

# La juventud europea en la transformación digital

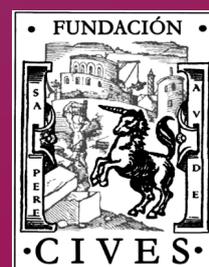
## RESUMEN

La contribución de la Educación para la Ciudadanía Democrática y el Trabajo Juvenil a las pedagogías de la digitalidad empoderamiento digital

<YOUTH\_WORK target=\_blank?>

dare

Democracy and  
Human Rights Education  
in Europe



**Cómo citar:** Zimmermann, N. & Pirker, G. (Eds.) (2025). “La juventud europea en la transformación digital”. Resumen traducido de: European Youth in the Digital Transformation. The Contribution of Education for Democratic Citizenship and Youth Work to Pedagogies of Digitality and to Digital Empowerment. Análisis y conclusiones del proyecto DIYW-ROAD. Trabajo Juvenil Digital – sensible a los derechos, abierto, accesible, democrático. Educación para la Democracia y los Derechos Humanos en Europa (Red DARE), Bruselas y Madrid (Fundación Educativa y Asistencial Cives).

**Editores:** Nils-Eyk Zimmermann, Georg Pirker (Arbeitskreis Deutscher Bildungsstätten AdB).

**Editores de la edición en español:** Paula Alvira Rosende (Fundación Educativa y Asistencial Cives)

**Colaboradores:** Elisa Rapetti (DARE Network), Paula Alvira Rosende (Fundación CIVÉS), Filipa Fernandes (Dinamo), Marcus Plasencia (Sozialprofil), Daniela Kolarova (Partners Bulgaria Foundation), Aneta Kacheva (Fundación Partners Bulgaria).

**Editorial:** DARE– Democracy and Human Rights Education in Europe, Bruselas, 2025

**Descarga:** <https://dare-network.eu/digital-youth-work/> y <https://fundacioncives.org/proyecto-europeo/programa-digital-youth-work/>

**Socios del proyecto:** Arbeitskreis deutscher Bildungsstätten e. V. (AdB) (Berlín/Alemania), Sozialprofil – Verein zur Förderung individueller, institutioneller und gesellschaftlicher Entwicklung (Graz/Austria), Dinamo (Sintra/Portugal), Fundación CIVÉS (Madrid/España), Partners Bulgaria Foundation (Sofía/Bulgaria), Democracy and Human Rights Education in Europe (DARE)



dare  
Democracy and  
Human Rights Education  
in Europe

No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el ámbito Educativo y Cultural Europeo (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.

Si no se indica lo contrario debajo de un artículo o elemento, el contenido de esta publicación se publica bajo una [licencia Alike 4.0 International LicenceCreative Commons Attribution Share](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

# Introducción

La juventud vive la digitalización como una realidad y no como algo "nuevo". Se trata de una distinción con respecto a otras generaciones, que son testigos de la transición o que también han experimentado varias oleadas de digitalización en distintos ámbitos de la vida (laboral, privado, social). En este sentido, no se puede lamentar el desconocimiento o las prácticas/hábitos de una generación más joven, sino que hay que tener en cuenta la perspectiva de la digitalidad como primera normalidad en la vida de la juventud.

La propia **Digital Youth Work**<sup>1</sup> puede considerarse el resultado de un trabajo juvenil que abarca los diversos avances sociopolíticos y económicos de la transformación digital de una manera procesual y centrada en la juventud. El objetivo es acompañar a la juventud a través de los diversos aspectos de la digitalización que encuentran en su vida cotidiana. Este análisis trata de identificar los elementos clave de los procesos de transformación para el ámbito de la juventud, concretamente para aquellos en los que la reflexión sobre el poder y la emancipación son importantes.

Desde una perspectiva del aprendizaje no formal entendida como una práctica pedagógica emancipadora y crítica del poder, el presente análisis explora también el potencial de la **Educación para la Ciudadanía Democrática y la Educación en Derechos Humanos (EDC/HRE)** como marcos complementarios que pueden enriquecer mutuamente estos ámbitos. Se argumenta, además, que la EDC/HRE constituye una perspectiva imprescindible en los debates actuales sobre el trabajo digital con jóvenes, las competencias digitales, la educación para la ciudadanía digital, la pedagogía de los medios y la pedagogía de la información.

## ¿CÓMO LEER EL ANÁLISIS?

Este análisis se basa en las prácticas recopiladas por los socios del proyecto DIYW ROAD, centrándose en los contextos nacionales y de la UE de los países socios. No se trata de un estudio exhaustivo de todas las prácticas relacionadas con la digitalidad en la educación de la juventud. Se trata más bien de un análisis exploratorio destinado a identificar cuestiones que aún no se han abordado de forma sistemática o exhaustiva. Pretende cuestionar lo que a menudo se da por sentado y explorar cómo la transformación digital se cruza con la democracia, la ciudadanía y los derechos en el ámbito del trabajo con jóvenes. El análisis se divide en tres capítulos principales:

**Medioambiente y digitalidad:** convertir el medioambiente en un tema clave dentro de la transformación digital. Esta dimensión es importante porque conecta las dos transiciones gemelas que enfrentamos en nuestras sociedades: la digital y la climática.

---

<sup>1</sup> Las especificidades del trabajo digital con jóvenes varían significativamente de un país a otro debido a los contextos culturales, sociales y tecnológicos. Cada país adapta las herramientas y plataformas digitales en función de sus propios sistemas educativos, políticas de juventud y recursos disponibles. La forma en que se aplica el trabajo digital con jóvenes también depende del nivel de acceso a la tecnología, la infraestructura de Internet y las competencias digitales tanto de las y los trabajadores en el ámbito de la juventud como de los propios jóvenes. Comprender estas especificidades nacionales es clave para diseñar programas digitales para la juventud eficaces y adaptados al contexto.

**Identidad y digitalidad:** reconocer la digitalización (o la “*vida onlife*”) como una condición determinante en la adolescencia de una juventud que crece en un entorno vital co-determinado digitalmente, donde las principales transformaciones digitales no están por venir, sino que ya han ocurrido.

**Gobernanza de la digitalización:** se abordan aspectos de empoderamiento, participación activa y acceso a la toma de decisiones sobre la gobernanza tecnológica que afecta la dimensión sociopolítica de la digitalización y la juventud. ¿En qué medida se apoya a las personas jóvenes —como cohorte demográfica en Europa que está excluida democráticamente— para gobernar las decisiones sobre tecnología?

Cada uno de los capítulos ofrece una visión de los datos e investigaciones disponibles, los conceptos y los enfoques educativos sobre el terreno.

Además, los capítulos extraen **conclusiones** que reflejan la evaluación de las prácticas existentes y las conversaciones con trabajadores juveniles sobre los temas tratados. Cada sección de conclusiones también plantea preguntas para identificar y discutir críticamente los **ámbitos poco explorados** en el trabajo con jóvenes. La perspectiva aquí es exigir la responsabilidad del trabajo con jóvenes en relación con el contenido de los capítulos, señalando aspectos relevantes para la democracia. Estos “espacios vacíos” también pueden interpretarse como una indicación y oportunidad para desarrollar el potencial de la Educación para la Ciudadanía Democrática y la Educación en Derechos Humanos (EDC/HRE).

## **SOBRE LA TERMINOLOGÍA DEL TRABAJO JUVENIL DIGITAL**

Existen varios puntos de entrada europeos sobre terminología. En el ámbito de la juventud es principalmente el término **Trabajo Juvenil Digital**, que conecta una perspectiva práctica de trabajo juvenil y una definición de trabajo de un grupo de expertos de la UE. La digitalización también se encuentra entre las prioridades temáticas transversales clave del Programa Europeo Erasmus+ Juventud. Sin embargo, hay que ser conscientes de que el término no se ha introducido en los discursos conceptuales y profesionales de todos los países.

Desde una perspectiva educativa, cabe mencionar aquí principalmente el enfoque de Educación para la Ciudadanía Digital del Consejo de Europa (Consejo de Europa CM/Rec2019/10), así como las numerosas y diversas prácticas en el campo que conectan la pedagogía de los medios de comunicación y la digitalidad (centradas recientemente en la IA y fenómenos similares). El marco de competencias DigComp de la UE (Vuorikari et al., 2022) y los materiales que lo complementan o se derivan de él también son importantes en este punto. DigComp ofrece un horizonte hacia el que orientar el desarrollo de las competencias digitales.

Por otra parte, existen diversos enfoques nacionales o específicos de cada campo que conectan vastos intentos de hacerse con el control de los campos –percibidos como complejos– de las transformaciones digitales: sensibilización de activistas de datos, campañas sobre fenómenos concretos, programas dirigidos al desarrollo de competencias específicas –a menudo sin un claro enfoque educativo–.

Según Pawluczuk y Șerban (2022, p. 7 y ss.), el "trabajo juvenil digital" se originó "en Finlandia en el verano de 2012, cuando las organizaciones europeas de trabajo juvenil se reunieron para debatir el impacto de la digitalización en el trabajo juvenil y sus prácticas (Kiviniemi & Touvimen, 2017). "Trabajo juvenil digital" es el término aceptado en Europa (Harvey, 2016; Kiviniemi & Touvimen, 2017)."

---

*Un área de trabajo juvenil que implementa tecnologías digitales para mejorar los resultados de las iniciativas centradas en la juventud.*

*(Harvey, 2017).*

---

En 2017, el grupo de expertos de la Comisión Europea sobre riesgos, oportunidades e implicaciones de la digitalización para la juventud, el trabajo en el ámbito de la juventud y la política de juventud, creado en el marco del Plan de Trabajo de la Unión Europea para la Juventud 2016– 2018, elaboró la siguiente definición:

"EL TRABAJO DIGITAL CON JÓVENES SIGNIFICA UTILIZAR O ABORDAR DE FORMA PROACTIVA LOS MEDIOS DIGITALES Y LA TECNOLOGÍA EN EL TRABAJO CON JÓVENES. EL TRABAJO DIGITAL EN EL ÁMBITO DE LA JUVENTUD NO ES UN MÉTODO DE TRABAJO EN EL ÁMBITO DE LA JUVENTUD, SINO QUE PUEDE INCLUIRSE EN CUALQUIER ENTORNO DE TRABAJO EN EL ÁMBITO DE LA JUVENTUD (TRABAJO ABIERTO EN EL ÁMBITO DE LA JUVENTUD, INFORMACIÓN Y ASESORAMIENTO PARA JÓVENES, CLUBES JUVENILES, TRABAJO EN EL ÁMBITO DE LA JUVENTUD INDIVIDUALIZADO, ETC.). EL TRABAJO DIGITAL CON JÓVENES TIENE LOS MISMOS OBJETIVOS QUE EL TRABAJO CON JÓVENES EN GENERAL, Y EL USO DE LOS MEDIOS DIGITALES Y LA TECNOLOGÍA EN EL TRABAJO CON JÓVENES SIEMPRE DEBE APOYAR ESTOS OBJETIVOS. EL TRABAJO JUVENIL DIGITAL PUEDE REALIZARSE TANTO EN SITUACIONES CARA A CARA COMO EN ENTORNOS EN LÍNEA, O EN UNA COMBINACIÓN DE AMBOS. LOS MEDIOS DIGITALES Y LA TECNOLOGÍA PUEDEN UTILIZARSE COMO UNA HERRAMIENTA, UNA ACTIVIDAD O UN CONTENIDO EN EL TRABAJO JUVENIL. EL TRABAJO JUVENIL DIGITAL SE BASA EN LA MISMA ÉTICA, VALORES Y PRINCIPIOS QUE EL TRABAJO JUVENIL. EN ESTE CONTEXTO, LOS TRABAJADORES EN EL ÁMBITO DE LA JUVENTUD SE REFIEREN TANTO A LOS TRABAJADORES REMUNERADOS COMO A LOS VOLUNTARIOS".

(COMISIÓN EUROPEA, 2017).

Ambas definiciones son apropiaciones, arrojan luz sobre las ideas rectoras del trabajo en el ámbito de la juventud y conectan principalmente con cuestiones sobre cómo las propias tecnologías digitales se implementan, se asumen y dan forma/afectan al trabajo en el ámbito de la juventud.

La Educación para la Ciudadanía Digital (ECD), desarrollada por el Consejo de Europa en el ámbito educativo, se define como:

---

*"La capacitación del alumnado de todas las edades a través de la educación o la adquisición de competencias para el aprendizaje y la participación activa en la sociedad digital para ejercer y defender sus derechos y responsabilidades democráticas en línea, y para promover y proteger los derechos humanos, la democracia y el Estado de Derecho en el ciberespacio." (Consejo de Europa CM/Rec(2019)10)*

---

El DCE entiende la digitalización como un proceso técnico y una base para la cultura democrática que debe ser navegada por los ciudadanos. Sin embargo, los aspectos relacionados con **la gobernanza y la reflexión crítica sobre el poder de las propias tecnologías** permanecen en un segundo plano (con la excepción de la gobernanza ética de la IA).

Sin embargo, un rápido vistazo al trabajo con jóvenes en diferentes contextos europeos arroja luz sobre la limitación del término "trabajo con jóvenes" como tal: la disposición y el montaje estructural en los diferentes países europeos varía ampliamente: organizaciones juveniles, estructuras independientes de trabajo con jóvenes en el sector de las OSC, trabajo social, etc. A menudo, ni siquiera está claro qué sector es el responsable político del trabajo con jóvenes. Desde una perspectiva educativa, se podría concluir que **"el trabajo en el ámbito de la juventud tiene lugar donde están los jóvenes"**, como mínimo denominador común.

Entonces, **¿dónde tiene lugar el trabajo digital de los jóvenes y qué es?** ¿Dónde hacen los jóvenes de la digitalización su asignatura? ¿Dónde desarrollan los jóvenes sus capacidades en materia de tecnologías digitales? ¿Dónde tienen lugar el razonamiento y las consideraciones conceptuales sobre la digitalización? Y, ¿en qué ámbitos tiene lugar la apropiación de la digitalización entre los jóvenes (educación no formal, informal, formal)?

## **LA DIMENSIÓN POLÍTICA DE LA DIGITALIZACIÓN**

Cuanto más se convierte la digitalización en un ámbito político de peso para los países europeos, el Consejo de Europa o la Unión Europea, más puede considerarse "un vacío" esta exclusión de las cuestiones políticas relacionadas con la digitalización. Desde esta perspectiva algo más amplia, se hacen visibles ciertos aspectos básicos de la digitalización, cada uno de los cuales tiene una dimensión de impacto sociocultural-económico además de la técnica:

## TRANSFORMACIÓN DIGITAL

Reorganización social, cultural o económica de la comunicación, las infraestructuras o los servicios, las prácticas económicas o culturales y del Estado, posible gracias a las tecnologías de la información y la comunicación.

**Dataficación:** Los ordenadores (desde los de sobremesa hasta las bombillas inteligentes) y los servicios a los que están conectados se convierten en omnipresentes en nuestra vida cotidiana. El yo digital emerge más allá de una mera cartografía de nuestras identidades analógicas.

**Platformización:** La colaboración, el intercambio, la cultura o el trabajo están mediados por infraestructuras digitales (plataformas). La participación en plataformas se hace necesaria en muchos ámbitos de la vida. Un determinado modelo de economía digital de plataformas pretende imponerse dominando el mercado.

**Globalización:** Los equipos informáticos se hacen asequibles y se convierten en un artículo de consumo en Europa. Las cadenas de valor y de producción se internacionalizan.

**Dataficación:** Los ordenadores (desde los de sobremesa hasta las bombillas inteligentes) y los servicios a los que están conectados se convierten en omnipresentes en nuestra vida cotidiana. El yo digital emerge más allá de una mera cartografía de nuestras identidades analógicas.

**Platformización:** La colaboración, el intercambio, la cultura o el trabajo están mediados por infraestructuras digitales (plataformas). La participación en plataformas se hace necesaria en muchos ámbitos de la vida. Un determinado modelo de economía digital de plataformas pretende imponerse dominando el mercado.

**Globalización:** Los equipos informáticos se hacen asequibles y se convierten en un artículo de consumo en Europa. Las cadenas de valor y de producción se internacionalizan.

**Expansión de la red:** Aumenta la necesidad de estructuras de red y los recursos necesarios para mantenerlas y ampliarlas.

**Energía y recursos:** La proporción de prácticas relacionadas con la digitalización en el consumo de recursos humanos aumenta permanentemente

► Fuente: Competendo <https://competendo.net/en/Digitalisation>

En consecuencia, el aprendizaje debería centrarse más en el impacto y las consecuencias de la digitalización en la sociedad, así como en los esfuerzos que realizamos en nuestras democracias modernas para dirigir y gestionar la transformación digital. Para la UE, el programa político "Por la Década Digital" formula los objetivos de la política digital (UE 2022/2481).

#### **PROGRAMA POLÍTICO DE LA DÉCADA DIGITAL 2030**

"Promover un entorno digital centrado en el ser humano, basado en los derechos fundamentales, inclusivo, transparente y abierto, en el que las tecnologías y los servicios digitales seguros e interoperables respeten y refuercen los principios, derechos y valores de la Unión y sean accesibles para todos, en cualquier lugar de la Unión."

► Unión Europea (L 323/4 2022)

Un elemento central es el **uso intensivo de datos**. La Estrategia Europea de Datos (COM 2020/66 final de la CE) declara que la cuota de la UE en la economía mundial de los datos debe corresponderse al menos con su fortaleza económica en el futuro. Considera que los datos son el combustible decisivo ("El valor de los datos reside en su uso y reutilización"; CE COM 2020/66 final) y la UE intenta (más recientemente con la Ley de Datos; UE 2023/2854) equilibrar el deseo de datos de la economía digital con los derechos fundamentales. Esto puede ilustrarse con el Espacio Europeo de Datos Sanitarios: por un lado, se pretende acelerar el uso de los datos sanitarios para las empresas y la investigación y, por otro, dar a las personas (también) el control sobre sus datos.

#### **ESTRATEGIA EUROPEA DE DATOS**

"Los ciudadanos deben poder tomar mejores decisiones basándose en los datos no personales. Y esos datos deben estar a disposición de todos, ya sean públicos o privados, grandes o pequeños, *start-ups* o gigantes. Esto ayudará a la sociedad a sacar el máximo partido de la innovación y la competencia y garantizará que todos se beneficien de un dividendo digital. Esta Europa digital debe reflejar lo mejor de Europa: abierta, justa, diversa, democrática y confiada".

► Comisión Europea (COM 2020/66 final)

Con los Indicadores ROAM-X para la Universalidad de Internet, la UNESCO proporciona una herramienta a través de la cual los gobiernos y otras partes interesadas (también el trabajo juvenil y la educación no formal) pueden evaluar sus entornos nacionales de Internet y hacer recomendaciones para mejorarlos.

educación no formal) pueden evaluar sus entornos nacionales de Internet y hacer recomendaciones para mejorarlos.

### INDICADORES DE UNIVERSALIDAD DE INTERNET DE LA UNESCO

- R** – que Internet se base en los Derechos Humanos
- O** – que sea Abierto
- A** – que sea accesible para todos, y
- M** – que se nutra de la participación de múltiples partes interesadas.

Estos principios clave se combinan con **indicadores** transversales relativos a temas como el género y los derechos y necesidades de los niños y niñas, el desarrollo sostenible, el impacto medioambiental, la confianza y la seguridad, y las tecnologías avanzadas.

► Fuente: Universalidad de Internet. (UNESCO, 2024a)

### LA PERSPECTIVA POSTDIGITAL

La evolución y las grandes ambiciones de la Unión Europea también nos muestran la larga historia de la política de redes y digital y del desarrollo técnico. La juventud enseña a otras generaciones a dejar de lado sus atribuciones a la digitalización (la digitalización sería un fenómeno disruptivo y nuevo) y a percibir más bien la transformación como algo evolutivo y normal. En otras palabras: a mirarla desde una **perspectiva posdigital** (Jandrić et al., 2022). En lugar de hacer hincapié en la dicotomía entre **lo analógico y lo digital**, es más realista asumir que son **mutuamente dependientes y tienen una historia y un presente comunes**: "Hace tiempo que vivimos en una 'nueva' sociedad y ahora podemos entender mejor a dónde querían llegar sus primeros teóricos como Manuel Castells ('la sociedad red' describe la estructura social característica de la era de la información'), Nicholas Negroponte ('como el aire y el agua potable, ser digital solo se notará por su ausencia, no por su presencia') o Marc Weiser (explicando la visión de la 'informática ubicua')" (Zimmermann, 2025, p. 351).

### PERSPECTIVA POSTDIGITAL: LO NUEVO NO ES LO DIGITAL



Lo digital como fenómeno nuevo. La disrupción.

Lo digital y lo analógico se solapan y complementan.

La ilustración de la página anterior demuestra que, cuando la digitalización se integra plenamente en todos los ámbitos de la sociedad, ya no puede tratarse como un fenómeno separado de lo analógico. Por ejemplo, el ciberacoso está estrechamente vinculado a amenazas físicas que afectan a jóvenes; la identidad digital se entrelaza con la imagen y el reconocimiento de las personas en la vida real; y la calidad de la gobernanza electrónica influye directamente en la eficacia de la gobernanza tradicional.

Dominar "lo digital" significa, en este sentido, **integrar el razonamiento sobre la digitalización en todo tipo de discursos sociopolíticos** en lugar de dejarlo en manos de los expertos digitales o de la "política digital". Además, una mentalidad postdigital sugiere que debemos desaprender a quedarnos atónitos. En su lugar, deberíamos desarrollar la curiosidad y el pensamiento crítico y, sobre todo, centrarnos en los objetivos sociopolíticos de "lo digital".

Independientemente de si uno se considera un defensor de la digitalización o un crítico de algunos de sus fundamentos y manifestaciones, esta perspectiva parte de la aceptación de que la digitalidad es una característica crucial de la sociedad y la cultura contemporáneas. Algunos entienden el término "digitalidad" especialmente en relación con los aspectos culturales: en este sentido, el término describe cómo la cultura y las relaciones sociales están (pre)configuradas por la digitalización y cómo se desarrollan en ella.

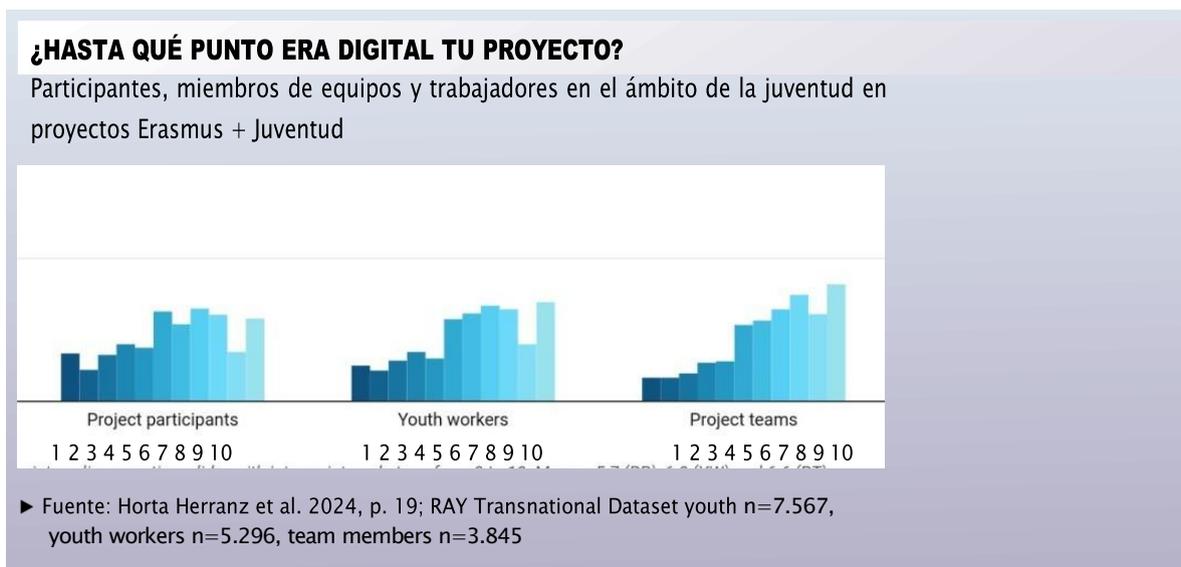
Somos escépticos ante un concepto normativo de digitalidad: no se trata de "mantenerse al día con lo digital" o de ser "más digitales" a toda costa. Desde la perspectiva de la EDC/HRE (Educación para la Ciudadanía Democrática y la Educación en Derechos Humanos), el objetivo es que las personas puedan realizarse en una cultura democrática —que también debe existir en el mundo digital—, contribuir a ella y desarrollarla.

Dado que no hay una alternativa real a "lo digital", es aún más importante, al pensar en el futuro de nuestras sociedades democráticas, considerar las alternativas que surgen a partir de lo digital. Este aprendizaje de "lo digital" no se plantea desde la urgencia o la ansiedad, sino que integra una "responsabilidad" crítica hacia lo digital: mirar más allá de las promesas de eficiencia instrumental, sin reclamar su final, pero fomentando el pensamiento crítico sobre el impacto real que estas tecnologías tienen en una vida social cada vez más permeada por ellas (Jandrić et al., 2018, p. 895).

Las perspectivas posdigitales muestran al trabajo con jóvenes y a la educación no formal que no siempre es buena idea perseguir con ansiedad cada nueva tendencia o actuar bajo la presión de "no estar al día". Confiando en que "el tren no se va sin ti, porque ya estás dentro", el trabajo juvenil posdigital también mira a los lados de la vía: ¿Hacia dónde podría ir el viaje? ¿Qué tecnología necesitamos para llegar? ¿Cómo garantizamos que los trenes sean seguros y accesibles?

## LA VOZ DE LA JUVENTUD

La encuesta RAY-MON evalúa los proyectos Erasmus+. Los resultados relativos al grado de digitalidad percibido en los proyectos europeos para la juventud permiten obtener una perspectiva equilibrada. La digitalización parece ser parte integrante de la mayoría de las actividades, aunque obviamente en diferente intensidad.



**La codeterminación digital de la sociedad es un hecho.** El trabajo juvenil y el concepto de aprendizaje no formal como educación que promueve la emancipación de la juventud y su posterior desarrollo autodeterminado en el proceso de "apropiación del mundo" también deben trasladarse al ámbito digital. Entendiendo el trabajo juvenil como una práctica emancipadora, empoderadora, antidiscriminatoria, crítica con el poder, participativa y democrática, se podría asumir una visión crítica sobre las tecnologías que impactan en la juventud. Lo que incluye abordar críticamente los medios digitales y la tecnología como temas genuinos del trabajo juvenil. También debería preguntarse **cómo pueden la juventud ejercer efectivamente sus derechos y controlar las opciones que tienen consecuencias futuras.**

**¿Existe un diálogo con la ciudadanía, y especialmente con la juventud, sobre las vías de la digitalización y cómo sería una vía europea específica?** El panorama general rara vez desempeña un papel. Tanto más importante es que el EDC/HRE tenga en cuenta el contexto político más amplio. Este análisis se centra en los espacios, entornos, condiciones y enfoques que favorecen el desarrollo de capacidades entre la juventud para que se conviertan en navegantes seguros y críticos de la tecnología digital.

## EN RESUMEN

De nuestro análisis se desprende lo siguiente:

**La juventud se encuentra con la digitalidad en diferentes ámbitos educativos y de trabajo juvenil.** En muchos países europeos, la escuela (educación formal) y la educación extraescolar (no formal) son fundamentales. En este caso, también existen diferentes objetivos relacionados con el aprendizaje de la digitalidad.

**Predomina la idea de reducir la digitalización al aprendizaje digital** y al aprendizaje apoyado y mejorado digitalmente. Un enfoque que está cambiando lentamente.

El trabajo con la juventud se centra demasiado en **fenómenos específicos** como las aplicaciones de moda, las redes sociales, el odio, la falsificación y la desinformación, el daño o los aspectos de las tecnologías relacionados con el bienestar y la salud mental. Aunque se abordan claramente fenómenos concretos, la "visión de conjunto" sigue siendo confusa. Existen vastos archipiélagos de proyectos similares.

Se pueden caracterizar **dos enfoques orientadores**:

1) El **desarrollo de aptitudes y alfabetización para comprender** y utilizar las tecnologías digitales dominantes. El desarrollo de aptitudes suele describirse como desarrollo de competencias digitales, pero en cualquier caso sólo está vagamente relacionado con los marcos o políticas europeas en materia de competencias digitales;

2) Asumir **la digitalidad tal y como la juventud la encuentra** en sus realidades vitales, lo que a menudo implica un enfoque mediático- pedagógico centrado en las tendencias y los fenómenos emergentes.

Los debates sobre el trabajo en el ámbito de la juventud a nivel europeo se producen en una pequeña burbuja de algunas organizaciones con experiencia, conocimientos e ideas conceptuales específicas que "pueden dar un paso más". El intercambio interdisciplinar e intersectorial entre educación, tecnología y política es muy limitado.

**Faltan perspectivas críticas sobre las transiciones:** el argumento que se oye a menudo en contra de tales esfuerzos es la mera complejidad de la digitalización.

También **faltan enfoques que aborden las dimensiones de la gobernanza y los derechos** – específicamente relevantes para apoyar las voces de la juventud en la toma de decisiones sobre las vías de transición que afectan a su futuro a gran escala.

# 1. Digitalización y medioambiente

El capítulo explora cómo la digitalización y la sostenibilidad ecológica están interconectadas y examina esta relación desde una perspectiva democrática y educativa dentro del trabajo y la educación de la juventud. Queda claro que tanto la digitalización como las cuestiones medioambientales deben entenderse como procesos globales de transformación de la sociedad cuyos efectos van mucho más allá del comportamiento individual. Los autores estructuran su análisis en tres áreas clave: los fundamentos materiales de la digitalización, el papel de la digitalización en el cambio climático y las repercusiones ecológicas de los estilos de vida digitales en la cultura juvenil.

La primera sección se centra en **el aspecto material de la digitalización**. Se cuestiona críticamente la noción común de "Internet inmaterial", ya que los servicios digitales dependen en gran medida de la infraestructura física. La producción de dispositivos, el consumo de energía de las granjas de servidores y la eliminación de residuos electrónicos suponen una importante carga para el medio ambiente y la sociedad. Especialmente problemática es la creciente cantidad de residuos electrónicos, a menudo reciclados en condiciones inaceptables en el Sur Global.

Mecanismos estructurales como la obsolescencia programada –por ejemplo, a través de dispositivos no reparables o incompatibilidades de software– obstaculizan el uso sostenible de las tecnologías digitales. Aunque existen planteamientos políticos como el "derecho a reparar" en toda la Unión Europea, estas normativas rara vez se reflejan en el trabajo práctico con la juventud o en la oferta educativa.

Aunque existen proyectos que promueven prácticas digitales alternativas –como los cafés de reparación o las iniciativas de software libre–, rara vez se integran sistemáticamente en la educación de la juventud.

|  |  |   |
|--|--|---|
| <b>Obsolescencia objetiva</b><br>no se puede reparar, no se puede utilizar (por ejemplo, incompatibilidad de software) | <b>Obsolescencia funcional</b><br>menos cómodo de usar | <b>Obsolescencia subjetiva</b><br>parece anticuado<br>o "de la vieja escuela" |
|--|--|---|

## LOS 5 PRINCIPALES PRODUCTORES MUNDIALES DE RESIDUOS ELECTRÓNICOS

1. Noruega **27 kg**
2. Reino Unido **25 kg**
3. Suiza **23 Kg**
4. Francia| Finlandia| Bélgica| Países Bajos| Dinamarca **22 kg**
5. Alemania| Irlanda| Luxemburgo| EE. UU. **21 kg**

Media mundial  
**7,8 kg per cápita**

► Fuente: Baldé et al. 2024, p. 120 y ss.

La segunda sección aborda la cuestión de si la digitalización puede estar a la altura de la esperanza de contribuir a la lucha contra el cambio climático. La mayoría de la juventud europea cree que la digitalización debe apoyar soluciones ecológicas. Sin embargo, están surgiendo claros conflictos de objetivos. Las ganancias de eficiencia derivadas de las ciudades inteligentes o la inteligencia artificial (IA) a menudo se ven neutralizadas o incluso anuladas por los llamados efectos rebote o de inducción, por ejemplo, a través de un mayor consumo de energía o niveles de consumo más elevados.

Además, las infraestructuras basadas en datos, como las redes inteligentes, se encuentran en una situación de tensión entre la eficiencia energética y la protección de datos. Desde la perspectiva de la teoría democrática, se plantea la cuestión de cuánto control, privacidad y participación se concede a los ciudadanos –especialmente a la juventud– en la gestión medioambiental basada en datos. Hasta ahora, el compromiso pedagógico con estos temas ha sido en gran medida superficial; rara vez se plantea un debate crítico y basado en pruebas sobre las contribuciones realistas de la digitalización a la protección del clima.

### EFECTO REBOTE

Discrepancia entre el ahorro conseguido al aumentar la eficiencia y el consumo real de energía. Directo: lo que se ahorra en el centro de datos se invierte en más potencia informática. Indirecto: el ahorro en el centro de datos se consume en otros lugares.

### EFECTO DE INDUCCIÓN

La tecnología permite y simplifica nuevas prácticas de consumo. Por ejemplo, más viajes gracias a reservas en línea más sencillas, más tráfico de paquetes gracias al comercio en línea.

## UNA MAYORÍA CREE QUE LA DIGITALIZACIÓN AYUDA A LUCHAR CONTRA EL CAMBIO CLIMÁTICO

|   |  |
|---|--|
| <b>54%</b> Lo digital puede desempeñar un gran papel para resolver los problemas del cambio climático | Mayor apoyo: PT: 68 %   IT: 65 %   PL & HU: 64 % |
| <b>14 %</b> Lo digital es una de sus razones  | Mayor apoyo: FR: 33 %   PL: 18 %   DE: 17 %      |
| <b>32 %</b> Ni una cosa ni la otra  | Mayor apoyo: NL: 47 %   FR: 44 %   DE: 43 %      |

► Fuente: Instituto Vodafone, 2020, p. 8; n=1.000 en 13 países de la UE.

La tercera sección considera **el estilo de vida digital desde una perspectiva ecológica**. Trata de las prácticas cotidianas de uso de las tecnologías digitales y su impacto climático. Los estudios muestran que especialmente la producción y la sustitución frecuente de dispositivos –a menudo debido a la obsolescencia percibida subjetivamente– contribuyen significativamente a la degradación medioambiental. El *streaming*, el uso de aplicaciones de inteligencia artificial de alto consumo energético o las criptomonedas también aumentan la demanda de energía. Aunque la concienciación medioambiental entre la juventud suele estar presente, a menudo falta una reflexión concreta sobre cómo se relacionan los hábitos de consumo digital y sus efectos ecológicos. Además, factores sociales como el pensamiento de estatus, las tendencias de la moda o las limitaciones técnicas a menudo contrarrestan la voluntad de utilizar la tecnología de forma sostenible. Rara vez se promueven enfoques que apoyen el conocimiento reparador, el software alternativo o el cambio cultural. Sin embargo, los talleres abiertos, los sistemas operativos libres o las culturas del bricolaje podrían ofrecer importantes puntos de entrada para una cultura digital juvenil más sostenible.

### PERSONAS USUARIAS/ CLIENTES TÍPICOS DE SMARTPHONES

|                                  |         |   |
|----------------------------------|---------|---|
| Estetas sensibles al rendimiento | 20–25 % | <b>MENOS SENSIBLE</b><br><br>↓<br><br><b>MÁS SENSIBLE</b> |
| Entusiastas de la tecnología     | 15%     |   |
| Pragmáticos                      | 25–30 % |   |
| Entusiastas de la sostenibilidad | 10–15 % |   |
| Sensibles al precio              | 15 %    |   |
| Usuarios veteranos               | 10–15 % |   |

► Fuente: Reinhard et al., 2024, p. 19

En conclusión, el capítulo critica que hasta ahora la educación medioambiental y la digitalización rara vez se han unido de forma sistemática en el trabajo con jóvenes. Los formatos educativos suelen centrarse en cuestiones medioambientales o en competencias digitales, sin reflexionar sobre las consecuencias ecológicas de las tecnologías digitales. Faltan ofertas políticamente reflexivas que permitan a la juventud comprometerse con las dimensiones sociales, ecológicas y económicas de la digitalización. Por ello, los autores

abogan por una mayor vinculación de la educación medioambiental, la educación digital y la educación relacionada con la democracia (Educación para la Ciudadanía Democrática/Educación en Derechos Humanos, EDC/HRE), para capacitar a la juventud a comprometerse de forma crítica y autónoma con los retos de la transformación digital.

# CONCLUSIONES

## 1.1 DIMENSIÓN MATERIAL DE LA DIGITALIZACIÓN

### **E-WASTE/ Residuos electrónicos**

El tema de los residuos electrónicos parece haberse abordado ocasionalmente, sobre todo en el ámbito del aprendizaje global. A continuación, algunos materiales pedagógicos para trabajar con jóvenes:

*Global e-waste.* Material educativo sobre informática y electrónica con un fuerte enfoque de aprendizaje global, creado por EPIZ e. V. Center for Global Learning en Berlín → [LINK](#)

*Power critical educational resources on digitalisation.* Por F3\_kollektiv: digital\_global → [LINK](#)

*Maleta de materias primas para smartphones.* Material educativo desarrollado originalmente por el Museo de Historia Natural de Viena y distribuido en Alemania por IASS Potsdam – Institute for Advanced Sustainability Studies. → [ENLACE](#)

*¿Minería en la selva tropical?* Un juego de simulación sobre los retos y las posibilidades de la explotación de materias primas por Germanwatch: (alemán). → [ENLACE](#)

### **CIRCULARIDAD**

Es frecuente relacionar la conciencia por el medioambiente con una idea de circularidad que también incluye la esfera digital. Esto se aplica no sólo al uso consciente del hardware y a evitar los residuos electrónicos, sino también al uso de software alternativo (como el software libre y abierto).

Al ser pioneros de una cultura digital más sostenible y alternativa hasta ahora parecen los únicos, junto con algunos actores más pequeños que se ven a sí mismos como sociedad civil digital o *hackers*, que persiguen esta forma de concienciación en el sentido más amplio de la educación como concienciación de alternativas.

### **REPARACIÓN Y HACKING**

Aprender a arreglar, reparar o reutilizar dispositivos, o a salir de un entorno de software propietario con una esperanza de vida limitada, es principalmente una actividad autodirigida y de "hágalo usted mismo". Aunque ahora es mucho más accesible gracias a tutoriales en línea y sitios web como *Ifixit*, o talleres de autoayuda ofrecidos por la sociedad civil digital, *hackers* o cafés de reparación. El trabajo con jóvenes no parece haber desarrollado programas educativos o talleres específicos sobre este tema a mayor escala.

### **APRENDIZAJE MEDIOAMBIENTAL CON HERRAMIENTAS DIGITALES ≠ APRENDIZAJE SOBRE LO DIGITAL Y EL MEDIO AMBIENTE**

Hay muchas prácticas y experiencias que ofrecen herramientas para aprender sobre temas medioambientales. Un ejemplo es el proyecto español "Reciclado con Inteligencia Artificial" ([LINK](#)), que utiliza el aprendizaje automático y automático. En el subcapítulo sobre datos', también se mencionan proyectos que recogen datos medioambientales, por ejemplo, vinculados a la ciencia ciudadana.

Otros proyectos ponen a disposición materiales para la educación ambiental en línea. En nuestro análisis, nos gustaría destacar que la forma de una herramienta o formato digital no convierte automáticamente a un proyecto en un lugar de "aprendizaje digital". Desde la perspectiva de la Educación para la Ciudadanía Democrática a menudo falta el componente reflexivo sobre la digitalización: centrarse en el impacto de la digitalización y tener en cuenta las implicaciones sociales asociadas a la digitalización como tema, cultura o principio estructural en la sociedad, por ejemplo, el impacto de la IA en el medio ambiente o la producción de residuos. Esto no cuestiona la calidad de los materiales y proyectos, pero para evitar expectativas erróneas, habría que definirlos como aprendizaje con herramientas digitales.

## ÁMBITOS POCO EXPLORADOS

El trabajo con jóvenes puede beneficiarse de la perspectiva y la experiencia de organizaciones que han hecho de la sostenibilidad digital uno de sus objetivos y parte de su cultura. No se trata sólo de abordar los residuos electrónicos y el reciclaje, sino también de desarrollar prácticas más sostenibles, también en el espacio de aprendizaje: sistemas operativos alternativos, plataformas de colaboración e intercambio respetuosas con la privacidad, materiales educativos abiertos (REA) o *Creative Commons*. Esto tiende un puente entre la atención a los residuos y la reflexión sobre el estilo de vida digital, que forma parte de la tercera parte de este capítulo.

La generación de energía para alimentar la creciente demanda energética mundial –dentro de ésta, los centros de datos– se percibe generalmente como uno de los problemas más acuciantes, pero aún no ha entrado en el trabajo con la juventud.

La UE ha demostrado en el pasado que tiene un gran potencial para establecer incentivos más allá de sus fronteras para reducir la huella ecológica de la digitalización. Más recientemente, esto ocurrió con la normalización de los cables de conexión y la aplicación del derecho a la reparación. Sin embargo, la normativa de la UE en este campo no se refleja en las ofertas de trabajo juvenil.

Por un lado, el trabajo juvenil puede acompañar los avances y proyectos actuales y contribuir así a una esfera pública más europea. Por otro lado, puede echar un vistazo crítico a las normativas actuales y a su funcionamiento. En realidad, esta constatación es válida para casi todos los ámbitos políticos, pero especialmente para las actividades que entran en el ámbito del mercado interior (como la economía sostenible), ya que allí puede tener un impacto especialmente fuerte. Aunque el derecho a reparar, la reparabilidad de los equipos y los problemas de obsolescencia se reconocen desde hace tiempo como un problema legislativo, parecen escasos los proyectos o materiales pedagógicos que lo aborden.

Los conceptos establecidos para una educación y un trabajo juvenil sensibles al medio ambiente siguen subestimando la digitalización. Por ejemplo, la UNESCO: aunque los indicadores ROAM-X incluyen la dimensión medioambiental (2024a), esto no se traslada a la educación promovida por la organización. La "Educación para el Desarrollo Sostenible", la "Educación sobre el Cambio Climático" o la "Educación Ecológica" son más o menos ciegas digitalmente. Y las orientaciones de la UNESCO para "Enseñar y aprender para la acción por el clima" promueven una imagen positiva de la digitalización más bien basada en la esperanza de que las ciudades inteligentes reduzcan el impacto medioambiental de los habitantes (UNESCO 2024b). ¿No deberíamos cuestionar esta suposición y, en su lugar, facilitar un debate sobre cómo y en qué

condiciones la IA y la digitalización podrían tener un impacto positivo en la gestión de la red y más allá?

El marco europeo de competencias DigComp incluye la protección del medio ambiente como un aspecto de la seguridad ("proteger el medio ambiente del impacto de las tecnologías digitales y su uso", Vuorikari et al, 2022). El marco de competencias verdes sólo recuerda en sus últimas frases (que no forman parte de los descriptores) que los educadores "deben tener en cuenta el impacto de las tecnologías digitales en la sostenibilidad" (CCI de la CE, 2022).

El aprendizaje global sobre la digitalidad es importante. Sin embargo, las materias primas son sólo un aspecto. Otras cargas ecológicas distribuidas de forma desigual a escala mundial en relación con la producción de hardware también son importantes para comprender la huella ecológica de la digitalización: la contaminación ambiental de las instalaciones de producción, la producción de energía necesaria para la producción, a menudo insostenible. Y, en una comprensión más amplia de la sostenibilidad, las condiciones sociales, a menudo problemáticas.

## 1.2 IMPACTO MEDIOAMBIENTAL EN EL CAMBIO CLIMÁTICO

### IMAGEN REALISTA DE LA SOSTENIBILIDAD DIGITAL

Una mirada a las prácticas educativas con la juventud confirma en gran medida la imagen confiada y optimista de las capacidades de la digitalización para ser parte de la solución y un motor del crecimiento inteligente. Estas prácticas suelen hacer hincapié únicamente en el potencial, ignorando en gran medida los datos o los escenarios realistas. Principalmente, los educadores del campo de la educación medioambiental intentan facilitar una imagen más compleja de la sostenibilidad digital, como hacen los ejemplos que se presentan a continuación:

*Digitalización y sostenibilidad.* Material educativo para diferentes niveles de la educación escolar, creado por Greenpeace Alemania. Aborda la reflexión crítica de los alumnos e integra aspectos medioambientales, pero también explora aspectos fundacionales de la vida digital y la economía. → [ENLACE](#)

*Proyecto EGreen.* Material educativo sobre digitalización y medio ambiente centrado en la EFP (irlandés, francés, italiano y estonio). → [ENLACE](#)

*¿Salvar el mundo digitalmente?* Manual para un futuro ecológico, digital e igualitario de BUND (alemán). → [ENLACE](#)

### APRENDIZAJE TECNOOPTIMISTA SOBRE AI O CIUDADES INTELIGENTES

Muchas plantillas y materiales sobre ciudades inteligentes están diseñados por agencias de comunicación y consultorías. Tienen a ignorar la huella ecológica de la digitalización (aunque utilizan el medio ambiente de vez en cuando como poderosa ilustración), así como las implicaciones sociales y políticas de la digitalización. De este modo, los materiales representan en su mayoría una visión de la plataforma favorable a las empresas y excluyen aspectos relevantes de una transformación digital centrada en el ser humano, como la gobernanza democrática, las alternativas a la vigilancia, los datos abiertos...

Estos materiales son importantes, ya que reflejan la posición dominante en el discurso público y pueden ser una fuente relevante para los debates temáticos. Sin embargo, debe evitarse la unilateralidad y deben tenerse en cuenta todos los aspectos e intereses relevantes. Debido a la desigual distribución de los recursos para producir materiales, es necesario buscar más intensamente alternativas y promoverlas, por ejemplo, colaborando con organizaciones medioambientales u ONG digitales de base.

## **CENTRARSE EN LA EDUCACIÓN ESCOLAR**

Las ONG medioambientales que elaboran material pedagógico se centran muy a menudo en las escuelas. Sus enfoques están menos optimizados para los espacios de educación no formal y menos centrados en la discusión de necesidades, dilemas y posibilidades conscientes. Varias se centran en el comportamiento personal, un aspecto importante, pero que debería ir acompañado de una perspectiva sistémica, ya que sólo el 25 % de las emisiones son causadas por actividades domésticas.

## **ÁMBITOS POCO EXPLORADOS**

**A menudo no se plantea la cuestión de en qué medida puede combatirse el cambio climático con la digitalización, sino que se da por sentada.** Sin embargo, el aprendizaje basado en pruebas, idealmente con datos reales y realistas, es necesario para un debate competente y constructivo sobre los enfoques y soluciones necesarios en el futuro.

El aprendizaje sobre el impacto de la digitalización en el cambio climático **debería incluir el conocimiento y la revisión crítica de las medidas políticas e industriales activas**, en el contexto europeo, especialmente las estrategias, inversiones y autocompromisos de los miembros de la UE.

El **despliegue de la IA** tuvo un gran aumento en su uso por parte de la juventud. En términos medioambientales, esto se tradujo en un mayor consumo de energía para entrenar los modelos y para los servidores que alojan las IA. Lo mismo ocurre con otras tecnologías. Si aumenta la especulación con las criptomonedas, también lo hará la minería y el mantenimiento de la cadena de bloques (*blockchain*), con el consiguiente **aumento de las necesidades energéticas**. Los servicios de *streaming* aumentaron la demanda energética de Internet.

Especialmente cuando el consumo de energía está particularmente vinculado a la práctica juvenil, los efectos medioambientales del consumo y la actividad juvenil deberían convertirse en aspectos relevantes del trabajo juvenil digital. Al igual que otros grupos de edad, también **la juventud se comporta de forma contradictoria ante esta cuestión. La concienciación y la acción no coinciden sistemáticamente.** Ofrecer programas que pongan nombre a las contradicciones y ayuden a la juventud a resolverlas, al menos en cierta medida, por sí mismos sería un elemento importante del trabajo juvenil digital sostenible. Abordar los dilemas y las tensiones forma parte del núcleo de la EDC/HRE y debería aplicarse en estos puntos, sin señalar con el dedo, sino visualizando las opciones y las consecuencias.

*"A medida que la tecnología sigue desarrollándose, las nuevas posibilidades digitales suscitan constantemente nuevas rondas de entusiasmo y las viejas promesas de progreso se van olvidando. Esto se ve facilitado por el hecho de que es difícil medir los costes ecológicos de una sola aplicación digital, porque la*

*infraestructura digital se extiende por una compleja red de diferentes plataformas y apps. Sin embargo, el fracaso de la dematerialización es tangible: las ciudades siguen llenas de coches, el consumo y la producción se han disparado en lugar de reducirse gracias a las nuevas plataformas de pedidos, y el consumo energético de Internet ha aumentado rápidamente con el creciente uso de los medios digitales." (Konzeptwerk Neue Ökonomie, 2022, p. 63).*

## 1.3 CONCLUSIONES - ESTILO DE VIDA DIGITAL

### REPARACIÓN, BRICOLAJE Y PIRATERÍA INFORMÁTICA

Mientras que en décadas anteriores la idea de hackear y reparar estaba estrechamente relacionada con la cultura digital juvenil, en la actualidad estos términos parecen referirse a otras actividades autoorganizadas.

Muchos espacios de creación y laboratorios de fabricación de toda Europa (ofrecidos por diferentes partes interesadas, especialmente centros juveniles, bibliotecas y ONG) ofrecen a la juventud espacios para poner a prueba sus habilidades y seguir sus intereses manuales y digitales.

Para eludir la obsolescencia subjetiva y funcional de los productos, por ejemplo, mediante la reprogramación, la actualización o la conversión, y trabajando por una mayor aceptación social del uso de aparatos electrónicos "viejos", **el trabajo juvenil podría reforzar y promover más los aspectos de bricolaje de hardware y software**. Aparte del aspecto medioambiental, también sería innovador complementar el aprendizaje, a menudo cognitivo, sobre la digitalización con una experiencia de aprendizaje práctico como la reparación.

### CERCA DE LA VIDA: EXPERIENCIAS COTIDIANAS

Muchas actividades de la educación mediática o del trabajo cultural digital con jóvenes se desarrollan cerca de sus experiencias cotidianas. Sin embargo, parece que a menudo se deja de lado el aspecto de la **sostenibilidad en la vida digital cotidiana**.

Diversas prácticas afirman vincular el medioambiente o la sostenibilidad con la pedagogía digital, pero esto puede cuestionarse a menudo si se examina más de cerca: a menudo, los materiales educativos sobre temas medioambientales se ofrecen únicamente en plataformas digitales o afirman que el aspecto medioambiental consiste en hacer que los materiales estén disponibles en formatos no impresos.

Los materiales y datos sobre materias primas y recursos no suelen hacer referencia alguna a la digitalización.

#### EJEMPLOS: CALCULADORAS PERSONALES DE CO

El Observatorio CO2web. Por la Cátedra de Ética Ambiental de la Universidad de Alcalá (español e inglés) → [ENLACE](#)

Calculadora de emisiones de CO<sup>2</sup> en Internet. Por EcoTree, una empresa medioambiental danesa (en el ámbito de la reforestación) (danés, inglés, francés, alemán, neerlandés). → [ENLACE](#)

Chequeo del estilo de vida climático. Joanneum Research (Austria). → [ENLACE](#)

Calculadora del clima. Por el Fondo Mundial para la Naturaleza (WWF) en el Reino Unido (inglés). → [ENLACE](#)

Mi mochila ecológica. Centro de investigación medioambiental Wuppertal Institute (alemán e inglés). → [ENLACE](#)

## ÁMBITOS POCO EXPLORADOS

El uso de dispositivos digitales es importante para la juventud en muchas dimensiones: como medio de comunicación, como dispositivo de entretenimiento, como herramienta para muchas actividades. Siendo como usuarios dependientes de la funcionalidad, al mismo tiempo los dispositivos son un símbolo de estatus. Existe una contradicción con el objetivo medioambiental de uso prolongado o reparación. Aquí es donde la educación medioambiental toca aspectos de participación cultural y valores culturales. Cuando el uso más o menos prolongado de los dispositivos viene determinado por las tendencias, el estilo de vida o las expectativas culturales, entonces la educación puede descubrir las barreras y las motivaciones para la reparación, la reutilización y la reutilización. La cuestión es cómo quiere la juventud resolver esta tensión.

Además, el trabajo juvenil digital podría centrarse en la reparabilidad y la adaptación de hardware y software también como competencia (manual), en conexión con organizaciones de autoayuda, laboratorios o hacktivistas digitales.

Desde el punto de vista analítico, las prácticas digitales podrían tener más en cuenta el punto de vista ecológico e incluir el razonamiento sobre alternativas a las prácticas digitales problemáticas. Por ejemplo, opciones al *streaming*, IA muy exigente energéticamente, sistemas propietarios, grandes plataformas...

# 2. Identidad y digitalidad

El Capítulo 2 se centra en cómo la juventud forma su identidad dentro de un mundo de vida permeado por la digitalidad. La tecnología digital ya no es solo una adición a la "vida real", sino una parte integral de la realidad cotidiana de la juventud. Ser una persona nativa digital no significa necesariamente que alguien sea muy competente digitalmente, sino que no distingue entre la vida no digital y la digital. La juventud se presenta conscientemente en los espacios digitales, como las redes sociales, y moldea activamente su imagen personal. Al mismo tiempo, las lógicas de las plataformas ayudan a construir esta imagen, a través de algoritmos, sistemas de recomendación, constantes estímulos para interactuar y mediante interconexiones de datos.

El yo digital se convierte así, cada vez más, en un recurso para la economía digital. Todo lo que la juventud hace en línea, desde "me gusta" y comentarios hasta patrones de movimiento y datos de voz, es recopilado por las plataformas, analizado y condensado en perfiles explotables económicamente. Como resultado, la personalidad de una persona se convierte involuntariamente en materia prima para una economía basada en datos, que se sustenta principalmente en la publicidad, la personalización y el seguimiento del comportamiento. Estos procesos suelen ocurrir en segundo plano, son difíciles de entender para las personas usuarias y socavan la autodeterminación sobre la identidad y la privacidad.

| VENTANA JOHARI            |  |   |
|---------------------------|--|---|
|                           | CONOCIDO   | NO CONOCIDO POR MÍ  |
| CONOCIDO POR OTROS        | <p><b>CONOCIDO POR MÍ MISMO</b></p> <p>Se puede buscar, combinar y compartir rápidamente información diferente. Curar esta información para los afectados es legalmente posible (por ejemplo, según el "derecho al olvido"), pero de facto difícil.</p>              | <p><b>MI PUNTO CIEGO</b></p> <p>se hace más grande: Cada vez se almacenan y analizan más conocimientos sobre una persona en más y más lugares, a veces sin que la persona sepa el alcance, la calidad y quienes los recopilan.</p>  |
| NO CONOCIDO POR LOS DEMÁS | <p><b>YO OCULTO</b></p> <p>Cada vez más pequeño: Cada vez se recogen más rastros de datos de información (especialmente biométrica). Los datos pueden fusionarse. En conclusión, el análisis y las cantidades masivas de datos identificables desvelan secretos.</p> | <p><b>YO DESCONOCIDO</b></p> <p>Cada vez más pequeño: La información desconocida puede predecirse mediante probabilidad estadística o predicción a partir del comportamiento y los datos de otros (similares). El análisis de datos hace visibles rasgos que antes no se veían.</p> |

► Luft, J.; Ingham, H. (1955). La ventana de Johari, un modelo gráfico de conciencia interpersonal.

## COMPRESIÓN DE LAS CONDICIONES DE USO DE LOS DATOS PERSONALES

SÍ: 77%

► Fuente: Encuesta de la FRA sobre Derechos Fundamentales 2020, europeos, n=4.195, grupo de edad: 16-29

## ¿HA LEÍDO LA POLÍTICA DE PRIVACIDAD EN SU TOTALIDAD ANTES DE ACEPTARLA?

80 % NO

14 % SÍ y a veces

6 % Siempre

► Fuente: Red Europea de Aprendizaje Digital, 2020, p. 12

## POSIBILIDAD DE RECHAZAR EL USO DE LOS PROPIOS DATOS EN SERVICIOS, SITIOS WEB O APLICACIONES

SÍ: 53 % NO: 46 %

► Fuente: Encuesta de la FRA sobre Derechos Fundamentales 2020, europeos, n=4.195, grupo de edad: 16-29

Además, el mundo digital influye en la imagen corporal y el bienestar mental. Para la juventud, la belleza y los ideales corporales desempeñan un papel importante, lo que incluye las relaciones parasociales, las plataformas de asesoramiento comerciales y no comerciales y el uso de servicios para medir el cuerpo. Todo ello tiene efectos tangibles. Por ejemplo, hay que cuestionar la precisión médica de tales herramientas, reflexionar sobre las influencias parasociales y considerar el impacto global de lo digital en relación con el bienestar.

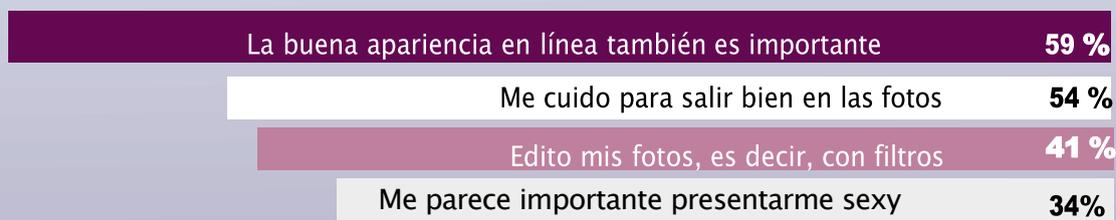
## DÓNDE ENCUENTRAN PAREJA LOS JÓVENES EUROPEOS

- 20 % amigos y familia
- 15 % aplicaciones y plataformas de citas
- 8 % trabajo
- 8 % colegio/universidad
- 7 % Mientras estoy fuera de casa
- 16 % Nunca he tenido pareja

► Fuente: YouGov 2023 | Consumidores europeos, grupo de edad: 18-34

## IDEALES DE BELLEZA Y REDES SOCIALES (AUSTRIA)

- 71% de las y los adolescentes: se comparan a sí mismos en función de las redes sociales
- 65% ve una conexión entre el contenido de las redes sociales y sus ideales de belleza
- 33% cree que los filtros los y las hacen más guapos/as
- 53% compró alguna vez un producto promocionado por una o un *influencer*



► Fuente: Instituto Austriaco de Telecomunicaciones Aplicadas (ÖIAT) y Proveedores de Servicios de Internet de Austria (2024). Juventud austriaca, grupo de edad: 11-17, n=400.

Otro aspecto se refiere a los procedimientos algorítmicos mediante los cuales los servicios digitales clasifican a los usuarios y, en algunos casos, predicen o incluso influyen en su comportamiento. La interacción entre la informatización y la inteligencia artificial da lugar a numerosos ámbitos de aplicación de alto riesgo en la economía, los medios de comunicación, los sistemas jurídicos, la administración pública, el periodismo, la sanidad y la educación.

Aunque la juventud no es acrítica, siguen careciendo de oportunidades educativas adecuadas que aborden la digitalización como una cuestión sociopolítica y de una alfabetización crítica en materia de IA.

## RECHAZO AL CRECIENTE USO DE LA AI

|    | Europeos/as que aceptan más IA | Europeos/as que rechazan más IA |
|----|--------------------------------|---------------------------------|
| DE | 17 %                           | 50 %                            |
| FR | 17 %                           | 56 %                            |
| IR | 16 %                           | 54 %                            |
| NL | 14 %                           | 54 %                            |
| SV | 21 %                           | 45 %                            |
| IT | 21 %                           | 43 %                            |
| ES | 23 %                           | 42 %                            |

► Fuente: Edelman Trust Institute, 2024, p. 26 | CHG\_TEC\_COM.

## OPINIÓN CRÍTICA SOBRE EL SEGUIMIENTO Y CONTROL DE LAS PERSONAS EMPLEADAS

Preguntados por los diferentes campos de aplicación de la IA, la actitud de la juventud se vuelve crítica: el 59 % sostiene que el seguimiento y la supervisión de las y los empleados a través de la tecnología conduciría a la explotación.

► Gagrčin et al. 2021, p. 28; n=3.000 (DE, FR, GR, IT, PL, SV), 18–30 años.

## JÓVENES SOBRE APLICACIONES AI EN EL ÁMBITO DEL EMPLEO

|  |                         |
|--|-------------------------|
| Mejora de las condiciones de trabajo                                   | <b>77%</b> (Ø EU 67%)   |
| Asignación de tareas para los trabajadores/programación de horarios    | <b>62%</b> (Ø UE 49%)   |
| Recopilación y almacenamiento de datos personales                      | <b>57%</b> (Ø UE 44%)   |
| Recopilación de información adicional sobre los solicitantes de empleo | <b>53%</b> (Ø UE 43%)   |
| Seleccionar a los solicitantes de empleo                               | <b>46 %</b> (Ø UE 36 %) |
| Evaluar el rendimiento de los trabajadores                             | <b>49%</b> (Ø EU 36%)   |
| Control de los trabajadores  | <b>44%</b> (Ø EU 31 %)  |
| Despedir automáticamente a los trabajadores                            | <b>23%</b> (Ø UE 16 %)  |

► Fuente: Eurobarómetro especial 554, p. 58 (2024); n=26.415; grupo de edad: 15–24 (paréntesis: todas las edades)

La juventud produce contenidos, participan creativamente y se informan: son, por tanto, usuarios activos. Como consumidores digitales especialmente activos y, cada vez más, como participantes en el mercado, forman parte de sistemas comerciales en los que sus interacciones se explotan económicamente. En las carreras profesionales a las que muchos aspiran –como creadores de contenidos, influenciadores, comerciantes o vendedores digitales ocasionales– adquieren experiencia de primera mano. Los juegos de azar y el consumo de medios de comunicación son muy pertinentes y no sólo deben considerarse campos de trabajo juvenil de divulgación, sino también temas de educación sociopolítica crítica sobre los medios de comunicación. Un nicho digno de mención por su potencial creativo es la cultura *maker*, estrechamente vinculada a la digitalidad.

## STREAMING DE CONTENIDOS DE FORMATO LARGO POR GRUPO DE EDAD 16-34

**Netflix 86%**

**YouTube 58%**

**Disney+ 48%**

**Prime 43%**

Streaming de servicios públicos de radiodifusión (RSP) **43%**

Servicios comerciales locales de *streaming* **25%**

TV lineal **15%**

► Esser et al. 2025, p. 12; 16–34 años en DK, DE, IT, NL

## STREAMING (TODOS LOS GRUPOS DE EDAD, GLOBALMENTE)

**52 %**

### streaming de vídeo

47 % YouTube+ 5 % otros servicios

**28 %**

### streaming de audio de pago

**20 % streaming de audio gratuito**

## TIEMPO DE RADIO

**1h 14/día**

tiempo de escucha  
de la juventud  
europeos

**56 % menos** que la  
media.

► Fuente: IFPI , 2018, p. 12; datos globales, n=1.000-2.000/país cubierto.

► UER, 2023, p. 7

## PORCENTAJE DE JUGADORES DE VIDEOJUEGOS EN LOS GRUPOS DE EDAD

| edad  | Porcentaje de todos los jugadores | en comparación con 2022 |   |
|-------|-----------------------------------|-------------------------|---|
| 6-14  | 19 %                              | + 1 %                   | <p><b>El 53 % de la población juega a videojuegos</b></p> <p><b>El 83 % juega en el grupo de edad de 11 a 14 años</b></p> |
| 15-24 | 22 %                              | + 1 %                   |   |
| 25-34 | 19 %                              | =                       |   |
| 35-44 | 17 %                              | =                       |   |
| 45-64 | 23%                               | -2%                     |   |

► Fuente: Video Games Europe, 2023, p. 8; datos para DE, ES, FER, IIT2, U5K% de todos los jugadores son

El reto pedagógico consiste en ayudar a la juventud a navegar por estos complejos entornos digitales de forma consciente y crítica. No se trata sólo de habilidades técnicas, sino de una comprensión profunda de las estructuras, lógicas y relaciones de poder del ámbito digital.

Por lo tanto, la educación de la juventud debe crear espacios en los que la juventud puedan reflexionar sobre sus experiencias, desarrollar alternativas y aprender a ejercer y hacer valer sus derechos en el espacio digital.

# CONCLUSIONES

## 2.1 CREACIÓN DE LA IMAGEN DIGITAL

### AUTOPROTECCIÓN

Los datos muestran la demanda de una mayor promoción de la protección en general, pero también de apoyo a los alumnos para que tomen medidas de forma activa, comprendiendo qué oportunidades tienen y aplicando diferentes medidas. Varias prácticas centradas en la prevención tienen como objetivo minimizar el riesgo, es decir, configuraciones que minimicen la privacidad y el intercambio de datos o un comportamiento correcto como usuario. La educación y la capacitación no pueden limitarse al asesoramiento preventivo a la juventud sobre cómo evitar una huella digital subóptima o cómo controlar o gestionar mejor su reputación.

Pocos van más allá para explicar qué hacen las plataformas y qué hay detrás de los ajustes que acuerdan, además de ofrecer consejos prácticos. El trabajo y la educación de la juventud pueden y deben hacer visible cómo el "estar en línea" digital –en cualquier situación de la vida– contribuye a la creación de perfiles y a la predicción o evaluación de comportamientos. Esto facilitaría una comprensión más completa de la recopilación de datos incluida en la educación relacionada con la privacidad.

#### MATERIAL: AUTOPROTECCIÓN

*Peerbox.at*. Caja de herramientas de ECPAT Austria - Arbeitsgemeinschaft zum Schutz der Rechte der Kinder vor Sexueller Ausbeutung (alemán). → [ENLACE](#)

*Caja de herramientas La voz de la juventud en la seguridad en línea*. Recursos para utilizar con niños de 3 a 18 años para iniciar conversaciones sobre diferentes temas de seguridad en línea, por Childnet. → [ENLACE](#)

*Kit de desintoxicación de datos*. Información sobre inteligencia artificial, privacidad digital, seguridad, bienestar, desinformación, datos sanitarios y tecnología y medio ambiente. Proporcionado en 43 idiomas por Tactical Tech Collective → [LINK](#)

*Net Alert*. Nuevas investigaciones sobre privacidad y seguridad traducidas a usuarios "normales" por Citizen Lab (Canadá) → [ENLACE](#)

### CONOCIENDO LA VISIÓN QUE LAS PLATAFORMAS TIENEN DE SÍ MISMAS

Mirar las cosas a través de los ojos de las plataformas es un enfoque muy interesante, ya que demuestra con datos reales lo que de otro modo habría que describir de forma engorrosa y bastante abstracta. En otras palabras, observar las categorías por las que los anunciantes pueden distribuir sus anuncios, aprender cómo Meta en Instagram captura automáticamente las imágenes y así categoriza las cuentas que las publican (como *Our Data Mirror*). Pero estos enfoques no están muy extendidos.

#### SHOWCASES: DATAFICATION Y ANÁLISIS ALGORÍTMICO

*Nuestro espejo de datos*. Aprender sobre los mecanismos de recopilación de datos y el impacto que esta práctica puede tener en la sociedad. El sitio web de la Fundación de Medios Interactivos ofrece también una experiencia práctica, demostrando cómo Instagram analiza su perfil personal. \* [ENLACE](#)

*¿Cómo de normal soy?* Tijmen Schep demuestra cómo la inteligencia artificial saca conclusiones con sólo juzgar el rostro de una persona: belleza, edad, esperanza de vida, índice de masa corporal e incluso estado emocional. Durante esta tarea, los participantes aprenden sobre la tecnología subyacente y cómo llega a sus conclusiones. La herramienta se desarrolló en el marco del proyecto Sherpa. → [ENLACE](#)

*Juego de escape: Soluciones Generales.* Un juego de escape de sesenta minutos desarrollado por la red alemana et (Evangelische Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung, alemán) → [LINK](#)

## VIGILANCIA BIOMÉTRICA

La inspiración sobre cómo confundir los sistemas de vigilancia biométrica o cómo (no) escapar de la omnipresente vigilancia pública procede principalmente del mundo del activismo artstand.

### EJEMPLOS: VIGILANCIA BIOMÉTRICA

*Taller: Drag vs. AI.* Taller sobre reconocimiento facial que explora la identidad, la presentación de género, la vigilancia facial, la inteligencia artificial y los daños algorítmicos a cargo de Algorithm Justice League. → [ENLACE](#)

## ACCESO Y NATIVIDAD

El dicho de la natividad digital de la juventud es una categoría que debe cuestionarse. La juventud vive la digitalización como una realidad y no como algo "nuevo". Se trata de una distinción con respecto a otras generaciones, que están siendo testigos de la transición, o que también han experimentado varias oleadas de digitalización en diferentes ámbitos de la vida (laboral, privado, social). En este sentido, no se puede lamentar el desconocimiento o las prácticas/hábitos de una generación más joven, sino que hay que tener en cuenta la perspectiva de la digitalidad como normalidad por primera vez en la vida de la juventud.

Natividad en este sentido no significa ser firme en la codificación y la tecnología, sino más bien tomar la tecnología como algo dado. Para ello, el usuario no tiene por qué percibir como digitales los servicios y dispositivos digitales que le rodean. Sin embargo, la dimensión de acceso, en la que la juventud entra y se encuentran conscientemente con la digitalidad, sigue siendo poco clara y borrosa para ellos.

En las entrevistas con los profesionales del trabajo juvenil se afirma que el acceso de la juventud a la digitalización y a su visibilidad digital es problemático. Hay factores sociales, económicos y financieros que definen el acceso. El estatus desempeña un papel importante. El smartphone es a menudo el único dispositivo de Internet, el único acceso es el número de teléfono o el apodo creado en una aplicación de redes sociales, mientras que su propietario no es consciente de que el propio smartphone es un instrumento digital. Dónde empieza la digitalidad, la conciencia sobre las huellas que uno deja a menudo sigue siendo muy poco clara.

El trabajo con jóvenes parece a menudo ocupado en proporcionar estos accesos básicos a la digitalización: ¿qué es la web? ¿cómo estoy conectado a ella, cuál es mi punto de entrada?

## DERECHOS, MARCOS JURÍDICOS Y DESARROLLO EUROPEO

El trabajo juvenil y la educación deben recordar que los derechos no se desarrollaron por casualidad, sino que también son el resultado de un debate político. En este contexto, el conocimiento sobre los derechos concretos también es esencial: sólo si conozco mis derechos puedo reclamarlos. Sólo si conozco las alternativas, puedo utilizarlas. En este sentido, sigue siendo una tarea capacitar al trabajo juvenil para que esté informado sobre los marcos legales (específicamente aquellos que compiten a nivel mundial). Además, las personas trabajadoras de la educación juvenil deben estar debidamente formadas y preparadas para utilizarlos. ¿Qué significan los derechos derivados del GDPR, la DSA o la Ley de IA para una persona joven? ¿Dónde informarse más a fondo, dónde obtener apoyo?

Una perspectiva más política sobre estas regulaciones podría ayudar a fortalecer la conciencia sobre la seguridad digital. Por ejemplo: familiarizarse con la Ley de IA de la Unión Europea – la prohibición de técnicas manipulativas, la explotación de vulnerabilidades, los sistemas de puntuación social, la identificación biométrica remota en tiempo real. También se debe mencionar aquí: la prohibición del *Digital Services Act* (DSA) de la publicidad dirigida a menores o la prohibición de anuncios dirigidos a usuarios basados en datos sensibles. De este modo, el marco legal y el desarrollo de políticas europeas deben formar parte de cualquier educación relacionada con la digitalidad.

## 2.2 EL YO

### CIMENTOS DE LA DIGITALIZACIÓN

Estas descripciones pintan un panorama totalmente ambivalente de la cultura del intercambio (forzoso) de datos. La digitalización en la versión de las grandes plataformas tiene una dimensión habilitadora y otra extractiva, un lado que hace perceptibles los derechos y también un lado que los vulnera.

Si el procesamiento de la identidad digital es el núcleo de un mercado digital porque los datos personales son una materia prima importante, no es posible que los individuos escapen a la dataficación o a la vigilancia, o que cambien la cultura de los datos en el capitalismo de plataforma a través de la conciencia individual.

Este sería un punto de partida para una educación digital más política pero realista. Política, porque los derechos y los cambios en la legislación son políticos per se. Realista, porque hasta ahora sólo se ha tratado a la juventud como usuarios, no como ciudadanos o sujetos de derecho. En lo que respecta al tema de la identidad, esto implicaría ofertas de aprendizaje que faciliten conocimientos básicos sobre los aspectos fundacionales de la tecnología aplicada a las identidades humanas: Por ejemplo, dataficación, personalización, capitalismo de datos, plataformización, algoritmización e inteligencia artificial.

### MATERIALES PEDAGÓGICOS: SOCIEDAD PLATAFORMIZADA

*Manual: Shaping the economy democratically: Capitalismo digital.* Material sobre cuestiones globales, impacto socioecológico y formas alternativas de digitalización. Por attac, Fundación Rosa Luxemburgo y Konzeptwerk neue Ökonomie (alemán). → [ENLACE](#)

*Manual aprendiendo lo Digital.* Transformación digital desde la práctica de Educación para la ciudadanía democrática y educación en derechos humanos. Manual para Facilitadores por la Democracia y la Educación en Derechos Humanos en Europa. → [ENLACE](#)

*Folleto: Internet, Big Data y Plataforma.* Parte de la serie: Smart City, Smart Teaching: Comprender la transformación digital en la enseñanza y el aprendizaje. DIGIT-AL Transformación digital en el aprendizaje de adultos para una ciudadanía activa → [ENLACE](#).

*Free My Internet.* Un recorrido gráfico desde las infraestructuras hasta los cortes → [ENLACE](#)

## 1.3 SALUD, BIENESTAR Y CUERPO

### PREVENCIÓN

Gran parte de las prácticas se centran en la prevención, por ejemplo, abordando comportamientos "poco saludables", la adicción a Internet, el acoso o el bienestar. El acoso parece ser un taller estándar que se ofrece en las escuelas de toda la UE. A menudo se relaciona con estrategias para hacerle frente o para actuar de forma responsable. Los materiales suelen estar diseñados para el espacio digital, por lo que a menudo no se centran en la interrelación y el entrelazamiento de estos fenómenos entre lo analógico y lo digital: material centrado en el "cyber grooming" y el "cyberbullying" en lugar de en el "bullying" y el "grooming" y cómo afecta al bienestar en la vida real, donde estos fenómenos a menudo no se pueden separar.

#### MATERIALES PEDAGÓGICOS: PREVENCIÓN

*Material: Fortaleciendo la resiliencia.* Jóvenes en nuevos roles de consumo digital por Media Smart e.

V. y socios. Aunque el material apunta a la resiliencia también explora mecanismos de plataforma → [ENLACE](#)

*Ommm online - cómo aumentamos el bienestar digital.* Material destinado principalmente a escuelas primarias, elaborado por klicksafe Germany, el centro de sensibilización del programa Europa Digital de la UE.\* [ENLACE](#)

*Ver a través. Prevención para una alfabetización mediática saludable.* Título original: ¡Durchblickt! Materiales educativos y orientación para padres, alumnos y profesores por el seguro de enfermedad BARMER, en ejemplo, imágenes corporales, (alemán) → [ENLACE](#).

*Talleres: #ME.* Talleres para jóvenes y profesionales de la educación en Austria que relacionan los temas del cuerpo, los medios digitales y las emociones. Ofrecidos por SaferInternet.At (alemán). → [ENLACE](#)

*Método: Bully the Bottle.* Ciberacoso, presión de grupo, aprendizaje de una cultura de grupo "sana" en el Peerbox.at. → [ENLACE](#)

#### EXPOSICIÓN: RELACIÓN HUMANA CON LA TECNOLOGÍA

La transformación digital está en el centro de esta exposición sobre la relación de la juventud con la tecnología y el bienestar. Creada por Tactical Tech Collective. → [ENLACE](#)

### BELLEZA

Muchos programas, talleres o materiales abordan el tema de los ideales de belleza en un mundo digitalmente mediatizado y conciencian sobre los peligros. Un ejemplo puede encontrarse a continuación:

#### MATERIALES PEDAGÓGICOS: BELLEZA

*Ideales de belleza en Instagram e impacto.* Material que proporciona datos sobre Instagram, vídeos, guía para educadores y propuestas de sesiones, dirigidas principalmente al uso en escuelas primarias. A cargo del servicio de medios de comunicación del *Land Baden-Württemberg (Landesmedienzentrum)* en Alemania. → [ENLACE](#)

*Body Shining.* Proyecto para trabajadores juveniles y jóvenes de diferentes entornos culturales/sociales para concienciar sobre la vergüenza corporal. Libro, kit de herramientas, campaña y talleres → [ENLACE](#)

## AUTO SEGUIMIENTO

El autoseguimiento entre la juventud es un hecho. El trabajo digital con jóvenes también debería prestar atención a esta cuestión. Se pueden encontrar materiales ocasionales. Sin embargo, se sabe mucho más sobre la relación de la juventud con el autoseguimiento y sus efectos.

### MATERIALES PEDAGÓGICOS: SELF-TRACKING

*Método: Seguimiento de nosotros mismos: El yo cuantificado.* Basado en la investigación sobre los tipos de personalidad relacionados con el yo cuantificado este método pretende instigar a la reflexión sobre las necesidades personales y la práctica de la medición (de Competendo). → [ENLACE](#)

*Self-tracking en actividades deportivas de ocio.* Apoyando el hábito competente y reflexivo hacia las tecnologías de auto-seguimiento por JFF - Media Institute (alemán) → [ENLACE](#)

## PERSPECTIVAS SOBRE LA SALUD Y EL BIENESTAR DIGITAL

**Ajustes y medidas técnicas para proteger** contra comportamientos poco saludables (por ejemplo, un uso demasiado prolongado, etc.) y facilitar un consumo responsable, pero también para proteger a los usuarios de amenazas externas (por ejemplo, seguimiento y transferencia de datos, contenidos nocivos, etc.).

**Competencia en materia de salud:** la capacidad de mantener un estado saludable a través de la concienciación, el comportamiento y las medidas concretas en un mundo marcado de forma significativa por la digitalidad. Tener autodeterminación sobre uno mismo (y su cuerpo) y ser capaz de protegerse de lesiones y daños mentales y físicos. Utilizar y comprender los dispositivos y servicios que contribuyen a la salud médica.

**Educación sanitaria crítica:** abordar lo que la juventud considera saludable: Examen del concepto de salud, que incluye la reflexión sobre la patologización, las normas y las expectativas. Abordar las condiciones estructurales para el bienestar en la esfera digital (control de plataformas, denuncias, mecanismos de protección...).

**Resiliencia digital:** capacidad de persistir ante amenazas y peligros y de recuperarse de un estado de desequilibrio.

**Transformación digital de la atención sanitaria:** desarrollo de información, dispositivos y servicios.

## ÁMBITOS POCO EXPLORADOS

Rara vez las prácticas exploran los aspectos psicológicos y técnicos de cómo se diseñan las aplicaciones, los dispositivos, los servicios, las plataformas y los juegos, y en qué medida influyen en los hábitos, el comportamiento, la salud y el bienestar de la juventud y en su crecimiento. Una cuestión fundamental es por qué los ordenadores se han convertido en los pequeños dispositivos omnipresentes en nuestra vida actual y qué se puede deducir de esta evolución para el futuro. Un trabajo juvenil sensible al poder del bienestar podría ampliar las preguntas hacia: ¿Cómo influyen la digitalización y, en particular, los proveedores de servicios/plataformas en las relaciones, las normas corporales y la idea de bienestar? ¿Cómo pueden la juventud hacer frente a la digitalización y el seguimiento de los datos y hacerse con la propiedad y el control de los datos sanitarios?

Una cuestión central para la educación es cómo evaluar la información válida en un biotopo meramente no regulado de salud, forma física, imágenes corporales. En consecuencia, conecta la experiencia personal con la dimensión sociopolítica de la salud.

El autoseguimiento debe abordarse a través de la educación en tres dimensiones. En primer lugar, la concienciación sobre la precisión médica. Cualquiera que utilice aplicaciones y herramientas debería tener la oportunidad de aprender a escudriñar y comprobar sus análisis y sugerencias y no dejarse llevar por el pánico en ninguna circunstancia. En segundo lugar, reflexionar sobre el propio trato con la medición digital y la propia relación con el cuerpo. Aquí están presentes las aplicaciones y las herramientas, pero también las imágenes y las normas. En tercer lugar, también debe abordarse el marco del seguimiento, ya que la forma en que las plataformas configuran la "colaboración" entre personas y servicios influye enormemente en el control de la sombra digital y en la idea del cuerpo y el bienestar.

Un tema central de la EDC/HRE es ¿quién establece las normas? ¿qué es normal? ¿qué debe incluirse en el consenso sobre la normalidad? Es necesaria una educación del cuerpo y de la "belleza" más crítica y política. No se trata de culpar a lo digital, sino de examinar los problemas que sin duda existen y aprender de las experiencias más raras pero opuestas: Algunas personas señalan que incluso las imágenes que no son bellas según la norma se difunden a través de Internet y contribuyen a la autoconciencia y la autoorganización de quienes no encajan en las normas. Por tanto, la perspectiva crítico-poder adquiere relevancia: ¿Pueden seguir el ritmo? ¿Están adecuadamente representados? La palabra "político" sospecha que la idea de un trabajo de prevención sin razonamiento sociopolítico es poco realista o incluso hipócrita.

¿Qué papel desempeñan la juventud modelos? ¿Qué hace a un seguidor? ¿Qué hace a una o un *influencer*, cuyo negocio se basa ante todo en la explotación de datos relacionados con la identidad y en percibir a los seguidores como un bien comercial, mientras que el asesoramiento adecuado parece secundario?

No parecen existir ofertas educativas que aborden la digitalización y el cuerpo y la inclusión digital.

Más aún, no parece haber ninguna que problematice la digitalización del cuerpo desde la perspectiva de las personas expuestas a barreras. Una cuestión relacionada es la del acceso a la salud digital. ¿Quién puede beneficiarse realmente del tratamiento y el apoyo?

Aunque la creación de un Espacio Europeo de Datos Sanitarios es un proyecto clave para mejorar la atención médica y la investigación y permitir el intercambio de datos con fines sociales, no se está facilitando información al respecto. Esto es especialmente preocupante, ya que no es la generación actual la que toma las decisiones, sino la juventud de hoy los que tendrán que vivir con las consecuencias de estas decisiones. Es urgente proteger y capacitar a los consumidores en relación con la digitalización del sistema sanitario.

Los servicios de asesoramiento a la juventud, que no persiguen intereses comerciales, son muy pertinentes. En el ámbito de la sensibilización y la prevención, se están difundiendo muchos materiales e investigaciones de calidad. La juventud entra en contacto con algunos de los resultados de este valioso trabajo.

## **2.4 IDENTIFICACIÓN Y PREDICCIÓN**

### **ACCESO E INCLUSIÓN**

En general, la IA se utiliza cada vez más para apoyar a la juventud y mejorar el trabajo juvenil. No se trata necesariamente de aspectos vistosos y emocionantes, sino más bien de aspectos prácticos destinados a mejorar el acceso y la inclusión: Traducir textos, por ejemplo, subtítular y proporcionar materiales en un lenguaje fácil de leer.

### **TRABAJO JUVENIL RELACIONADO CON LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN**

Las entrevistas con profesionales de la educación confirman la motivación para explorar más a fondo la IA. Fundamentalmente curiosos y abiertos a nuevas posibilidades técnicas, los pedagogos relacionados con los medios de comunicación, como primeros usuarios, están especialmente dispuestos a experimentar y tienen una amplia visión de las herramientas emergentes, las plataformas y las posibilidades de aplicación interesantes.

Las prácticas presentadas por los entrevistados se refieren a distintos campos de exploración de la IA, como el texto, las imágenes, las películas, etc. La juventud tiene preguntas al respecto y los medios de comunicación están llenos de ellas, por lo que es un tema que les interesa. En consecuencia, la educación mediática orientada a la práctica ofrece experimentación. La juventud aprende a dar instrucciones y, en determinadas circunstancias, también a evaluar la calidad de los resultados.

La juventud es consciente de las diferentes IA que se pueden utilizar, en los contextos escolares hay un vivo debate sobre la aplicación de la IA.

### **ÁMBITOS POCO EXPLORADOS**

El propio trabajo con jóvenes parece estar bastante ocupado en capacitarse. Un gran problema es la

restricción del personal pedagógico a la digitalidad como tal. Sigue siendo importante centrarse en la mejora de las competencias o en la reducción de las barreras de los profesionales de la educación; sin embargo, desde la perspectiva de EDC/HRE, es necesario prestar atención a la conexión entre una aplicación divertida de la digitalidad y las cuestiones fundamentales de la democracia.

Si la digitalidad debe entenderse como contenido y tema del diálogo pedagógico, la propia dimensión temática sigue siendo actualmente vaga.

Las prácticas existentes, con algunas excepciones, parecen no tocar esta cuestión.

Se trata de pasar de la adopción de la IA a una alfabetización crítica de la IA. Parte integrante de una reflexión realista sobre la IA es comprender cómo llega a los resultados o qué puede (o no) hacer. Lo que no puede hacer, sin embargo, suele estar relacionado con los derechos (derechos de autor, citación de fuentes, mención imparcial de personas, por ejemplo), la representación (como la consideración adecuada de las opiniones minoritarias, la representación de grupos que no contribuyen al corpus de entrenamiento) o la democracia (la ceguera o ambivalencia de los sistemas respecto a los valores democráticos fundamentales). En este sentido, y especialmente en las sociedades democráticas, la alfabetización en IA debe incluir el razonamiento sobre el impacto en la democracia y la cultura democrática. A la luz de la legislación europea y los derechos fundamentales, el aprendizaje crítico sobre la IA debe incluir conocimientos sobre los datos personales y cómo contribuyen a las predicciones en una amplia gama de dimensiones. Debe prestarse especial atención a las áreas de aplicación de alto riesgo, ya que se trata de prácticas a las que la juventud tiene más probabilidades de enfrentarse en sus trabajos, educación y otros contextos. Saber lo que un sistema puede saber y concluir sobre ti es esencial para la capacitación digital.

En Europa, la perspectiva del Consejo de Europa sobre la educación para la ciudadanía digital proporciona una vía de orientación: Significa "capacitar a los alumnos de todas las edades mediante la educación o la adquisición de competencias para el aprendizaje y la participación activa en una sociedad digital para ejercer y defender sus derechos y responsabilidades democráticos en línea, y para promover y proteger los derechos humanos, la democracia y el Estado de Derecho en el ciberespacio" (Consejo de Europa). Aplicado a la IA esto podría significar: aprender sobre la dimensión de los derechos en el contexto de la IA y cómo la juventud puede ejercer sus derechos hacia las plataformas y servicios. Aprender a comprometerse con una IA centrada en el ser humano y una regulación adecuada, y participar en los procesos pertinentes de legislación, gobernanza o evaluación. Comprender cómo el Estado de Derecho y la democracia se relacionan con la transformación digital. El marco DigComp de la Comisión Europea lucha contra esta perspectiva crítica de la IA, aunque las principales actividades se centran actualmente en situar la IA en el centro del marco. El marco de competencias en IA de la UNESCO para estudiantes puede ser una fuente de inspiración.

## MARCO DE COMPETENCIAS DE AI DE LA UNESCO PARA ESTUDIANTES

|  | COMPRENDER<br>(CIUDADANÍA)    | APLICAR<br>(ALGUNOS/AS)      | CREAR<br>(EXPERTOS/AS<br>ACADÉMICOS/AS)    |
|--|-------------------------------|------------------------------|--|
| MENTALIDAD<br>CENTRADA EN EL<br>SER HUMANO | Agencia humana                | Responsabilidad<br>humana    | Ciudadanía en la era de<br>la IA           |
| ÉTICA DE LA IA                             | Ética incorporada             | Uso seguro y<br>responsable  | Ética desde el diseño                      |
| TÉCNICAS Y<br>APLICACIONES<br>DE LA IA     | Fundamentos de la<br>IA       | Habilidades de<br>aplicación | Creación de<br>herramientas de IA          |
| DISEÑO DE<br>SISTEMAS DE IA                | Planteamiento del<br>problema | Diseño de la<br>arquitectura | Iteración y bucles de<br>retroalimentación |

► UNESCO, 2024c, p. 19

Sin embargo, este aprendizaje sobre la IA **no puede adaptarse sólo a académicos y personas ingenieras de sistemas como sucede hoy** en día. Ampliando la visión de la UNESCO con un enfoque en EDC/HRE, nos gustaría poner énfasis en el hecho de que, en una democracia postdigital, todas las personas necesitan la oportunidad de desarrollar conciencia crítica y capacidad para actuar. "La ciudadanía en la era de la IA" (aunque aquí se agrupe al nivel de competencia previsto para expertas y expertos académicos) es, desde este punto de vista, un tema para comprender y actuar. Un desafío para la educación formal y el trabajo juvenil.

**No debe pasarse por alto que las estrategias político-económicas y el marco de la IA** (el entorno de la IA) también son importantes desde la perspectiva del trabajo juvenil con un interés sociopolítico y deben complementar esta perspectiva. Varios educadores y educadoras consultados/as por nuestro proyecto destacan la **necesidad de una perspectiva feminista y de género** sobre la diversidad/representación y la categorización de individuos, la cual se amplió en las investigaciones y los discursos sobre la sociedad civil digital, pero no necesariamente en el trabajo juvenil digital.

Además, subrayan la importancia de una perspectiva psicológica sobre los efectos de las sociedades digitalizadas en las relaciones humanas y las relaciones humano-máquina, la parasocialidad, explorando los tipos y cualidades de las relaciones en una sociedad y la soledad, con el objetivo de ayudar a la juventud a (re)conectar.

Los desarrollos y los datos muestran que un uso democrático y centrado en lo humano de la IA requiere mitigar las tensiones y definir la relación deseada entre las personas y las máquinas (incluyendo también servicios y plataformas). En consecuencia, el rol de la juventud como sujetos debe

ser fortalecido, comenzando con la pregunta de qué quieren que haga la IA, dónde podría intervenir en sus vidas, qué imaginarios desarrolla una IA relacionados con sus identidades y cómo pueden influir en eso.

### **MATERIALES PEDAGÓGICOS: ALFABETIZACIÓN AI CRÍTICA**

*Juego de cartas: Brújula de la IA.* Juego de cartas para aprender sobre las aplicaciones de la IA en diferentes contextos de la sociedad. Por Alexander v. Humboldt Institute for Internet and Society \* [ENLACE](#)

*Guía: Medios de comunicación, Big data e Inteligencia Artificial.* Creada en el proyecto InEdu para el trabajo con jóvenes y escuelas. → [ENLACE](#)

*Colección de recursos: Alfabetización en Big Data.* Colección de recursos de la Red de Alfabetización Crítica en Big Data y Algoritmos. → [ENLACE](#)

*Cómic: We are AI.* Cinco cómics sobre la IA por Julia Stoyanovich y Falaah Arif Kha.\* [ENLACE](#)

*Cómic: Tenemos que hablar de IA.* Cómic sobre inteligencia artificial de Doc J Snyder y Lena Ziyal → [ENLACE](#)

*Taller: Ética, IA y codificación.* Concepto de taller creado en el programa alemán Jugend hackt por medialepfade → [ENLACE](#).

*Exposición: Lo que quiere el futuro.* Exposición lúdica para adolescentes sobre IA, por Tactical Tech Collective → [ENLACE](#).

## **2.5 CONSUMIDORES ACTIVOS**

### **DECISIONES DE CONSUMO**

El comercio minorista y las ventas tienen una fuerte dimensión psicológica. Tiene que ver con las necesidades y su satisfacción a través del consumo, la experiencia del proceso de compra y las oportunidades que utilizan los vendedores para crear un entorno que promueva las ventas o para convencer a los compradores.

Con el paso de una parte importante de los negocios a las plataformas, las herramientas y los recursos han cambiado. El trabajo con jóvenes debería animarles a convertirse en consumidores críticos que ni se privan en exceso ni gastan más de la cuenta, sino que toman decisiones que satisfacen sus necesidades y de las que no se arrepienten.

### **MATERIALES PEDAGÓGICOS: PSICOLOGÍA DEL CONSUMO**

*Juego: misión decisión.* Los estudiantes van de compras digitales y se enfrentan repetidamente a anomalías en su comportamiento a la hora de tomar decisiones. Por Deutscher Sparkassen- und Giroverband e.V. (alemán) → [ENLACE](#)

*Material para profesores: Experimentos económicos de comportamiento.* Situaciones científicas de toma de decisiones en el aula (alemán) → [ENLACE](#)

*Material: Delincuencia juvenil - Estafas en Internet.* Caso criminal ficticio sobre tiendas falsas y estafas en Internet. (alemán). → [ENLACE](#)

### **INFLUENCERS**

Los animadores juveniles y otros educadores conocen desde hace tiempo el interés de la juventud por influir y convertirse en creadores de contenidos, y lo están aprovechando. También se han elaborado algunos materiales educativos con este fin.

Éstos pueden complementarse para ofrecer una imagen de la economía de los creadores de contenidos basada en datos reales. Por ejemplo, qué probabilidades hay de ganar cuánto dinero, el desglose del flujo de dinero en la cadena de creación de contenidos digitales, el valor de los datos de los seguidores y la estructura de poder entre plataformas, seguidores y creadores.

### **MATERIALES PEDAGÓGICOS: INFLUENCERS**

*Material: Influencer Marketing.* Principalmente creado para el nivel secundario 2 en las escuelas por la AWS Arbeitsgemeinschaft Wirtschaft und Schule (Austria). → [ENLACE](#)

*Material: ¡La influencia está en todas partes!* La competencia informativa como cualificación clave en la era de los medios sociales. Por Media Smart e. V. creado principalmente para el contexto escolar (alemán).\* [ENLACE](#)

*Módulo: Cómo trabajan los influencers.* Creado por la cadena pública alemana NDR principalmente para contextos escolares. → [ENLACE](#)

## **CREADORES**

Los talleres son una parte integral del trabajo juvenil. Con el desarrollo de la tecnología, los dispositivos electrónicos se convirtieron en parte integrante de estos espacios. Muchos ejemplos de trabajo juvenil cultural dan fe de ello, pero también de trabajo juvenil relacionado con la democracia en el que los productos digitales son el objetivo principal o los productos digitales se utilizan en el proceso de aprendizaje.

No sólo la digitalización, sino también el desarrollo de aplicaciones cada vez más fáciles de usar que automatizan lo que antes eran laboriosos y pequeños pasos en el camino hacia un resultado, han ampliado increíblemente las posibilidades. Ahora se pueden utilizar animaciones, películas, música y juegos con un umbral bajo y en periodos de tiempo relativamente cortos. Cuando las cosas se automatizan, algunas habilidades básicas dejan de enseñarse.

Se convierte en un gran reto en los casos en que la mayor parte del trabajo conceptual y creativo se subcontrata a máquinas. Las IA de imagen permiten a la juventud utilizar ilustraciones de alta calidad. Pero ¿es el producto un objetivo o una herramienta? ¿Cuánto valor damos a las habilidades creativas y conceptuales de la juventud? Cuanto más se transforma el trabajo sobre las cosas en interacciones hombre-máquina, más importante parece que sea la (auto)conciencia de las personas, que uno puede dar forma a los resultados de otra manera, rechazarlos o hacerlos valer a su manera.

## **ROBÓTICA**

Muchos proyectos y cursos tratan esencialmente de estimular la curiosidad de la juventud por las materias STEM o la autoprogramación. Estos programas y ofertas son ofrecidos por muchas partes interesadas diferentes: ofertas basadas en empresas, cursos de instituciones de investigación, organizaciones juveniles locales o profesores de escuela que han recibido formación en este campo. Algunas actividades se pusieron en marcha deliberadamente para reducir las barreras de acceso a la informática y la ingeniería y reducir la brecha digital. En teoría, esto también implica iniciarse en el autoaprendizaje y seguir desarrollándose después del taller.

### **MATERIALES PEDAGÓGICOS: CREADORES Y ROBÓTICA**

*3D-ECO*. Talleres de impresión 3D para el *empoderamiento* medioambiental y tecnológico de la *comunidad juvenil* local en Berlín por InMOE. → [ENLACE](#)

*Jóvenes hacks*. Mejorando el mundo con código. Un programa nacional para jóvenes. Con eventos hackathon, una comunidad online y programas de intercambio, por la Open Knowledge Foundation Germany y mediale pfade (Alemania). → [ENLACE](#)

*ReDI School of Digital Integration* es una escuela tecnológica sin ánimo de lucro que ofrece formación a inmigrantes y marginados locales en Alemania, Dinamarca y Suecia. → [ENLACE](#)

Roberta - aprender con robots. Programa educativo del instituto de investigación alemán Fraunhofer Institute for Intelligent Analytic and Information Systems IAIS, con especial atención a la juventud femenina → [ENLACE](#)

*Lifehack Digitalización*. Un taller crítico-creativo sobre la creación de aprendizaje y vivir con inteligencia humana y artificial por wannseeFORUM (DE) → [ENLACE](#)

## JUEGOS

Concretamente, en el EDC/HRE se han desarrollado muchos juegos alternativos y prácticas basadas en juegos que persiguen un interés no comercial y favorable a los datos, y apoyan el intercambio y el razonamiento sobre cuestiones sociales y democráticas. Algunas de ellas sitúan la digitalización en el centro del razonamiento, aunque a escala europea son escasas.

Algunas iniciativas desarrollan y utilizan juegos para socializar a la gente jugando, para seguir su espíritu lúdico, para superar obstáculos en una experiencia mediada digitalmente, a veces reflexionando y ajustando la mecánica del juego. Desde esta perspectiva, el juego podría conceptualizarse como un proceso colectivo y participativo que retoma el *lebenswelt* de la juventud al tiempo que aborda cuestiones relacionadas con la EDC/HRE. En este sentido, parece necesario un trabajo de comisariado y un sólido apoyo pedagógico.

### EJEMPLOS: JUEGOS SERIOS ALTERNATIVOS

*Códigos ocultos*. El Centro Educativo Ana Frank de Fráncfort (Meno) desarrolló un juego serio digital que ayuda a la juventud a concienciarse sobre la radicalización islamista y de derechas. → [ENLACE](#)

*A través de los tiempos más oscuros*. Los usuarios asumen el papel de un grupo de resistencia que debe tomar decisiones morales bajo el nacionalsocialismo. Por Paintbucket Games. → [ENLACE](#)

*Archiospace*. El juego de escape digital aborda la digitalización y la sociedad contextual a los algoritmos, la codificación y la IA (alemán). Desarrollado en el contexto del programa de educación cívica juvenil de la AdB. → [ENLACE](#)

*Minecraft alfabetiza mediáticamente: del precio del kebab a la democracia de datos*. Minecraft, Mario Kart e impresoras 3D: un programa de vacaciones en el centro de competencia mediática de Berlín-Lichtenberg suena divertido a primera vista. Pero bajo la superficie se esconde una educación mediática sofisticada y políticamente motivada: primero despertando el interés con juegos, luego visualizando datos y negociando cuestiones sociales por el camino. → [ENLACE](#)

Varios recursos ofrecen recomendaciones para las y los pedagogos, por ejemplo, la Stiftung Digitale Spielekultur, cuyo objetivo es tender puentes entre el mundo de los juegos y las instituciones políticas y sociales en el contexto de habla alemana. Diversos medios de comunicación juveniles se dedican especialmente a los videojuegos. Los servicios de asesoramiento tratan muchos temas relacionados con los juegos.

## EJEMPLOS: SERVICIOS DE ASESORAMIENTO JUVENIL

[www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at) sobre juegos digitales. El proyecto es el socio austriaco de la Red para una Internet más segura de la UE (en alemán). → [ENLACE](#)

*Spieleratgeber NRW*. La guía de juegos evalúa los juegos según criterios educativos. Se están realizando pruebas en grupos de ensayo de juegos y con más de 300 niños y jóvenes (alemán). → [LINK](#)

*Stiftung Digitale Spielekultur*. Fundación Cultura Digital del Juego, creada por la industria alemana del juego → [ENLACE](#)

## EJEMPLO: TRABAJO DIGITAL DE CALLE

*Trabajo de calle digital*: El trabajo de calle digital trabaja con diferentes orientaciones y objetivos. La referencia a Lebenswelt digital como un estándar de trabajo social hace que sea esencial para hacer frente a los espacios sociales digitales ahora centrales de. Pero ¿qué es posible y necesario allí? → [ENLACE](#)

## ÁMBITOS POCO EXPLORADOS

Cuanto más se convierte la compra y venta mediada digitalmente en parte de la cultura y más aumenta su participación en la economía, más importante se vuelve para el trabajo juvenil convertirlo en un tema central. En particular, las plataformas han cambiado la forma en que las personas venden y compran cosas. Si desde una perspectiva de consumo, el riesgo de endeudamiento entre la juventud es un impacto importante del comercio digitalizado, entonces el deseo de consumir, la presión del consumo y la gestión del dinero y la deuda deben convertirse en parte de la educación juvenil.

La forma en que las personas compran ha cambiado en las últimas décadas, pero, mientras tanto, todos pueden utilizar plataformas de comercio para crear un negocio (a menudo sin ser conscientes de que están creando un negocio). Dado que la juventud está asumiendo cada vez más un rol activo como creadora, comerciante y especuladora, también está asumiendo implícitamente una responsabilidad social (desde los deberes como contribuyentes hasta las condiciones de producción o los efectos de la digitalización, por ejemplo, el comercio de criptomonedas en el medio ambiente), este rol activo debe ser parte del trabajo juvenil reflexivo.

Sin embargo, para una educación que aspire a la justicia, la equidad y la sostenibilidad, esto significa mirar más de cerca el enfoque de la educación para la ciudadanía global y el aprendizaje global, y reflexionar sobre las cadenas globales de producción y valor que permiten que la juventud europea se convierta en comerciante, revendedora o consumidora.

Lo que surge de los datos disponibles es que el comercio de ropa y la industria del entretenimiento están beneficiándose de la digitalización, especialmente entre los grupos jóvenes. Los servicios proporcionados por el trabajo en plataformas también se han vuelto importantes, especialmente la entrega de comida. Desde una perspectiva de EDC/HRE, el trabajo juvenil que incluya el aprendizaje sobre consumo, producción y condiciones de entrega se está volviendo cada vez más relevante. Los derechos laborales y el lugar futuro de estas personas trabajadoras de plataformas en nuestra sociedad también son un contexto importante. Además, se debe explorar alternativas a los diferentes tipos de trabajo en plataformas, plataformas de servicios y también diferentes maneras de organizar el triángulo

de poder entre proveedoras/es, plataformas y consumidoras/es. Un vistazo a las posibilidades ofrecidas por “otras plataformas”, que se comprometen a fortalecer el comercio local y evitar prácticas de recopilación de datos transfronterizos, por ejemplo, debe formar parte del trabajo juvenil que siempre piense en términos de alternativas.

Más que nunca, los procesos creativos en el trabajo juvenil plantean la cuestión de fortalecer las habilidades manuales. Cuando las personas y la automatización colaboran en procesos creativos, aparecen muchas posibilidades. Sin embargo, cuanto más se diseñan los resultados por máquinas y servicios, más tendrá que abordar dialécticamente el trabajo juvenil la pregunta de cómo lograr un equilibrio entre la calidad del resultado y la calidad del aprendizaje. Al comprometerse con lo digital, el trabajo juvenil también puede contribuir a pensar sobre las habilidades analógicas/manuales y también las habilidades analíticas que son prerequisites para un trabajo creativo exitoso y proporcionar espacios apropiados.

Los *maker spaces* o *fab labs* ofrecen oportunidades para experimentar. La juventud también puede entrar en contacto con la impresión 3D en la escuela, ya que muchos programas, como los de robótica, están diseñados para motivar a los estudiantes a interesarse por carreras en ciencias o ingeniería, o reducir las barreras hacia estas carreras.

Otra visión detrás de la impresión 3D fue innovar la forma de producción predominante, aumentar la reparabilidad, por ejemplo, imprimiendo piezas de repuesto, y fortalecer la producción local. En la práctica, no pudimos identificar ningún trabajo juvenil relacionado con los negocios y la sociedad en el “Internet de la creación” que ponga el foco en estas expectativas sociales. Si esto es una gran brecha o no, no podemos evaluarlo. No puede estar mal reconocer la creación como parte de una estrategia para una mayor circularidad y actividad económica local.

Desde la invención de la cinta, la industria de la música y el cine ha estado presionando para educar a la juventud sobre las prácticas ilegales de compartir y consumir culturalmente, poniendo un énfasis particular en que los derechos de autor se conviertan en un tema educativo y objeto de estricta regulación política. Una generación de personas trabajadoras juveniles que crecieron con este sentido de criminalización y advertencias es reacia a cumplir con estas demandas. Sin embargo, el conocimiento sobre licencias libres y abiertas (Creative Commons) está siendo cada vez más necesario en el trabajo juvenil, y el material con licencia se utiliza cada vez más porque permite que los trabajos de la juventud se compartan después del taller, especialmente imágenes y sonidos.

Además de la cuestión de cómo manejar legalmente los artefactos culturales, las condiciones de producción cultural juegan un papel importante. El dominio de los servicios de *streaming* ha generado cambios. El *streaming*, los clubes (juveniles), la música grabada y las comunidades musicales no están en conflicto entre sí, sino que reconfiguran un entorno cultural. Este entorno en sí mismo vuelve a cobrar importancia para el trabajo juvenil.

El rol de los juegos y las plataformas de juegos, especialmente en relación con la dataficación y los *dark patterns*, y el aprendizaje reflexivo sobre cómo el acceso ubicuo a los juegos a través del *streaming* impacta en la huella de carbono y la sombra de datos casi nunca se cuestiona. Las plataformas de

juegos (quién está presente en ellas y quién no, quién las posee, el rol de la comunidad...), se toman como punto de entrada en una variedad de provisiones del trabajo juvenil. Sin embargo, la cuestión de qué intereses persiguen las plataformas a menudo queda en segundo plano.

Los temas de digitalización, plataformas y extracción de datos digitales podrían convertirse en el contenido central de juegos serios, ya sean digitales o analógicos. Además, la dimensión ambiental de los juegos como una práctica cultural que consume recursos no se aborda realmente.

### **PROMOVER UN ENFOQUE CRÍTICO DEL PODER**

De forma análoga a la educación mediática sobre la incitación al odio y las noticias falsas, que también debía tener en cuenta las condiciones de encuadre del entorno mediático, en particular, la educación sobre el yo digital debe dar este paso para tematizar las condiciones de encuadre de la transformación digital. En el campo de poder de la digitalización, configurado por unos pocos actores extraordinariamente fuertes, está claro que los individuos no pueden conseguir mucho actuando bien y de forma ética para influir en los entornos de las plataformas: En un entorno de odio y polarización, las voces individuales reflexivas y humanas quedan ahogadas si no tienen la oportunidad de conectarse eficazmente.

Aquí es donde la educación orientada a las asignaturas, que cree firmemente en el fortalecimiento de la autonomía y la agencia del individuo como enfoque central del cambio social, llega a sus límites. La digitalización nos hace conscientes de cómo las percepciones de uno mismo y de los demás están codeterminadas por las tecnologías, las 3<sup>rd</sup> partes/plataformas, lo dependientes que son los individuos de la capacidad de ser identificados o anonimizados por los servicios digitales, de controlar qué aspectos de la identidad se hacen visibles para quién y qué información del mundo ven.

### **ÁMBITOS POCO EXPLORADOS**

La recopilación de datos es el núcleo, no un subproblema. La pregunta pasa de "qué puedo hacer para evitar lo peor individualmente" a: "¿Qué pasaría si no permitiéramos que esto ocurriera? ¿Qué actitud ante los datos como materia prima queremos adoptar realmente? ¿Qué actores políticos y de la sociedad civil están de nuestro lado?".

Hasta ahora, muchos en el trabajo con jóvenes y en las escuelas han adoptado un enfoque de la digitalización orientado a los fenómenos. Observamos los avances digitales desde una perspectiva de usuario o, también podría decirse, de afectado. Los avances en la transformación digital suelen percibirse de forma determinista ("es lo que hay"). Sin embargo, la base de una educación digital crítica y constructiva es adquirir y enseñar la capacidad de observar los acontecimientos reflexivamente, adoptar una metaperspectiva, comprender y evaluar teorías y estrategias. En última instancia, esto persigue un objetivo: capacitar a las personas para ver oportunidades de cambio y defender la posibilidad de la autoeficacia en la vida digital.

Esto también puede entenderse como un movimiento de independencia pedagógica que se aleja de las narrativas de la industria digital, cuestionando el papel asignado a los individuos, así como las imágenes de lo digital que se evocan (azul, masculino, *cyborg*, limpio, técnico, la matriz, inteligente,

...).

De especial importancia para el trabajo con jóvenes es proporcionar y formar una visión sobre alternativas menos intrusivas: técnicamente, en términos de herramientas y plataformas utilizadas, pero también conceptualmente, desde las perspectivas del acceso, la gobernanza y la publicidad.

### **BUENA PRÁCTICA: COLECCIÓN FRAMASOFT**

Bajo el lema "De-google-ify Internet", Framasoft proporciona herramientas digitales éticas en los campos "diseñar herramientas útiles", "intercambiar con otros", "divertirse", "organizarse juntos", "colaborar" y "desarrollo". → [ENLACE](#)

### **ÁMBITOS POCO EXPLORADOS**

El uso de dispositivos digitales es importante para la juventud en muchas dimensiones: como medio de comunicación, como dispositivo de entretenimiento, como herramienta para muchas actividades. Siendo como usuarios dependientes de la funcionalidad, al mismo tiempo los dispositivos son un símbolo de estatus. Existe una contradicción con el objetivo medioambiental de uso prolongado o reparación. Aquí es donde la educación medioambiental toca aspectos de participación y valores culturales. Cuando el uso más o menos prolongado de los dispositivos viene determinado por las tendencias, el estilo de vida o las expectativas culturales, entonces la educación puede descubrir las barreras y las motivaciones para la reparación, la reutilización y la reutilización. La cuestión es cómo quiere la juventud resolver esta tensión.

Además, el trabajo juvenil digital podría centrarse en la reparabilidad y la adaptación de hardware y software también como competencia (manual), en conexión con organizaciones de autoayuda, laboratorios o hacktivistas digitales.

Desde el punto de vista analítico, las prácticas digitales podrían tener más en cuenta el punto de vista ecológico e incluir el razonamiento sobre opciones a las prácticas digitales problemáticas. Por ejemplo, alternativas al *streaming*, IA muy exigente energéticamente, sistemas propietarios, grandes plataformas...

# 3. Gobernanza de lo digital

El tercer capítulo del informe aborda la cuestión de cómo deben gobernarse y regularse políticamente las tecnologías digitales –es decir, su gobernanza– y cómo se relacionan la juventud con ello. La atención se centra en cómo se distribuyen el poder, la confianza, la participación y el control en los espacios digitales, y qué papel pueden desempeñar el trabajo juvenil y la educación política dentro de esta tensión.

## AUMENTO DE LA PARTICIPACIÓN EN LOS MEDIOS SOCIALES

Del 44 % en 2014 al 65 % en 2024.

► Eurostat

### ACTIVIDADES DE LA JUVENTUD EN INTERNET

- Mensajería instantánea **91 %**
- Correos electrónicos **90 %**
- Llamadas telefónicas/videollamadas **88 %**
- Participación en redes sociales **88 %**
- Búsqueda de información sobre bienes y servicios **81 %**
- Banca por Internet **71 %**
- Compras en línea (16-24 años) **68 %**
- Lectura de noticias en línea **66 %**
- Búsqueda y solicitud de empleo **26 %**
- Expresarse sobre cuestiones cívicas o políticas (sitios web/medios sociales) **22 %**
- Participar en consultas en línea sobre cuestiones públicas o cívicas **12 %**

► Fuente: Eurostat: isoc\_ci\_ac\_i ; isoc\_ec\_ib20; 2023, europeos de 16-29 años

## IMPACTO DE LA DIGITALIZACIÓN EN LA VIDA COTIDIANA

En su opinión, ¿qué impacto tienen actualmente las tecnologías digitales más recientes?

|                               | MUY POSITIVO | ALGO POSITIVO | NEGATIVA EN GENERAL | MUY NEGATIVO |
|-------------------------------|--------------|---------------|---------------------|--------------|
| <b>ECONOMÍA</b>               | 12 % (-11 %) | 50 % (-2%)    | 18% (+8 %)          | 5 % (+2 %)   |
| <b>CALIDAD DE VIDA</b>        | 12 % (-4 %)  | 50 % (=)      | 19% (+5 %)          | 5 % (+1 %)   |
| <b>IMPACTO EN LA SOCIEDAD</b> | 10 % (-5 %)  | 49% (-3%)     | 26% (+6 %)          | 7 % (+2 %)   |

► Fuente: Eurobarómetro especial 554, QB 1 (2024); Entre paréntesis: Eurobarómetro 460 (2017)

Un tema central es la cuestión de en quién confían la juventud en el espacio digital y a quién están dispuestos a conceder el poder. En la actualidad, la gobernanza de las infraestructuras digitales está determinada en gran medida por las empresas tecnológicas, mientras que la participación democrática sigue siendo limitada. Aunque las tecnologías digitales afectan profundamente a los procesos sociales –desde el acceso a la información hasta el consumo y la formación de opiniones políticas–, existen pocas ofertas educativas o estructuras de participación en las que la juventud participen sistemáticamente en las decisiones relativas a las tecnologías digitales. El capítulo critica que se dé por sentado que la juventud son usuarios de plataformas, pero no se les reconozca como cocreadores activos de la transformación digital.

| EN QUIÉN CONFIAMOS     |           |           |           |           |           |           |           |
|------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
|                        | DE        | ES        | IR        | SV        | FR        | NL        | IT        |
| <b>Medios:</b>         | 44        | 40        | 40        | 43        | 45        | 57        | 52        |
| <b>ONGs:</b>           | 40        | 52        | 51        | 46        | 54        | 50        | 51        |
| <b>Gobierno:</b>       | 35        | 33        | 48        | 54        | 37        | 58        | 40        |
| <b>Empresas:</b>       | 45        | 53        | 53        | 55        | 56        | 62        | 56        |
| <b>Tech Business:</b>  | <b>66</b> | <b>69</b> | <b>60</b> | <b>62</b> | <b>67</b> | <b>72</b> | <b>76</b> |
| <b>Empresas de IA:</b> | 34        | 44        | 30        | 32        | 35        | 38        | 50        |

- Desconfianza <50
- Neutral >50
- Confianza >60

**MÁS ÉTICOS: ONG**      **MÁS COMPETENTES: EMPRESAS**

► Fuente: Edelman Trust Institute, 2025a. Informe global 2025. (Para empresas tecnológicas: Edelman Trust Institute, 2024) | Valores del Índice

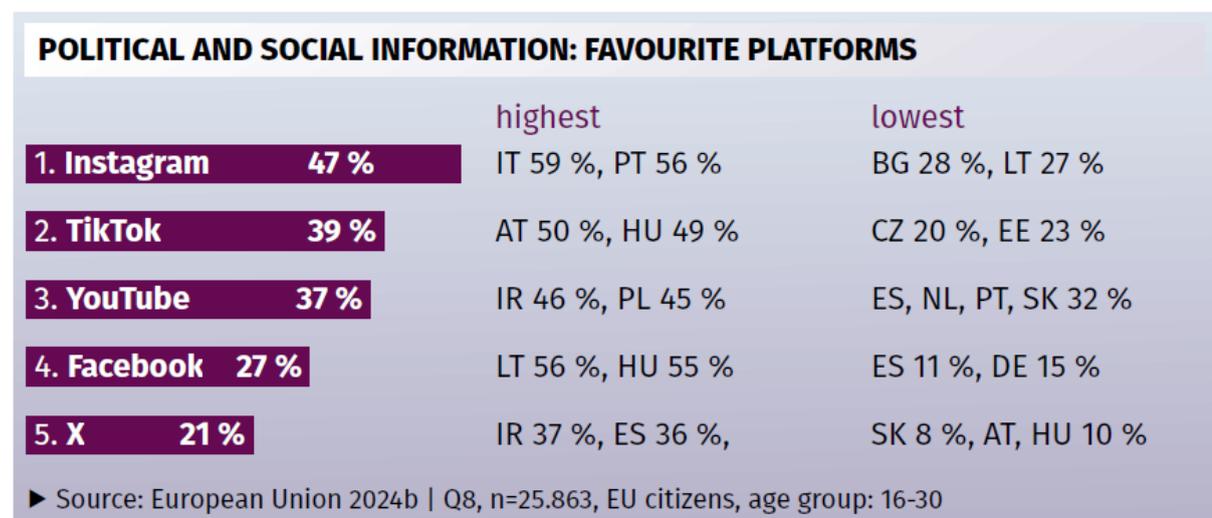
### PREOCUPACIÓN DE LA JUVENTUD: ACCESO A DATOS SIN PERMISO POR...

|                                | MUY PREOCUPADO | MODERADAMENTE PREOCUPADO | NO PREOCUPADO |
|--------------------------------|----------------|--------------------------|---------------|
| Empresario                     | 13 % (∅ 17 %)  | 43 % (∅ 36 %)            | 43 % (∅ 46 %) |
| Anunciantes/empresas           | 23 % (∅ 31 %)  | 44 % (∅ 42 %)            | 32 % (∅ 26 %) |
| Gobierno                       | 17 % (∅ 20 %)  | 40 % (∅ 41 %)            | 42 % (∅ 39 %) |
| Delincuentes/fraudadores       | 46 % (∅ 55 %)  | 36 % (∅ 30 %)            | 18 % (∅ 14 %) |
| Fuerzas y cuerpos de seguridad | 16 % (∅ 17 %)  | 37 % (∅ 36 %)            | 46 % (∅ 45 %) |
| Servicios secretos nacionales  | 21 % (∅ 26 %)  | 37 % (∅ 36 %)            | 40 % (∅ 37 %) |
| Gobiernos extranjeros          | 23 % (∅ 30 %)  | 37 % (∅ 33 %)            | 38 % (∅ 35 %) |

► Fuente: Encuesta de la FRA sobre derechos fundamentales 2020, europeos (n=4.195), grupo de edad: 16-29,

∅: Resultados de la UE 27 para todos los grupos de edad, n=20.930

Otro aspecto clave es la gestión de un ecosistema informativo cada vez más desequilibrado: la desinformación, las difíciles condiciones para los medios de comunicación independientes, el acceso cambiante a la información sociopolítica y la necesidad de competencias para comprobar los hechos. Esto plantea un serio desafío a la democracia, la formación de opinión y la educación política. El trabajo en el ámbito de la juventud y la educación puede ayudar a la juventud a evaluar críticamente la información digital, identificar la desinformación y vincular la alfabetización mediática con el juicio político. Una tarea fundamental es ayudarles a comprender las estructuras de poder dentro de los ecosistemas de los medios digitales.



## FACT-CHECK PRACTICE OF YOUTH

Checked truthfulness of media:

|          |      |                 |
|----------|------|-----------------|
| Finland  | 62 % | (highest value) |
| Portugal | 37 % |                 |
| Spain    | 36 % |                 |
| Austria  | 33 % |                 |
| EU 27    | 32 % |                 |
| Belgium  | 30 % |                 |
| Germany  | 20 % |                 |
| Bulgaria | 11 % |                 |
| Serbia   | 5 %  | (lowest value)  |

58% believe, that news will find them.

► Gagrčin et al. 2021, p. 40

► Source: Eurostat: Evaluating data, information and digital content (2021 onwards)  
isoc\_sk\_edic\_i21\_\_custom\_14948721

Un tercer ámbito se refiere al **aprendizaje con datos**. El compromiso pedagógico con los datos cívicos y abiertos encierra un gran potencial para la educación relacionada con la democracia y el trabajo juvenil. Al mismo tiempo, la **recopilación de datos** por parte de los servicios digitales plantea retos a la sociedad: el **seguimiento en tiempo real del discurso** (como el seguimiento de las redes sociales) puede ser objeto de abuso por parte de gobiernos o empresas. Sin embargo, también puede utilizarse para **fortalecer las esferas públicas democráticas**, por ejemplo, antes de las elecciones o para descubrir campañas de desinformación y sus fuentes.

# CONCLUSIONES

## 3.1 CONFIANZA

### ESPACIO EN BLANCO

En quién confiamos depende de nuestra imagen de los actores relevantes. No se trata de un superficial "*empresas frente a políticos, frente a ONG, frente a medios de comunicación*". Todos desempeñan un papel de creación de confianza en una cultura cívica democrática. Tenemos que mirar más de cerca y adoptar una visión que no sea ni ingenua ni demasiado crítica con el poder: ¿quiénes son las ONG y los grupos de presión que hacen declaraciones públicas? ¿Cuál es la diferencia de intereses entre Nextcloud y TikTok, por ejemplo? ¿Cómo ven la regulación los políticos populistas o liberales? Para la regulación es crucial decidir en quién se debe confiar el ejercicio del poder que la normativa les otorga.

Si bien es importante una actitud crítica para no dejarse engañar por las promesas de los respectivos actores y llegar al fondo de las propias necesidades, el trabajo con la juventud no debe conformarse con el diagnóstico de que "todo el mundo está sucio". Se trata más bien de **desarrollar ideas sobre quién debe tener qué tareas específicas, opciones de control y poderes de decisión**. En otras palabras, **cómo debe estructurarse sistémicamente la arquitectura de la gobernanza de la digitalización**.

Mientras que a las empresas se les concede un papel importante como actores a nivel europeo, la sociedad civil se ve completamente desbordada cuando se trata de implicarse en los debates sobre la regulación y el control de la aplicación en el momento adecuado y con los recursos suficientes, se plantea la cuestión de qué actores realmente (deberían) asumir los intereses de la juventud y qué condiciones necesitan para hacer bien su trabajo.

Un aspecto más profundo es la cuestión de la confianza social y las condiciones para su éxito. Dicho de otro modo: **cómo deben comportarse las organizaciones o los sectores para que pueda surgir la confianza** en el sentido de la paradoja de la democracia (la confianza en la democracia surge en un equilibrio de oportunidades efectivas de desconfianza y confianza). En particular, esta pregunta debe aplicarse a los actores de la propia digitalización: A las plataformas, pero también a sus servicios.

Los aspectos de democracia, derechos y gobernanza parecen infravalorados en las prácticas. Algunas se ciñen a la privacidad, la protección de datos y la minimización de daños y crean una imagen limitada de los derechos en la digitalidad. Otras actividades, por ejemplo, las que se centran en la "digitalización que queremos", tienden a ignorar una visión sistémica y la gobernanza. El trabajo y la educación en materia de juventud deben abordar estas contradicciones y ayudar a la juventud a encontrar su posición con respecto a las normativas, pero también a debatir sus ideas y criterios sobre las estructuras de gobernanza fiables del futuro.

## 3.2 - DESORDEN INFORMATIVO

Como se ha indicado en el capítulo dedicado a la identidad, son legión las prácticas, iniciativas y

proyectos que se ocupan del discurso del odio, las noticias falsas y la comprobación de los hechos. A pesar de que se trata de un tema de vital importancia en nuestras democracias, hay un importante punto de crítica que plantear: **los proyectos se centran sobre todo en los fenómenos, no en las causas estructurales.** Así, **la perspectiva de la regulación sistémica y del acceso y la defensa de los derechos digitales son cruciales.** Desde la perspectiva de los derechos digitales y la gobernanza, estos proyectos carecen claramente del nivel sistémico. Para las plataformas y los intermediarios no importa necesariamente lo que se difunda, siempre que los usuarios permanezcan en la plataforma. Esto nos

### **PRÁCTICA: DESORDEN INFORMATIVO**

lleva a analizar por qué las plataformas han cambiado las reglas del juego de los medios de comunicación y la información. ¿Cuáles son sus modelos políticos y empresariales?

*Juego: Influencia.* Inc. Juego de simulación de estrategia sobre cómo gestionar una agencia de influencia digital por Curious Bird → [ENLACE](#)

*Open the Box* El proyecto lleva los medios de comunicación, la alfabetización en datos y la alfabetización en IA a las escuelas de Italia \* [ENLACE](#)

*Fake it to make it.* ¿Realidad o falsedad? Un juego de Curious Bird → [ENLACE](#)

*Who Targets Me* hace más transparentes los anuncios políticos en línea → [ENLACE](#)

*Guías: Proyecto InEdu.* Sobre el desorden informativo, los estereotipos y el odio, publicadas en el proyecto IN-EDU. → [ENLACE](#)

*Manual: Resistencia Digital.* Para profesores sobre cómo ayudar a sus alumnos a reconocer las fake news y la información falsa que se encuentra en el entorno online, por el proyecto Digital Resistance (inglés, francés, georgiano, alemán, griego). → [ENLACE](#)

## **PERIODISMO DEMOCRÁTICO E INDEPENDIENTE**

Los medios de comunicación llevan tiempo experimentando cambios estructurales que, en general, dificultan la labor de quienes están comprometidos con un periodismo independiente y democráticamente consciente. Al mismo tiempo, el reconocimiento social de los medios de comunicación ha disminuido en las últimas décadas (véase Edelman, 2025). La juventud, en particular, son menos propensos a obtener información de los medios de comunicación de pago, la prensa escrita o los sitios web, sino más bien de las contribuciones comisariadas y distribuidas en las plataformas de los medios sociales. Por lo tanto, la educación y el trabajo con la juventud deben transmitir la relevancia del periodismo independiente, sus condiciones de trabajo y su papel en la democracia, integrados en la pedagogía de los medios digitales.

### **EJEMPLOS: PRÁCTICA: MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y PERIODISMO**

*Newswise.* Programa de la Fundación Guardian. Incluye recursos y planes de lecciones para las edades de 7 a 11 años que se llevarán a cabo en toda Europa. → [ENLACE](#)

*Journalismus macht Schule.* Asociación dirigida por periodistas para el apoyo de la competencia informativa en las escuelas, que ofrece visitas a las aulas, talleres y una base de recursos (alemán). → [ENLACE](#)

*Guidebook: Alfabetización mediática e informacional.* Amplia guía para formadores elaborada por Deutsche Welle (inglés, español y francés). → [ENLACE](#)

### **INFORME SOBRE NOTICIAS DIGITALES DEL INSTITUTO REUTERS**

El informe 2024 muestra la creciente importancia de las plataformas para el consumo y la producción de noticias. Explora las

actitudes de la audiencia hacia el uso de la IA en las noticias, el papel de Las y los creadores e *influencers* de noticias, cuánto paga la gente por las noticias y más. → [ENLACE](#)

## CONSPIRACIÓN

En respuesta a la creciente negación del cambio climático en la infoesfera e impulsado por la pandemia de Covid-19, el trabajo juvenil y la educación cívica comenzaron (de nuevo) a retomar el tema de las teorías conspirativas, la visión conspirativa del mundo. Una vía de práctica se centra en la detección del pensamiento conspirativo en textos o imágenes, similar a la educación dominante relacionada con las "noticias falsas". Otro enfoque consiste en deconstruirlo: razonar sobre los elementos de las narrativas conspirativas, distinguir entre visiones del mundo, teorías y narrativas. Este último conecta el aprendizaje sobre la conspiración con el razonamiento sobre la democracia – la función y el papel de las conspiraciones en las sociedades y las amenazas causadas por ellas.

### MATERIAL: CONSPIRACIÓN

*Contrarrestar eficazmente las narrativas conspirativas y las noticias falsas.* Material educativo de aktuelles forum (alemán) → [ENLACE](#)

*Desentrañar la conspiración detrás de las conspiraciones.* La buena guía. Guía sobre lo esencial de las narrativas conspirativas, amplificación, lenguaje por Dare to be Grey (holandés, inglés).\* [ENLACE](#)

*Abordar las teorías de la conspiración: lo que los profesores deben saber.* Publicado en 2022 por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. → [ENLACE](#)

*Observatorio sobre la conspiración* del autor Jacopo Di Miceli (italiano). → [ENLACE](#)

## ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA E INFORMACIONAL.

En muchos proyectos educativos no formales y de trabajo juvenil, la comunicación y la colaboración y la mediación de herramientas (y respectivamente el desarrollo de habilidades para utilizarlas) se centran más que la competencia informacional. Sin embargo, sólo unas pocas prácticas fomentan el desarrollo de competencias digitales de una manera más sofisticada alineada con las intenciones de MIL o DigComp.



► Source: Horta Herranz et al. 2024, figure 63

El punto de partida de todos los enfoques de la educación mediática (desde la perspectiva de la EDC/ERH) debe ser transmitir cómo los medios de comunicación, las plataformas, las ONG y los semejantes en diversos espacios públicos influyen en las ideas de la juventud sobre las cuestiones sociopolíticas y sobre los demás. En este sentido, la resiliencia contra la falsa y la mala información y un discurso polarizado y tóxico es el objetivo general de la educación mediática. El enfoque de la UNESCO MIL en particular puede servir de inspiración para dar más peso a los aspectos democráticos.

## UNESCO MIL

*"Conjunto de competencias que ayudan a las personas a maximizar las ventajas y minimizar los perjuicios. La alfabetización mediática e informacional abarca competencias que permiten a las personas relacionarse de forma crítica y eficaz con: los contenidos de las comunicaciones; las instituciones que facilitan estos contenidos; y el uso de las tecnologías digitales. Las capacidades en estos ámbitos son indispensables para todos los ciudadanos, independientemente de su edad o procedencia".*

► UNESCO 2021

## DIGCOMP: ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL Y DE DATOS

Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales (1.1)

Evaluar datos, información y contenidos digitales (1.2)

Gestionar datos, información y contenidos digitales (1.3)

► Fuente: Vuorikari et al., 2022, p. 9 y siguientes.

## ÁMBITOS POCO EXPLORADOS

En cuanto a la comprobación de hechos y la desinformación, EDC/HRE aporta una perspectiva democrática y sistémica al aprendizaje: Explora cómo los mensajes individuales se relacionan con el fenómeno más amplio de la polarización social. Así, el objetivo/intención de un mensaje y su contribución a una infoesfera democrática resistente –o al desorden informativo– se convierten en aspectos relevantes del aprendizaje. Como se ha descrito anteriormente, la investigación ya ha demostrado que los propios jóvenes prestan poca atención a la relevancia social que surge de la suma de todos los mensajes falsos y de odio para la cultura democrática (Gemkow, 2024).

Además de desarrollar medios para probar y validar la información (comprobación de hechos), se plantea la cuestión de cómo influyen el desorden informativo y la polarización en la identidad de la juventud: su capacidad personal para mostrar confianza a los demás, su percepción de los demás y de sí mismos, y cómo les afecta en sus roles sociales (es decir, como consumidores y productores de mensajes, como ciudadanos que también toman decisiones políticas relevantes y ofrecen opiniones...).

Aprender qué promueve la polarización, el discurso del odio y el desorden informativo en las plataformas: algoritmos, métricas de valores, patrones oscuros, objetivos políticos de los operadores... Esto también incluye comprender las posibilidades de influir en quién está disponible para proteger y apoyar a la juventud (señalizadores de confianza, ONG, policía...).

## 3.3 - DATOS

### USO DE INFORMES, ENCUESTAS Y ANÁLISIS

Por un lado, los datos ofrecen una amplia gama de oportunidades para introducir el contexto del mundo real en el entorno de aprendizaje, por ejemplo, a través de opiniones y actitudes, el estado de la democracia o el propio entorno. Esto incluye también los llamados datos abiertos de organismos públicos como la administración o instituciones estadísticas como Eurostat. Los trabajadores en el ámbito de la juventud también necesitan oportunidades de formación en lectura y procesamiento de datos. Hay pocas oportunidades para ello.

Casi nunca se comunica la importancia del software abierto y libre, de los materiales educativos abiertos y del conocimiento abierto, tanto para una Internet plural como, a menudo, como alternativa menos cuestionable a las aplicaciones y servicios de las plataformas ávidas de datos.

#### EJEMPLOS: INFORMES, ENCUESTAS, ANÁLISIS

*Nuestros datos son nuestros aliados.* Datos sobre las experiencias de la juventud por FRA → [LINK](#)

*Índice de Democracia.* Por EIU - Economist Intelligence Unit → [ENLACE](#)

*Informe sobre el estado global de la democracia.* Por IDEA - Instituto Internacional para la Democracia y la Asistencia Electoral (IDEA) → [ENLACE](#)

*Informes sobre los derechos fundamentales de la UE.* Informes anuales de la Agencia de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea (FRA) → [ENLACE](#).

*CIVICUS Monitor.* Seguimiento del espacio cívico. Herramienta en línea que proporciona datos de CIVICUS. → [ENLACE](#)

*Informe sobre la libertad de prensa.* Por RSF - Reporteros sin Fronteras → [ENLACE](#)

*Informe sobre la amenaza ecológica.* Por Vision of Humanity/Instituto para la Economía y la Paz (IEP) \* [ENLACE](#)

*Informe digital de noticias del Instituto Reuters.* → [ENLACE](#)

### TRABAJO JUVENIL CON DATOS

La juventud también puede trabajar con datos. Los proyectos de cartografía trabajan con datos geográficos. Los proyectos de código abierto, como los basados en Open Street Map, también ofrecen oportunidades para hacerlo de forma ética en lo que respecta a la recopilación de datos.

#### EJEMPLOS: TRABAJO DE LA JUVENTUD CON DATOS

*uMap* Herramienta de construcción de mapas sobre la base de OpenStreetMap, la alternativa de código a Google Maps [ENLACE](#)

*Esto no es un atlas.* Inspiración para mapas artístico-activistas-feministas (también un libro) → [LINK](#)

*Wikimedia.* Contribuir top el proyecto Open Source voluntariamente o en grupo. → [ENLACE](#)

*Escuela de Datos.* Capacita a las organizaciones sin ánimo de lucro para comprender los datos y las tecnologías con el fin de utilizarlos de forma específica. Por Open Knowledge Foundation Alemania.\* [ENLACE](#)

*Queridos datos.* Un proyecto analógico de dibujo de datos. Los participantes recopilaban semanalmente un tipo

concreto de datos sobre sus vidas y los utilizaron para hacer un dibujo en una hoja de papel del tamaño de una postal. → [ENLACE](#)

## MONITORIZACIÓN DE REDES SOCIALES

Los hallazgos de la monitorización de medios sociales para profesionales suelen centrarse en formas de xenofobia relacionadas con grupos y en la prevención de la radicalización. A pesar de esta limitación debido a un enfoque temático estrecho, siguen ofreciendo la oportunidad de obtener una comprensión de lo que está sucediendo en la sociedad, qué personas influyentes están ganando importancia y qué temas y campañas son virulentos.

### EJEMPLOS: SEGUIMIENTO DE REDES SOCIALES

*KN:IX plus*. Información para pedagogos y monitores juveniles sobre la comunicación de los actores islamistas en línea. Por la Red de Competencia "Extremismo islamista" (alemán). \* [ENLACE](#)

*Democracy Reporting International*. Examina la influencia en los procesos electorales en todo el mundo. → [ENLACE](#)

## DATOS MEDIOAMBIENTALES

En la educación medioambiental, existen diversos enfoques para recopilar datos medioambientales y apoyar así la investigación sobre la naturaleza y el medio ambiente. Esto va en la dirección de la ciencia ciudadana. O hay apps que permiten identificar plantas y animales. Los usuarios hacen fotos y comparten su ubicación. Otros proyectos presentan datos medioambientales para que puedan utilizarse en procesos educativos.

### EJEMPLOS: DATOS MEDIOAMBIENTALES

*KlimaDatenSchule*. Un programa educativo sobre el uso de datos de BildungsCent e. V. La app correspondiente proporciona datos. → [ENLACE](#)

*Guía práctica: Acceso a la información medioambiental*. La información es poder, y esta guía profundiza en la regulación del acceso a los datos, explica cómo solicitar información, qué tipos de información se pueden solicitar y las políticas y marcos normativos. Por Ecologistas en Acción (español). → [ENLACE](#)

*Colección: Green Apps*. Panorama sobre diferentes apps 'verdes' presentado por el Ministerio de Medio Ambiente alemán: → [ENLACE](#)

*Proyecto Libera*. Proyecto de ciencia ciudadana (los ciudadanos contribuyen a la recogida de datos medioambientales) sobre la basura en el medio ambiente: → [ENLACE](#)

## ÁMBITOS POCO EXPLORADOS

Faltan formación y herramientas que ayuden a los trabajadores juveniles a acceder a conjuntos de datos relevantes para ellos y a procesar y analizar estos datos de forma comprensible. También falta trabajo juvenil en sí mismo para producir datos válidos y crear una imaginaria, y un marco para la acción.

En cuanto a la vigilancia de las redes sociales y otras formas de OSINT, se plantean cuestiones como cuál es socialmente deseable y en qué condiciones. ¿Debe permitirse a un centro escolar saber lo que sus alumnos publican en las redes sociales? ¿Deben tener también los ciudadanos acceso a los datos de las encuestas que el Estado encarga y paga con el dinero de los contribuyentes? ¿Qué forma de vigilancia del discurso ayuda a los jóvenes a sentirse tomados en serio como sujetos de derecho y cuál perciben como una amenaza a su intimidad que, en su opinión, debería prohibirse?

# Competencia digital

Las competencias digitales entendidas como competencias clave describen un amplio abanico que va desde las capacidades específicas para tratar con (nuevas) tecnologías hasta las amplias capacidades para aplicar la tecnología y las formas digitales de colaboración e información en las actividades profesionales, sociales o culturales clásicas.

## **COMPETENCIA DIGITAL**

Capacidad para utilizar, configurar y aplicar la tecnología de la información con distintos fines y en múltiples contextos sociales.

Comprensión de "lo digital" como transformación y determinante social, económico y cultural, en particular en su conexión con los principios democráticos y los Derechos Humanos. Capacidad para participar activamente en la transformación en este sentido.

Observando el actual desarrollo de la digitalización en Europa y las innumerables exigencias que plantea a la educación preparar a los ciudadanos para la era digital, resulta cada vez más evidente que se necesita una evaluación crítica de la transformación digital (pensamiento crítico), la comprensión de sus repercusiones positivas y negativas (pensamiento sistémico) y la capacidad de cocrear la transformación y la digitalidad como cultura (participación).

**"LOS DATOS DEMUESTRAN QUE, PARA SEGUIR EL RITMO DE LOS AVANCES DIGITALES, NO BASTA CON MEJORAR LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL. LOS DATOS DE LA ENCUESTA ESJ MUESTRAN QUE LOS ADULTOS CON EMPLEOS QUE REQUIEREN AL MENOS LAS COMPETENCIAS TIC DE NIVEL MODERADO TAMBIÉN REQUIEREN UN SÓLIDO NIVEL DE COMPETENCIAS COMPLEMENTARIAS, COMO LAS COMPETENCIAS BÁSICAS (LECTURA, ESCRITURA Y CÁLCULO), LAS COMPETENCIAS INTERPERSONALES (PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN) Y LAS COMPETENCIAS CONDUCTUALES (COMUNICACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO)"**

Cedefop, 2017, p. 3.

Este concepto va más allá de una competencia mediática o informacional y se vincula fuertemente a otras competencias como aprender a aprender, la proactividad u otras habilidades sociales como la resolución de problemas, la resolución de conflictos y la capacidad de reconciliación. Las competencias digitales, por tanto, deben considerarse competencias transformadoras. El reto consiste en superar una asociación demasiado estrecha con la alfabetización informática o digital como un mero desarrollo de la alfabetización tradicional (OCDE, 2019).

Otros aspectos deben incluirse en la educación que promueve la competencia digital, por ejemplo, la

alfabetización en datos, la capacidad crucial "para obtener información significativa a partir de datos, la capacidad de leer, trabajar, analizar y argumentar con datos, y comprender lo que significan los datos".

La comunicación y la convivencia en nuestra sociedad se ven afectadas por la generación de datos cada vez más diversos, en la extracción de información de estos datos mediante algoritmos y en la aplicación de esta información a través de la asistencia mediada por máquinas (OCDE, 2019).

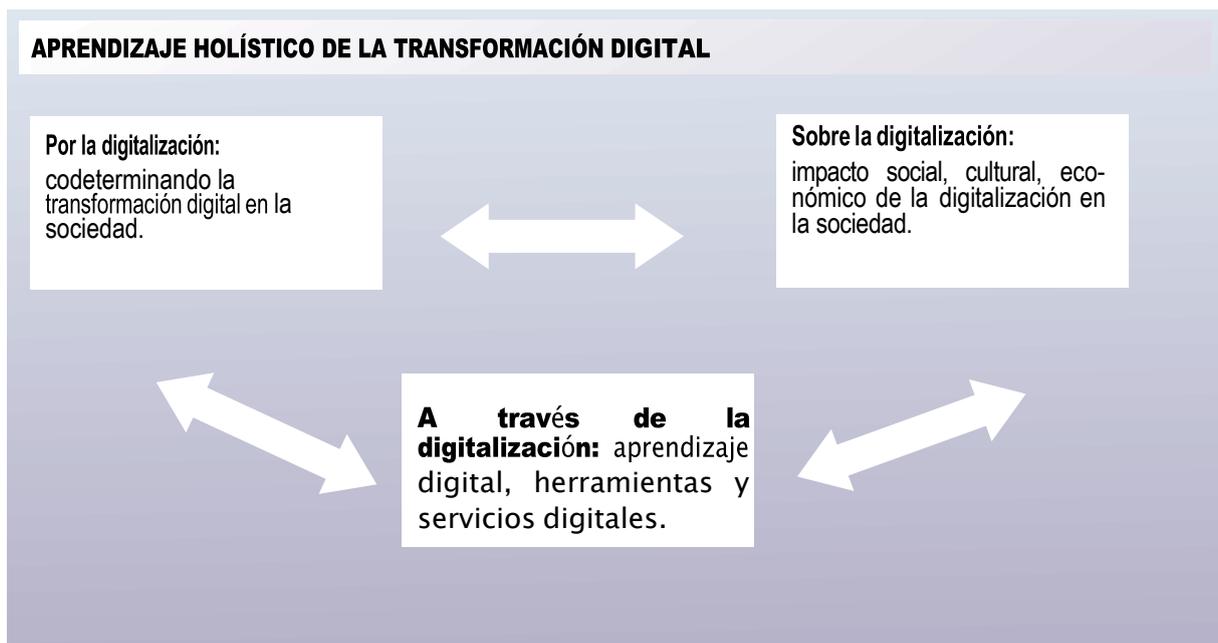
#### **EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA DIGITAL**

"Capacitación de los alumnos de todas las edades mediante la educación o la adquisición de competencias para el aprendizaje y la participación activa en la sociedad digital para ejercer y defender sus derechos y responsabilidades democráticos en línea, y para promover y proteger los derechos humanos, la democracia y el Estado de Derecho en el ciberespacio."

Consejo de Europa CM/Rec(2019)10.

La educación para la democracia y los derechos humanos son enfoques que tienden un puente entre una comprensión sistémica de la sociedad y la capacitación concreta de los alumnos en un contexto (local) específico. Los puntos de referencia son la cultura democrática y sus fundamentos, la participación cívica y los derechos humanos. Por lo tanto, no sólo ofrecen la referencia normativa de la digitalización a la democracia que otros enfoques suelen omitir, sino que también forman competencias importantes: juicio, pensamiento crítico y autorreflexión.

En este sentido, las perspectivas éticas se convierten en el núcleo de un aprendizaje preparado para el futuro. "Los aspectos éticos suponen un área transversal en la formación integral de las personas que han de beneficiarse de las inmensas oportunidades que ofrece el actual contexto digital y virtual. La reflexión ética, la sensibilidad ética y la autorregulación de los actuales sistemas de información y comunicación en el entorno digital, desde perspectivas éticas, responden a una sensibilidad compartida y ampliamente consensuada en el ámbito social y profesional. Esta urgente necesidad de reflexión y acción va más allá de los intereses de las empresas y otros intereses políticos partidistas" (Traducción de los editores, de Andrés del Campo et al., 2018).



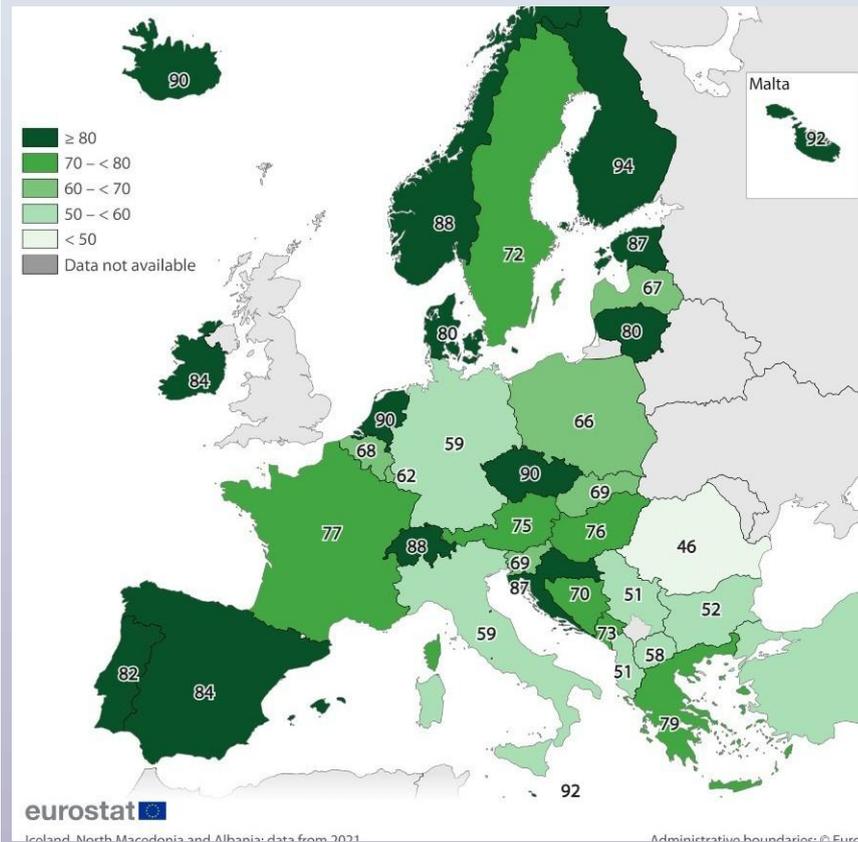
La perspectiva del trabajo juvenil relacionado con la democracia y los derechos humanos es que el trabajo juvenil para/sobre/mediante la digitalización tendrá un impacto mayor y duradero si, además de impartir competencias digitales, también incorpora de forma coherente la dimensión sociopolítica y los aspectos éticos.

A la inversa, esto también obliga a las formas de trabajo juvenil que pretenden abordar la democracia y los derechos a integrar con más fuerza la tecnología digital.

En definitiva, debemos subrayar que el trabajo juvenil no es ni aprendizaje analítico de la democracia ni codificación. El trabajo juvenil (digital) aborda muchas competencias: Se trata de tener una opinión propia e independiente, aprender juntos, mucha experimentación práctica y exploración. Entendido como empoderamiento de la juventud, también significa entablar intercambios con otros, representar intereses y ser capaces de unir fuerzas como jóvenes, ya sea digitalmente o de forma presencial.

Un factor contextual importante para el trabajo en el ámbito de la juventud es preguntarse activamente en qué medida los propios jóvenes adquieren competencias digitales y cívicas, así como en qué medida esto ocurre en la educación formal.

## COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS JÓVENES EUROPEOS EN 2023



Porcentaje de jóvenes de 16 a 29 años con competencias básicas o superiores en %.

► Eurostat isoc\_sk\_dskl\_I21; Nivel de competencias digitales de los individuos (a partir de 2021). 16-29 años

La adquisición de competencias digitales también está vinculada a la adquisición de competencias básicas "clásicas", mientras que la idea generalizada de que la generación joven está formada por "nativos digitales" lo desmiente. Aquellos que tienen "conocimientos básicos (lectura, escritura, aritmética), competencias blandas (planificación y organización) y ciertas competencias de comportamiento (comunicación y trabajo en equipo)" también obtienen resultados significativamente mejores en términos de competencias digitales (Cedefop, 2017, p. 3). La OCDE concluye que el aumento del uso de dispositivos digitales en la escuela "suele tener un impacto negativo en el rendimiento en lectura" (OCDE, 2021, p. 142). Esto se aplica aún más a quienes encuentran barreras en los libros y los textos analógicos. Por lo tanto, la alfabetización digital debe enseñarse en relación con otras competencias transversales: De lo contrario, disminuyen las competencias de comprobación de hechos, lectura y evaluación de artículos más largos, o incluso de redacción de mensajes apropiados si la Al lingüística se utiliza cada vez más para crear mensajes.

La digitalización del espacio y del proceso de aprendizaje repercute en las competencias transversales y digitales de la juventud. Los textos más largos, la argumentación compleja y también las habilidades de lectura y escritura causan problemas (entre otros confirmados también por Accenture, 2022, p. 16 y ss.).

Cabe mencionar aquí especialmente el uso de la IA para diversos fines.

En términos de métodos, contenidos y trabajo, la educación no formal puede abordar (más) específicamente competencias que son importantes para una comprensión crítica del mundo y sociedad conformada por la digitalidad. Independientemente del enfoque competencial, la capacidad de expresarse, de comunicarse, es un rasgo clave para el desarrollo de la identidad.

Las entrevistas apoyan la crítica al término "nativismo digital". El acceso a las tecnologías digitales y su uso están estrechamente ligados a cuestiones de asequibilidad, y la competencia para utilizar los dispositivos depende de la disponibilidad de los mismos:

*"El smartphone es el principal acceso a los servicios digitales para la juventud con los que trabajamos. La juventud de nuestros grupos destinatarios no suelen tener medios económicos para comprar un ordenador. Por eso nuestros seminarios suelen ser la primera vez que aprenden a encender un ordenador, un portátil u otro dispositivo. La esfera técnica de Internet es bastante complicada de entender y está muy lejos de la realidad de sus vidas. Su punto de entrada en la digitalidad es crear un apodo o un avatar en una aplicación de redes sociales, en un juego, o crear cuentas y perfiles en aplicaciones para diversos fines. El correo electrónico no es el principal medio de comunicación, por lo que la identificación es un apodo, una contraseña, un número de teléfono. Un smartphone es una señal de estatus social. Este es nuestro punto de entrada para trabajar sobre cuestiones socioeconómicas y digitalidad. La juventud que participan activamente en comunidades de juegos tiene habilidades comunicativas muy interesantes. La juventud de nuestros seminarios procede de entornos nacionales muy diferentes, por lo que la cuestión del acceso a la información y la validación de la información es muy relevante: a menudo obtienen la información principalmente de noticias, portales, medios de comunicación en su lengua materna."*M., trabajador juvenil.

Varios estudios confirman las desigualdades en el uso de ordenadores con mayor potencia de cálculo que los smartphones. Los niños que viven en ciudades más pequeñas o en familias con bajos ingresos utilizan más los smartphones. (Accenture, 2023). Desde esta perspectiva, el trabajo juvenil digital holístico y orientado a la democracia no se limita a lo que enseña y a cómo lo hace. También debe abogar por los requisitos previos –accesibilidad o buen hardware– y no dar por sentadas las desigualdades digitales.

# CONCLUSIONES GENERALES

## TRES ENFOQUES GENERALES

En la práctica del trabajo con jóvenes existen diferentes enfoques. Hay un enfoque general que se podría caracterizar como una visión basada en el fenómeno, por ejemplo, en la IA, las aplicaciones, determinados medios sociales, los juegos, el consumo. Esto significa que, si hay cuestiones relacionadas con la vida digital cotidiana y las experiencias de la juventud, el trabajo con jóvenes las abordará, las explorará y las integrará. Es un poco como el trabajo juvenil "de proximidad" entendido como adentrarse en las plataformas y campos de aplicación de moda en los que (actualmente) participan la juventud. Aunque este enfoque garantiza que el trabajo juvenil esté "al día", corre el riesgo de perderse educativamente en las formas siempre nuevas de la vida cotidiana digital.

Otro enfoque puede caracterizarse como centrado en las competencias. Esto incluye a menudo una perspectiva más bien técnica del desarrollo de competencias específicas relacionadas con temas como la salud mental, la adicción, el acoso cibernético, el odio. Esto entrena comportamientos y rutinas con relativa precisión, pero sólo implica un fortalecimiento limitado de la comprensión reflexiva de la juventud no sólo de ser un usuario, sino también de comprender cómo funcionan los procesos en los que la juventud están inmersos como usuarios.

Un tercer enfoque puede describirse como la perspectiva sistémico-política de la transformación digital. Parece desempeñar un papel subordinado en el trabajo con jóvenes. Su objetivo es integrar el marco económico y político (política digital, política tecnológica, modelos de negocio digitales, capitalismo digital, por qué y cómo funcionan los modelos oscuros, etc.). Una perspectiva democrática y de derechos humanos guía este enfoque, que profundiza en los intereses, la gobernanza, los derechos implicados en un contexto, el acceso, la participación o la apertura.

Esta perspectiva también es curiosa para entender la dataficación, la expansión de las redes o la globalización en sus líneas más amplias y también históricas. Como esto contribuiría a una mejor comprensión del panorama general que hay detrás de los fenómenos o tendencias digitales individuales, sería deseable una profundización y mejores enfoques y materiales al respecto.

## LA AI COMO RETO Y FENÓMENO

Con respecto a la IA y el big data, la juventud se ven afectados en varias dimensiones y roles (como estudiantes, interactuando con bots, como consumidores...) Así, una pedagogía del aprendizaje con herramientas digitales está por un lado muy motivada para mantenerse al día: Experimentando con la IA y las interfaces disponibles en la actualidad. La juventud está probando cosas por sí mismos.

Los problemas y retos desde el punto de vista cultural incluyen la exposición a la informatización, el aprendizaje y desaprendizaje de competencias y técnicas, la protección de datos y la privacidad, los resultados basados en datos existentes (convencionales), los derechos de autor, la

inexactitud/incontrolabilidad de los resultados, etc. El Trabajo Juvenil Digital como campo es valioso ya que es un espacio para experimentar y utilizar libremente la IA (en contraste con los contextos escolares).

Como dimensión sociopolítica del conocimiento de la IA, subrayamos que las personas pueden comprender y evaluar las variantes y los efectos de los sistemas de análisis y predicción. Por ejemplo, qué derechos se ven afectados por la IA y en qué contexto de aplicación. La capacidad de emitir juicios sobre los distintos casos de uso de la IA y su gobernanza (por ejemplo, quién decide qué está prohibido). Lamentablemente, hasta la fecha ha habido poca práctica en este ámbito. En general, EDC/HRE tendría el enfoque y la metodología para cambiar esto.

## **EMPODERAMIENTO**

Existe una contradicción en algunos de los argumentos esgrimidos por los trabajadores en el ámbito de la juventud. A menudo se argumenta que no se tratan los aspectos "complejos" y sociopolíticos de la digitalización con el objetivo de trabajar orientados a los participantes. Lo que significa que un trabajador juvenil no debe simplemente imponer objetivos de aprendizaje en y en entornos extracurriculares de trabajo juvenil. Al mismo tiempo, se toma muy en serio la misión de promover el pensamiento crítico y la autorreflexión.

Dada la complejidad de la digitalización, existe una clara necesidad de orientación y vías accesibles para que los trabajadores en el ámbito de la juventud y los profesionales de la educación lleven esto un poco más lejos.

"Esta falta de enfoques holísticos refleja la dificultad del trabajo con jóvenes para ofrecer una imagen holística de la digitalización, que a menudo se percibe como excesivamente compleja, demasiado técnica, etc.". En la mayoría de las prácticas identificadas, la juventud son los beneficiarios y no los cocreadores de las plataformas desarrolladas, lo que dificulta la evaluación de la medida en que estas herramientas responden directamente a las necesidades e intereses de la juventud, en particular de los grupos en riesgo de exclusión (Asociación UE-CoE Juventud, 2020).

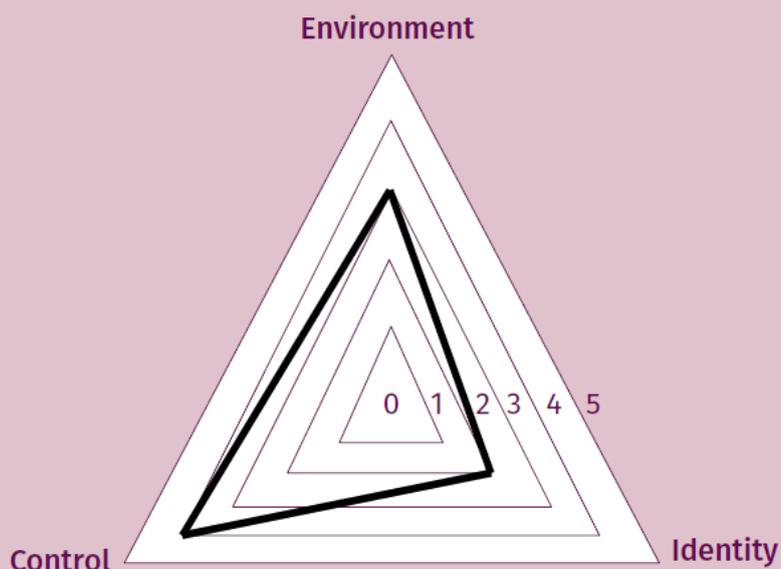
Para que la participación digital de la juventud sea informada y significativa, es necesario que la juventud tenga suficientes conocimientos digitales y de datos, así como la capacidad de ejercer sus derechos humanos tanto en línea como fuera de ella (Pawluczuk, 2020). En otras palabras, los jóvenes deben recibir apoyo para navegar y gestionar sus vidas digitales y no digitales de una manera proactiva e informada – aquí es donde el trabajo juvenil podría hacer una mayor contribución". Pawluczuk & Şerban, 2020

Volviendo a los tres ámbitos clave de este análisis, desde la perspectiva de EDC/HRE hay un mensaje sencillo pero difícil de extraer. Hacer de la propia digitalidad el tema de cualquier enfoque de trabajo juvenil digital.



En los tres ámbitos –medio ambiente (el cambio climático como megatransición), formación de la identidad (en plena transición hacia la codeterminación técnica), gobernanza (democrática y demográfica)– la digitalidad plantea grandes interrogantes sobre las trayectorias futuras de la juventud y –desde una perspectiva democrática– sobre su participación democrática en las decisiones clave sobre la digitalización.

Si la práctica del trabajo digital con jóvenes (como enfoque, como estructura, políticamente) se siente responsable, podría evaluar y alinear su práctica a lo largo de estas dimensiones clave:



En general, creemos que el trabajo digital con jóvenes, tal y como se ha esbozado en este análisis, debe reconocerse y entenderse como un elemento importante para el desarrollo de la juventud. En el propio interés de la UE como federación de entidades políticas con competencias de gran alcance en el ámbito de la política digital y de infraestructuras, esta educación sociopolítica y relacionada con la democracia debe ser objeto de una mayor consideración.

# Referencias

Accenture (2022). El futuro del consumo de contenidos digitales. Con la Universitat Oberta de Catalunya. <https://hdl.handle.net/10609/147507>

Baldé, C. P.; Kuehr, R.; Yamamoto, T.; McDonald, R.; D'Angelo, E.; Althaf, S. Bel, G.; Deubzer, O; Fernandez-Cubillo, E.; Forti, V.; Gray, V.; Herat, S.; Honda, S.; Iattoni, G.; Khatriwal, D. S.; Luda di Cortemiglia, V.; Lobuntsova, Y.; Nnorom, I.; Pralat, N.; Wagner, M. (2024). Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) e Instituto de las Naciones Unidas para Formación Profesional e Investigaciones (UNITAR). 2024. Global E-waste Monitor 2024.

Ginebra/Bonn, [https://ewastemonitor.info/wp-content/uploads/2024/03/GEM\\_2024\\_18-03\\_web\\_page\\_per\\_page\\_web.pdf](https://ewastemonitor.info/wp-content/uploads/2024/03/GEM_2024_18-03_web_page_per_page_web.pdf), consultado el 05/05/2025

Cedefop Centro Europeo para el Desarrollo de la Formación Profesional (2017). Nota informativa - Personas, máquinas, robots y competencias. Publicación 9121, Salónica. <https://doi.org/10.2801/057353>

Consejo de Europa. Educación para la ciudadanía digital. <https://www.coe.int/en/web/education/digital-citizenship-education>, consultado el 31/03/2025

Consejo de Europa CM/Rec(2019)10. Recomendación del Comité de Ministros a los Estados miembros sobre el desarrollo y la promoción de la educación para la ciudadanía digital. (Adoptada por el Comité de Ministros el 21 de noviembre de 2019 en la 1361ª reunión (Presupuesto) de los Delegados de los Ministros) <https://search.coe.int/cm?i=090000168098de08>

Edelman Trust Institute (2024). Barómetro de confianza Edelman 2024. Supplemental Report: Insight for the Tech Sector.

Instituto Edelman de Confianza (2025a). Global Report. Trust and the Crisis of Grievance. [https://www.edelman.com/sites/g/files/aatuss191/files/2025-01/2025%20Edelman%20Trust%20Barometer\\_Final.pdf](https://www.edelman.com/sites/g/files/aatuss191/files/2025-01/2025%20Edelman%20Trust%20Barometer_Final.pdf), consultado el 05/05/2025

Instituto Edelman de la Confianza (2025b). Global Report. Trust and the Crisis of Grievance. With Insights for the Technology Sector. [https://www.edelman.com/sites/g/files/aatuss191/files/2025-02/2025%20Edelman%20Trust%20Barometer\\_Insights%20Technology%20Sector\\_FINAL.pdf](https://www.edelman.com/sites/g/files/aatuss191/files/2025-02/2025%20Edelman%20Trust%20Barometer_Insights%20Technology%20Sector_FINAL.pdf), consultado el 05/05/2025

Esser, A., Steemers, J., & D'Arma, A. (2025). Screen encounters with Britain. What do young Europeans make of Britain and its digital screen culture? INFORME FINAL. King's College London. <https://doi.org/10.18742/pub01-204>

Comisión Europea: Dirección General de Educación, Juventud, Deporte y Cultura. (2017). Desarrollo del trabajo digital en el ámbito de la juventud: recomendaciones políticas, necesidades de formación y ejemplos de buenas prácticas para trabajadores en el ámbito de la juventud y responsables de la toma de decisiones : grupo de expertos creado en el marco del Plan de Trabajo de la Unión Europea en el ámbito de la Juventud para 2016- 2018. Oficina de Publicaciones. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/782183>.

Comisión Europea (COM 2020/66 final): Comisión Europea (COM/2020/102 final). Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones. Una estrategia europea de datos; <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52020DC0066>

Comisión Europea: Dirección General de Redes de Comunicaciones, Contenidos y Tecnología. (2024). Eurobarómetro especial 554. La Inteligencia Artificial y el futuro del trabajo. Informe Eurobarómetro. Comisión Europea. <https://data.europa.eu/doi/10.2767/8591026>

Red Europea de Aprendizaje Digital (2020). Digital Footprint Awareness. A European survey to analyse EU citizens' understanding of digital footprint por A. Tozzi y G. Coppola, Milán. <https://dlearn.eu/wp-content/uploads/2020/02/Report-Digital-Footprint-Awareness-2020.pdf>, consultado el 05/05/2025

Unión Europea (2024b). Eurobarómetro del Parlamento Europeo. Youth Survey 2024. FL013EP DGCOMM <https://europa.eu/eurobarometer/surveys/detail/3392>, consultado el 24/03/2025

Unión Europea (L 323/4 2022). Decisión (UE) 2022/2481 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 14 de diciembre de 2022, por la que se establece el Programa de Política para la Década Digital 2030 (Texto pertinente a efectos del EEE). PE/50/2022/REV/1, DO L 323 de 19.12.2022, pp. 4-26; <https://data.europa.eu/eli/dec/2022/2481/oj>.

Agencia de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea (FRA) (2020). ¿Qué significan los derechos fundamentales para los ciudadanos de la UE? Encuesta sobre derechos fundamentales. <https://doi.org/10.2811/606553>

Eurostat

– Personas que participan en redes sociales creando perfiles personales en plataformas de medios sociales y conectándose con otros usuarios. Código de datos en línea: isoc\_ci\_ac\_i [https://doi.org/10.2908/ISOC\\_CI\\_AC\\_I](https://doi.org/10.2908/ISOC_CI_AC_I)

– Evaluación de datos, información y contenidos digitales (a partir de 2021)". Código de datos en línea: isoc\_sk\_edic\_i21 [https://doi.org/10.2908/ISOC\\_SK\\_EDIC\\_I21](https://doi.org/10.2908/ISOC_SK_EDIC_I21)

– Nivel de competencias digitales de los individuos (a partir de 2021). Código de datos en línea: isoc\_sk\_dskl\_i21 [https://doi.org/10.2908/ISOC\\_SK\\_DSKL\\_I21](https://doi.org/10.2908/ISOC_SK_DSKL_I21)

– Personas que participan en redes sociales creando perfiles personales en plataformas de medios sociales y conectándose con otros usuarios. Código de datos en línea: isoc\_ci\_ac\_i [https://doi.org/10.2908/ISOC\\_CI\\_AC\\_I](https://doi.org/10.2908/ISOC_CI_AC_I)

Gagrčin, E., Schaetz, N., Rakowski, N., Toth, R., Renz, A., Vladova, G., & Emmer, M. (2021). We and AI - Living in a Datafied World: Experiences & Attitudes of Young Europeans. Instituto Weizenbaum; Goethe-Institut. <https://doi.org/10.34669/WI/1>

Harvey, C. (2016), Uso de las TIC, los medios digitales y sociales en el trabajo con jóvenes. Consejo Nacional de la Juventud de Irlanda 2016. Dublín: Consejo Nacional de la Juventud de Irlanda.

Horta Herranz, A.; Karsten, A.; Pitschmann, A.; Schwenzer, F.; Eick, J.; Schwabe, K.; Strecker, T.; Pincus, T. (2024). Informe de investigación RYA-MON. Efectos y resultados del programa Erasmus+ La juventud en acción. Trans national Analysis 2021-2023. Youth Policy Labs, Berlín, noviembre de 2024.

[https://www.researchyouth.net/wp-content/uploads/2024/09/RAY-MON\\_Research-Report\\_20212023.pdf](https://www.researchyouth.net/wp-content/uploads/2024/09/RAY-MON_Research-Report_20212023.pdf), consultado el 31/03/2025

IFPI (2018). Music Consumer Insight Report 2018, Londres.

Jandrić, P., Knox, J., Besley, T., Ryberg, T., Suoranta, J., & Hayes, S. (2018). Ciencia postdigital y educación. Educational Philosophy and Theory, 50(10), 893-899. <https://doi.org/10.1080/00131857.2018.1454000>

Jandrić, P., & Knox, J. (2022). El giro postdigital: Filosofía, educación, investigación. Policy Futures in Education, 20(7), 780-795. <https://doi.org/10.1177/14782103211062713>

Kiviniemi, J. (ed., 2019). Maker activities in Youth Work. verke Helsinki. Creative Commons Attribution 4.0 International License. <https://www.verke.org/en/publications/maker-activities-in-youth-work/>

Konzeptwerk Neue Ökonomie (2022). digital bewegt. Wege zum guten (digitalen) Leben für alle. Editor: N. Guenot., Leipzig <https://konzeptwerk-neue-oekonomie.org/wp-content/uploads/2022/05/digital-bewegt-publi-online.pdf>

OCDE (2021), 21st-Century Readers: Developing Literacy Skills in a Digital World, PISA, OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/a83d84cb-en>, consultado el 05/05/2025

Luft, J.; Ingham, H. (1955). La ventana de Johari, un modelo gráfico del conocimiento interpersonal.

Austrian Institute for Applied Telecommunication (ÖIAT) & Internet Service Providers Austria (ISPA) (2024). Neue Studie: Schönheitsideale im Internet 05.02.2024. Obtenido el 2025/02/19 desde <https://www.saferinternet.at/news-detail/neue-studie-schoenheitsideale-im-internet>

Pawluczuk, A.; Şerban, M. (2020). La tecnología y las nuevas dinámicas de poder: limitaciones del trabajo juvenil digital. Youth partnership of the European Union and the Council of Europe (editors T. Basarab and L. Pasic), February 2022, Strasbourg. <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/-/technology-and-the-new-power-dynamics-limitations-of-digital-youth-work>, accessed 07/05/2025

Pawluczuk, A. (2020). Digital youth inclusion and the big data divide: examining the Scottish perspective. Internet Policy Review, 9(2). <https://doi.org/10.14763/2020.2.1480>

Reinhard, J.; Ramesohl, S.; Schmidt, S. (2024). Instituto Vodafone para la Sociedad y las Comunicaciones (2020). La circularidad como servicio. Zukunftsbild Smartphone: Wege zur Kreislaufwirtschaft. Vodafone Institut für Gesellschaft und Kommunikation. Berlín. <https://www.vodafone-institut.de/wp-content/uploads/2024/06/kreislaufwirtschaft-smartphone.pdf>, consultado el 05/05/2025

Organización de las Naciones Unidas para la Ciencia y la Cultura (2021). Alton Grizzle, Carolyn Wilson, Ramón Tuazón,

C.K. Cheung, Jesus Lau, Rachel Fischer, Dorothy Gordon, Kwame Akyempong, Jagtar Singh, Paul R. Carr, Kristine Stewart, Samy Tayie, Olunifesi Suraj, Maarit Jaakkola, Gina Thésée, Curmira Gu, Andzongo Menyeng Blaise Pascal, Zibi Fama Paul Alain (2021). Ciudadanos alfabetizados en medios de comunicación e

información: ¡piensa críticamente, haz clic sabiamente!. París, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377068>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2024a). Internet universality: advancing inclusive digital transformation with ROAM-X Indicators. <https://doi.org/10.58338/CPTK8651>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2024b). Greening curriculum guidance. Enseñanza y aprendizaje para la acción por el clima. <https://doi.org/10.54675/AOOZ1758>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2024c). Marco de competencias en IA para estudiantes. <https://doi.org/10.54675/JKJB9835>

Videojuegos Europa (2023). Todo sobre los videojuegos. Cultura - Creatividad - Tecnología. European Key Facts 2023. <https://www.videogameseurope.eu/publication/2023-video-games-european-key-facts/>, consultado el 05/05/2025

Instituto Vodafone para la Sociedad y las Comunicaciones (2020). Berlín, octubre de 2020). Digitising Europe Pulse. Tackling Climate Change. A Survey of 13 Countries. [https://www.vodafone-institut.de/wp-content/uploads/2022/03/VFI-DE-Pulse\\_Climate.pdf](https://www.vodafone-institut.de/wp-content/uploads/2022/03/VFI-DE-Pulse_Climate.pdf), consultado el 24/03/2025

Vuorikari, R., Kluzer, S., Punie, Y. (2022). DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes, EUR 31006 ES, Oficina de Publicaciones de la Unión Europea, Luxemburgo, 2022, <https://doi.org/10.2760/490274>.

YouGov (10/03/2023). People twice as likely to have found love through friends/family compared with dating apps. <https://business.yougov.com/content/45386-people-twice-likely-have-found-love-through-friend>, accessed 05/05/2025

Zimmermann, NE. (2025). Conceptions of Digital Competence in Transformation-The Perspective of Democracy- Related (Civic) Education. En: Kenner, S., Kleinschmidt, M., Lange, D., Reichert, F., Schröder, C. (eds) Inclusive Citizenship. Ciudadanía. Studien zur Politischen Bildung. Springer VS, Wiesbaden. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-45757-0\\_23](https://doi.org/10.1007/978-3-658-45757-0_23)