- ▶ **L'acompanyament** que reben els i les menors, en forma de presència física durant l'ús digital, formació, i límits, entre d'altres

Aquestes bretxes es donen de forma **interseccional**, de manera que s'entrellacen les unes amb les altres creant i redefinint els eixos de desigualtat.

## EDAT



### ▶ Accés

Amb l'edat augmenten i es diversifiquen els dispositius als quals es té accés. A les primeres etapes, es comença tenint accés a tauletes digitals o mòbils de familiars, mentre que, especialment en la transició d'infància a adolescència (11-12 anys), s'obté el primer mòbil individual i, progressivament, es comença a utilitzar més l'ordinador.

### ▶ Ús

Amb l'edat, l'ús d'eines digitals és cada vegada més intensiu, passant de menys de 30 minuts a les primeres etapes, a més de 3h diàries a l'adolescència. A més, es diversifiquen els usos: de lúdics a acadèmics, relacionals, etc. i es fan més complexos.

### ▶ Aprofitament

Amb l'edat, en diversificar-se els usos i les necessitats, també augmenta l'aprofitament, especialment en els àmbits relacional i acadèmic.

### ▶ Acompanyament

L'acompanyament és més present com menor és l'edat. A partir de l'adolescència, es comença a tenir més autonomia i mostrar rebuig a l'acompanyament parental, que en ocasions es percep com a control.

### ▶ Accés

L'accés a dispositius és força paritari, excepte en el cas de les videoconsoles, més esteses entre nens i nois.

### ▶ Ús

Els usos són diferenciats en relació al gènere, on nens i nois tendeixen a jugar més a videojocs i consumir continguts d'esports i comèdia. En canvi, nenes i noies tendeixen a fer-ne més usos relacionals, especialment a través de xarxes socials, i a mostrar una major preocupació per la imatge, estètica i expressions artístiques.

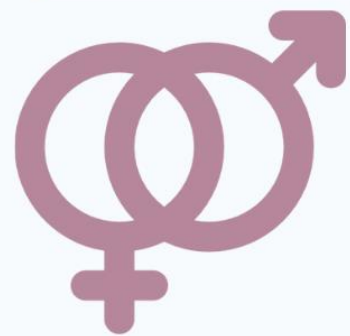
### ▶ Aprofitament

No s'han detectat diferències en l'aprofitament en aquestes edats, malgrat les diferències en els usos permeten albirar diferències en les competències adquirides segons els àmbits d'interès que mostren nois i noies.

### ▶ Acompanyament

L'acompanyament parental té un caire lleugerament més estricte en el cas de nenes i noies degut a una major percepció de risc davant de violències de gènere.

## SEXE/GÈNERE



## NIVELL SOCIOECONÒMIC I SOCIOEDUCATIU



### ► Accés

Troblem diferències principalment en l'accés a l'ordinador, no tan present entre famílies amb menys recursos socioeconòmics. Les famílies amb més recursos, en canvi, disposen de millors condicions d'accés i capacitat dels dispositius.

### ► Ús

L'ús és generalment més intensiu però menys divers (principalment relacional) entre menors de famílies amb menys recursos. Tant la diversitat d'usos com la qualitat/expertesa en els usos és major en el cas de menors de famílies amb major nivell socioeconòmic. Especialment és així quan alguna persona de la família té estudis informàtics.

### ► Aprofitament

L'aprofitament és més ampli i divers entre les famílies amb més recursos. En canvi, entre les famílies amb menys recursos, tendeix a limitar-se als àmbits relacionals i lúdics, amb menys aprofitament, per exemple, en l'àmbit acadèmic.

### ► Acompanyament

Famílies amb un nivell socioeconòmic/educatiu més elevat tendeixen a realitzar un acompanyament més intens (passant més temps navegant conjuntament, establint límits més definits, oferint informació, etc.)

### ► Accés

L'accés als dispositius es dona en edats lleugerament superiors en el cas dels territoris rurals.

### ► Ús

Els usos són, lleument, més intensius a territori urbà.

### ► Aprofitament

Aquesta diversitat en l'edat d'accés i intensitat d'ús es correspon amb lleugeres diferències en relació a la qualitat d'ús segons context rural-urbà. Tanmateix, en territoris rurals semblen estar més desenvolupades competències relacionades amb la regulació de l'ús i l'esperit crític envers la tecnologia.

### ► Acompanyament

No s'han percebut diferències notables en l'acompanyament en relació a l'eix territorial.

## EIX RURAL-URBÀ



Els dispositius digitals i internet presenten **riscos** però també **oportunitats**. Els infants i adolescents de Catalunya mostren estar conscienciats respecte a aquesta complexitat, així com tenir competències digitals força desenvolupades. Tanmateix, cal continuar treballant en la seva capacitat digital des de **l'acompanyament** i escoltant les seves **demandes i necessitats**, atenent als nous reptes de context que són extremadament variants.

## I quins **drets digitals** reclama la infància i adolescència de Catalunya?

### ► **Garantir la seguretat i protecció a la xarxa**

Polítiques que protegeixin la seva **privacitat**, que els i les protegeixin de **situacions fraudulentes i de violències**, i que facin **accessible** la **informació** necessària per navegar i interactuar de forma segura (per exemple, informació sobre la recopilació de les seves dades de navegació, els termes i condicions d'ús, etc.).

També, crear més mecanismes perquè els **continguts** d'Internet i les **xarxes** socials estiguin **categoritzats/des segons les edats**, de manera que es pugui personalitzar i bloquejar de forma efectiva aquells continguts inapropiats per l'edat de l'infant o adolescent.

### ► **Major acompanyament, però adequat a l'edat**

Promoure que els infants i adolescents rebin un **major acompanyament** (temps compartit navegant, límits, consells i informació, etc.). Aquest ha de venir per part de famílies, docents i la resta d'agents implicats en la seva educació. L'acompanyament ha de fomentar l'autonomia i ha d'**evolucionar en funció de l'edat, necessitats i maduresa de l'individu**, fent partícips als i les menors de les decisions que es prenguin per tal que no es percebin com una forma de control i, per tant, siguin rebutjades.

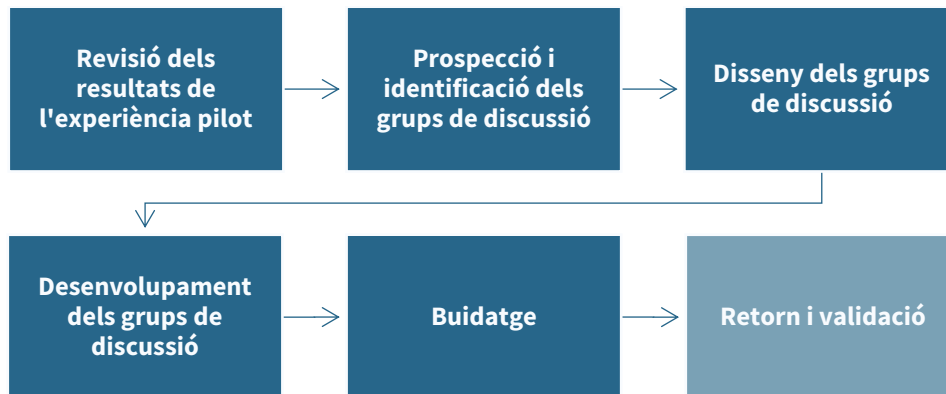
### ► **Garantir l'accés a la xarxa i dispositius digitals**

Polítiques que garanteixin l'**accés a la xarxa i dispositius** com l'ordinador o el mòbil independentment dels recursos econòmics familiars.

Aquest accés, però, argumenten que s'ha de donar **tenint en compte les necessitats i maduresa de l'infant o adolescent**.

## METODOLOGIA

Aquest treball s'ha desenvolupat seguint les fases següents:



### ► Revisió dels resultats de l'experiència pilot

En primer lloc, s'han revisat els resultats de l'experiència pilot amb l'objectiu de detectar possibles elements de millora.

### ► Prospecció i identificació dels grups de discussió

En segon lloc, s'ha desenvolupat un **procés de prospecció** amb l'objectiu de determinar els diferents grups de discussió. S'han desenvolupat **en centres educatius públics**. Es considera, d'una banda, que és l'opció més propícia per arribar a un volum major de participants i, a més, constitueixen espais idonis per obtenir una mostra el més diversa possible.

### ► Disseny dels grups de discussió (continguts i dinàmiques participatives)

La tercera fase és el **disseny dels grups de discussió**. Consisteix en la **definició dels continguts** per abordar en cadascuna de les sessions, així com **de les dinàmiques participatives** per dur a terme. L'adaptació de la metodologia a les edats ha resultat cabdal per l'òptim desenvolupament de les sessions, també des del punt de vista de l'**experiència participativa**.

Els grups s'han **diferenciat per les següents franges d'edat**:

- **Infància:** 7 – 12 anys (de 1r a 6è de Primària)
- **Adolescència:** 13 – 17 anys (de 1r d'ESO a 1r de Batxillerat)

Les dinàmiques participatives s'han dissenyat en base a tres grans àmbits:

- **Identitat**
- **Relacions**

- **Suport o acompanyament**

Cal tenir en compte que s'ha vetllat per **l'adaptació dels materials i dinàmiques participatives a les dues franges d'edat diferenciades**, de forma que infants i adolescents reflexionen sobre les mateixes temàtiques però el debat s'impulsa a través de recursos adaptats a les característiques del grup.

▶ **Desenvolupament dels grups de discussió**

La quarta fase del procés és el desenvolupament dels grups de discussió als diferents centres durant el curs escolar 2021-2022.

Per a cadascun dels grups de discussió s'ha desenvolupat un **debat o espai de reflexió semi estructurat d'entre 1h i 1:30h de durada**. La persona dinamitzadora ha vetllat per guiar la sessió de forma que es poguessin tractar tots aquells temes previstos d'abordar, però possibilitant, alhora, que l'alumnat participant pogués introduir d'altres temàtiques, reflexionar de forma lliure i crítica i interpel·lar-se.

És important destacar que la pròpia observació durant les activitats ha permès la detecció d'aspectes no previstos i la necessitat de **redissenyar alguna dinàmica**. A més, les **accions s'han adaptat** a les necessitats, limitacions de temps i clima, en cada cas, de manera que algunes qüestions s'han tractat amb diferents nivells de profunditat, segons el context. Les converses han estat enregistrades per veu per tal de poder fer-ne l'anàlisi posterior.

▶ **Buidatge**

Un cop desenvolupats tots els grups de discussió plantejats, se n'ha fet una anàlisi qualitativa. Així, en el present document no només és possible **visibilitzar l'estat de la qüestió entre infants i adolescents**, sinó que també s'han pogut **detectar vincles entre temàtiques i destacar aspectes amb un impacte potencial** des del punt de vista dels drets digitals, la inclusió digital i les responsabilitats que se'n deriven.

S'ha vetllat, així mateix, per mantenir l'**essència de la participació del col·lectiu**, per exemple, incorporant frases textuais que siguin il·lustratives del que s'està exposant, amb l'objectiu de donar veu a qui n'és protagonista.

▶ **Retorn i validació**

Finalment, es durà a terme el **retorn i validació** de resultats compartint-los amb els centres participants.

## Context del desenvolupament de les sessions

### ► On?

Les sessions s'han dut a terme en **centres educatius públics de totes les vegueries catalanes**. En la majoria de casos, s'han desenvolupat **en la mateixa aula on infants i adolescents fan classe de forma habitual**. En d'altres, les sessions s'han realitzat en alguna sala polivalent o la biblioteca del mateix centre.

### ► Quan?

Totes les sessions han tingut lloc durant el **període lectiu**. Habitualment han ocupat espais destinats a les tutories.

### ► Qui hi participa?

La dinàmica s'ha realitzat sempre amb el conjunt d'alumnat del **grup-classe**<sup>2</sup>, de manera que les relacions prèvies pròpies facilitessin un **clima de confiança** que permetés una major obertura i profunditat en la conversa. A més, aquesta estructura ha facilitat la gestió logística dels centres i ha mantingut la igualtat dins del propi grup.

### ► Qui ho dinamitza?

Per altra banda, la **dinamització dels grups** s'ha dut a terme per una sola **persona dinamitzadora**, amb experiència en aquest tipus de processos, que s'ha procurat que fos jove per tal de facilitar la proximitat amb l'alumnat. A més, en totes les ocasions en el cas d'infants, i en aproximadament la meitat dels grups d'adolescents, s'ha comptat també amb el **suport de professorat** del centre dins de l'aula. La decisió sobre la permanència del personal docent de referència s'ha pres de forma conjunta entre aquest i la persona dinamitzadora tenint en compte factors com l'edat de l'alumnat, el clima dins l'aula i el nivell de confiança de les persones participants amb la figura docent.

En aquest sentit, la **presència de professorat a l'aula** ha pogut tenir una afectació des de dues vessants. D'una banda, **facilitant el desenvolupament del debat**: col·laborant en el manteniment del torn ordenat de paraules, en la mediació entre participants o donant suport a aquell alumnat amb necessitats específiques. D'altra banda, també ha pogut tenir **efectes inhibidors** en algunes de les temàtiques tractades. Tanmateix, no es percep que aquest factor hagi tingut un impacte ostensible en el desenvolupament dels grups.

---

<sup>2</sup> Incloent qui comptava amb l'autorització expressa de mares, pares i/o tutors legals. En el cas que el conjunt del grup no tingués l'autorització, no hi va haver enregistrament. Qui no disposava de l'autorització, o bé va realitzar una activitat alternativa fora de l'espai, o bé s'hi va quedar participant de forma no verbal.

## Composició de la participació

S'han desenvolupat **37 sessions** amb un total de **747 participants** (17 sessions amb infants i 20 sessions amb adolescents). El nombre de participants per grup ha variat entre els 8 i els 47, amb una mitjana de 20 participants per grup.

	<b>INFANTS (7-12 anys)</b>	<b>ADOLESCENTS (13-17 anys)</b>	<b>TOTAL</b>
<b>Nº sessions</b>	17	20	37
<b>Nº participants</b>	348 (47%)	399 (53%)	747

## Sexe

La distribució segons sexe no s'ha donat de forma intencional, sinó que s'ha derivat de la composició natural dels grup-classe ja existents. En total han participat 382 nenes i noies, i 365 nens i nois. Cal destacar que en aquest cas parlem de sexe i no gènere, atès que la seva detecció s'ha basat en una observació externa i no s'ha preguntat de forma directa a les persones participants amb quin gènere s'identificaven. Aquesta detecció, tot i que pot resultar imprecisa, gràcies a la mida de la mostra ha permès fer patents patrons, dinàmiques i comportaments que podem associar al sistema sexe-gènere<sup>3</sup>. Per tant, ha permès analitzar la realitat social des de la perspectiva de gènere.

	<b>INFANTS (7-12 anys)</b>	<b>ADOLESCENTS (13-17 anys)</b>	<b>TOTAL</b>
<b>Nº nenes i noies</b> ♀	173	209	382
<b>Nº nens i nois</b> ♂	175	190	365

## Edat

S'ha vetllat perquè hi hagués una representació distribuïda en relació a l'**edat** per tal de detectar l'evolució que es produeix en el discurs en funció d'aquest eix. Tanmateix, dos factors han limitat que la distribució fos constant.

En primer lloc, en la franja d'educació primària s'ha **prioritzat la participació d'infants de major edat**, ja que la quantitat i qualitat del contacte amb l'àmbit digital és, generalment, progressiu. Al voltant dels 6 anys una proporció important d'infants comença a interactuar

<sup>3</sup> Benlloch, I. M., & Campos, A. B. (1999). *Sistema sexo/género, identidades y construcción de la subjetividad* (Vol. 31). Universitat de València.

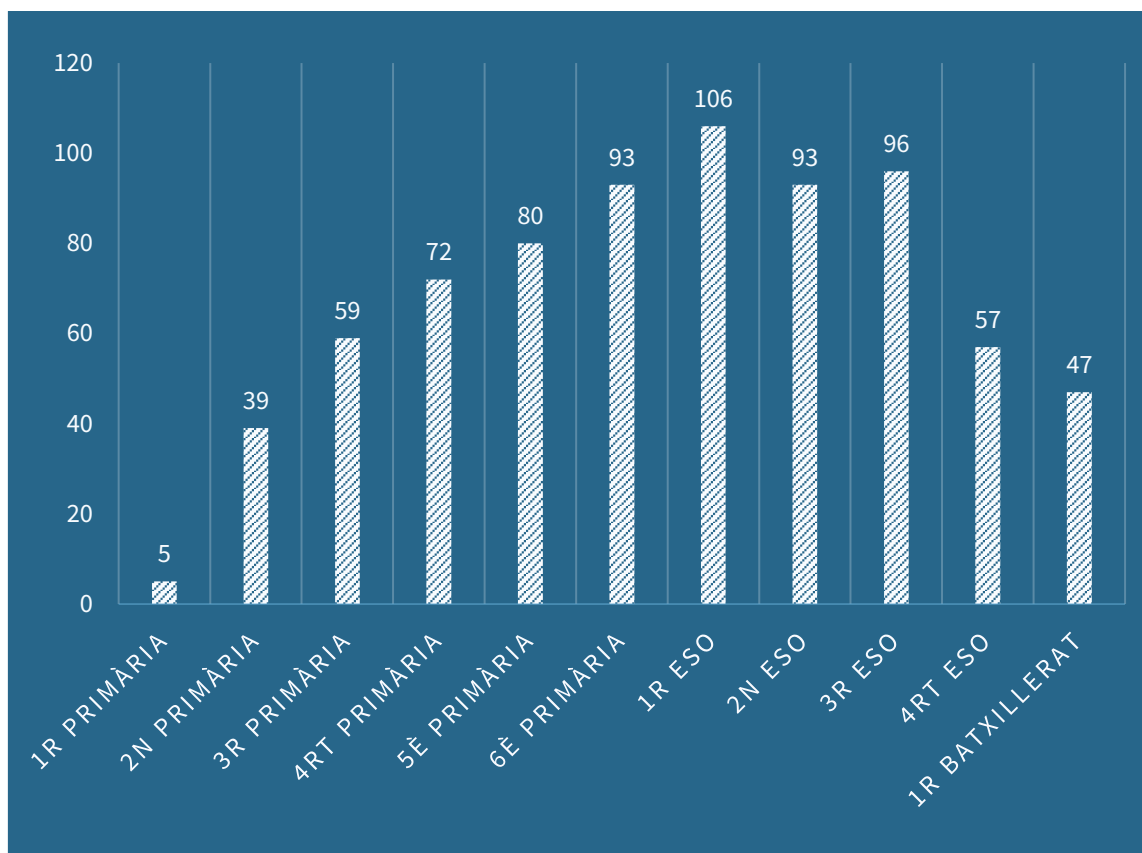


de forma regular amb les TIC (jugant en el mòbil d'algun familiar o una tauleta) però de forma limitada. Més endavant, comencen a guanyar autonomia: obtenen un mòbil particular, es fan xarxes socials, etcètera. Per tant, tenint en compte que en les primeres edats encara no compten amb aquestes experiències i sumant com a factor el desenvolupament cognitiu, tractar les temàtiques proposades des de la reflexió col·lectiva suposa un repte per a la participació. Tanmateix, s'ha procurat comptar igualment amb certa representació d'aquestes franges per també poder reflectir la seva experiència en relació a opinions i necessitats d'acompanyament digital, les seves vivències en la navegació per Internet i les xarxes socials, o percepcions sobre qüestions com els riscos i oportunitats, la privacitat i compartició de la seva imatge, o les diferències de gènere.

En segon lloc, en la franja d'educació secundària, les exigències curriculars dels cursos superiors han suposat una **limitació en la participació de l'alumnat de major edat**, especialment tenint en compte el context de la pandèmia i la convocatòria de diverses vagues de professorat durant el curs, que han reduït el temps lectiu.

D'aquesta manera, la participació de grups ha tendit a concentrar-se en els cursos de 1r a 3r de l'ESO. La distribució en funció de l'edat no és igualitària, doncs, sinó que es concentra en les edats centrals.

Gràfic 1. **Nombre de participants segons curs acadèmic**

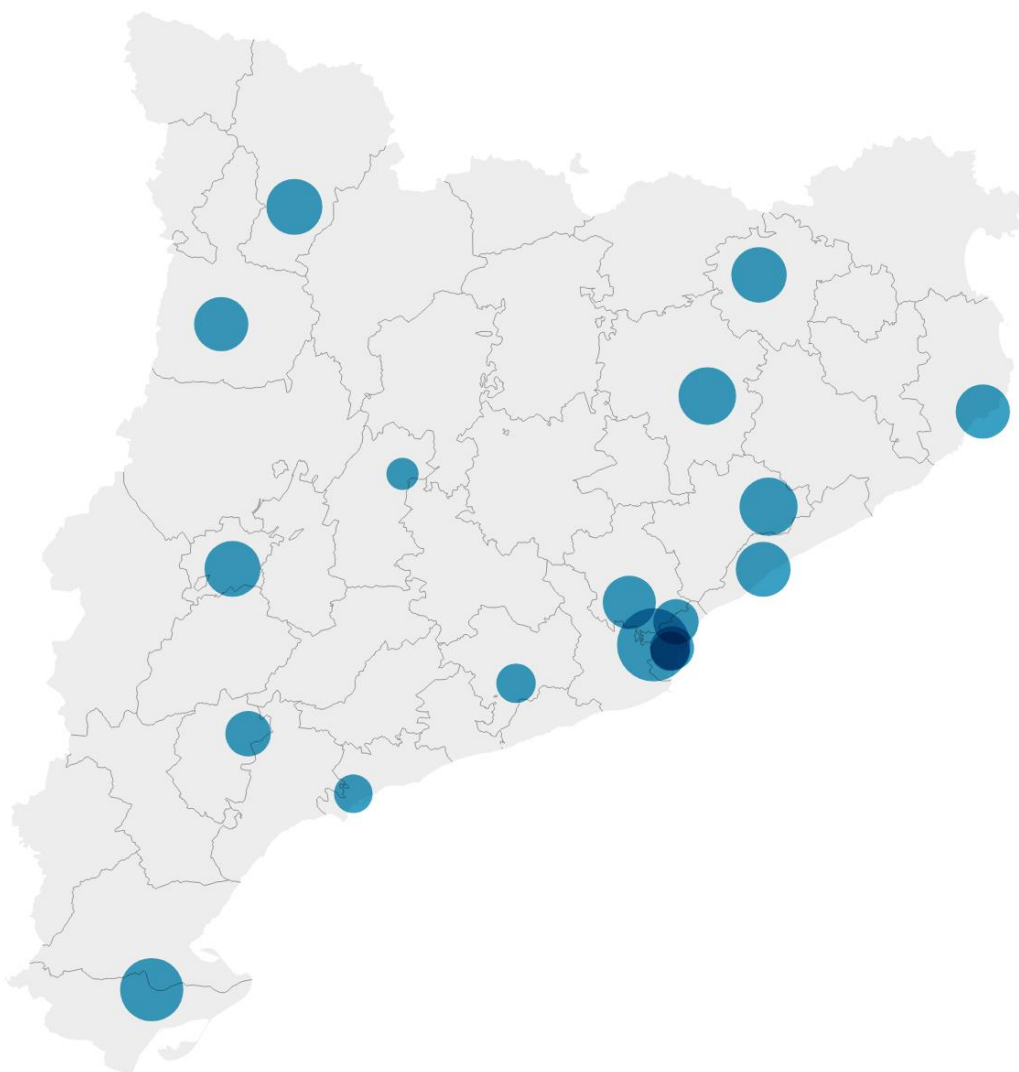


Font: Elaboració pròpia

### **Selecció dels centres: territori, eix urbà-rural i complexitat**

Amb l'objectiu de garantir una **distribució territorial representativa**, així com d'**afavorir la diversitat** entre participants, s'han seleccionat **18 centres educatius públics** ubicats en les **8 vegueries**. A la vegada, s'ha procurat tenir en compte l'**eix urbà-rural** i la classificació de **complexitat**. Per a la selecció d'aquests centres s'ha comptat amb la col·laboració del Consell Escolar de Catalunya, del Departament d'Educació del Govern, des d'on s'ha realitzat una proposta d'espais i facilitat el seu contacte mitjançant els Serveis Territorials d'Educació.

Gràfic 2. **Participants en el territori. Mida dels cercles en relació al nombre de participants per centre educatiu**



Font: Elaboració pròpia. Dades cartogràfiques: ICGC. Creat amb Datawrapper.

**Grups de discussió amb nombre de participants segons vegueria, centre i curs**

VEGUERIA	CENTRE	1r primària	2n primària	3r primària	4rt primària	5è primària	6è primària	1r ESO	2n ESO	3r ESO	4rt ESO	1r batxillerat	
<b>Barcelona</b>	IE Eixample							24					
	IE Eixample					24							
	IE Costa i Llobera					23							
	IE Costa i Llobera					25							
	IE Costa i Llobera										12		
	IE Costa i Llobera										23		
	IE El Prat						8						
	IE El Prat									9	5		
	IE Antaviana						13						
	IE Antaviana										17		
	IE Teresa Altet				22								
	IE Teresa Altet								20				
	IE Àngela Bransuela						22						
	IE Àngela Bransuela								23				
	IE La Tordera				23								
	IE La Tordera									28			
<b>Catalunya Central</b>	IE Mossèn Cinto		24										
	IE Mossèn Cinto							26					
<b>Girona</b>	IE Vila-Romà			27									
	IE Vila-Romà								17				
	IE Greda				27								
	IE Greda								19				
<b>Penedès</b>	Institut Nou de Vilafranca									22			
<b>Pirineus</b>	Institut Hug Roger III							15					
	Institut Hug Roger III							16					
	Institut Hug Roger III							16					
	Escola Valldeflors						20						
	Escola Valldeflors						24						
<b>Lleida</b>	Escola Sant Gil					8	6						
	Ins Terres de Ponent											47	
<b>Tarragona</b>	IE Corbatera-Montsant	5	3	8									
	IE Corbatera-Montsant								14				
	IE Mediterrani		12										
	IE Mediterrani							9					
<b>Terres de l'Ebre</b>	IE Agustí Barberà			24									
	IE Agustí Barberà									17			
	IE Agustí Barberà									20			

**Grups de discussió amb nombre de participants segons eix urbà-rural i complexitat**

Quant a la selecció dels grups en relació a l'**eix urbà-rural**, s'ha realitzat seguint els criteris de Domínguez Amorós M, Monllor Rico N i Simó Solsona M (2010)<sup>4</sup>, segons els quals un municipi és urbà quan té:

- Més de **10.000 habitants**.
- Una densitat de població **>150 hab./km<sup>2</sup>**

Per altra banda, s'ha atès la **complexitat**<sup>5</sup> dels centres educatius que, a més de la qüestió administrativa (nombre de línies, presència d'alumnat NESE o entorn geogràfic), integra la **realitat socioeconòmica i socioeducativa de les famílies**, en referència al nombre d'alumnat en situació de vulnerabilitat. Concretament, s'han distingit els centres entre aquells amb una classificació de complexitat alta o molt alta i aquells amb una complexitat baixa o mitjana.

Curs	Urbà	Rural	Complexitat Alta i Molt alta	Complexitat Baixa i Mitjana
<b>1r primària</b>	0	5	0	5
<b>2n primària</b>	12	27	12	27
<b>3r primària</b>	51	8	51	8
<b>4rt primària</b>	72	0	49	23
<b>5è primària</b>	48	8	0	56
<b>6è primària</b>	43	50	22	71
<b>1r ESO</b>	9	73	9	73
<b>2n ESO</b>	79	14	79	14
<b>3r ESO</b>	96	0	46	50
<b>4rt ESO</b>	57	0	5	52
<b>1r batxillerat</b>	47	0	47	0
<b>TOTAL</b>	<b>514</b>	<b>185</b>	<b>328</b>	<b>371</b>

<sup>4</sup> Domínguez Amorós M, Monllor Rico N, Simó Solsona M (2010). "Món rural i joves. Realitat juvenil i polítiques de joventut als municipis rurals de Catalunya". Col·lecció Estudis, 31. Generalitat de Catalunya.

<sup>5</sup> Generalitat de Catalunya, Consell Superior d'Avaluació del Sistema Educatiu, i Departament d'Educació (2021) "Tipologia dels centres educatius segons el nivell de complexitat" <http://csda.gencat.cat/web/.content/home/arees-actuacio/publicacions/informes-avaluacio/26-informe.pdf>.

**CONTEXT:**

**LES DESIGUALTATS**

**SOCIODIGITALS**

## LES DESIGUALTATS SOCIODIGITALS

En aquest apartat es realitza una aproximació al fenomen de la bretxa digital i de les desigualtats sociodigitals com a marc de referència que es considera cabdal per entendre el context en què es desenvolupen els drets i les responsabilitats digitals d'infants i adolescents. Aquest marc teòric s'ha basat en les anteriors recerques realitzades per la Fundació Francesc Ferrer i Guàrdia.<sup>6</sup>

### Introducció al fenomen de la bretxa digital

#### *De què estem parlant?*

Les TIC ofereixen innegables oportunitats per a la millora de les oportunitats de vida de les persones, però no constitueixen per si soles la solució a les grans desigualtats socials, sinó que, com qualsevol avenç que resulta revolucionari, presenta profundes desigualtats. Aquestes desigualtats estan provocant que tota una part de la societat estigui quedant exclosa d'aquest nou paradigma social, el que es coneix com la bretxa digital.

Són moltes i diverses les definicions que podem trobar sobre aquest fenomen. Així, inicialment, es feia referència a les qüestions d'accés (als dispositius, a Internet, etc.) de forma que es parlava de bretxa digital en termes de possibilitats d'accés o no a les TIC. A partir d'aquí, l'evolució del concepte de bretxa digital deriva en una classificació en diferents nivells, quan s'introdueix la idea que la bretxa digital no es limita a l'accés físic, sinó que la forma en què les persones utilitzen les TIC obre noves esferes d'anàlisi. D'aquesta manera, actualment parlem d'una primera bretxa, **la bretxa d'accés**; una segona bretxa, **la d'ús**, que es relaciona amb la capacitat d'utilitzar aquestes tecnologies; i una tercera bretxa, **la bretxa de qualitat d'ús o aprofitament**, relacionada amb la capacitat de les persones de treure profit d'aquestes tecnologies.

A més, és interessant apuntar que s'ha produït una transformació, o més aviat, una evolució, en les formes d'entendre i analitzar les desigualtats digitals i socials. Així, de la mateixa forma que en l'àmbit més social les teories d'anàlisi han passat d'estar molt focalitzades o de parlar molt sobre pobresa a parlar sobre desigualtats, en l'àmbit digital hem passat de parlar de bretxa o bretxes digitals a parlar de **desigualtats sociodigitals**.

Aquest canvi en la denominació es presenta com un element clau perquè posa de manifest l'elevada interseccionalitat de les desigualtats que travessen les persones i combat la

---

<sup>6</sup> Gómez, S. et altres (2020) Bretxes digitals i educació. Usos de les TIC en l'aprenentatge, usos socials de les pantalles i xarxes i noves bretxes digital". Fundació Ferrer i Guàrdia, Juny 2020. Disponible [http://ferrerguardia.org/images/informe\\_Bretxa\\_digital\\_educacio\\_vrevisio2020.pdf](http://ferrerguardia.org/images/informe_Bretxa_digital_educacio_vrevisio2020.pdf)

Gómez, S (2021) Robotics. Retos de los centros de dinamización digital y social. Fundació Ferrer i Guàrdia. Desembre 2020. Disponible a [https://ferrerguardia.org/download/robotics\\_resumenejecutivo\\_FFG.pdf](https://ferrerguardia.org/download/robotics_resumenejecutivo_FFG.pdf)

distinció clàssica entre desigualtats socials i desigualtats digitals com si es tractés d'elements desconnectats entre si.

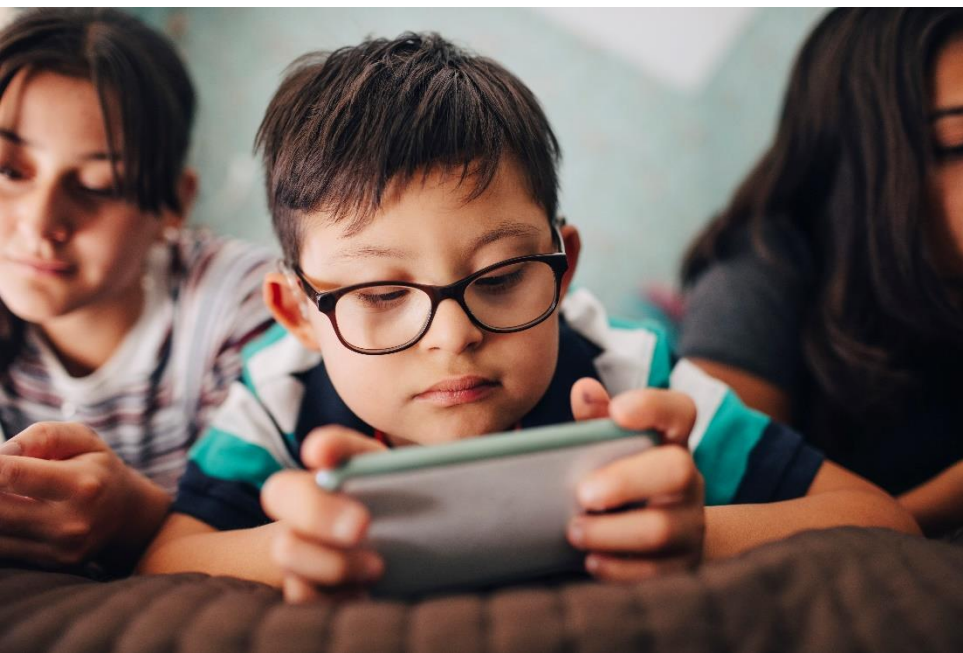
Tot i així, a nivell analític, continuem utilitzant la distinció entre les tres dimensions de la bretxa digital perquè ens ajuda en gran mesura a ordenar les anàlisis i ens permet veure com es produeixen i reproduïxen les desigualtats digitals. Tanmateix, és clar que no podem entendre les dimensions de la bretxa digital com calaixos estancs, sinó com un tot.

En definitiva, allò realment cabdal és copsar que la bretxa digital és digital només superficialment, en la base és una bretxa social. Com veurem, es tracta d'una esfera més entre les desigualtats socials que coneixem sobradament. Però no només això, ja que és necessari observar que la bretxa digital s'entrellaça i redimensiona la resta de desigualtats socials que es produeixen en el plànol *offline*, arribant fins i tot a agreujar algunes de les situacions de vulnerabilitat.

## **La bretxa d'accés**

### **Accés**

Pel que fa a l'accés a dispositius i a Internet, els darrers anys s'ha generalitzat, sobretot si ens fixem en **l'accés als smartphones**. El 2021, a Catalunya, un 99,3% de les llars tenia accés a un *smartphone*. Per altra banda, la disponibilitat de mòbil dels infants d'entre 10 i 15 anys

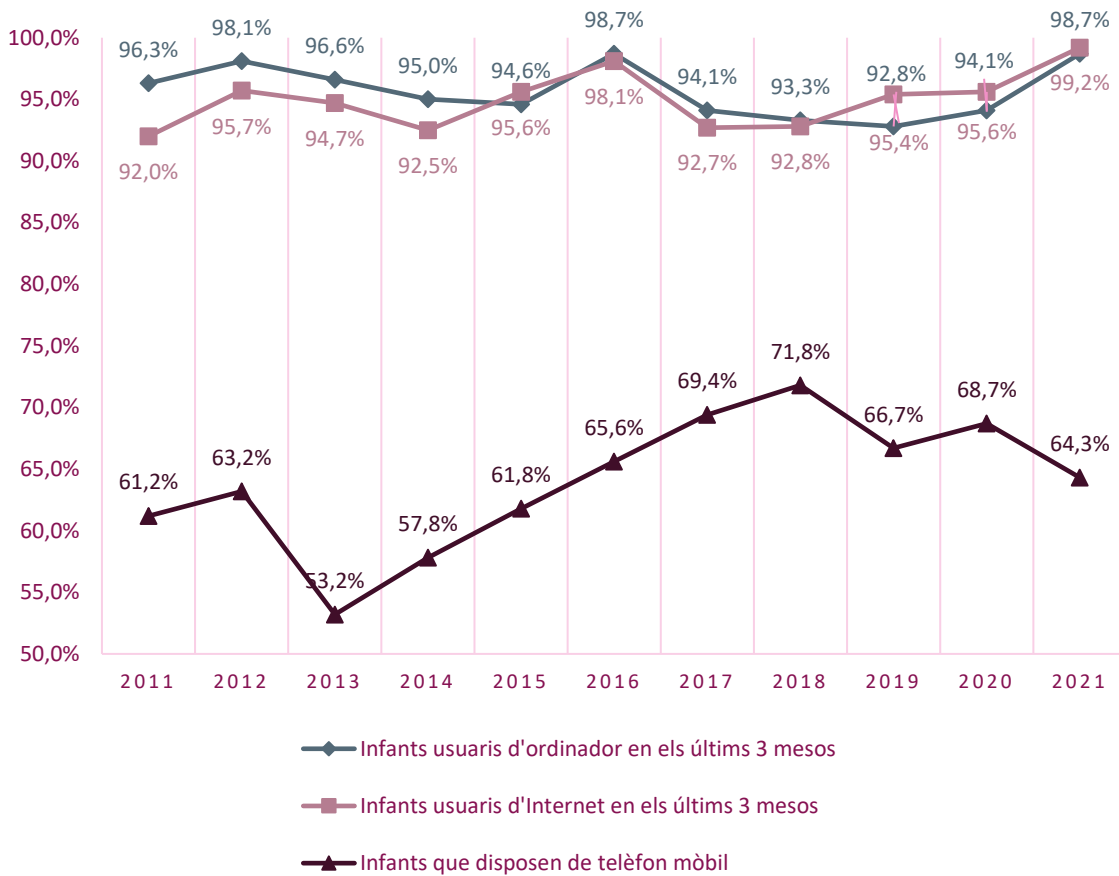


catalans es situava en el 64,3% el 2021 segons dades de l'INE<sup>7</sup>. O, segons l'estudi "*Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades*" d'UNICEF, realitzat en l'àmbit de l'Estat espanyol, el 94,8% dels adolescents d'entre 11 i 18 anys tenia disponibilitat de mòbil amb connexió a Internet a inicis de 2021. D'acord amb aquesta darrera enquesta, l'edat mitjana d'accés al primer mòbil dels espanyols és de 10,96 anys.

<sup>7</sup> INE. (2022). *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](https://www.ine.es/dyngs/INEbase/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176741&menu=resultados&idp=1254735976608)

Gràfic 3. **Evolució d'infants (10-15 anys) usuaris d'ordinador, Internet i que disposen de mòbil des de les llars. Catalunya, 2011-2021 (%)**

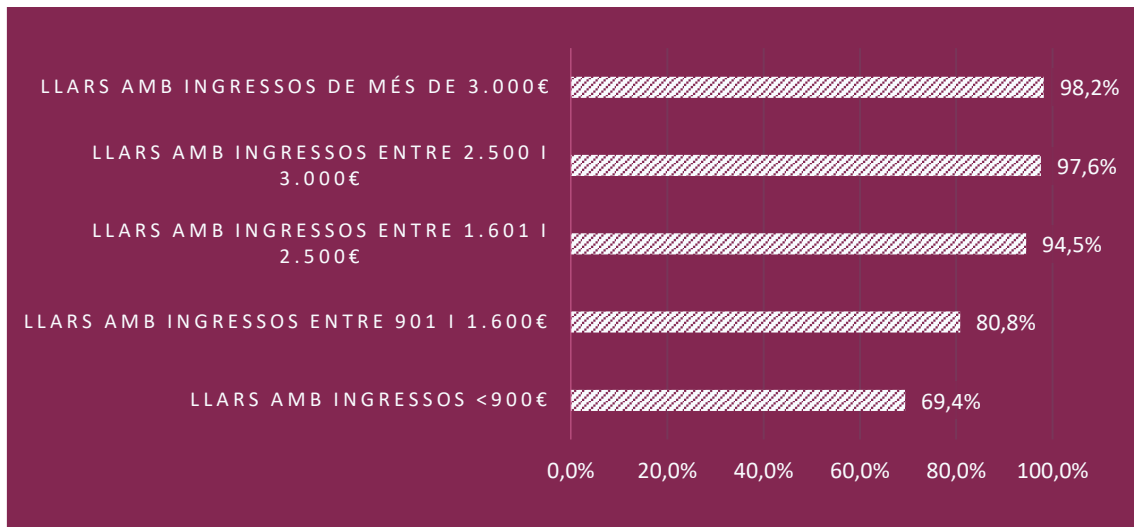


Font: Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares, INE

Tanmateix, actualment no hauríem de parlar d'una bretxa d'accés superada, sobretot si ens fixem en l'accés a les TIC de les persones que es troben en situació de vulnerabilitat. És a dir, la generalització de l'accés ens mostra que es tracta d'un fenomen l'abast del qual cada vegada és més ampli, però això no implica que no s'estiguin produint desigualtats en aquest sentit.

Si ens fixem en **l'accés a l'ordinador** a les llars catalanes, l'any 2021 ens trobàvem davant d'un 12,2% de llars que no disposen d'un ordinador. És més, si ens fixem en aquelles llars en les que els ingressos mensuals son inferiors als 900€, aquest percentatge ascendeix fins al 30,6%. La manca d'accés a un ordinador de l'habitatge no és una qüestió menor (i ho hem pogut veure clarament en la situació pandèmica que hem viscut els darrers dos anys) ja que implica que hi ha tota una sèrie d'usos específics que no es podran realitzar, la qual cosa, al seu torn, suposa també que hi haurà tota una sèrie d'habilitats i competències que no es podran desenvolupar.



Gràfic 4. **Accés a ordinador a les llars. Catalunya, 2021 (%)**

Font: Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares, INE

I el mateix succeeix si ens fixem en **l'accés a Internet**: un 3,1% del total de llars no hi té accés, un 9,1% en el cas de les llars amb menors ingressos. A més, pel que fa al total de llars amb accés a Internet (96,9% dels casos), si observem les diferències respecte l'accés a un ordinador (87,8%), podríem inferir que en aproximadament un 9% de les llars l'accés a Internet es produeix exclusivament a través de dispositius mòbils.

### **Autonomia**

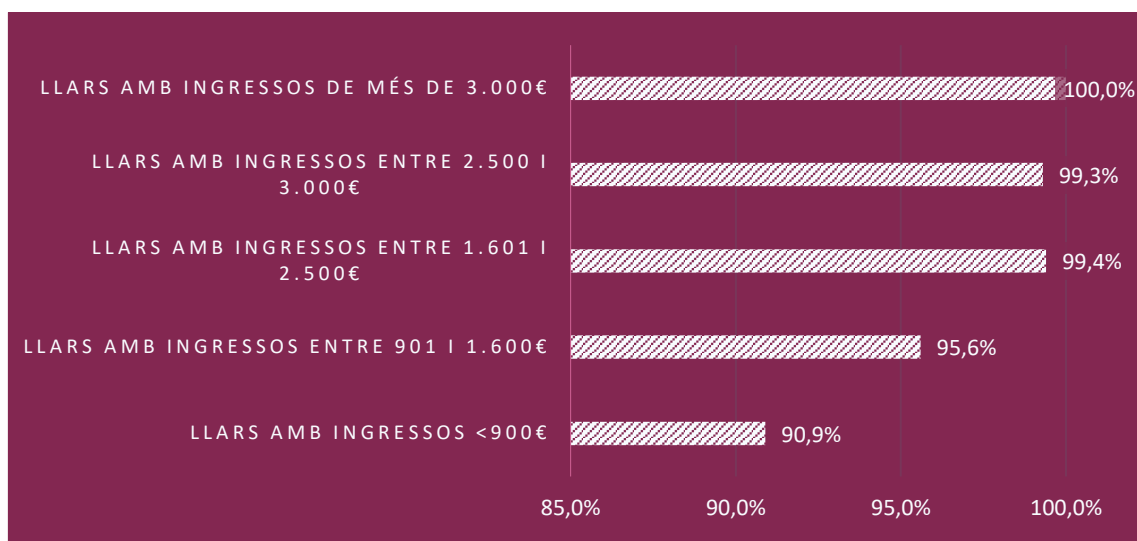
Més enllà que existeixi la possibilitat d'accedir als dispositius i a Internet, resulta essencial analitzar les **condicions en les que es produeix aquest accés**. I, en aquest sentit, l'indicador relatiu a l'autonomia és molt rellevant. Quan es produeixen limitacions en l'accés a Internet, entren en joc barreres que impacten profundament sobre l'autonomia de les persones i sobre les possibilitats d'ús de les TIC, però també d'aprenentatge i d'aprofitament d'aquestes.

Entre les limitacions que hem de prendre en consideració hi ha el fet que l'accés des de la llar és desigual, de forma que les persones amb menys recursos accedeixen en menor mesura des de la llar tant a Internet com a una diversitat de dispositius. Això limita les seves possibilitats d'accés i les oportunitats que es poden donar i aprofitar. Per altra banda, l'accés a Internet de forma exclusiva a través de *smartphone* implica alguns desavantatges, ja que es deixa d'utilitzar un dispositiu com l'ordinador que permet funcionalitats específiques i el desenvolupament d'habilitats més complexes. Però, a més, el cost de les tarifes que permeten l'accés a dades mòbils resulta una clara barrera per a algunes persones que, o bé contracten tarifes insuficients per a un accés a Internet que es produeix exclusivament a través del mòbil, o bé disposen de tarifes prepagament amb dades molt limitades o, directament, han d'accedir a Internet mitjançant la connexió a xarxes *wifi* de

tercers. Aquestes limitacions en l'accés a través de dades mòbils obliguen a economitzar usos.

En el cas d'infants i adolescents les limitacions en l'accés que hem comentat tenen un impacte especial perquè impliquen també dificultats per al seguiment de l'activitat acadèmica, a més d'altres aspectes com els usos relacionals i de socialització amb el grup d'iguals. De fet, com es pot observar, el nivell d'ingressos és un clar condicionant per a què infants puguin accedir a Internet des de la llar. Així, segons dades de 2021 de l'INE, entre infants de 10 a 15 anys, un 90% de llars amb ingressos mensuals inferiors als 900€ podia accedir a Internet, mentre que quan els ingressos es trobaven entre els 900 i 1.600€, l'accés arribava al 96,6%, i prop del 98%, quan els ingressos es trobaven entre els 1.600 i els 2.500€.

Gràfic 5. **Accés a Internet a les llars. Catalunya, 2021 (%)**

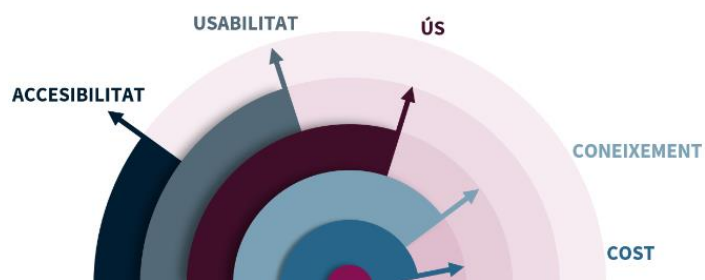


Font: Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares, INE

### **Accessibilitat i usabilitat**

En relació a la bretxa d'accés, també és necessari destacar les barreres relacionades amb l'accessibilitat i la usabilitat que afecten les persones amb diferents tipus de discapacitats. L'**accessibilitat** fa referència a les barreres que existeixen quan **els**

**dispositius no s'adapten a les necessitats de qui els usa**, mentre que la **usabilitat** es refereix a **les limitacions per fer ús de funcionalitats concretes del dispositiu perquè aquest no s'hi adapta**. Estudis realitzats en l'àmbit de les desigualtats digitals ens han permès detectar que les persones afectades per dificultats d'accés relacionades amb



l'accessibilitat i la usabilitat incrementarien el seu ús de les TIC si poguessin accedir a dispositius adaptats o a solucions tècniques. A més, també s'ha pogut observar un notable desconeixement entorn a aquests dispositius i solucions, però tot i així la principal barrera la constitueix el cost d'aquests dispositius i solucions tècniques.

En aquest punt, és interessant reflexionar sobre el fet que les innovacions tecnològiques constitueixen avenços que podrien permetre una major autonomia i qualitat de vida per a moltes persones, però **el disseny no universal limita aquestes potencialitats de la tecnologia**. No podem obviar, en aquest sentit, que **el disseny tecnològic actualment es troba en mans d'un perfil professional molt poc divers (home, blanc, de classe mitjana, etc.)** i per tant, a menor diversitat de veus en el disseny digital, menor visió d'universalitat dels productes.

## **La bretxa d'ús**

### **Intensitat i diversitat d'ús**

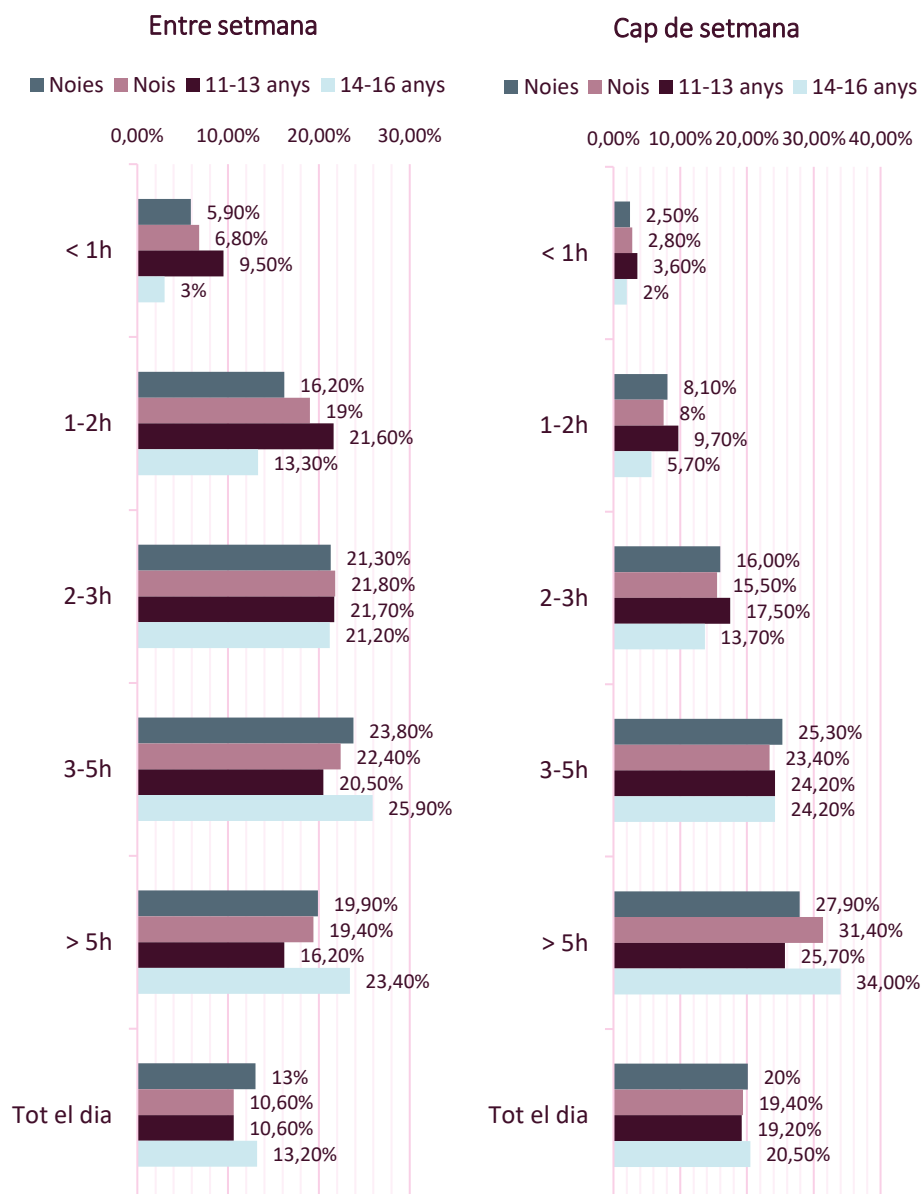
Com hem anat veient els elements que conformaven la bretxa d'accés estaven relacionats entre ells, i també ho estan amb els elements que constitueixen la bretxa d'ús. El mateix succeeix entre els elements que constitueixen aquesta bretxa. Així, podem veure com la bretxa d'accés, és a dir, les limitacions per a accedir a les TIC quan sigui necessari i les condicions en que aquest accés es produeixi, impacten sobre la intensitat amb la que es puguin utilitzar les TIC. La bretxa d'accés, juntament amb una baixa intensitat d'ús impacta, al seu torn, en la **possibilitat de realitzar usos diversos**. I això implica també un impacte sobre les possibilitats d'adquirir nous coneixement, realitzar usos que possibilitin l'adquisició de diferents competències, i també de diferents aprofitaments.

Si ens fixem en algunes dades que ens proporciona l'explotació de l'enquesta "*Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades*" d'UNICEF a Espanya (2021)<sup>8</sup>, observem que un 31,5% d'infants i adolescents d'entre 11 i 18 anys passa una mitjana de més de 5 hores al dia a Internet entre setmana, que s'eleva al 49,6% als caps de setmana. En relació al sexe, no s'observen diferències importants, tot i que les noies tendeixen a passar lleugerament més temps connectades entre setmana, i els nois passen una mica més temps al dia connectats els caps de setmana. Mentre que en el cas de la distribució per edats sí que podem observar que la mitjana d'hores s'incrementa conforme es fan grans.



<sup>8</sup> Andrade, B., Guadix, I., Rial, A. y Suárez, F. (2021). Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades. Madrid: UNICEF España.

**Gràfic 6. Connexió a diari. Percentatge d'infants i adolescents en relació al temps de dedicació a Internet al dia, segons sexe i edat.**



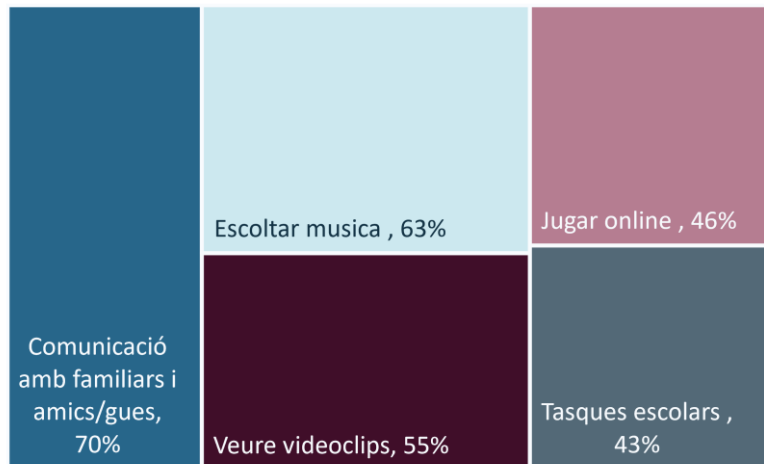
Font: Enquesta "Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades" d'UNICEF a Espanya (2021)

Si ens fixem ara en l'Enquesta EU Kids Online 2018<sup>9</sup>, també d'àmbit estatal, en relació als usos habituals de les TIC, podem observar que les activitats diàries que mostren un ús més intens són la comunicació amb familiars i amigats (70%), escoltar música (63%), veure videoclips (55%) i jugar online (46%), seguit per la realització de les tasques escolars (43%).

<sup>9</sup> Garmendia, M., Jiménez, E., Karrera, I., Larrañaga, N., Casado, M.A., Martínez, G. y Garitaonandia, C. (2019) Actividades, Mediación, Oportunidades y Riesgos online de los menores en la era de la convergencia mediática. Editado por el Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE). León (España)

És a dir, els usos més intensos entre infants i adolescents són els relacionats amb la comunicació amb familiars i el grup d'iguals, les relacionades amb l'entreteniment, i les educatives.

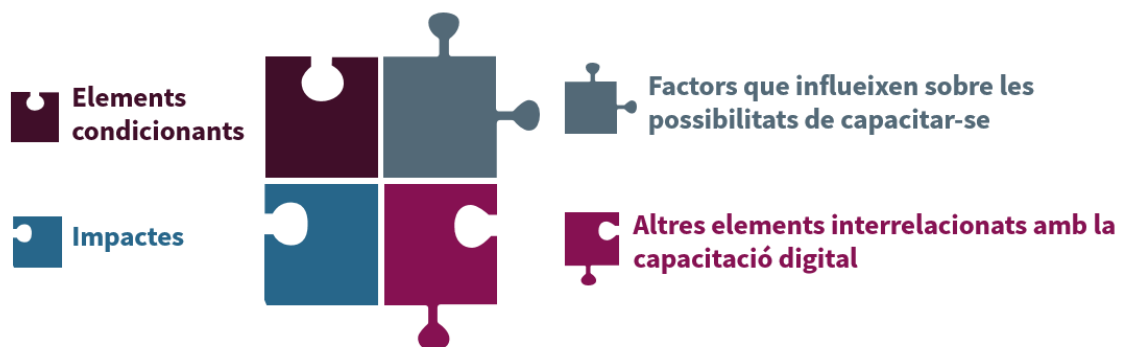
Gràfic 7. Usos habituals de les TIC en infants i adolescents



Font: Enquesta EU Kids Online 2018. Espanya

### Capacitació digital

Com dèiem, els components de les bretxes digitals es van sumant. Doncs bé, si ajuntem la bretxa d'accés amb les limitacions que es poden produir en quant a intensitat d'ús i el grau de diversitat, obtenim **l'impacte sobre les possibilitats de capacitació digital** de la persona. A més, el propi grau de capacitació digital influirà, al seu torn, sobre la possibilitat de realitzar diferents usos, d'assolir diferents competències digitals i, també, sobre l'aprofitament que es pugui extreure d'aquests usos.



A més d'aquests elements, també hi influeixen altres factors, com els socioeconòmics (que condicionen tant els recursos als que hom pot accedir com les formacions que podria realitzar) o els relatius a la generació (que en aquest cas influeix en la forma en què les persones entenem la capacitació digital i la importància que atorguem o la necessitat d'aquesta que percebem). Altres factors que interactuarien amb la capacitació digital serien

la velocitat de l'avenç tecnològic (que obligaria a una major o menor capacitació, o que aquesta sigui més constant); la percepció de dificultat que tingui la persona per a assolir coneixements digitals; l'autoestima; l'interès per aprendre; la utilitat percebuda dels mitjans digitals; la percepció de necessitat dels coneixements digitals; el grau de competència individual, és a dir el capital cultural amb el que compta cada individu; el grau de suport de l'entorn, és a dir el capital social, o els objectius perseguits amb l'ús.

### **Competències i habilitats**

Com esmentàvem anteriorment, gran part dels estudis i projectes que s'han desenvolupat entorn el fenomen de la bretxa digital s'han centrat en avaluar les **competències digitals**, i en bona part s'ha fet des del punt de vista de les competències instrumentals. Es tractaria de



quelcom així com una herència del fet que aquest àmbit d'anàlisi ha tendit a estar molt centrat en l'accés als recursos, als dispositius, a Internet. Analitzar les habilitats digitals també s'ha tendit a fer-ho des d'aquesta òptica. Així, doncs, si bé està clar que és important disposar de les **competències instrumentals** necessàries, aquestes no haurien de ser més que la condició prèvia per a desenvolupar les **competències substancials** que, a la pràctica, són les que tindran un major impacte sobre la forma en què sabrem utilitzar les TIC i, per tant, en la capacitat que tindrem per a desenvolupar-nos en una societat que és digital.

De nou ens trobem amb què tots els elements que hem anat presentant fins ara es van sumant. Així, les condicions d'accés, el tipus d'ús que hom faci, la intensitat, la predisposició a la capacitació i l'aprofitament que sigui capaç d'extreure d'aquesta capacitació, condicionarà, no només les possibilitats de desenvolupar més o menys competències, sinó també de desenvolupar-ne unes o d'altres. Al seu torn, les competències que tingui una persona també influirán sobre aquests elements, sobre els usos que realitzi, la intensitat de cadascun, l'aprofitament, etcètera.

Respecte a les competències instrumentals, a més, resulta interessant d'indicar, com ja s'havia esmentat anteriorment, que el fet que actualment es produeixi un predomini de l'ús del mòbil per sobre de l'ordinador, això està provocant que, si bé hi ha un accés a un recurs tecnològic, no es poden desenvolupar **competències i habilitats instrumentals més específiques** que només es poden entrenar a través de l'ús de l'ordinador. Aquesta circumstància també limitarà o directament impedirà el desenvolupament de competències substancials. Amb la paradoxa que, a més, el mercat laboral, el que demanda principalment son aquest tipus de competències o habilitats.

Pel que fa a les competències substancials, cal destacar el fet que estan lligades a múltiples factors que, més enllà de les competències instrumentals de les que disposi l'individu, influeixen en el seu desenvolupament: capital cultural, situació socioeconòmica, possibilitats formatives o educatives, entre d'altres. La bretxa d'ús es manifesta amb força

en aquest sentit, sobretot entre els col·lectius més vulnerables, i ho fa de forma notable en relació a aspectes com el tractament de la informació, la comunicació, la creació de continguts, la seguretat a Internet o la resolució de problemes.

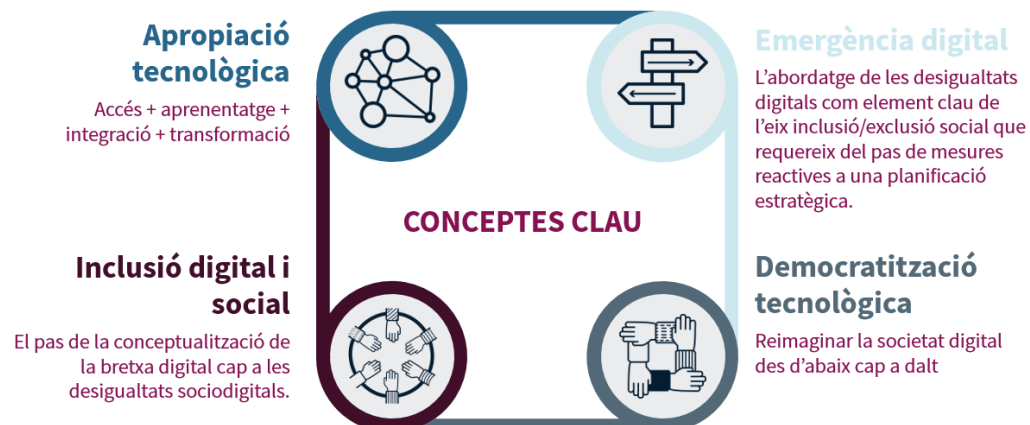
### **La bretxa d'aprofitament**

Si una conclusió resulta clara de l'anàlisi d'aquest tercer nivell de la bretxa digital és que si tothom pogués accedir a o utilitzar les TIC no significaria que la inclusió digital està plenament garantida. De fet, això implicaria obviar tota la resta d'elements que s'han exposat anteriorment, i com s'interrelacionen. Aleshores, podem parlar **d'inclusió digital quan tothom té les mateixes oportunitats per treure profit de les TIC**. La bretxa digital d'aprofitament, és a dir, les limitacions per traduir l'accés i l'ús de les TIC en impactes o en resultats que siguin favorables, profitosos, per a la persona en diferents àmbits o de diferents maneres, ens mostra que la estratificació social que veiem a l'esfera *offline* s'està reproduint a l'entorn digital. És a dir, les desigualtats socials es traslladen a aquest plànol. Però és que, a més, les desigualtats ens mostren que la bretxa digital, i especialment en relació a l'aprofitament, redimensiona les desigualtats socials de l'àmbit *offline*, de forma que es tendeix a agreujar-les.

Com ja s'observava en els altres nivells de bretxa digital, les condicions socioeconòmiques de les persones, així com els seus capitals socials i culturals, condicionen la forma en què aquestes persones accedeixen a Internet i extreuen profit dels seus usos, tal i com succeeix també a l'esfera *offline*.

Així doncs, veiem clarament que abordar les qüestions de desigualtats digitals resulta imperatiu i és necessari entendre'n la urgència i fer-ho des del punt de vista de les polítiques socials. És a dir, és clau comprendre que **la inclusió digital i la inclusió social van de la mà**.

Quan parlem de bretxa digital hi ha diferents conceptualitzacions que són essencials per entendre'n la complexitat:



Per una banda, és necessari parlar d'**apropiació tecnològica**. Aquest terme faria referència, per un costat, al procés mitjançant el qual una tecnologia passa a ser part de la vida diària o

de la quotidianitat d'una persona per a usos que suposen un aprofitament clar per als propòsits vitals d'aquella persona. Aquest procés tindria diferents etapes, que començarien pel fet de poder accedir a aquesta tecnologia; seguit d'una part fonamental que és l'aprenentatge entorn a aquesta tecnologia; que quan s'ha culminat conclou en la integració d'aquesta en el dia a dia de la persona. A més, es podria considerar que el procés d'apropiació tecnològica no finalitza fins que aquest no suposa una transformació, ja sigui pels aprofitaments que se'n deriven o pel fet que el propi individu provoca canvis d'alguna manera en la pròpia tecnologia.

D'altra banda, en un plànol més ampli, prenent com a referència el conjunt de la societat i no l'individu, l'apropiació tecnològica faria més referència a la visió crítica sobre les implicacions socials de les tecnologies i la gestió o normativització d'aquestes: es transforma la tecnologia per a unes finalitats o propòsits que socialment es consideren adients.

Així mateix, és necessari parlar **d'inclusió digital i social** com un binomi indissociable. En aquest sentit, és interessant recuperar la reflexió sobre el pas de la conceptualització de la bretxa digital a la idea de desigualtats sociodigitals, entenent que les desigualtats digitals i les desigualtats socials es troben profundament lligades i, per tant, no es poden combatre per separat. En aquest sentit, sabem que l'esfera dels aprofitaments digitals és la més complexa d'abordar, però alhora, també partim de la idea que atendre aquesta dimensió és clau per poder donar una resposta integral a les desigualtats sociodigitals.

En tercer lloc, hem de parlar també **d'emergència digital**. Si bé ja fa temps que s'alerta de les implicacions de les desigualtats digitals a la nostra societat, la situació provocada per la Covid-19 n'ha fet encara més evidents les profundes implicacions. En aquest sentit, tenint en compte que l'abordatge d'aquestes desigualtats resulta un element clau en l'eix inclusió/exclusió digital, és cabdal entendre que més enllà de les mesures reactives que s'han desplegat en els darrers mesos o anys per donar resposta a situacions d'emergència digital, ara ens trobem davant del repte de transformar aquestes mesures reactives en polítiques i mesures planificades de forma estratègica que prenguin en consideració l'elevada complexitat i les implicacions del fenomen en el seu conjunt.

Finalment, quan reflexionem sobre els aprofitaments digitals també cal parlar de **democratització tecnològica**, per assegurar una relació igualitària amb les tecnologies per part del conjunt de la ciutadania, així com per a què tothom pugui fer efectiva l'apropiació tecnològica i repensar el model social que construïm en base a aquestes tecnologies i les implicacions que se'n deriven.

### **Àmbits d'anàlisi**

Finalment, cal apuntar que quan parlem de bretxa d'aprofitament estem fent referència a quelcom que es produeix i reproduceix en una multiplicitat d'àmbits:

- **Aprofitament educatiu.**



- **Aprofitament relacional:** tenint en compte que parlem d'una necessitat social que s'incrementa amb l'edat, i que es tracta de models relacionals i de socialització per als que la distinció entre l'àmbit *online* i *offline*, si existeix, cada cop és més difusa.
- **Aprofitament econòmic:** s'observa que les desigualtats digitals i econòmiques presenten una profunda retroalimentació, amb una incidència especialment elevada en quant a les possibilitat d'extreure beneficis econòmics relatius als usos digitals.
- **Aprofitament laboral:** és evident que vivim un canvi de paradigma en el que les TIC estan suposant noves oportunitats d'ocupació, però alhora, son evidents les barreres que esdevenen les desigualtats digitals per adaptar-se a les demandes d'un mercat laboral on les TIC cada vegada són més rellevants.
- **Aprofitament social:** en referència a les implicacions de les TIC en la inclusió social i en la formació d'una ciutadania digital, així com sobre les possibilitats de participar en la presa de decisions públiques i en les capacitats d'incidència social i política.
- **Aprofitament institucional:** en relació a la transformació digital de l'administració pública i les desigualtats que es generen a l'hora de relacionar-s'hi.
- **Aprofitament sobre el benestar i la salut:** tenint en compte, per exemple, la incidència de les TIC a nivell de consum cultural, o la digitalització com a factor catalitzador dels elements que poden influir sobre el nostre benestar.

# **RESULTATS DELS GRUPS DE DISCUSSIÓ**

## RESULTATS DELS GRUPS DE DISCUSSIÓ

En aquest apartat es recullen els principals resultats dels grups de discussió. Inclou una síntesi d'allò expressat per infants i adolescents durant les converses, així com una anàlisi de com s'interrelacionen les qüestions que s'hi tracten i quins drets i responsabilitats digitals se'n poden derivar.

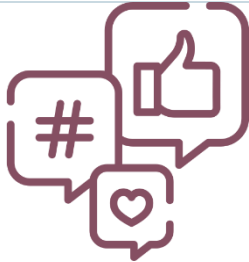


*Imatges (de dalt a baix): sessions amb un grup de 4rt d'ESO de l'IE Antaviana i amb un de 1r de batxillerat de l'Institut Terres de Ponent.*

S'han treballat **quatre àmbits centrals** en totes les sessions:



**Recursos digitals (dispositius i usos):** com accedim i quin ús fem de les TIC i d'Internet.



**Relacions:** com socialitzem i ens relacionem en l'àmbit digital.



**Suport i acompanyament:** qui és la referència en l'àmbit de les TIC i com s'exerceix.



**Drets digitals:** quins drets reclamen infants i adolescents en relació a les TIC.

Icones: Flaticon.com

Així mateix, la **identitat digital** i la **perspectiva de gènere** s'han incorporat de **forma transversal** en les converses.

Per comprendre millor els resultats dels grups de discussió, s'aporten cites literals extretes de les sessions amb infants i adolescents. S'especifiquen d'aquesta manera les característiques principals de qui fa les declaracions:

#### LLEGENDA

Al final de cada cita es detalla el **perfil** de la persona protagonista amb aquests **símbols**:

- ▶ **Edat (E):** n°
- ▶ **Sexe (S):** ♀ – nena/noia; ♂ – nen/noi
- ▶ **Complexitat del centre (C):** ▲ – alta i molt alta; ● – mitjana i baixa
- ▶ **Eix urbà/rural (UR):** 🏙️ – urbà; 🏡 – rural

Els resultats s'exposen en aquest apartat seguint l'ordre temàtic amb què les diferents qüestions han anat apareixent durant els grups de discussió. Primer, accés i ús dels dispositius, enumerant els eixos de desigualtat i els principals dispositius a què es fa referència. A continuació, s'aborda el concepte d'identitat digital, que influeix transversalment en el tractament de les temàtiques posteriorment presentades. Després, es presenten les formes en les quals infants i adolescents es relacionen a través de les eines digitals. Posteriorment, es tracta el suport i l'acompanyament. Tot seguit, es presenten les percepcions d'infants i adolescents sobre les desigualtats de gènere. Finalment, es destaquen els drets digitals que infants i adolescents posen de relleu.

## Com accedeixen als recursos digitals segons dispositius i usos

Sabem que **l'ús de les TIC és molt extens entre la infància i adolescència de Catalunya**, tal com recullen diferents publicacions i estudis estadístics. Aquest fet també ha quedat evidenciat amb el treball de camp qualitatiu desplegat a partir dels grups de discussió, on les persones participants ens han relatat com utilitzen de forma intensiva, en el seu dia a dia, tant els dispositius digitals com les aplicacions.

Els aparells més utilitzats són els mòbils (*smartphones*), seguits de televisió intel·ligent, ordinadors, consoles i tauletes digitals. Tanmateix, **l'accés a dispositius**, la **quantitat de temps** que s'hi dedica (freqüència i intensitat d'ús), la **tipologia d'ús** i l'**aprofitament** que se n'extreuen són diferenciats principalment en relació a **factors socioeconòmics, d'edat i de sexe**; igualment, l'existència o tipus d'**acompanyament** ofert per les famílies i entorn proper.

Hem pogut observar uns trets rellevants en relació a l'accés i l'ús dels dispositius, tal com es presenta en el primer dels punts d'aquest apartat. Després, es descriuen els usos diferenciats segons dispositius. Aquesta anàlisi permet abordar els aspectes que contribueixen a la creació de la identitat digital d'infants i adolescents, en la construcció de la seva imatge i la seva presència a Internet.

### Trets destacats en relació als eixos de desigualtat

#### **Accés a dispositius**

Segons **l'edat**, tal i com era previsible, s'han trobat diferències en relació a l'accés a dispositius. Tot i aquesta obvietat, és necessari destacar que:

- ▶ Entre els infants de menor edat, la diversitat en l'ús d'eines digitals és també més baixa. Es centra sobretot en la tauleta digital, seguida de l'*smartphone* i, conforme es fan grans, s'introdueixen d'altres dispositius com l'ordinador.
- ▶ A mesura que incrementa l'edat, aquests dispositius passen de ser "familiars", d'ús compartit, a ser propis d'infants. La canalla més petita utilitza tauletes digitals o l'*smartphone* d'algun familiar i, a mesura que creixen, relaten disposar dels seus propis dispositius. El pas de la infància a l'adolescència és un punt d'inflexió en aquest sentit.

Atenent al **sexe**, no s'han observat diferències importants, amb l'excepció de l'accés a videoconsoles, que és lleugerament més estès entre nens i nois.

En relació al **nivell socioeconòmic**, es troben diferències en els tipus de dispositius. En aquelles famílies amb menys recursos, l'accés a ordinadors és minoritari. En canvi, l'accés a *smartphones* és majoritari, independentment de la situació familiar.

Per altra banda, cal tenir en compte també les **condicions dels dispositius** a què es té accés, ja que les experiències, aprenentatges i competències que es desenvolupen a l'usar-los

depenen també de la seva qualitat en termes de rapidesa, capacitat, estat (en bon funcionament), etcètera. En aquest sentit, en cas de dispositius que es fan malbé o queden obsolets, recondicionar-los o comprar-ne de nous és menys freqüent entre les famílies amb menys recursos.

Finalment, pel que fa a l'**eix territorial**, trobem una intersecció amb l'eix edat, de manera que hi ha una lleugera dilació en l'entorn rural pel que fa a l'edat d'adquirir dispositius i fer-ne un ús més intensiu.

### **Ús de dispositius**

Tant l'ús com la **freqüència i intensitat d'ús** varien significativament en funció de l'edat i del nivell socioeconòmic del context familiar.

Si atenem a l'**edat**, infants es refereixen a “jugar” amb els dispositius, és a dir, manifesten fer-ne un ús lúdic o d'entreteniment, principalment a través d'un *smartphone* o tauleta. I, en la majoria de casos, no se n'observa un ús intensiu. De mitjana, infants diuen passar-se al voltant de mitja hora al dia entre setmana amb aquests dispositius, i més estona durant el cap de setmana (sovint, fins a 2 hores diàries). En canvi, entre adolescents, en tots els casos l'ús és més intensiu, permanentment connectats, superant les 2 hores diàries, per a finalitats socials i comunicatives, per entreteniment i, en la majoria de casos, també per a fins educatius. En aquest sentit, una gran quantitat dels centres de secundària públics compta amb portàtils personals dedicats a usos educatius que s'usen de forma habitual i transversal en diverses àrees.

Pel que fa al **sexe**, els usos són diferenciats sobretot en relació als seus gustos. Nens i nois tendeixen a jugar més a videojocs i consumir més continguts d'esports i comèdia. En canvi, nenes i noies apunten més cap a usos relacionals, especialment a través de xarxes socials, i mostren major preocupació i interès per la imatge, l'estètica i les expressions artístiques.

En relació als **nivells socioeconòmics** de les famílies, es relacionen de manera molt directa amb la **intensitat d'ús i l'acompanyament**. D'aquesta manera, en contextos on es presenten unes rendes familiars més elevades, l'ús de dispositius digitals tendeix a ser menys freqüent o intensiu, amb un acompanyament familiar adult actiu, que també hi estableix més límits. Així, és habitual que en aquestes llars no es permeti jugar a videojocs durant la setmana, que s'hagin d'apagar els dispositius a una hora determinada, o que s'hagin d'acabar els deures primer. En aquests contextos, l'ús de dispositius digitals és menys intensiu però pot ser més divers, comptant amb accés a més varietat d'eines. En canvi, entre infants i adolescents de famílies amb nivell de renda o nivell socioeducatiu més baix, l'ús de dispositius digitals és molt més intensiu i de forma no supervisada. S'han observat en els grups de discussió testimonis d'infants que habitualment estan amb connexió fins molt tard a la nit, o que consumeixen continguts digitals que no són adequats per la seva edat. En aquests casos, l'ús de dispositius és també menys divers, centrant-se sobretot en l'entreteniment a través del visionat de vídeos i ús de xarxes socials.

## **L'aprofitament**

Amb l'**edat**, en diversificar-se els usos i les necessitats, també es produeix un augment de l'aprofitament tecnològic, especialment a nivell relacional i acadèmic.

Quant al **sexe**, no s'han detectat diferències en els aprofitaments actuals de la tecnologia. Això no obstant, la diversitat d'usos que hem descrit en el punt anterior fa suposar que es desenvoluparan aprofitaments en àrees diferenciades depenent dels gustos i interessos. Per exemple, un major interès o preferència pels videojocs i la cultura tecnològica (com demostren majoritàriament els nois), probablement portarà a vocacions en l'àmbit STEM, un major ús de les eines digitals per la resolució de problemes i el desenvolupament de competències digitals relacionades amb la programació i resolució de problemes tecnològics. Tot això podria portar a majors aprofitaments en aquestes qüestions, que derivarien en una major inserció laboral atesa l'alta demanda de personal qualificat en l'àmbit tecnològic. Mentrestant, un major interès per qüestions estètiques i comunicatives – més freqüent entre les noies –, probablement portarà al desenvolupament de vocacions en aquests àmbits i un major ús de la tecnologia en aquest sentit. Per tant, es desenvoluparan més les competències relacionades –el disseny gràfic, la creació de continguts digitals, etc.– i els aprofitaments podran ser, entre d'altres, en l'àmbit laboral o relacional.

Hi ha més aprofitament dels dispositius digitals en entorns on el **nivell socioeconòmic** és més alt, ja que hi ha millor i més divers accés, també major diversitat d'ús, i més acompanyament, fins i tot per part d'adults amb més coneixements en l'àmbit digital.

Pel que fa a l'**eix territorial**, l'accés a dispositius digitals i l'augment en la intensitat de l'ús que se'n fa es donen en edats lleugerament superiors en entorns rurals. Tanmateix, en aquestes zones semblen trobar-se més desenvolupades les competències relacionades amb la regulació de l'ús/control de conductes addictives i l'esperit crític vers les TIC.

## **L'acompanyament**

L'acompanyament en l'ús dels dispositius digitals és més present com menor és l'**edat**. En la infància es valora molt positivament aquest suport. Tanmateix, a partir de l'adolescència, es comença a mostrar rebuig a l'acompanyament parental, que en ocasions es percep com a control.

Quant al **sexe**, l'acompanyament parental té un caire lleugerament més estricte en el cas de nenes i noies provocat per una major percepció de risc per part de les famílies davant de violències masclistes.

D'altra banda, famílies amb major **nivell socioeconòmic** tendeixen a realitzar un acompanyament més intens: passar més temps navegant per Internet conjuntament, establir límits d'ús, oferir informació, etcètera.

Finalment, no s'han percebut diferències notables en l'acompanyament en relació a l'eix territorial.



## **La visió sobre la pandèmia i els dispositius**

S'ha aprofitat la conjuntura del moment dels grups de discussió per preguntar a infants i adolescents per la seva visió en relació a l'ús de dispositius digitals en context de pandèmia, i si aquesta ha fet canviar els usos que en fan. En la majoria de casos es considera que durant el període de confinament **va augmentar molt l'ús de les TIC**, ja que aquestes van passar a ser l'eina a través de la qual es podia mantenir la **connexió amb "l'exterior"**, així com una font d'entreteniment quan les opcions *offline* eren més limitades. A més, especialment infants, comenten que, malgrat ser a casa amb la família, quan les persones adultes estaven ocupades treballant i tenien menys temps per dedicar-los l'ús de dispositius va ser major. Després de la pandèmia, expliquen, el seu ús de dispositius digitals ha tornat a disminuir, però és superior al que feien anteriorment a la Covid-19. Tanmateix, cal tenir en compte que, en aquest període, també han crescut, de manera que l'ús més intensiu de les TIC que apunten també es podria atribuir a que s'han fet grans.

*"Durant el confinament, aprofitant que no teníem tants deures, doncs jugava molt més amb els meus germans que ara"*

(Grup 4, E: 10; S: ♀; C: ●; UR: 🏠)

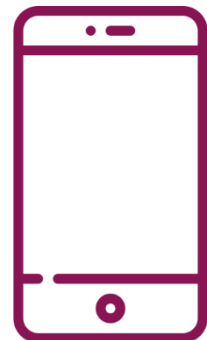
D'altra banda, hi ha casos excepcionals on, especialment infants, van disminuir el seu ús de dispositius digitals, ja que el confinament va oferir l'oportunitat de passar més temps amb la família. Aquesta situació va ser més freqüent en zones rurals i en llars amb un nucli familiar convivent més ampli. A més, en entorns rurals, infants i adolescents manifesten que, tenint més a l'abast zones naturals, els era possible fer més activitats a l'aire lliure amb la seva família.

## **Diversitats i diferències d'accés i ús en relació als dispositius**

Els diversos dispositius digitals presenten característiques diferencials, tant en el seu accés com en l'ús que en despleguen infants i adolescents.

### **Mòbil**

Una **àmplia majoria utilitza el mòbil de forma habitual**. Tanmateix, no tothom en té de propietat individual, sinó que, especialment entre infants menors d'11 anys, s'hi troba una rellevant proporció que utilitza el dispositiu d'algun membre de la seva família o el comparteix (normalment amb un germà o germana).



*"Jo comparteixo el mòbil amb la meva germana i l'utilitzem per parlar amb els cosins, els avis..." (el mòbil es queda a casa)*

(Grup 4, E: 10; S: ♀; C: ●; UR: 🏠)

En aquest sentit, **l'adquisició d'un mòbil propi** es dona majoritàriament **al voltant dels 10 o 11 anys**, i en la majoria d'ocasions el dispositiu és

heretat d'un progenitor que ja no l'utilitza (reutilització). D'acord amb les percepcions recollides en els grups de discussió, els 10/11 anys és una bona edat per disposar d'un mòbil propi, ja que en aquesta etapa comencen a guanyar **autonomia** (anar al centre educatiu pel seu compte, quedar amb amigats fora de casa, etcètera) i, per tant, es considera que tenir un mòbil per poder comunicar-se amb les famílies "passa a ser una necessitat".

Per altra banda, consideren que per tenir un mòbil (dispositiu propi) cal gaudir d'un cert grau de **maduresa i responsabilitat**, que en aquesta edat en principi ja s'ha assolit, tot i que opinen que aquest factor s'hauria d'avaluar cas per cas. Tanmateix, trobem infants que tenen mòbil més precoçment (tan d'hora com als 5 anys), especialment en famílies d'un nivell socioeconòmic més baix i/o amb estructures familiars complexes (per exemple, com a resultat de divorcis, separacions o migracions) on sorgeix una major necessitat de **mantenir el contacte amb algun dels membres de la família estreta**.

Un altre motiu que s'observa pel qual es decideix donar mòbil a la canalla és que "tothom en té". Aquesta argumentació, molt estesa en d'altres àmbits de l'adolescència (com ara en les demandes per sortir amb amigats fins a certa hora o tenir cert objecte), també s'ha integrat en el plànol *online*.

Per tant, s'estableix una **conformitat o normativitat** en l'adquisició del mòbil en aquesta etapa vital que representa la "pre-adolescència". En aquest sentit, hi ha participants d'aquests grups que expliquen com van insistir i "pressionar" a casa per tal que els proporcionessin el dispositiu.

Quant als **usos** que es fan del mòbil, són molt diversos: comunicació (missatgeria instantània i xarxes socials), entreteniment (plataformes audiovisuals i videojocs) i educació, especialment en famílies amb un nivell socioeconòmic menys elevat, en substitució de l'ordinador com a eina de cerca d'informació i realització d'algunes de les tasques escolars.

*"Si un nen petit, o sigui, des de molt petit li dones un mòbil, o sigui, creixerà dependent del mòbil. En canvi, si li dones ja a primer d'ESO, com ens el van donar a la majoria d'aquí, ja has fet el procés i llavors, clar, és veritat que ara estem, com a mínim molts d'aquí, doncs estem enganxats a les xarxes socials i tot això, però que tampoc depenem ["Quina diferència hi hauria entre estar enganxat o dependre?"] O sigui, dependre seria 'te va la vida en ello'. O sigui, 'ui, se me'n va el wifi, me voy a morir'. Necesito el wifi per poder viure. En canvi, estar enganxat és, 'se me'n va el wifi, vull continuar jugant al joc, però bueno, d'aquí a una hora podré seguir jugant."*

(Grup 5, E: 15; S: ♀; C: ●; UR: 🏠)

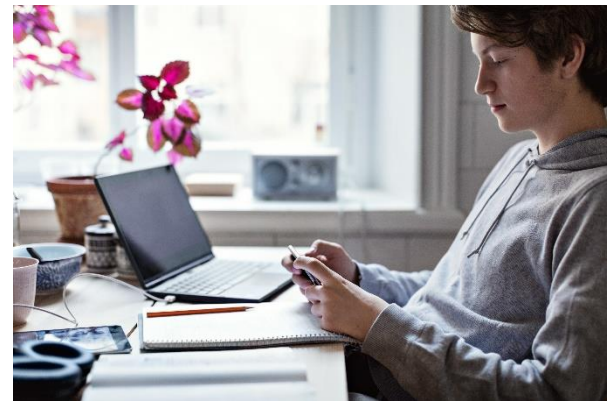
## Ordinador

En el cas de l'ordinador, **no s'observa el mateix nivell d'extensió d'ús que amb el mòbil**. En primer lloc, per una qüestió estretament vinculada amb l'edat. En segon terme, perquè, mentre que el seu ús es troba àmpliament estès entre infants i adolescents d'entorns familiars que presenten un nivell socioeconòmic mitjà o elevat, en les famílies amb menor nivell socioeconòmic en moltes ocasions no es disposa d'aquest dispositiu al domicili. En aquests casos, alguns infants i adolescents **tampoc no manifesten una percepció de necessitat d'ús**, ja que en el seu entorn no s'utilitza i des del centre educatiu **s'adapten** a aquesta circumstància (no els demanen feines en les que exigeixin l'ús d'ordinador, i en el cas que en necessitin, ho fan des dels dispositius del centre o biblioteca).



Per altra banda, cada vegada són més els centres, tant de primària (cicle superior) com de secundària, que compten amb portàtils personals dedicats a l'ús docent i que es troben subvencionats públicament. En aquests casos, els ordinadors s'usen només per fer tasques acadèmiques, ja que tenen moltes limitacions, com per exemple que no s'hi poden instal·lar aplicacions o accedir a pàgines web no autoritzades. Quan són presents, aquests dispositius esdevenen un **element**

**clau en la docència**, ja que s'usen de forma transversal a les diverses matèries i per a utilitats molt variades: s'hi fan exercicis acadèmics introduint sovint la



*“Jo l'ordinador és el que més utilitzo. Tant per xarxes socials, per veure notícies, per jugar... l'utilitzo per tot.”*

(Grup 10, E: 15; S: ♂; C: ●; UR: 🏠)

*gamificació*, tenen funció de llibres de text o materials docents, s'hi cerca informació, s'hi escriu, s'hi preparen presentacions, etcètera. La valoració d'aquests ordinadors en l'ús docent per part d'infants i adolescents és molt favorable. Se'n destaquen alguns elements positius: que els exercicis de classe són més divertits, ja que sovint es tracta de “jocs”; que és més fàcil d'escriure i editar documents, ja que se'ls cansa menys la mà; o que és més ràpid cercar-hi informació.

*“Jo no en tinc i vaig a la biblioteca a escriure coses, i també em vindria bé un ordinador i que el compartís amb els meus germans que també en necessiten i jo per fer els deures”*

(Grup 20, E: 9; S: ♂; C: ▲; UR: 🏠)

Quant a **usos no acadèmics** o docents, l'ordinador es mostra com una eina molt polivalent, que s'utilitza tant per jugar a videojocs (individuals o en línia), com per veure contingut audiovisual a plataformes de *streaming* (com Youtube o Netflix) connectar-se a xarxes socials o cercar informació.

En relació a la **propietat dels ordinadors**, en nivells socioeconòmics més elevats, a partir de l'entrada a secundària la majoria d'adolescents indica tenir accés a un ordinador personal individual. Com més es redueix el nivell socioeconòmic, però, el dispositiu passa a ser compartit o, fins i tot, inexistent en la unitat familiar. Per altra banda, a causa de la pandèmia i el teletreball al qual s'han hagut d'adaptar moltes de les famílies, alguns familiars han cedit a la canalla ordinadors antics o el que utilitzaven per fer feina des de casa. De manera que els efectes de la digitalització en l'àmbit laboral provocats per la pandèmia també han incidit en ampliar l'ús d'ordinador per part d'infants i adolescents, sobretot en aquells casos que s'han "heretat" dispositius. Així, trobem un paral·lelisme amb l'adquisició de mòbils propis, com es comentava en línies anteriors, que sovint també es

relaciona amb un segon ús del dispositiu d'algun familiar proper.

*"Tampoco nos compran las consolas a las chicas [...] es que depende de los padres".*

(Grup 10, E: 15; S: ♀; C: ●; UR: 🏠)

### **Videoconsola**

Les videoconsoles no estan tant esteses com el mòbil o els ordinadors



(al voltant de la meitat de qui participa en els grups de discussió en t ), per  s'observa que estan distribu ides de forma m s homog nia en relaci  als diversos nivells socioecon mics de les fam lies.

En relaci  a **l'edat**, a mesura que es fan grans menys adolescents utilitzen les videoconsoles malgrat les tinguin, a favor d'un  s m s est s de l'ordinador com a dispositiu preferent per jugar a videojocs.

Quant al **sexe** hi trobem difer ncies rellevants, ja que l'ac s a videoconsoles  s majorit riament mascul . Aquest fenomen s'explica amb all  que manifesten infants i adolescents, tant pel que fa a les prefer ncies i gustos diferenciats entre nens/nois i nenes/noies, com pels biaixos de g nere adults, que tendeixen a regalar o promoure l' s de videoconsoles m s estesament entre nens/nois que entre nenes/noies.



Les videoconsoles m s mencionades s n la PlayStation (en les seves diferents edicions), la Nintendo Switch o la Xbox, amb les que es juguen videojocs tant en l nia com *offline*, en grup i individualment. En el cas de la videoconsola, es tracta d'un dispositiu que majorit riament es comparteix amb altres membres de la fam lia que conviuen en la mateixa llar.

*"[L'ordinador] no  s ben b  meu per   s del meu pare abans quan teletreballava"*

(Grup 3, E: 10; S: ♂; C: ●; UR: 🏠)

## Televisor intel·ligent

El televisor és un dispositiu tecnològic que es troba en tots els domicilis de les persones participants. En els últims anys també s'ha convertit en un element que permet navegar per Internet i visualitzar contingut a demanda, afegint el qualificatiu “intel·ligent” a aquest aparell. Així, en la gran majoria de casos, infants i adolescents comenten que freqüentment utilitzen el televisor per visualitzar continguts de plataformes de serveis de *streaming* amb la família. En aquest sentit, a diferència d'altres dispositius com el mòbil o l'ordinador, en aquest cas comprovem com, en trobar-se físicament situat generalment en un espai compartit, l'ús que se'n fa també és més familiar.

## Tauletes digitals

*“Jo tinc ordinador però quan estic a casa de la meua mare [...] jo els deures els faig a la tablet.”*

(Grup 20, E: 9; S: ♀; C: ▲; UR: 🏠)

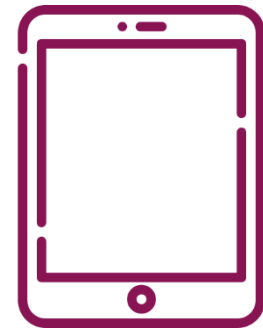
Finalment, les tauletes són també un dels dispositius digitals més usats per infants i adolescents.

En aquest cas, **l'edat** és el principal factor explicatiu en relació al seu ús. Infants

acostumen a utilitzar la tauleta digital, especialment

en edats primerenques, per jugar i veure continguts audiovisuals, ja que la seva mida i accessibilitat tàctil el fan un dispositiu més còmode i intuïtiu que els mòbils o ordinadors. A més, es tracta d'un aparell generalment més econòmic. A mesura que es fan grans, es produeix una transició cap a l'ús del mòbil i l'ordinador, i la tauleta digital queda en un segon plànol.

A més de fer-ne un ús lúdic (jugar i visualitzar continguts), puntualment algú menciona utilitzar-la també per llegir, dibuixar, llegir partitures o fer els deures.



*“Després de sopar, a la tele, això és quan veig sèries de Netflix, i no ens controlem, ni jo ni la meua mare. I a vegades em diu 15 minuts, però són 30 minuts”.*

(Grup 2, E: 10; S: ♂; C: ●; UR: 🏠)

## Què entenem per identitat digital

Un dels elements transversals que conformen l'experiència digital és la identitat digital. El Diccionari de la llengua catalana de l'Institut d'Estudis Catalans (2a edició) recull la següent definició d'identitat: "Conjunt de característiques que fan que una persona o una comunitat sigui ella mateixa". Una identitat es pot conformar impregnant-se de les actituds i expectatives que té la gent del voltant, com ara família, amigats, coneixences o figures docents. La identitat digital, doncs, és el conjunt de característiques que defineixen una persona en l'esfera digital. La identitat digital es va configurant a partir de tot allò que l'individu fa a Internet, com per exemple crear perfils personals d'usuari i participar en plataformes en línia a través de comentaris, imatges, reaccions, o consumint gran diversitat de continguts. La identitat digital també es construeix des del que les altres persones diuen i perceben sobre un individu.

En el dia a dia d'adolescents i infants, les TIC prenen "una funció expressiva i identitària de primer ordre"<sup>10</sup>, són centrals per entendre la manera com conceben el món que els envolta i, alhora, per comprendre com configuren la pròpia identitat.

Alguns **trets característics de la identitat digital**:

- ▶ **Social:** no només es construeix a partir de l'activitat de la persona a Internet, sinó, també, per la seva interacció amb d'altres.
- ▶ **Fragmentada:** es configura a través de tota l'activitat que l'individu desenvolupa a Internet, de manera que parlem de fragmentació perquè les accions i entorns són molt diversos: xarxes socials, serveis, jocs, compres, continguts audiovisuals, etcètera.
- ▶ **Subjectiva:** la identitat digital també es desenvolupa en funció de com la resta de persones perceben un altre individu a partir de la informació que se'n disposa a Internet.
- ▶ **Múltiple:** quan una persona gestiona més d'una identitat digital.
- ▶ **Dinàmica:** la identitat digital es caracteritza per trobar-se en un procés permanent de construcció o reconstrucció, ja que es nodreix de totes les interaccions virtuals que realitza l'individu.
- ▶ **Vulnerable:** existeix la possibilitat que la identitat digital sigui suplantada, se'n robi informació o aquesta sigui difosa sense el consentiment ni voluntat de la persona afectada.
- ▶ **Real:** la identitat digital té repercussions que sobrepassen l'àmbit virtual.

### **Creació i ús de comptes i de perfils digitals**

Entre adolescents, a partir de l'obtenció d'un mòbil propi (o fins i tot abans, a través del dispositiu d'algun familiar), és generalitzada la **creació de perfils digitals a les diverses**

---

<sup>10</sup> 2 Busquet, J.; Ballano, S.; Medina, A. [et al.] (2012). «La dinàmica de la brecha digital entre joves, pares i professors a Espanya». En: A. García (ed.). Comunicació, infància i joventut. Situació i investigació en Espanya, pàgs. 39-55. Barcelona: UOC.

**xarxes socials**, com TikTok, Instagram o Snapchat. Els utilitzen per consumir continguts de forma personalitzada, fer publicacions pròpies i interactuar amb altres persones.

Per altra banda, s'observa en els grups de discussió com la generació de comptes i continguts en línia forma part de la **creació de la pròpia identitat**. En aquest sentit, és interessant la concepció de Butler (2020), d'acord amb la qual la identitat no es té de forma passiva, sinó que es fa i s'actua a través d'actes performatius públics. D'aquesta manera, la identitat es troba irrevocablement exposada i regulada a través de recompenses i càstigs socials, prenent una forma dialèctica entre els actes performatius de l'individu i el discurs social<sup>11</sup>. En el cas d'Internet i les xarxes socials, elements com la quantitat de "m'agrada", de visualitzacions o els comentaris sobre les publicacions fan molt més ostensible aquesta **regulació social**, exercint un fort impacte sobre la identitat, en construcció, d'infants i adolescents.



Tanmateix, malgrat la influència de la regulació social, és notable la consciència que s'observa en infants i, especialment, en adolescents sobre aquest fenomen i la seva capacitat de distanciar-se'n. Poden identificar com la seva imatge que es projecta a l'espai

digital és tan sols una representació parcial de la seva identitat. Demostren consciència sobre el fet que el que es publica a les plataformes digitals no és una representació acurada de la realitat, i que les persones no són només el que ensenyen a les xarxes socials. A la vegada, però, hi segueixen el joc, i molt conscients de la imatge que projecten i en quins espais ho fan.

Per exemple, apareix en les converses que s'han conduït amb aquest treball una quantitat prou rellevant de participants que creen **diferents comptes personals en una mateixa xarxa social destinats a diversos tipus d'interacció**: consumir o crear

contingut diferenciat i disposar d'un perfil "públic" o "principal" (per a interaccionar amb la família i tothom, en general) i d'un compte "privat" (per a relacionar-se amb les persones del grup d'iguals més properes, amb continguts de naturalesa més íntima o irreverent). També

*"Crec que no tothom penja el que li agrada. Potser hi ha algo que s'ha posat molt de moda doncs ho penges perquè tothom ho està fent, saps? Molta gent fa això. I no tothom ensenya com és només penjant una foto, o sigui... Tu ets molt més que no pas el que penges"*

(Grup 32, E: 13; S: ♀; C: ▲; UR: 📱)

<sup>11</sup> Butler, J. (2020). Performative acts and gender constitution: An essay in phenomenology and feminist theory. In *Feminist theory reader* (pp. 353-361). Routledge.

es declara ocasionalment l'ús de comptes “falsos”, creats amb l'objectiu de poder seguir a perfils i xafardejar anònimament.

Pel que fa a la **creació de contingut**, observem com una quantitat considerable d'infants i la majoria d'adolescents creen contingut en les seves xarxes socials (principalment, Instagram i TikTok), que comparteixen fonamentalment de manera privada, escollint qui hi pot accedir. També es detecten alguns casos en què no es publica contingut, i d'altres en què es fa de manera pública però, sovint, sense ensenyar la cara ni compartir altres dades identificatives.

Així, es pot constatar com infants i, principalment, adolescents **tenen un coneixement expert de les diferents funcionalitats i oportunitats** que ofereixen les aplicacions digitals de xarxes socials, i procuren crear una imatge pública cuidada i compartimentar els seus espais virtuals, malgrat no sempre tinguin consciència d'alguns dels riscos o impactes que es poden derivar de les seves accions. Aquesta segmentació també els permet una **personalització** dels espais digitals, i els fa rebre recomanacions dirigides de manera molt ajustada. En aquesta línia, tant infants com adolescents perceben molt **positivament** com els sistemes d'intel·ligència artificial basats en algorismes de les diverses aplicacions que utilitzen analitzen el seu comportament per tal de poder proporcionar-los continguts a mida. Tot i així, en molts casos, també manifesten **inquietud i rebuig cap a la pèrdua de privacitat** que aquesta personalització implica. Especialment posen en qüestió l'escolta i anàlisi de les seves converses de forma no consentida.

*“La qüestió és que a tu t'agradi el que tens, que et sentis còmode amb el que penges. Jo fa anys... jo porto dos anys penjant coses a YouTube, contingut dels jocs que jo jugo. [...] Els vídeos eren tan malos que els vaig borrar. Llavors, dic, d'aquí a quan tingui la veu més greu, que és impossible, ja puc penjar vídeos una mica més... dels gameplays i tal. Perquè ara em queden com una mica raras.”*

(Grup 12, E: 13; S: ♂; C: ●; UR: 🏠)



## Com socialitzen i es relacionen en l'àmbit digital

Quan s'aborden les relacions en l'àmbit digital, cal destacar d'entrada que tant infants com adolescents manifesten que **prefereixen les interaccions presencials abans que les virtuals**.

Tanmateix, sobretot entre adolescents, s'identifiquen algunes **utilitats específiques de les relacions virtuals**. Aquestes, per exemple, permeten **poder fer noves coneixences o aprofundir en relacions superficials de forma més progressiva o discreta** que no apropar-se

directament en persona.

També destaquen que és **molt fàcil connectar en línia amb persones que comparteixin els mateixos interessos**, a l'hora, per exemple, de jugar a videojocs, compartir continguts o comunicar-se virtualment amb d'altres que es troben lluny.

D'altra banda, es detecten **alguns riscos**, com s'exposa a continuació.

*“A mi m'agrada moltíssim més, personalment, a la classe. Perquè és que a la classe podem fer moltes més coses que el que podem fer digitalment, saps? Com jugar a futbol. Tot això no ho podem fer... Bueno, als videojocs sí, però no és el mateix.”*

(Grup 2, E: 10; S: ♀; C: ●; UR: 📱)

*“Quan només l'has vist de lluny, alguna vegada, per alguna cosa que teníeu en comú i tal, potser fa massa vergonya anar directament en persona anar a dir-li 'hola, et vull conèixer' [...] és una introducció més progressiva.”*

(Grup 5, E: 15; S: ♂; C: ●; UR: 📱)

### **Addicció, distracció i afebliment de les relacions presencials**

En primer lloc, tant infants com adolescents identifiquen els dispositius digitals i les xarxes socials com un **possible risc per les tendències addictives** i el **phubbing**<sup>12</sup>. S'observa en les seves declaracions el reconeixement de com **l'ús d'aquests aparells pot distreure'ls de les relacions presencials**, afectant-hi negativament.

Per altra banda, infants i adolescents apunten les **mancances de comunicació no verbal** i contextual que presenta l'ús de solucions de missatgeria instantània. Comenten que pot portar a conflictes i a l'aïllament, i que la reacció habitual per a resoldre-ho i pal·liar-ho és intentar-ho abordar mitjançant recursos com una videotrucada o una trobada presencial.

*“L'addicció que tu tens al mòbil és... o sigui, és molt difícil de deixar, en realitat, perquè tu, les primeres hores, per exemple, jo, moltes vegades tinc la necessitat d'obrir el mòbil, no sé ni per què.”*

(Grup 5, E: 15; S: ♀; C: ●; UR: 📱)

*“En els grups de Whatsapp, sempre pot haver-hi confusió, perquè clar, pensa que no és en primera persona, o sigui que, per qualsevol cosa, si hi ha alguna persona que es molesta o algo, es pot malentendre i llavors que s'enfadin.”*

(Grup 32, E: 13; S: ♀; C: ▲; UR: 📱)

<sup>12</sup> *Phubbing*: combinació de les paraules en anglès *phone* (telèfon) i *snubbing* (fer un menyspreu), en referència a la situació en què, durant una interacció social presencial, s'ignora algú com a conseqüència d'estar prestant més atenció al telèfon mòbil.

## Ciberassetjament

“Estava rebent bullying perquè no tenia cap ‘skill’. Les persones m’enviaven sol·licitud i jo no sabia ni qui eren. [...] A la switch es poden enviar coses que les altres persones diuen i al final acaban sin jugar y sin poder acceder a nada. [...] Me decían que era ‘noob’, que no sabía jugar, que era no sé cuan, me insultaban... [i com et senties?] Mal, al final acabava dándole a ajustes para banear comentario de esas personas y al final acababan baneadas. [I això vas aprendre a fer-ho tu sol o vas demanar ajuda a algú?] Jo sol. Però primer vaig haver de dir-li al meu amic que el seu pare era un treballador i al final ells van acabar banejats”

(Grup 20, E: 9; S: ♂; C: ▲; UR: 🏠)

L’assetjament o **bullying** es trasllada a l’espai virtual en formats diversos, com poden ser la publicació de comentaris molestos o insultants, l’enviament de missatges o de continguts visuals desagradables, la difusió d’imatges o converses de forma no consentida i amb ànim de ridiculitzar, o fins i tot la inclusió de la víctima en un grup de missatgeria amb l’objectiu d’amençar-la.

“Yo paso, no me importa. Yo sé que si no he hecho nada [...] si a mi por ejemplo me insultan y me dicen de todo, me da igual. Y si suben fotos mías sabiendo que yo no soy yo, me da igual que las suban. Y que lo piensen los demás la verdad que me da igual. Lo malo es el mundo laboral, claro, te van a mirar mal.”

(Grup 10, E: 15; S: ♂; C: ●; UR: 🏠)

Es constata que tant infants com adolescents participants dels grups de discussió coneixen casos de persones a qui els ha passat o comenten haver patit una situació similar personalment, circumstància que, en algun cas, ha motivat la intervenció del centre educatiu i de les famílies. **El ciberassetjament és un fenomen estès** i que interacciona, complementant-ho i afegint-hi una nova dimensió, amb el *bullying* que es produeix en l’espai no digital.

### Interaccions amb persones desconegudes

La majoria d’infants i adolescents es troba en situacions en línia en les que, de forma més o menys intensiva, més o menys intencional, **interacciona amb persones que no coneixen personalment**. És una circumstància que es dona freqüentment en situacions de joc en línia com Fortnite i Roblox o en xarxes socials com TikTok i Instagram.



“Jo a vegades també parlo amb gent que no coneixo. Per exemple, si parlo aquella partida i després ja no parlo.”

(Grup 4, E: 10; S: ♀; C: ●; UR: 🏠)

Tant infants com adolescents tenen consciència que han d'anar amb compte amb aquestes interaccions, evitant situacions que hi siguin propícies, i que en cas que es produeixin, no s'han de facilitar dades personals i, si és necessari, cal bloquejar la persona desconeguda.

Així i tot, hi ha (pocs) infants i adolescents que manifesten que sí que han conegut persones a través d'Internet amb qui han mantingut una relació llarga i fins i tot s'han arribat a conèixer en persona. En aquests casos, han pres algunes precaucions per assegurar-se que no existissin riscos. Per exemple, comprovant la identitat de la persona a través d'amistats comunes (si fos el cas), observant la identitat digital de la persona a les xarxes socials en busca de senyals de *catfishing*<sup>13</sup>, o a través de vídeos, àudios o videotrucades d'abans de la trobada presencial. A més, generalment també es procuren mantenir privades dades com el número de telèfon o la localització.

*“Jo no parlo, perquè pot ser que aquest text que jo escrigui, arribi a males mans de persones que tracten malament a les persones perquè, vull dir que agafen la informació de nens i nenes que cauen en les trampes”.*

(Grup 4, E: 10; S: ♀; C: ●; UR: 📱)

*“Yo tengo una amistad online, desde hace cuatro años. Que he hecho llamadas, audios, todo para comunicarme.” [“I com la vas conèixer?”] “En 2019, en TikTok [...] Yo tenía unos cuantos vídeos [...] que me metía muchísimo con gente, me metía en muchas polémicas con la gente y entonces, el chico con el que estaba peleando [...] que me estaba poniendo en polémicas se hizo viral [...] y entonces la chica me siguió, yo la seguí y eso, nos hablamos. Después de una semana o así, empezamos a hablar y eso. Entonces en agosto del año pasado dejamos de hablar un poco, y luego volvimos a hablar. Y pues, con el tiempo, los años, me pasó su número y nos fuimos viendo para ver que no éramos pues dos viejos verdes.” [...] [“I us agradaria veure-us algun dia?”] “Sí... aunque las dos somos antisociales” [“Però parleu cada dia per les xarxes socials?”] “Sí, pero es diferente”. [“I feu videotrucades i així?”] “Sí, de todo. Pero ella tiene también padres estrictos [así que] mentimos y dijimos que iba a su colegio para que la madre no me bloqueara”.*

(Grup 1, E: 12; S: ♀; C: ●; UR: 📱)

## **Sharenting**

La **compartició de la imatge i experiències personals d'infants i adolescents** per part de pares, mares, tutors/es (*sharenting*) és una qüestió que es viu des d'una diversitat de posicions. Per una banda, especialment infants, n'hi ha que acostumen a trobar bé que se'ls inclogui en les publicacions en l'espai digital; que la família ho faci implica un reconeixement de la seva pertinença a la unitat familiar. D'altra banda, sobretot adolescents, n'hi ha que ho viuen amb molta incomoditat, i que consideren que haurien de tenir més control sobre la

<sup>13</sup> *Catfishing*: terme que fa referència a la creació de perfils falsos en xarxes socials per tal d'atreure o enganyar d'altres persones.



pròpia imatge. Malgrat la diferència d'opinions, hi ha consens en què cal que les persones adultes que en són responsables **escoltin les decisions d'infants i adolescents en relació a la seva imatge personal.**

S'observa en les converses amb infants i adolescents objecte d'aquest treball com, en molts casos, consideren que ja **existeix un respecte vers la seva privacitat**, i manifesten que les famílies no publiquen en l'espai digital contingut on apareguin les seves cares o dades identificatives i que poden participar en la decisió de compartir fotografies a Internet (se'ls demana permís prèviament o, en tot cas, després d'haver-se publicat poden demanar que s'eliminin).

De totes maneres, es constata que hi ha encara força casos en què es tracta d'una situació problemàtica no resolta i que provoca malestar.

*"A vegades no m'agrada molt perquè a vegades no sé quina foto pengem. Em diuen 'vaig a passar la foto a la família, o a aquells amics' i jo els hi dic, 'i quina foto' i em diuen 'la de l'altre dia' i els hi dic 'però quina?' i estem tota l'estona així."*

(Grup 2, E: 10; S: ♀; C: ●; UR: 🏠)

## Suport i acompanyament

### ***Aprentatge d'ús d'eines digitals***

S'observa com infants i adolescents majoritàriament expressen que aprenen algunes de les competències digitals bàsiques de manera intuïtiva a partir de veure utilitzar els dispositius a d'altres persones del seu entorn més proper, principalment del nucli familiar, com mares i pares, o germanes i germans grans.

Aquest fet provoca que es reproduïxin i redimensionin les desigualtats digitals existents, ja que les famílies amb major nivell de competència digital la traslladen a la seva canalla. Per exemple, hi ha infants i adolescents a qui els han explicat les normes de les aplicacions digitals abans d'accedir-hi, o que tenen la capacitat de desenvolupar usos experts, com la programació.

Mentrestant, en famílies amb menys recursos socioeconòmics i nivells de competències digitals més baixos, es produeixen moltes situacions en què infants i adolescents ni tan sols tenen accés a un ordinador a la seva llar, ni tampoc reben control ni acompanyament en l'ús de les TIC.

Per altra banda, també s'observen comportaments autodidactes. En diverses ocasions, tant infants com adolescents comenten com, en no saber fer alguna cosa, el seu primer impuls és provar de descobrir-ho a partir de la prova i error, o bé amb vídeo-tutorials a Youtube, o bé fent servir un cercador de continguts.

En d'altres ocasions, i especialment en el cas d'adolescents, manifesten que es produeix una inversió de rols, on ajuden els seus pares i mares a l'hora d'utilitzar dispositius digitals i desenvolupar-se en línia.

### ***Estratègies d'enfrontament a situacions de risc***

A l'hora d'enfrontar-se a situacions de risc apareixen diverses reaccions, que depenen principalment del tipus de situació que s'enfronti, la seva gravetat, i l'edat de qui la pateix.

En relació a potencials **conductes addictives**, per destacar una de les situacions de risc més comunes, s'observa com l'acompanyament i limitacions que pugui exercir la família són importants, però també cal posar de relleu que hi ha adolescents que manifesten haver après a auto-regular-se i a prendre estratègies per auto-limitar-se els seus usos digitals.



*[“Hi ha vegades que us passeu més temps del que voldríeu mirant les xarxes?”]*

*“No, perquè em controlo. Al mòbil puc mirar quantes hores porto i si en porto més de dos hores... doncs paro.”*

*(Grup 37, E: 12; S: ♂; C: ●; UR: 🚩)*

Tanmateix, com més greu sigui la situació de risc, més probable és que acudeixin a pares i mares o, fins i tot, proposin d'avisar les autoritats. Per exemple, quan estan sent víctimes d'un ciberassetjament greu, o d'un robatori d'identitat.

En relació a l'edat, com més jove és qui pateix la situació de risc, és més probable que contacti amb una persona adulta per demanar ajuda. Infants generalment contactaran d'entrada amb la mare o el pare a no ser que es tracti d'una situació davant la qual tenen molt clar com actuar. En canvi, entre adolescents és més freqüent esgotar primer altres vies d'actuació, com seria enfrontar-s'hi de forma autònoma, consultar-ho amb una germana o germà gran, o amb una amigat d'edat o coneixements lleugerament superiors, o, en alguns casos, amb amigats del grup d'iguals que poden oferir consell i suport emocional.

*“Depèn de què, ho intentaré resoldre jo. Però si és massa gran per mi, als meus germans, que són més grans que jo i aquestes coses ja les saben portar millor. I si els meus germans em diuen que és millor que vagis als pares i tal, doncs sí que aniré als pares.”*

(Grup 10, E: 15; S: ♂; C: ●; UR: 🏠)

*“Yo no pido ayuda. Un día lo pidió mi hermano mayor porque le metí tres virus desde mi ordenador” [...] “Es que le envié tres virus, un enlace por Discord y lo abrió, cayó en la trampa, y bueno, mi padre se cabreó”. [El pare és informàtic]*

(Grup 1, E: 12; S: ♂; C: ●; UR: 🏠)

### **L'acompanyament i el control percebut**

Pel que fa a l'acompanyament, com s'ha exposat en línies anteriors i en l'apartat dedicat a les bretxes digitals, apareixen diferències molt marcades en funció del nivell socioeconòmic. Les famílies en situacions més desfavorides tendeixen a no acompanyar en l'ús de les TIC. En canvi, en les llars de nivell socioeconòmic més elevat, l'acompanyament i suport hi són amb més freqüència, manifestant-se amb l'establiment de límits, la visualització conjunta de continguts digitals, les explicacions sobre el funcionament dels dispositius i aplicacions, o els raonaments al voltant dels riscos i les formes de reaccionar-hi.

*“Doncs un límit és que em puc repartir dues hores entre el cap de setmana i divendres. Algun divendres si arribo més d'hora puc jugar fins que fan el sopar, o a vegades si arribo més tard no”.*

(Grup 4, E: 10; S: ♀; C: ●; UR: 🏠)

Quant a les limitacions, especialment **infants valoren positivament que a casa els estableixin límits** en relació als horaris d'ús dels dispositius digitals i als continguts que poden visualitzar.

Tanmateix, això es veu amb bons ulls sempre i quan l'acompanyament sigui adequat a l'edat i maduresa de l'infant i no es visqui com una imposició excessiva, és a dir, una forma de control. En aquest

*“Jo tinc Roblox, però la meva mare em va deixar tenir-lo amb una condició: jo puc parlar amb A i B [amigues de classe], però em va llegir totes les normes del Roblox, què passava si algú em parlava i era desconegut, i tot això”.*

(Grup 3, E: 10; S: ♀; C: ●; UR: 🏠)

*“Primer t'han de posar més restriccions perquè arribis a tenir el teu propi criteri, que llavors puguis... que no faci falta que et controlin.”*

(Grup 5, E: 15; S: ♀; C: ●; UR: 🏠)

sentit, especialment entre adolescents, es detecta un rebuig enèrgic cap a les formes d'autoritat més dures, com és l'ús d'aplicacions de control parental del tipus de Family Link. Aquestes eines permeten rastrejar el GPS del mòbil, veure quines aplicacions s'hi usen, durant quanta estona, esborrar-les, fins i tot llegir-ne els missatges, imposar límits horaris de manera que un cop esgotat el temps s'apagui l'aplicació o dispositiu, etcètera. Ho consideren un excés d'autoritat que, en definitiva, vulnera el seu dret a l'autonomia i privacitat.

*“Jo és que el meu pare, es va descarregar una aplicació, que l'odio ja [...] Family Link, que et miren el que mires, el que no mires, el que estàs, quantes hores estàs,... Bueno, per sort no veus amb qui et comuniqués, perquè si no ja seria el remate. I molesta, bueno molesta molt com que et digui ‘has mirat això? Has mirat lo altre?’. I és com que... t'estan vigilant el mòbil. La teva privacitat. Molesta una mica, això. Que vale que es fiquin les hores. Tres hores com a màxim, igual que la G, però mirar el que està mirant el teu fill no... És que estic mirant YouTube, i el meu pare ho rep al seu mòbil, i veu que estic mirant el YouTube.”*

(Grup 1, E: 12; S: ♀; C: ●; UR: 📱)

*“Però per exemple, la localització, no crec que estigui tan malament. És que si tu no, per exemple, una tonteria, tu no li agafes el telèfon a la teva mare, i no té la teva localització, a lo millor és que a tu t'ha passat alguna cosa y no sabe ni dónde estás.”*

(Grup 10, E: 15; S: ♀; C: ●; UR: 📱)

*“Jo per una part estic a favor i per una altra en contra. [...] Agrairia que algú, per exemple, me digués d'anar a dormir perquè jo pogués dormir les meves hores. Però si no me-ho diuen, jo me puc passar tota la nit. Però si ho fan, me fa ràbia.”*

(Grup 17, E: 15; S: ♀; C: ▲; UR: 📱)

*“Jo també tenia una d'aquestes aplicacions i vaig aconseguir bloquejar-la, però... els meus pares poden mirar on estic des del seu mòbil. O sigui, abans no podia entrar, per exemple, a YouTube sense que el meu pare m'ho deixés fer. Vaig aconseguir bloquejar l'aplicació gràcies a tutorials.” “És a dir, ho vas buscar per Internet tu directament, no?” “Des del mòbil del meu germà vaig veure un vídeo... [riuen] I té una altra aplicació que és per veure on estic sempre. Si jo vaig a comprar pa, ell sap si estic a la panaderia o no.” “[I saben els teus pares que has aconseguit bloquejar-la?”] “No” [riuen]*

(Grup 1, E: 12; S: ♂; C: ●; UR: 📱)

Malgrat tot, hi ha adolescents que també valoren la part positiva d'aquest tipus d'aplicacions, considerant que el rastreig GPS pot ser útil en cas que tinguin un accident o perdin/els robin el mòbil i vulguin trobar-lo o bloquejar-lo.

Es posa de manifest, doncs, una **línia molt prima entre l'acompanyament i el control, que es dibuixa, més que en els límits establerts, en les formes amb les que aquests es determinen**. D'aquesta manera, si bé l'ús d'aplicacions de control parental pot ser ben rebut quan es produeix de forma pactada, atenent a les demandes i necessitats d'infants i adolescents, ràpidament pot generar malestar quan esdevé una forma de control imposada.

Per altra banda, es detecten alguns casos en què adolescents han aconseguit eliminar aquestes aplicacions de control parental, demostrant un nivell de competències digitals que pot ser superior al de qui pretén exercir el control.



## La perspectiva de gènere

Durant els grups de discussió es pregunta a infants i adolescents quina és la seva percepció en relació a les diferències segons gènere en l'ús de dispositius i eines digitals. Les respostes d'infants i adolescents són variades i en tots els casos es **genera debat**, amb intervencions per compartir la pròpia experiència i perspectiva.

Hi ha participants, especialment de menor edat, que ofereixen respostes ambigües, mostrant dubtes sobre si hi ha una divergència clara segons el gènere, o comentant que existeixen diferències saber-les situar o exemplificar. Principalment en infants, es troba força estesa la concepció que actualment “no existeixen diferències segons gènere”, perquè es percep que tant nens com nenes utilitzen els mateixos dispositius i en fan els mateixos usos. Això malgrat

aprofundir-hi amb preguntes sobre l'accés a dispositius i usos en què podien percebre diferències marcades des de la perspectiva de gènere.

Mostrant-hi una major sensibilitat en augmentar l'edat, sí que es **perceben diferències de gènere relacionades amb l'ús**, sobretot en relació tant amb les aplicacions de xarxes socials com amb les videoconsoles i els videojocs, i en general, **amb les temàtiques dels continguts** que es consumeixen en l'esfera digital.

En aquest sentit, adolescents manifesten que a les aplicacions de **xarxes socials** la imatge que projecten nois i noies és diferenciada. Des de les postures amb les que apareixen a les fotografies, fins al tipus de contingut que publiquen i consumeixen. Així, les noies tendeixen a mostrar més preocupació per la seva

imatge personal i estètica, i a consumir i produir més continguts de balls, manualitats, o d'altres temàtiques artístiques. En canvi, els nois acostumen a consumir i produir més continguts relacionats amb videojocs, esports o comèdia.

Sobre els **videojocs**, es detecta una major proporció de nens i nois amb accés a videoconsoles i es percep que hi ha més nens i nois que no pas nenes i noies que utilitzen aquests dispositius digitals. En aquest sentit, en un dels grups de discussió sorgeix la

*“Jo conec moltes nenes que fan tiktoks però no conec cap nen.”*

(Grup 3; E: 10; S: ♀; C: ●; UR: 🏠)

*“Jo jugo a Fortnite i a Roblox i a Roblox hi tinc més amigues. A Fortnite tinc amigues però tinc més amics que amigues”*

(Grup 3; E: 10; S: ♀; C: ●; UR: 🏠)

*“Als nois a vegades, algunes persones, algunes nenes, ens diuen ‘per què feu balls?, són coses de nenes’ i jo els havia contestat que totes les persones poden fer el que vulguin”*

(Grup 20, E: 9; S: ♂; C: ▲; UR: 🏠)

*“Los chicos, su contenido es gracioso. Las chicas se muestra más su cara [...] y bailan”*

(Grup 20, E: 9; S: ♀; C: ▲; UR: 🏠)

*“Els nens utilitzen més les consoles perquè, potser, [...] a les nenes no els agrada i prefereixen el mòbil o la tablet per jugar, comunicar-se amb amigues,... Cadascú fa el mateix, però potser una mica diferent”*

(Grup 1; E: 10; S: ♀; C: ●; UR: 🏠)

reflexió que són els pares (homes) qui compren les videoconsoles, i que tendeixen a oferir aquest tipus de dispositiu per defecte a un fill més que no a una filla. Aquest fenomen implicaria que les diferències, en part, poden derivar-se de les concepcions de gènere de mares i pares.

La tipologia de joc digital també varia lleugerament segons el gènere, malgrat haver-hi molt solapament. Així, per exemple, nens i nois tendeixen a jugar més a Fortnite, i nenes i noies, a Roblox, tot i que no hi ha consens sobre aquest punt.

Pel que fa a les temàtiques, es manifesta com nens i nois cerquen més contingut relacionat amb esports i competició, mentre que nenes i noies opten per propostes relacionades amb els àmbits culturals i artístics. Altra vegada, però, existeix molt solapament i una manca de consens entre participants.

Finalment, abordant la qüestió de **l'acompanyament**, s'observa una tendència quan es mencionen les aplicacions de control parental: infants i adolescents en els grups de discussió es refereixen majoritàriament a pares, i no a mares, com aquells qui gestionen aquestes eines. Per tant, es mostra una bretxa de gènere també en les figures referents.

## Drets Digitals

Com a punt final dels grups de discussió, es demana a infants i adolescents que plantegin quins creuen que haurien de ser els seus drets com a ciutadanes i ciutadans digitals. Les seves propostes queden agrupades en tres grans àmbits i seguint l'ordre de la rellevància que els atorguen: la seguretat a Internet, l'accés a dispositius digitals i a Internet, i el suport i acompanyament.

### **Seguretat a Internet**

La seguretat a Internet, és a dir, el fet de poder sentir-se segures i segurs en l'espai digital, es mostra com una qüestió molt important per part d'infants i adolescents, que reclamen els següents drets:

#### ▶ **Accessibilitat i claredat en l'exposició de termes legals i condicions d'ús**

Tant infants com adolescents manifesten inquietud i curiositat per saber què passa amb les seves dades personals quan habiten el món digital, així com per conèixer millor el funcionament de les eines i plataformes digitals. Troben que aquesta informació sovint costa de trobar o es recull en textos massa llargs i complexos de comprendre. Proposen que els termes legals i les condicions d'ús es presentin de forma més clara, per exemple, mitjançant icones o continguts audiovisuals.

#### ▶ **Privacitat i protecció de dades personals**

També relacionat amb el punt anterior, infants i adolescents mostren preocupació pel fet que les seves dades personals, particularment les imatges, es difonguin sense el seu consentiment explícit. En aquest sentit, hi ha una inquietud especial pel fet que la seva imatge personal pugui ser utilitzada per persones desconegudes i/o amb males intencions, que es practiqui *deep fake*<sup>14</sup> amb el seu rostre, o que no tinguin la capacitat d'esborrar de forma efectiva la seva petjada digital. Per això, infants i adolescents demanen una legislació contundent que reguli l'ús que poden fer altres de la seva imatge personal i que faci efectiva la possibilitat d'esborrar el rastre personal de l'activitat a Internet.

#### ▶ **Xarxes socials més segures i protecció enfront interaccions no volgudes o no consentides**

A més de l'exposició a continguts inadequats, un dels riscos a què s'enfronten infants i adolescents quan fan ús de xarxes socials són les interaccions no volgudes i no consentides. És a dir, aquelles situacions en què es reben, per part d'altres persones, textos i/o imatges desagradables, inadequades i no consentides. En aquest sentit, infants i adolescents

---

<sup>14</sup> Es coneix com a *deep fake* la pràctica de crear, mitjançant eines d'intel·ligència artificial, mitjans audiovisuals que imiten a persones o escenaris i que poden arribar a ser molt difícils de distingir de la realitat. Així, per exemple, es pot combinar el amb la cos d'una persona cara d'una altra, simulant que la primera ha fet o dit coses que no són reals. Un exemple conegut és l'aparició de la Princesa Leia a les últimes pel·lícules de Star Wars, on es va utilitzar el *deep fake* per mostrar la seva imatge de més jove.

reclamen mesures per a què es garanteixin i s'ampliïn les capacitats de restringir les interaccions amb d'altres usuaris.

► **Continguts i xarxes socials (ben) categoritzades i regulades en relació a l'edat**

Habitant el món digital, infants i adolescents sovint topen amb continguts que no són adequats per a la seva edat. Alguns mecanismes de limitació per edat existents en les plataformes i aplicacions digitals tendeixen a ser massa restrictius, fet que provoca que no s'acabin utilitzant o que generin frustració. Per aquest motiu, infants i adolescents proposen la definició i aplicació d'un sistema de categorització de continguts digitals i xarxes socials (com PEGI<sup>15</sup>), exhaustiu i que s'adeqüi realment a les seves necessitats i maduresa.

## **Accés a dispositius digitals i a Internet**

Infants i adolescents posen de relleu la necessitat de connectar, relacionar-se, créixer i crear una identitat pròpia en l'àmbit digital, i com això requereix accés a dispositius digitals i a Internet:

► **Accés a dispositius digitals (mòbil i ordinador)**

L'accés a dispositius digitals, principalment el mòbil i l'ordinador, es manifesta com a una qüestió clau a l'hora d'aprendre, relacionar-se i entretenir-se. Infants i adolescents creuen que s'hauria de garantir l'accés de tothom a aquests dispositius a través de subvencions que permetessin adquirir-los, especialment per a les famílies amb menys recursos. Tanmateix, infants i adolescents assenyalen que aquest accés s'ha de donar d'acord amb la seva maduresa i necessitat d'ús, de manera que s'evitin riscos com les conductes addictives o interaccions no volgudes.

► **Accés a Internet**

L'ús de dispositius digitals va lligat a la possibilitat d'accés a Internet. En aquest sentit, infants i adolescents reclamen un accés a Internet gratuït, que sigui garantit com un dret bàsic.

► **Dispositius digitals de qualitat**

Més enllà de l'accés a dispositius digitals, és important la seva qualitat, és a dir, que tinguin la capacitat de funcionament i rendiment adequada i que estiguin en bon estat. El correcte desenvolupament de les competències digitals d'infants i adolescents dependrà de les possibilitats que ofereixi el dispositiu. És per això que dels grups de discussió emergeix la proposta de garantir que infants i adolescents puguin tenir accés a dispositius de qualitat, ja siguin reacondicionats o nous.

---

<sup>15</sup> *Pan European Game Information* (PEGI) és un sistema de qualificació dels videojocs que, a través d'ícones, permet d'identificar a primer cop d'ull les característiques dels seus continguts i per a quines edats són adequats. Aquest és el seu lloc web oficial: <https://pegi.info/>

## **Suport i acompanyament**

En aquest àmbit s'agrupen aquelles propostes relacionades amb les accions que famílies, docents i d'altres agents de l'entorn d'infants i adolescents poden realitzar per contribuir en la seva capacitació i apoderament digitals:

### ► **Acompanyament i suport en els usos digitals**

Infants i adolescents reben sovint la consideració d'experts i expertes en qüestions digitals a nivell tècnic, fruit d'aprenentatges que es produeixen freqüentment de forma autodidacta i intuïtiva. Tanmateix, i més enllà de la constatació que sí que necessiten suport tècnic (en casos, per exemple, de dispositius avariats, infeccions per virus, etcètera), sobretot cal acompanyament en el seu desenvolupament de competències crítiques i emocionals, aquelles que els permetin habitar l'àmbit digital de forma segura i profitosa. És necessari aquest suport, per exemple, a l'hora de destriar quina informació és verídica o a l'hora d'aprendre competències relacionals en el context de les xarxes socials. Per això, infants i adolescents demanen que, especialment amb la canalla més petita i, sobretot, per part de les famílies, se'ls dediqui més temps a acompanyar-los en els usos digitals. Es proposen bones pràctiques com ara navegar per Internet conjuntament i aportar explicacions clares i entenedores per comprendre el funcionament d'una aplicació.

### ► **Autonomia i control parental adequats a l'edat i maduresa**

Un factor molt important per a adolescents, com es pot comprovar en diversos punts d'aquest treball, és que l'acompanyament s'adeqüi a la seva edat, necessitats, maduresa i el nivell de competències digitals que se'n deriva. En aquest sentit, reclamen el dret a l'autonomia sobre els seus usos digitals, i la disminució del que perceben com a control parental a favor de pactar conjuntament l'establiment de límits.

De la mateixa manera, cal destacar que les aplicacions de control parental acostumen a estar plantejades, com senyala el seu nom, des d'un punt de vista de dominància i restricció. Tanmateix, com s'ha observat, aquest tipus de plantejaments provoquen reaccions adverses que poden ser contraproductives. Per tant, sembla oportú revisar l'enfocament d'aquestes aplicacions, donant-los una altra perspectiva més centrada en l'acompanyament. Repensant les seves funcionalitats i posant atenció a què siguin una eina educativa tant per a infants i adolescents com per a les seves famílies.

### ► **Formació sobre eines digitals**

De la mateixa manera que es formen, per exemple, sobre salut sexual en els seus centres educatius, infants i adolescents veuen positivament que s'hi organitzin xerrades sobre qüestions de l'àmbit digital. Proposen que incloguin temes com els riscos i oportunitats que es troben en l'esfera digital i com actuar davant de situacions de risc, explicant recursos existents. Es destaca també la importància que les formacions es promoguin des de les primeres edats, especialment en els moments de transició, com quan la majoria comença a tenir mòbil propi i comptes a xarxes socials.

► **Telèfon d'ajuda públic per a consultes tècniques**

Relacionat amb el suport tècnic a què es fa referència en línies anteriors, hi ha infants i adolescents que proposen l'establiment i difusió d'un telèfon d'ajuda públic i gratuït per atendre consultes tècniques en l'àmbit digital.

# **REFLEXIONS FINALS**

## REFLEXIONS FINALS

Tal com hem pogut comprovar, infants i adolescents tenen molt a dir sobre les seves experiències al món digital i les necessitats que se'n desprenen. Al cap i a la fi, Internet i els dispositius digitals s'han transformat en un element intrínsecament relacionat amb les vides de totes les persones. A través de les TIC, petits i grans ens comuniquem i connectem, aprenem, ens entretenim i desenvolupem les nostres identitats, també en l'esfera digital. Els últims anys, a més, la pandèmia de la Covid-19 i les conseqüents mesures de confinament han portat a un ús més intensiu de les eines digitals i, així, a una major consciència i preocupació sobre l'espai que ocupa l'àmbit digital al dia a dia. Tant en relació a les oportunitats que les TIC ens han ofert, com a les problemàtiques i desigualtats que es deriven del seu ús. Es tracta d'una qüestió fonamental d'abordar, i cal incloure-hi totes les veus. Especialment, les d'infants i adolescents, que es troben en una situació particular tenint en compte l'etapa vital i la seva vulnerabilitat. Tenen unes necessitats específiques i cal parar-hi atenció.

### *L'equilibri entre els riscos i oportunitats*

Quant als **riscos i oportunitats** de l'àmbit digital, en el cas d'infants i adolescents, els discursos socials dels darrers anys han tendit força cap a l'alarmisme i els riscos han copat molts titulars. Aquesta resposta és natural davant l'emergència de canvis profunds, que s'han traduït en reptes i aprenentatges socials i culturals molt intensos, així com en un desplegament normatiu que no sempre ha sabut resoldre o donar resposta a les necessitats presentades, especialment en un context tan globalitzat com l'actual. Per tant, en la majoria d'ocasions, aquest alarmisme segurament ha estat justificat. Tanmateix, tot sovint, ens ha fet perdre de vista l'altra cara de la moneda, la de les potencialitats d'Internet.

**Infants i adolescents** han demostrat ser força **conscients del context digital** pel qual naveguen. En tots els grups de discussió han pogut identificar tant riscos (la manca de privacitat, el ciberassetjament, els fraus i les conductes addictives, entre d'altres) com oportunitats (facilitat per comunicar-se, per aprendre i per entretenir-se, entre d'altres). Aquestes dues cares de la moneda coexisteixen i, en un món tan intrínsecament digitalitzat, és important copsar que **no existeix el risc zero**. De fet, segurament aquest fet sigui necessari per a què es pugui produir un aprenentatge i desenvolupar un ús crític de les TIC.

Per tant, plantegem que l'objectiu a llarg termini no és eliminar el risc, sinó enfocar-nos a la idea de **l'equilibri**. Per una banda, promoure mesures per tal que els espais digitals siguin més segurs, a través d'un **marc normatiu específic** que s'adapti, abordi i integri els drets **d'infants i adolescents en l'àmbit digital**. Per l'altra, **fomentar usos digitals profitosos** al llarg de la seva **socialització**, aportant les eines per a què cada individu pugui adquirir capacitats crítiques i trobar la forma d'equilibrar els riscos que assumeix davant les potencialitats de les TIC.



Es tracta d'una proposta de mesures que presenten **reptes importants**. D'una banda, el desplegament d'una legislació contundent és complex en un context extremadament globalitzat en què grans corporacions i monopolis digitals internacionals tenen un poder excepcional. D'altra banda, és també un repte que l'acompanyament i capacitació digitals no siguin percebuts com a control. A més, cal tenir en compte el context de circumstàncies canviants i les desigualtats sociodigitals. Tanmateix, són desafiaments que **cal abordar de forma urgent i necessària** per tal de fomentar l'autonomia i apoderament d'infants i adolescents, així com per avançar cap al desenvolupament de la **ciutadania digital des d'una perspectiva de drets**.

### *L'acompanyament com a element clau*

A més del marc normatiu específic, tal i com s'apunta més amunt, és possible **treballar en l'equilibri** entre riscos i oportunitats a través de **l'acompanyament** i el **foment de les competències digitals**.

Entre els riscos que es poden abordar a partir de l'acompanyament entorn a la promoció d'usos profitosos que reverteixin en impactes positius en el plànol *offline*, trobem els aspectes relacionats amb la **construcció de la identitat digital**. La identitat digital d'una persona es va configurant a partir de tot allò que fa a Internet, com els seus perfils a xarxes socials, les seves publicacions en *blogs* o la seva participació en plataformes digitals. Però també es construeix a partir de tot allò que altres persones en diuen, així com a través de la percepció dels altres. En aquest sentit, els acompanyaments per a un ús profitós de la identitat digital poden enfocar-se a diferents aspectes:

- ▶ El **foment del coneixement sobre la pròpia identitat digital** i les formes en què aquesta es construeix. És important valorar de forma crítica la nostra identitat digital, prendre consciència del rastre que deixa a Internet i les implicacions que això comporta. De la mateixa manera, socialment hauríem de caminar vers la concepció d'Internet com un banc de proves on adolescents construeixen la seva identitat sense necessitat que això els hagi de perseguir per sempre més.
- ▶ La **sobreexposició**, que és especialment rellevant en les edats més joves, per a qui Internet s'ha convertit en aquest banc de proves de construcció de la identitat pròpia (en general, no només a nivell digital). Existeix en alguns casos una certa tendència a convertir Internet en un quadern de bitàcola continu.
- ▶ La **voluntat d'agradar**, d'aproximar-se a un determinat cànon, estil, estereotip que pugui conduir tant a idealitzar un tipus d'identitat concreta com, per contra, a caricaturitzar-la.
- ▶ També es poden abordar a través del treball sobre la identitat digital altres elements com **l'egocentrisme, els estereotips, els rols de gènere i la manca d'espais d'exploració segurs per a adolescents**, entre d'altres.

Així mateix, es poden promoure usos profitosos amb acompanyament en aspectes relacionats amb la **petjada digital**, és a dir, amb el conjunt d'informació personal que queda

a Internet (tant aquella que és creada, publicada o compartida per la pròpia persona, com aquella aportada per altres. En aquest sentit, es poden abordar aspectes com:

- ▶ La **intimitat**: què expliquem sobre nosaltres? Què no? Quins riscos estem assumint i quins possibles beneficis?
- ▶ Desenvolupar la **capacitat crítica** entorn a la **protecció de les dades personals i la privacitat**.
- ▶ Fomentar el coneixement sobre els elements que conformen la **reputació digital** i la coherència amb la identitat *offline*.
- ▶ Traslladar la idea que **res no és gratuït**, a Internet tampoc: el preu que paguem per l'ús d'aplicacions, xarxes socials, etcètera, són les nostres dades personals; com més ens exposem, més estem pagant.
- ▶ La **dissonància entre l'audiència que imaginem** quan compartim un contingut i **l'audiència real** a la que podem arribar.

A més, es poden **abordar riscos a través del foment d'usos profitosos a nivell relacional**.

Els usos relacionals són els que presenten una major intensitat. Acompleixen amb una funció social que té com a objectiu principal la interacció amb altres persones. La possibilitat d'accedir a Internet i estar present virtualment s'ha revelat com una necessitat social, especialment per a la joventut, per a qui les TIC suposen un espai de relacions indissociable d'aquelles que es produeixen en l'esfera *offline*. Aquesta presència de joves a Internet com a part de les formes de socialització ve marcada per una **dedicació de temps** que es pot considerar **elevada** i que respon, per una banda, a la **necessitat d'estar en connexió** de forma quasi constant i, per l'altra, a la **necessitat de desenvolupar una determinada imatge**, és a dir, de construir la **identitat pròpia també a Internet**.

Per tant, malgrat que aquesta intensitat d'usos digitals en edats joves pugui crear alarma entre famílies i docents, l'acompanyament ha de partir d'escoltar la seva experiència per tal d'entendre a quines necessitats s'està responent. **Cal allunyar-se de conductes de control i fer participis infants i adolescents** de les decisions que es prenguin per al seu acompanyament digital: acordar limitacions horàries, parlar de quines aplicacions i xarxes socials s'usen i les seves conseqüències, comentar quins continguts són restringits, etcètera. D'aquesta manera, les **mesures s'ajustaran millor a les necessitats, no generaran rebuig** a limitacions que puguin ser percebudes com a mesures de control i, a la vegada, es fomentarà **l'apoderament i autonomia** d'infants i adolescents en la gestió dels seus usos i aprofitaments digitals.

### *Desigualtats sociodigitals*

A partir dels grups de discussió s'ha pogut **corroborar l'existència de bretxes o desigualtats sociodigitals** relacionades principalment amb **edat, gènere i nivell socioeconòmic** de les famílies. S'interseccionen i generen barreres en l'accés, en l'ús i en l'aprofitament de les eines digitals.

Quan les limitacions que imposen les **desigualtats sociodigitals** en l'accés o ús de les TIC **suposen a infants i adolescents quedar fora** dels canals de comunicació, o accedir-hi amb

barreres, vol dir que se'ls exclou dels **espais de socialització** que es donen en el grup d'iguals. Això, al seu torn, pot influir sobre els sentiments de pertinença, l'autoestima, la formació de la identitat en un marc col·lectiu o el desenvolupament de la resiliència, entre d'altres.

Per altra banda, i més enllà de l'àmbit relacional, no poder accedir a dispositius digitals com l'ordinador de forma autònoma i continuada, és a dir, **no poder disposar-ne** sempre que es necessiti i en les **condicions adequades**, també pot suposar un desavantatge important. Pot comportar una limitació en l'adquisició de competències i experiències formatives que **impedeixi un posterior aprofitament** digital. En aquest sentit, cal destacar que aquesta mancança sovint no és percebuda com a tal i que, per tant, cal també intervenir i **mostrar les potencialitats de les TIC tot creant interès** cap a aquest àmbit.

En la mateixa línia, la inclusió digital no només implica superar les bretxes d'accés i ús, sinó també poder fer front a les situacions i als riscos potencials que es donen en l'ús de les TIC. En aquest sentit, la capacitat de cada persona per gestionar-ho vindrà influenciada pel **capital digital** (recursos i competències digitals) **propri** i, en el cas d'infants o adolescents, també pel capital digital **dels agents que els acompanyen** (família, centre educatiu, etcètera). En bona mesura, poder abordar els riscos en l'àmbit digital també dependrà del capital social i cultural de la persona, que es trasllada en l'espai *online*. També és un factor a tenir en compte les estratègies d'acompanyament que s'hagin desenvolupat per potenciar les capacitats de discernir entre usos més o menys adequats, espais més o menys segurs o realitats més o menys fiables, en l'àmbit digital tal com succeeix en el plànol *offline*.

En definitiva, més enllà de potenciar les competències i aprofitaments individuals, és **fonamental també treballar en la inclusió digital de les famílies i resta d'agents acompanyants**.

### *La necessitat de la perspectiva de gènere*

És important destacar que **es mantenen desigualtats rellevants en l'àmbit online** relacionades amb la bretxa o fractura de gènere, malgrat que **sovint no es detecten en tota la seva dimensió per part d'infants i adolescents**. Des de la seva perspectiva, les diferències de gènere són nímies, i es relacionen sobretot amb l'existència d'interessos i usos diferenciats però sense impactes que vagin més enllà. Tanmateix, la bibliografia demostra que aquestes divergències en la tipologia d'usos i interessos presenten efectes molt importants tant en les **competències digitals** que es desenvolupen, com en les **vocacions**. D'aquesta manera, nenes i noies tendeixen a desenvolupar competències més lligades als usos relacionals i artístics, mentre que nens i nois tendeixen a desenvolupar competències més lligades a la producció digital i, quan arriben a les etapes d'estudis postobligatoris, es decanten, en una proporció major a les noies, per carreres professionals dins l'àmbit STEAM. Aquestes diferències desemboquen en desigualtats en l'àmbit laboral que, en un context digitalitzat en què les professions de l'àmbit STEAM són altament valorades, implica una **reproducció de les desigualtats de gènere**.

Les diferències en els interessos i les vocacions, per altra banda, emanen dels discursos hegemònics que infants i adolescents perceben al seu entorn al llarg de la seva socialització. En aquest sentit, és important destacar que els agents que intervenen en aquest procés són múltiples i diversos: la família, el centre docent i altres espais educatius, el grup d'iguals i, per últim però no menys important, els referents (en ocasions, *influencers*), que observen a través de la producció cultural que consumeixen (xarxes socials, continguts audiovisuals, literatura, etcètera).

Per tant, per tal de reduir la fractura de gènere en la nostra societat és necessari **abordar la bretxa digital des de la perspectiva de gènere, començant a les primeres etapes vitals**, especialment oferint **referents femenins** en l'àmbit digital i **promovent els usos de producció**, com ara la programació, entre nenes i noies. Un abordatge que s'hauria d'impulsar tant des dels centres educatius com des de la família i, si és possible, també des de la producció cultural. Cada cop més, des de molts àmbits de la societat, s'integra la perspectiva de gènere; cal fer-ho també en l'esfera digital, on les desigualtats es generen, es reproduïxen i es retroalimenten amb el món *offline*.

### *Noves circumstàncies, drets i responsabilitats digitals*

Sobre l'establiment de drets i responsabilitats en relació a les potencialitats i riscos de l'àmbit digital, resulta interessant de destacar que s'està produint una tendència a atribuir als canvis tecnològics la responsabilitat respecte a determinats fenòmens que es consideren problemàtics, sense plantejar-se els elements estructurals que els condicionen. En aquest sentit, és important observar que **amb les TIC, més que noves tensions, hi ha tensions redefinides**. Sovint, es relacionen algunes problemàtiques amb l'àmbit digital perquè és en aquest àmbit que s'han redimensionat (potser tinguin un major abast, impactes més profunds, reformulats i, des d'alguna visió, potser també "recondicionats"), però l'origen d'aquestes es troba en el plànol *offline*. Amb el sorgiment de noves categories o denominacions com *sexting*, *bullying*, *phubbing*, etcètera, no s'ha de caure en l'error de pensar que determinades lacres socials son conseqüència de la irrupció d'Internet, perquè s'evitaria així d'atendre a la qüestió estructural que s'arrossegava d'abans. Per exemple, les relacions de control entre adolescents és un tema que ve de lluny, però ara s'hi xoca de front per elements com el *double check* de Whatsapp.

Des de l'administració pública es poden abordar les desigualtats digitals a través de l'establiment d'un **marc normatiu específic** (amb iniciatives com la **Carta catalana per als drets i les responsabilitats digitals**), **proveint d'accés** a dispositius digitals i a Internet, així com promovent **capacitació** des d'un punt de vista **competencial** i **d'acompanyament**. En aquest sentit, la base es troba en proveir l'individu i la societat de les eines que permetin reflexionar i trobar les maneres de desenvolupar-se i relacionar-se en i amb l'entorn digital, per poder gestionar les diferents situacions que es presentin i treure'n el màxim profit a través **d'usos crítics**. En definitiva, es tracta d'aportar **eines d'apoderament** i de fomentar el **pensament crític** amb un objectiu de llibertat. Aquestes actuacions tindran un impacte efectiu sobre la **inclusió sociodigital**, així com el foment de la construcció d'una **ciutadania** que també ha d'integrar la dimensió **digital**.

## REFERÈNCIES

- Andrade, B., Guadix, I., Rial, A. y Suárez, F.** (2021). Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades. Madrid: UNICEF España.
- Benlloch, I. M., & Campos, A. B.** (1999). *Sistema sexo/género, identidades y construcción de la subjetividad* (Vol. 31). Universitat de València.
- Busquet, J.; Ballano, S.; Medina, A.** (2012). La dinámica de la brecha digital entre jóvenes, padres y profesores en España. En: A. García (ed.). *Comunicación, infancia y juventud. Situación e investigación en España*, pàgs. 39-55. Barcelona: UOC.
- Butler, J.** (2020). Performative acts and gender constitution: An essay in phenomenology and feminist theory. In *Feminist theory reader* (pp. 353-361). Routledge.
- Generalitat de Catalunya.** (s. f.). Carta catalana per als drets i les responsabilitats digitals— Participa gencat. Disponible a <https://politiquesdigitals.gencat.cat/ca/ciutadania/drets-responsabilitats/>
- Garmendia, M., Jiménez, E., Karrera, I., Larrañaga, N., Casado, M.A., Martínez, G. y Garitaonandia, C.** (2019) *Actividades, Mediación, Oportunidades y Riesgos online de los menores en la era de la convergencia mediática* Editado por el Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE). León (España)
- Generalitat de Catalunya, Consell Superior d’Avaluació del Sistema Educatiu, i Departament d’Educació** (2021) “Tipologia dels centres educatius segons el nivell de complexitat” <http://csda.gencat.cat/web/.content/home/arees-actuacio/publicacions/informes-avaluacio/26-informe.pdf>
- Gómez, S** (2021) *Robotics. Retos de los centros de dinamización digital y social*. Fundació Ferrer i Guàrdia. Desembre 2020. Disponible a [https://ferrerguardia.org/download/robotics\\_resumenejecutivo\\_FFG.pdf](https://ferrerguardia.org/download/robotics_resumenejecutivo_FFG.pdf)
- Gómez, S. et altres** (2020) *Bretxes digitals i educació. Usos de les TIC en l’aprenentatge, usos socials de les pantalles i xarxes i noves bretxes digital*. Fundació Ferrer i Guàrdia, Juny 2020. Disponible a [http://ferrerguardia.org/images/informe\\_Bretxa\\_digital\\_educacio\\_vrevisio2020.pdf](http://ferrerguardia.org/images/informe_Bretxa_digital_educacio_vrevisio2020.pdf)
- INE.** (2022). 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](https://www.ine.es/dyngs/INEbase/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176741&menu=resultados&idp=1254735976608)

# **ANNEXOS**

## ANNEX 1: DINÀMIQUES PLANTEJADES

### DISSENY DE LA DINÀMICA PARTICIPATIVA AMB INFANTS (7-12 anys)

*Durada: 1:30 hores*

#### **Proposta metodològica de l'activitat:**

L'activitat s'estructurarà de la següent manera:

1. (5 minuts) En primer lloc es farà la **presentació** de l'activitat i dels temes que es tractaran.
2. (1 hora) A continuació es desenvoluparà el **gruix de la dinàmica** que consistirà en tres blocs:
  - a. **Identitat Digital: qui som i com ens comportem a Internet**
  - b. **Relacions: com socialitzem i ens relacionem en l'àmbit digital**
  - c. **Suport i acompanyament: qui i com ens ajuden en relació a les TIC**

En cadascun d'aquests blocs es realitzarà la mateixa dinàmica. En primer lloc es presentarà un paperògraf amb diferents fotografies i imatges per inspirar el debat. A continuació, en els dos primers blocs, es proposarà que els infants posin gomets de diferents colors a les imatges segons les instruccions.

3. (20 minuts) En tercer lloc es realitzarà una **pluja d'idees** col·lectiva sobre els drets digitals, i s'ordenaran per ordre de prioritat a partir de la dinàmica del **baròmetre humà**.
4. (5 minuts) Finalment, es farà un **tancament** on s'agrairà la participació i es recordarà que al finalitzar el procés amb la resta d'infants i adolescents es realitzarà una sessió telemàtica a mode de retorn dels resultats,

## **Presentació:**

*5 minuts*

Bon dia, em dic \_\_\_\_\_ i vinc per parlar amb vosaltres sobre les tecnologies i Internet. Què en penseu, les formes en les que les utilitzeu, les coses que us preocupen, etc. L'objectiu és que, amb tot el que ens digueu, puguem saber millor com les nenes i nens de tot Catalunya utilitzen les eines digitals i què necessiten.

L'activitat durarà una hora i mitja i farem quatre parts. Primer parlarem sobre les coses que fem a Internet, com parlem, si fem i ens comportem de la mateixa manera que fora d'Internet, etc., i com l'utilitzem. Després, parlarem de com utilitzem Internet per relacionar-nos amb altres persones (família, amics, persones que coneixem físicament, etc.) i les xarxes socials. En tercer lloc, parlarem sobre què passa quan necessitem ajuda (perquè hi ha coses que veiem a Internet que no ens agraden o ens molesten, perquè algú ens està fent coses o comentaris que no ens agraden, quan no sé fer alguna cosa i em sento insegura, etc.). I acabarem pensant totes juntes en quins haurien de ser els drets que tots els nens i nenes haurien de tenir quan parlem d'Internet.

Així, ara ja començarem, però abans de posar-nos mans a la massa, us proposo un parell de pactes. Primer, com que vull sentir-vos a totes i tot el que teniu a dir, si una persona està parlant, aixequem la mà i esperem a que sigui el nostre torn. Segon, que encara que no estiguem d'acord amb alguna cosa, siguem respectuosos amb com diem les coses. Us sembla bé? Per la meva part, em podeu fer les preguntes que vulgueu i intentaré respondre-les totes. Alguna pregunta abans de començar?

Molt bé! Doncs comencem!



## **Gruix de la dinàmica**

### **Bloc 1. Identitat Digital: qui som i com ens comportem a Internet**

20 minuts

La dinamitzadora mostrarà unes imatges (DINA3) en les que apareix un mòbil, un ordinador, una tauleta, videojoc, plataforma educativa, de vídeos, logos de xarxes socials, etc. A partir d'aquestes imatges els i les participants indicaran **amb gomets** de color verd aquelles coses que sí els agraden, amb un gomet vermell aquelles que no, i groc les que no utilitzen. A partir d'aquesta primera reflexió, la dinamitzadora anirà llençant preguntes i promovent el debat entre els i les participants.

**Imatges:**



### **Preguntes de debat**

- Per començar: quines coses de les que es mostren en imatges us agrada fer o utilitzar i quines no? Poseu un gomet verd a aquelles que us agraden, un vermell a les que no, i un groc a les que no utilitzeu o no coneixeu.
  - Quines utilitzeu més?
  - I quins dispositius teniu que siguin vostres? Mòbil, tauleta, ordinador, switch, play, etc.? A part d'aquests, quins utilitzeu? (dispositius familiars, de l'escola, públics, etc.)
  - A quina edat vau començar a utilitzar aquests dispositius?
  - I què feu amb ells? (Jugar i entretenir-vos? Comunicar-vos? Aprendre?...). A quines coses hi dediqueu més temps?
  - On els utilitzeu?
  - Creieu que nens i nenes fan coses diferents?
  - I ha canviat com utilitzàveu Internet després de la pandèmia/confinament?
- Teniu comptes propis a les aplicacions? Quines? Són públics o privats? Quan utilitzeu Internet, poseu el vostre nom real? Hi ha llocs on sí i d'altres on no? Per què?
  - Creieu que Internet és un lloc segur? Per què?
  - I els vostres pares/mares/tutores estan amb vosaltres sempre que entreu a Internet o no? Què preferiu, que estiguin amb vosaltres o que us deixin sols/es? Per què?
  - Hi ha alguna cosa que no us deixin fer o pàgina a la que no us deixin entrar?
  - Alguna vegada els vostres pares han penjat fotos o vídeos de vosaltres a Internet? I us han preguntat si hi estàveu d'acord?
  - I vosaltres? Alguna vegada heu penjat o enviat una foto vostra? Com ha estat?
- Creieu que tenir Internet és important? Per què? Si us traguessin o us quedéssiu sense Internet, com us ho prendríeu? És sempre bo o dolent? (Higiene digital)

## **Bloc 2. Relacions: com socialitzem i ens relacionem en l'àmbit digital**

20 minuts

La dinamitzadora mostrarà unes imatges (DINA3) en les que apareix una aula, un pati/camp d'esports, un mòbil, xarxes socials, etc.. A partir d'aquestes imatges els i les participants indicaran **amb gomets** de color verd aquelles coses que sí els agraden, i amb un gomet vermell aquelles que no. A partir d'aquesta primera reflexió, la dinamitzadora anirà llençant preguntes i promovent el debat entre els i les participants.

**Imatges:**



**Preguntes de debat:**

- Quines maneres de relacionar-vos us agraden més (en persona, trucada, escriure, diferents xarxes socials, etc.)? Poseu un gomet verd a aquelles que us agraden, un vermell a les que no, i un groc a les que no utilitzeu o no coneixeu.
  - Són les mateixes amb totes les persones (pares, amistats, família, mestres, desconeguts, etc.)? I hi ha diferències de gènere?
  - L'Internet creieu que fa que sigui més fàcil o més difícil relacionar-se?
  - Hi ha vegades que Internet us distreu d'altres coses com amics/gues amb els que heu quedat o la família?
- Heu conegut a persones a través d'Internet? (jocs, xarxes socials, etc.) Com ha estat?
- Sabeu de nens i nenes que hagin tingut algun problema amb altres persones? Per exemple que els hagin assetjat/fet bullying, etc.? Creieu que passaria igual si no hi hagués Internet?
- I quan marxeu de l'escola, continueu parlant amb altres amics/gues per Internet? Hi ha gent que no en té i no s'assabenta de coses importants?

### **Bloc 3. Suport i acompanyament: qui i com ens ajuden en relació a les TIC**

20 minuts

La dinamitzadora mostrarà unes imatges (DINA3) en les que apareix un ordinador espatllat, ciberassetjament, diverses persones davant d'una pantalla, etc. Utilitzarem les imatges per fomentar el debat, però en aquest NO s'enganxaran gomets.

#### **Imatges:**



#### **Preguntes de debat:**

- Com heu après a utilitzar els diferents dispositius? Us n'ha ensenyat/ajudat algú? En quines coses sí i en quines no?
- Quan heu tingut un problema a Internet o amb algun dispositiu (no funciona, algú us parla molt i no voleu respondre, ciberassetjament/bullying, us envien coses de forma no sol·licitada, virus, etc.) com ho heu resolt? Heu demanat ajuda?
  - I a qui demaneu ajuda? A pares, amics, mestres,...?
  - Hi ha coses amb les que necessiteu més ajuda de la que teniu ara mateix? De quina manera creieu que us podrien ajudar més?
- I quan esteu a plataformes de streaming (Netflix, Youtube, Twitch, etc.), teniu limitacions en el que podeu veure (control parental, límit d'edat, etc.)? Qui les posa? I què n'opineu?

## **Drets digitals**

20 minuts

Per acabar, la dinamitzadora explicarà què són els drets, i demanarà que les persones participants pensin en **quins drets s'haurien de reclamar** perquè en el futur infants i adolescents puguin treure tot el profit que ofereix Internet i reduir-ne les conseqüències negatives. A mesura que es vagin dient, apuntar-los a la pissarra. *Exemples: que tothom tingui accés a Internet/dispositius, que hi hagi més seguretat, que hi hagi formació, que hi hagi mesures per prevenir el ciberassetjament, etc.*

Un cop fet això, es farà la dinàmica del **baròmetre humà per ordenar els drets** de major a menor importància percebuda. La dinamitzadora demanarà que s'aixequin totes les persones participants i es marcarà una línia al terra, on els extrems són “molt important” i “gens important”. Es demanarà que per cada un dels drets que han sortit, les participants es situïn dins del baròmetre humà per indicar com d'important els sembla aquell dret.

## **Tancament i agraiments**

5 minuts

Finalment, la dinamitzadora demanarà si hi ha alguna qüestió que ha quedat per tractar i agrairà la participació. Es recordarà que al finalitzar el procés, hi haurà una sessió de retorn a la que estan convidades totes les persones que han participat i que podran seguir de forma telemàtica.

Durant el procés, la persona dinamitzadora valorarà la qualitat de les intervencions i aportacions i es farà proposta a alguns centres per a què algunes de les persones que han participat puguin realitzar alguna intervenció durant aquesta sessió de retorn.

## **DISSENY DE LA DINÀMICA PARTICIPATIVA AMB ADOLESCENTS (12-16 ANYS)**

*Durada: 1 hora i 30 minuts*

### **Proposta metodològica de l'activitat:**

L'activitat s'estructurarà de la següent manera:

1. (5 minuts) En primer lloc es farà la **presentació** de l'activitat i dels temes que es tractaran.
2. (1 hora) A continuació es desenvoluparà el **gruix de la dinàmica** que consistirà en tres blocs:
  - a. **Identitat Digital: qui som i com ens comportem a Internet**
  - b. **Relacions: com socialitzem i ens relacionem en l'àmbit digital**
  - c. **Suport i acompanyament: qui i com ens ajuden en relació a les TIC**

En cadascun d'aquests bloc es realitzarà la mateixa dinàmica. En primer lloc, es presentaran un parell de preguntes i es demanarà que les responguin en grups de 4-6 persones, apuntant les respostes en post-its. A continuació, es demanarà que un/a portaveu de cada grup porti els post-it's a la dinamitzadora que els anirà enganxant a la paret ordenant-los i obrint debat a mesura que sorgeixin les temàtiques.

3. (20 minuts) En tercer lloc es realitzarà una **pluja d'idees** col·lectiva reflexionant sobre els drets digitals, i s'ordenaran per ordre de prioritat a partir de la dinàmica del **baròmetre humà**.
4. (5 minuts) Es finalitzarà la sessió, s'agrairà la participació, i es recordarà que al finalitzar el procés amb la resta d'infants i adolescents es realitzarà una sessió telemàtica a mode de retorn dels resultats,

### **Presentació:**

*5 minuts*

Bon dia, em dic \_\_\_\_\_ i vinc per parlar amb vosaltres sobre les tecnologies i Internet. Voldria que parléssim sobre què en penseu d'aquestes tecnologies, les formes en les que les utilitzeu, les coses que us preocupen, etc. L'objectiu és que, amb tot el que ens digueu, puguem saber millor com els infants i adolescents de Catalunya utilitzen les eines digitals i què necessiten.

L'activitat durarà una hora i mitja aproximadament i farem quatre parts. Primer parlarem sobre les coses que fem a Internet, com parlem, si fem i ens comportem de la mateixa manera que fora d'Internet... i com l'utilitzem. Després, parlarem de com utilitzem Internet per relacionar-nos amb altres persones (família, amics, persones que coneixem físicament, etc.) i les xarxes socials. En tercer lloc, parlarem sobre què passa quan necessitem ajuda

(perquè hi ha coses que veiem a Internet que no ens agraden o ens molesten, perquè algú ens està fent coses o comentaris que no ens agraden, quan no sé fer alguna cosa i em sento insegura...). I acabarem pensant totes juntes en quins haurien de ser els drets que tots els i les infants i adolescents haurien de tenir quan parlem d'Internet.

Durant aquesta estona m'agradaria sentir l'opinió de totes i tots, així que us convido a participar, però sempre respectant els torns de paraula. Per altra banda, em podeu fer totes les preguntes que necessiteu i intentaré respondre-les el millor possible. Alguna pregunta abans de començar?

Molt bé! Doncs som-hi!

## **Gruix de la dinàmica**

### **Bloc 1. Identitat Digital: qui som i com ens comportem a Internet**

20 minuts

La dinamitzadora demanarà que les persones participants es divideixin en grups de 4-6 persones. A continuació, repartirà post-its a les participants i demanarà que durant aquesta part de l'activitat els grups responguin les preguntes que es plantejaran grupalment, apuntant les respostes en els post-it. Un cop hagin acabat, un portaveu del grup haurà de portar els post-it a la dinamitzadora i explicar el que han parlat al grup. La dinamitzadora enganxarà els post-it a la pissarra o paret organitzant-los temàticament. A mesura que sorgeixin temes, farà preguntes per aprofundir en ells.

#### **Preguntes per respondre en post-it:**

- ▶ **Apunteu en els post-it quines activitats feu, juntament amb els dispositius i el lloc on ho feu.**
- ▶ **Al parlar de tecnologia i Internet, quins creieu que són els riscos i oportunitats que ofereix? (En cas que preguntin, convidar a pensar en com posem les nostres dades de forma pública, com ens exposem a informació que ens pot afectar negativament, però també com ens permet comunicar-nos, aprendre i desenvolupar-nos com a persones).**

#### **Preguntes de debat:**

- a. Per començar: en el vostre dia a dia com utilitzeu Internet? El feu servir per comunicar-vos, per estudiar, entretenir-vos...?
  - I quins dispositius teniu que siguin vostres? Mòbil, tauleta, ordinador, switch, play, etc.? A part d'aquests, quins utilitzeu? (dispositius familiars, de l'escola, públics, etc.)
  - A quina edat va començar a utilitzar aquests dispositius?



- Per quins fins? (Jugar i entretenir-vos? Comunicar-vos? Aprendre?...). A quines coses hi dediqueu més temps?
  - Creieu que hi ha perfils diferents en com s'utilitza Internet i la tecnologia? Per exemple, diferències de gènere, etc.?
  - I teniu un compte a les xarxes socials? Quines?
- b.** Quins creieu que són els riscos i oportunitats que ofereix Internet i la tecnologia en relació a la identitat? Us sembla un lloc segur?
- Quan utilitzeu Internet, poseu el vostre nom real? Hi ha llocs on sí i d'altres on no? Per què?
  - I els vostres pares/mares/tutores estan amb vosaltres quan entreu a Internet o no? Què preferiu, que estiguin amb vosaltres o que us deixin sols/es? Per què?
  - Hi ha alguna cosa que no us deixin fer o pàgina a la que no us deixin entrar?
  - Alguna vegada els vostres pares han penjat fotos o vídeos de vosaltres a Internet? I us han preguntat si hi estàveu d'acord?
  - I vosaltres? Alguna vegada heu penjat o enviat una foto vostra? Com ha estat?
  - Preneu alguna precaució quan poseu les vostres fotografies o dades a Internet? Per què?
  - I creieu que és important la imatge que projecteu a Internet? Creieu que és similar a la percepció que teniu de vosaltres mateixes/os o creieu que està distorsionada?
  - Sabeu què és la petjada digital? (*explicar-ho si no*) És un tema que us preocupa?
- c.** Per vosaltres Internet és una part essencial de la vostra vida? Si us traguessin o us quedéssiu sense Internet, com us ho prendríeu? És sempre bo o dolent?
- d.** Penseu que la pandèmia i confinament ha canviat la manera com us relacioneu amb la tecnologia? Què ha millorat o què ha empitjorat respecte la situació anterior?

## **Bloc 2. Relacions: com socialitzem i ens relacionem en l'àmbit digital**

20 minuts

Es seguirà la mateixa dinàmica que en el bloc anterior, on la dinamitzadora demanarà que les persones continuïn en els mateixos grups de 4-6 persones per respondre les preguntes en post-it i posteriorment enganxar-los a la paret mentre s'obre debat.

### **Preguntes per respondre en post-it:**

- ▶ **Apunteu en els post-it quines maneres de relacionar-vos preferiu i per què (per exemple, en persona perquè puc fer activitats físiques conjuntament; o per missatges de text estic sempre connectada, etc.)**
- ▶ **Com creieu que afecta l'ús de les tecnologies i Internet a les relacions que teniu? (En cas que preguntin, convidar a pensar en com ens poden ajudar a connectar amb gent que està lluny, o facilitar les relacions a persones amb diversitat funcional, o negativament, com ens poden distreure de relacions presencials, etc.).**

### **Preguntes de debat:**

- a. Quines maneres de relacionar-vos us agraden més (en persona, trucada, escriure, diferents xarxes socials, etc.)? Per què?
- b. Són les mateixes amb totes les persones (pares, amistats, família, mestres, desconeguts, etc.)? Per què?
- c. Hi ha diferències en com es relacionen nois i noies? Quines?
- d. I Internet creieu que fa que sigui més fàcil o més difícil relacionar-se? Penseu en quan estem lluny, però també en quan ens trobem presencialment (*phubbing*/distracció, etc.). També penseu amb persones amb diversitat funcional, etc.)
- e. A vegades pot passar que hi hagi alguna persona que no té Internet a casa o mòbil per poder parlar amb la resta i es queda fora del grup. Us ha passat o a algú proper? I què en penseu?
- f. I sabeu d'algú que hagi patit ciberbullying o assetjament per Internet? Què en penseu?
- g. Heu conegut a persones a través d'Internet? (jocs, xarxes socials, etc.) Com ha estat?

### **Bloc 3. Suport i acompanyament: qui i com ens ajuden en relació a les TIC**

20 minuts

Es seguirà la mateixa dinàmica que en el bloc anterior, on la dinamitzadora demanarà que les persones continuïn en els mateixos grups de 4-6 persones per respondre les preguntes en post-it i posteriorment enganxar-los a la paret mentre s'obre debat.

#### **Preguntes per respondre en post-it:**

- ▶ **Apunteu en els post-it alguns problemes i limitacions que heu tingut o que es poden tenir a Internet (per exemple, no sabeu on cercar una informació, algun dispositiu no us funciona, algú us parla molt per les xarxes i no voleu respondre, ciberassetjament/bullying per part d'amistats o parella, us envien imatges de forma no sol·licitada, virus, límits parentals, pàgines on no podeu entrar, qüestions amb les que tingueu dificultats, etc.)**
- ▶ **Apunteu a part, com els resoldríeu (si ho resoldríeu vosaltres mateixes o demanaríeu ajuda i, en aquest cas, a qui o com)**

#### **Preguntes de debat:**

- a. Com heu après a utilitzar els diferents dispositius? Us n'ha ensenyat/ajudat algú? En quines coses sí i en quines no? I on n'heu après? A casa, a l'insti, etc.?
- b. Quan heu tingut un problema a Internet o amb algun dispositiu com ho heu resolt? Heu demanat ajuda?
- c. I a qui demaneu ajuda? A pares, amics, mestres,...?
- d. Hi ha coses amb les que necessiteu més ajuda de la que teniu ara mateix? De quina manera creieu que us podrien donar més suport?
- e. I a vegades sou vosaltres que ajudeu amb aquest tipus de problema a casa o amb altres amics?
- f. Quan esteu a plataformes de *streaming* (Netflix, Youtube, Twitch, etc.), teniu limitacions en el que podeu veure (control parental, límit d'edat, etc.)? Qui les posa? I què n'opineu?
- g. Sabeu què és la higiene digital? (*explicar-ho si no*). Què n'opineu?
- h. Us ha passat alguna vegada que us costi deixar d'utilitzar la tecnologia o tingueu altres problemes relacionats amb aquest tema?

## **Drets digitals**

20 minuts

Per acabar, la dinamitzadora demanarà que les persones participants, de forma oberta (no en grups, sinó que participa tota la classe), pensin en **què passaria en els propers 10 anys si no es fa cap canvi**.

A continuació es demanarà que pensin en **quins drets s'haurien de reclamar** perquè en el futur infants i adolescents puguin treure tot el profit que ofereix Internet i reduir-ne les conseqüències negatives. A mesura que es vagin dient, apuntar-los a la pissarra. *Exemples: que tothom tingui accés a Internet/dispositius, que hi hagi més seguretat, que hi hagi formació, que hi hagi mesures per prevenir el ciberassetjament, etc.*

Un cop fet això, es farà la dinàmica del **baròmetre humà per ordenar els drets** de major a menor importància percebuda. La dinamitzadora demanarà que s'aixequin totes les persones participants i es marcarà una línia al terra, on els extrems són “molt important” i “gens important”. Es demanarà que per cada un dels drets que han sortit, les participants es situïn dins del baròmetre humà per indicar com d'important els sembla aquell dret. La dinamitzadora prendrà nota de les valoracions

## **Tancament i agraïments**

5 minuts

Finalment, la dinamitzadora demanarà si hi ha alguna qüestió que ha quedat per tractar i agrairà la participació. Es recordarà que al finalitzar el procés, hi haurà una sessió de retorn a la que estan convidades totes les persones que han participat i que podran seguir de forma telemàtica.

Durant el procés, la persona dinamitzadora valorarà la qualitat de les intervencions i aportacions i es farà proposta a alguns centres per a què algunes de les persones que han participat puguin realitzar alguna intervenció durant aquesta sessió de retorn.

 **FUNDACIÓ  
FERRER i GUÀRDIA**