

LA BRECHA DIGITAL EN LA JUVENTUD VULNERABLE. Evaluación de las medidas adoptadas durante la COVID-19



LA BRECHA DIGITAL EN LA JUVENTUD VULNERABLE.

Evaluación de las medidas
adoptadas durante la COVID-19

Resultados cuantitativos

Créditos

European Anti-Poverty Network (EAPN) es una Plataforma Europea de Entidades Sociales que trabajan y luchan contra la Pobreza y la Exclusión Social en los países miembros de la Unión Europea. La EAPN busca permitir que aquellas personas que sufren la pobreza y la exclusión social puedan ejercer sus derechos y deberes, así como romper con su aislamiento y situación, y tiene como objetivo principal situar ambas cuestiones en el centro de los debates políticos de la Unión Europea.

En España, la Red Europea de Lucha contra la Pobreza y la Exclusión Social en el Estado Español (EAPN-ES) es una organización horizontal, plural e independiente que trabaja para trasladar este objetivo a la realidad española y por incidir en las políticas públicas, tanto a nivel europeo como estatal, autonómico y local. Actualmente está compuesta por 19 redes autonómicas y 19 entidades de ámbito estatal, todas ellas de carácter no lucrativo y con un componente común: la lucha contra la pobreza y la exclusión social. En total, EAPN-ES engloba a más de ocho mil entidades sociales en todo el Estado.

Título: Estudio: “La brecha digital en la juventud vulnerable. Evaluación de las medidas adoptadas durante la COVID-19”.

Edita: EAPN España
C/ Tribulete 18 Local. 28012 Madrid
Telf. 917860411.
eapn@eapn.es
www.eapn.es

Deposito Legal: M-28288-2021

Coordinación: Secretaría Técnica EAPN-ES

Dirección Técnica: Juan Carlos Llano, Responsable Investigación EAPN-ES

Equipo de investigación:
Lara Alba, Débora Quiroga y Siara Sánchez, Técnicas Dinamizadoras de EAPN-ES

Fecha: noviembre 2021

Financiado por:



Esta publicación ha recibido el apoyo económico del Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030 dentro del Programa de Subvenciones con cargo a la asignación tributaria del IRPF (Expediente: IRPF 101 / 2020 / 227 / 3 / PROGRAMA PARTICIPACIÓN, JUVENTUD Y CAMBIO SOCIAL). La información contenida en la publicación no refleja la posición oficial del Ministerio

Diseño: www.pontella.es

© de la Edición: EAPN España



Se permite la reproducción total o parcial de este documento siempre y cuando se citen las fuentes, respetándose el contenido tal como está editado sin ningún tipo de tergiversación o cambio.

Índice

1. INTRODUCCIÓN	6
2. METODOLOGÍA	8
3. EQUIPAMIENTO TECNOLÓGICO.....	10
3.1. Ordenadores de sobremesa o portátil	10
3.2. Tablets.....	12
3.3. Cualquier tipo de ordenador o dispositivo.....	14
3.4. Acceso a internet	15
4. USO DE TECNOLOGÍAS	17
4.1. Uso del teléfono móvil	17
4.2. Uso de internet	17
4.3. Uso de servicios de Internet.....	18
5. HABILIDADES DIGITALES	20
5.1. Habilidades de información	24
5.2. Habilidades de comunicación.....	25
5.3. Habilidades de resolución de problemas	26
5.4. Habilidades de competencias informáticas	28
6. El OCIO online	30
6.1. Música, videos y similares	31
6.2. Apuestas online	34
7. LA PANDEMIA	36
7.1. Falta de ingresos y recursos.....	36
7.2. Elevado precio de los equipos y suministros	38
7.3. Desconocimiento, falta de formación digitale inseguridad.....	38
8. ASPECTOS POSITIVOS Y PROPUESTAS DE MEJORA	41
8.1. Mejora de las oportunidades para encontrar empleo y acceso al mercado laboral	42
8.2. Formación y educación.....	42
8.3. Mejora de las comunicaciones con familiares y amigos/as	43
8.4. Accesibilidad a la información y conocimiento.....	44
8.5. Optimización del tiempo y eficacia.....	45
8.6. Acceso a actividades de ocio y cultura	45
8.7. Salud.....	46
9. MEDIDAS ADOPTADAS PARA PALIAR LA BRECHA DIGITAL DURANTE LOS MESES DE CONFINAMIENTO DOMICILIARIO EN ESPAÑA	47
9.1. Acciones llevadas a cabo en pandemia	48
9.2. Recomendaciones.....	52
10. CONCLUSIONES	54

1. INTRODUCCIÓN

La desigual distribución de los recursos tecnológicos entre las personas en situación de pobreza y las que no lo están es un problema de profundas consecuencias sociales a medio y largo plazo que la **Red Europea de Lucha contra la Pobreza y la Exclusión Social en España** viene denunciando desde hace muchos años en su informe “**El Estado de la pobreza**” y que la crisis de la COVID-19 y su correlato tecnológico, ha venido a traer al centro mismo de las preocupaciones actuales. Al respecto, con datos de la Encuesta de condiciones de vida se puede afirmar que, según el año, entre un 5 % y un 8 % de la población no puede, por ejemplo, disponer de un ordenador personal, y que esta cifra se eleva notablemente para el caso de los NNA (niños, niñas y adolescentes), de las personas en pobreza y de las mayores de 65 años.

El trabajo que se presenta se origina en esa constatación y en la consecuente necesidad de profundizar en las condiciones que determinan la distribución de los recursos tecnológicos entre las personas jóvenes, es decir, en lo que se ha venido a llamar la “brecha digital”, especialmente en lo que se refiere a su distribución entre personas pobres y aquellas que no lo son.

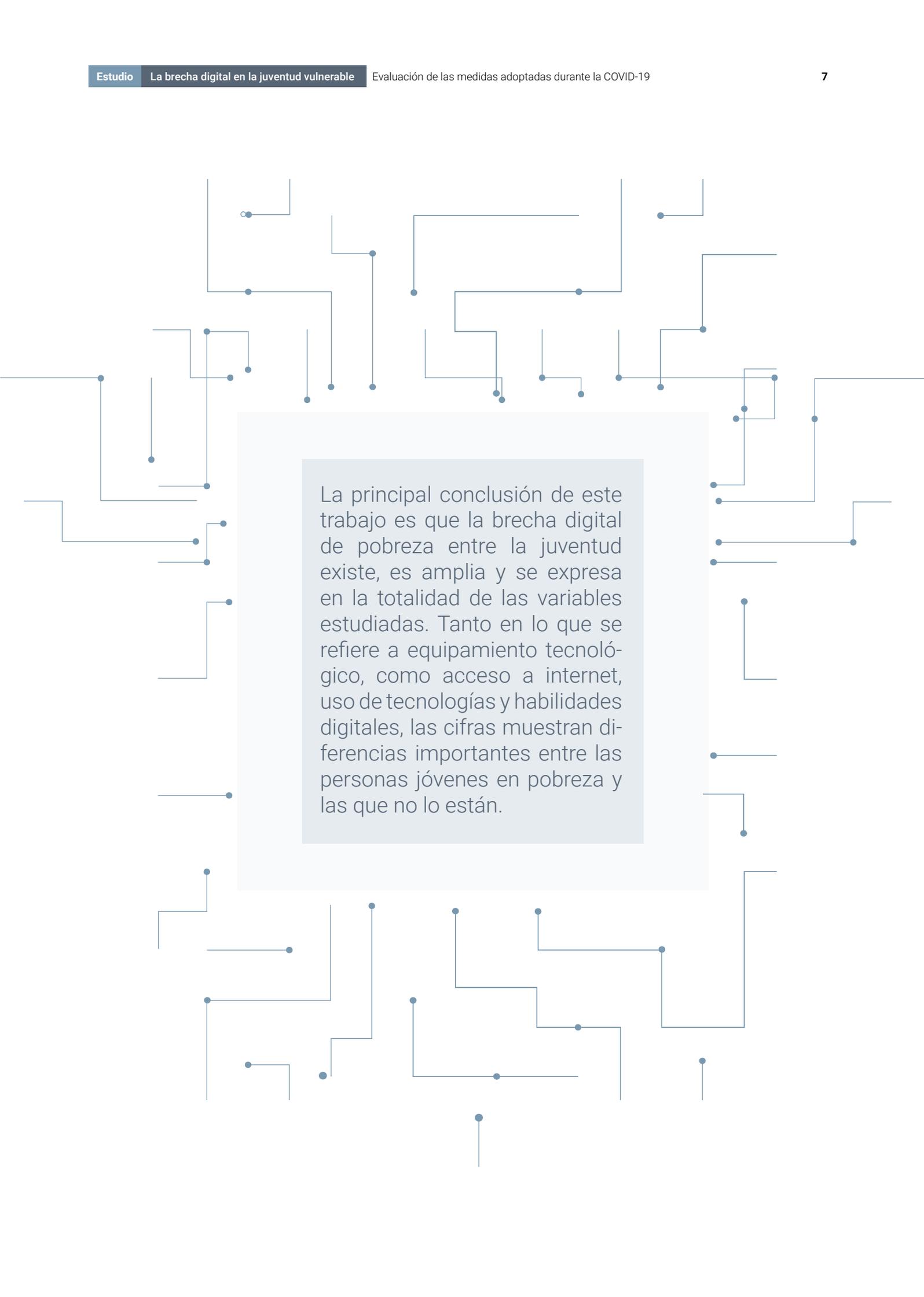
Para ello, se analiza información sobre el equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación entre las personas jóvenes, definidas como aquellas entre 16 y 30 años de edad. La información se obtuvo de una explotación parcial de microdatos de la Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares, realizada en el año 2020 por el Instituto Nacional de Estadística; y con datos de una encuesta propia titulada “**Inclusión sociolaboral de la juventud: el impacto de la COVID-19 en la población joven en España**”, realizada durante el año 2021 y cumplimentada por jóvenes participantes en las redes y entidades que conforman EAPN-ES.

Por otra parte, la **brecha tecnológica** no solo se refiere a la disposición de ordenadores y, también, debe tenerse en cuenta la disposición y calidad de la conexión a Internet, la disponibilidad y tipo de contrato

del teléfono móvil, la firma digital, el acceso a cuenta bancaria y el uso de determinados servicios importantes, tales como mensajería instantánea, compras vía web y otros. Además del equipamiento y del uso de Internet, es muy importante la adquisición de habilidades digitales, es decir, la capacidad de extraer de las tecnologías digitales toda su potencialidad.

Al respecto, la imposibilidad de permitirse disponer de uno o más de estos bienes o habilidades limita seriamente la capacidad de integración social de las personas. No disponer de ordenador y conexión a Internet determina, para los NNA (niños, niñas o adolescentes), la imposibilidad de acceder en igualdad de condiciones a la nueva convivencia determinada por el coronavirus y condenarse a la exclusión social para el resto de sus vidas. Así, por ejemplo, tras el cierre de los centros educativos durante la pandemia, el acceso a la enseñanza terminó dependiendo de los recursos tecnológicos de los hogares y la escuela perdió su capacidad igualadora.

Además, la “**brecha digital**”, no solo se configura a partir de la línea de pobreza, también influyen, entre otras cosas, la edad, el sexo, el tipo de familia, el nivel educativo y el territorio de residencia. **El análisis y el conocimiento completo de todas estas cuestiones es indispensable para establecer políticas bien diseñadas y con un “target” claro**, que permitan optimizar esfuerzos, reducir la brecha y, consecuentemente, enfrentar mejor los problemas sanitarios y sociales derivados de la crisis actual.



La principal conclusión de este trabajo es que la brecha digital de pobreza entre la juventud existe, es amplia y se expresa en la totalidad de las variables estudiadas. Tanto en lo que se refiere a equipamiento tecnológico, como acceso a internet, uso de tecnologías y habilidades digitales, las cifras muestran diferencias importantes entre las personas jóvenes en pobreza y las que no lo están.

2. METODOLOGÍA



La metodología de este estudio se basa principalmente en la explotación propia de los microdatos de la Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares del Instituto Nacional de Estadística, y los resultados de la encuesta “Inclusión sociolaboral de la juventud: el impacto del COVID-19 en la población joven en España” realizada por EAPN-ES durante el año 2021.

La primera recoge información de 15.343 personas de todas las regiones españolas, de las cuales 1.619 personas tienen entre 16 y 30 años. La distribución por sexo de la muestra de personas jóvenes es prácticamente idéntica (802 hombres y 817 mujeres, que corresponden al 49,5 % y 50,5 %, respectivamente). Por otra parte, se ha diseñado una metodología propia para estimar la situación de pobreza de las personas que responden a la encuesta que permite dividir la muestra entre 517 jóvenes en pobreza y 621 que no lo están. Además, en otros 481 casos no fue posible determinar su situación de pobreza.

El tamaño de la muestra asegura un error para estimación de proporciones menor o igual al 2,7 % con NC=97 % para el conjunto de población joven y un error menor o igual al 4,3 % con NC= 95 % para el conjunto de jóvenes pobres y menor o igual al 3,9 % para las personas que no lo son. Además, hay que tener en cuenta algunas circunstancias específicas.

En primer lugar, la recogida de datos se realizó del 2 de marzo al 15 de septiembre de 2020, es decir, contiene información referida a la situación de confinamiento del Coronavirus. Ante la falta, por el momento, de datos oficiales de las consecuencias de la pandemia este análisis puede suponer una primera aproximación para conocer la situación que se vivió en muchos hogares con respecto a la conectividad y la capacidad de teletrabajar y teleformarse.

En segundo lugar, gran parte de la información contenida en la encuesta TIC del INE se refiere a las personas de 16 o más años de edad. Para los menores entre 10 y 15 años, posee un apartado propio en el que se realizan algunas preguntas específicas y de carácter muy elemental. Por esta razón, los datos disponibles para este intervalo de edad están limitados y la información de este trabajo (universo de estudio) se refiere a las personas entre 16 y 30 años.

En tercer lugar, debe recordarse que la EAPN ES una entidad cuyo objetivo principal es la lucha contra la pobreza y la exclusión social. En este sentido, es importante disponer de información específica sobre la situación de pobreza de las personas que permita investigar eventuales diferencias entre la población pobre y la que no lo es. Sin embargo, en la encuesta TIC no se indaga específicamente sobre ello, lo que ha obligado a construir una estimación basada en la información disponible, es decir, en la renta de los hogares, su tamaño y otras características sociodemográficas. Por otra parte, como ya se indicado, no fue posible determinar la situación de pobreza en 481 hogares, es decir, el 29 % de la muestra.

La situación de pobreza de las personas se construye a partir de la información de los hogares, para los cuales se dispone de información referida los ingresos, expresados en intervalos de renta, y de su estructura, es decir, del número de miembros y sus edades. Se calculan las unidades de consumo de cada hogar y los intervalos de renta total se expresan en intervalos de renta por unidad de consumo. Si para un hogar el umbral de pobreza está fuera de los límites determinados por su intervalo de renta, se asigna directamente su situación de pobreza: aquellos hogares que declaran un intervalo de renta cuyo límite superior esté

por debajo del umbral de pobreza ingresan menos de 750,75 €/mes (9.009 €/año) por unidad de consumo y, por tanto, están en pobreza; por el contrario, aquellos hogares cuyo límite inferior está por encima del umbral de pobreza no lo están. Para el caso de aquellos hogares en los cuales el umbral de pobreza cae dentro del intervalo de renta que declaran, por ejemplo, aquellos que ingresan entre 499 € y 888 € por unidad de consumo al mes, su situación de pobreza no está definida y debe estimarse.

La estimación consta de dos pasos importantes. En primer lugar, mediante una explotación de los datos de la Encuesta de condiciones de vida (ECV), se calcula cuál es el porcentaje de pobreza entre los hogares cuyos ingresos están dentro del intervalo que se estudia. Por ejemplo, para el intervalo “de 499 € a 888 €” la tasa de pobreza obtenida de la ECV es del 57 %. El segundo paso es la asignación de la situación de pobreza a los hogares cuya renta cae dentro del intervalo respectivo. Siguiendo con el ejemplo anterior, el 57 % de esos hogares está en pobreza y el 43 % restante no lo está. Para decidirlo, se construye una función de probabilidad de pobreza basada en las variables disponibles, que son nacionalidad, nivel de estudios, situación laboral y total de NNA en el hogar. Mediante esta función se ordena a los hogares del intervalo de mayor a menor probabilidad de pobreza y se asigna la situación “está en pobreza” a 57 % con probabilidad más elevada. El resto es “no pobre”. Finalmente, queda por indicar que esta metodología consiguió asignar una situación de pobreza al 71 % de la muestra de personas jóvenes.

La segunda encuesta “Inclusión sociolaboral de la juventud: el impacto del COVID-19 en la población joven en España” fue distribuida entre personas jóvenes vinculadas a las plataformas y entidades que componen la Red de Lucha contra la Pobreza y la Exclusión Social en España. Se obtuvieron datos de 349 personas jóvenes entre los 16 y 34 años y sus resultados se incluyen en los últimos apartados de este informe.

En lo que sigue se detallan las principales conclusiones obtenidas.

3. EQUIPAMIENTO TECNOLÓGICO

El equipamiento se refiere a aquellos dispositivos que permiten conectarse y realizar actividades informáticas y de comunicación. En este sentido, se tienen en cuenta los ordenadores de sobremesa y portátiles, las tablets, los teléfonos móviles y fijos y la disponibilidad y calidad de la conexión a Internet. Es importante recordar que las variables de equipamiento se refieren al momento en el que se realiza la entrevista. Dado que la encuesta se realizó en el año 2020, los resultados permiten observar la capacidad que tuvieron los jóvenes para mantener sus actividades básicas (estudios, trabajo, integración social, ocio, etc.) en el año más duro de la pandemia.



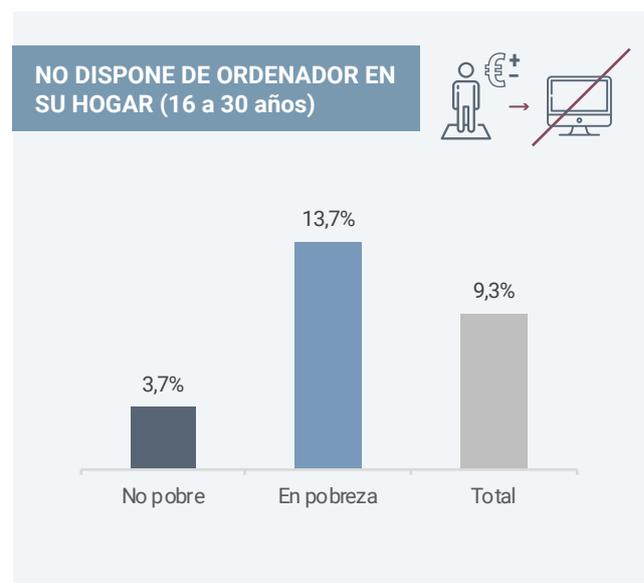
3.1. Ordenadores de sobremesa o portátil

En primer lugar, la carencia de ordenadores de sobremesa y/o portátiles es la que más afecta a la capacidad de las personas para usar las tecnologías con todo su potencial. No es lo mismo trabajar, estudiar o buscar información a través de un ordenador de sobremesa o portátil que por medio de una Tablet o de un teléfono móvil puesto que su capacidad tecnológica y comodidad de uso es mucho mayor.

En términos generales, el 9,3 % de las personas entre 16 y 30 años no disponen de un ordenador de sobremesa o portátil en su hogar. Esta cifra es algo menos de la mitad de la que se registra para el total de la población entre 16 y 74 años, que alcanza al 23,6 %¹, lo que sugiere que la presencia de personas jóvenes es un factor relevante para la introducción de equipamiento informático en los hogares.

Por otra parte, estos datos generales están fuertemente modulados por algunas variables de segmentación, tales como el hábitat, el tipo de hogar y, especialmente, la situación de pobreza de los hogares. Así, el **13,7 % de los NNA en pobreza no disponen de ordenador**

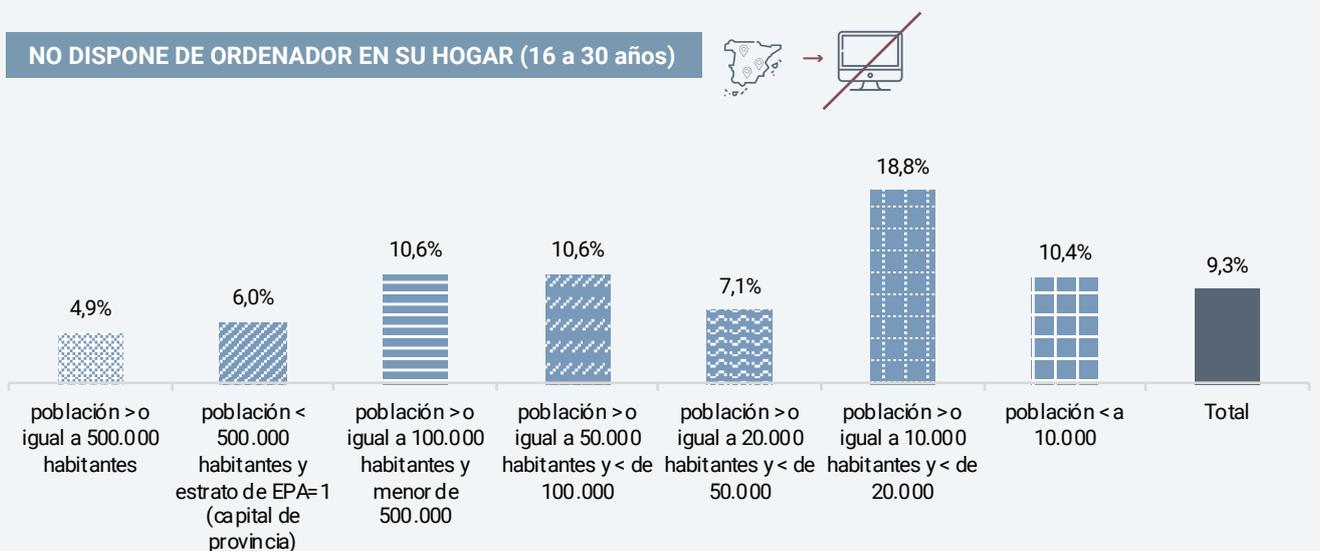
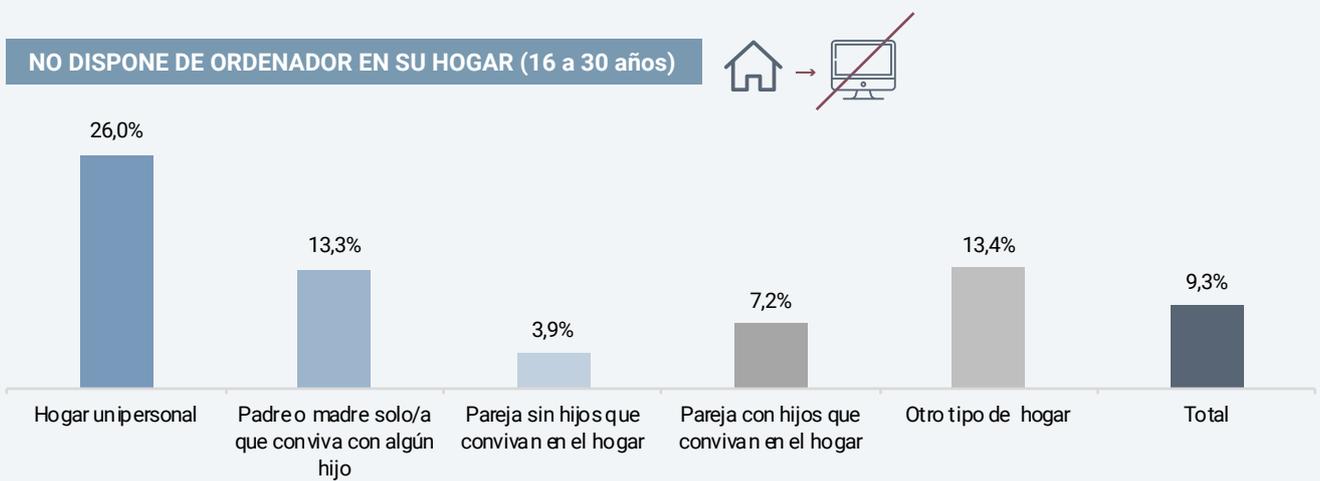
de sobremesa o portátil en su hogar mientras que, para el caso de jóvenes que no están en pobreza, la cifra es casi cuatro veces inferior y alcanza al 3,7 %.



¹ Todos los datos sobre equipamiento, habilidades y utilización de nuevas tecnologías en el total de la población que se incluyen en este informe provienen del estudio "Nuevas tecnologías, brecha digital y hogares vulnerables", realizado por la EAPN en 2021.

Según el **tipo de hogar**, las muestras son pequeñas y solo permiten mostrar tendencias, especialmente en el caso de los hogares unipersonales y de las parejas sin hijos. **En cualquier caso, los datos que se muestran en el gráfico siguiente sugieren la importancia de los hijos en la disposición de equipamiento informático de los hogares.** En este sentido, solo el 7,2 % de las parejas con NNA no dispone de ordenador de sobremesa o portátil (N²=970) y, en el caso de los hogares monoparentales, el porcentaje es relativamente alto (13,3 %, con N= 373) pero no tanto como cabría esperar dada la elevadísima tasa de pobreza que soportan (41 % en 2019).

Finalmente, la disposición de ordenadores entre las personas jóvenes es más difícil en las **zonas más rurales**. Así, las áreas con poca población, es decir, aquellas con menos de 20 mil habitantes, mantienen, claramente, altos porcentajes de jóvenes que no disponen de ordenadores personales o portátiles (entre el 10,4 % y el 18,8 %, según el tamaño de municipio). Por el contrario, en las zonas altamente pobladas, tales como los municipios con más de 500.000 habitantes y las capitales de provincia, las cifras son notablemente más bajas y se mantienen alrededor del 5 %.

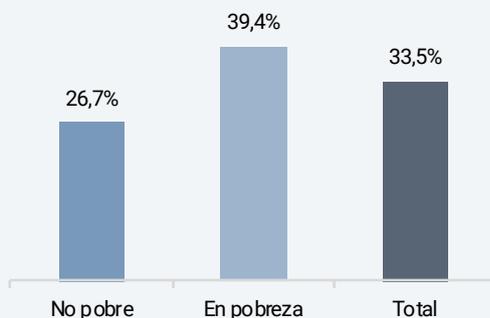


3.2. Tablets

Las tablets son dispositivos que ofrecen algunas de las prestaciones de los ordenadores, en especial las que se refieren a su uso de lectura, búsqueda de información y algunas actividades de ocio. Sin embargo, su empleo para tareas complejas es más limitado, por lo que es un elemento menos atractivo para el teletrabajo o la teleformación. Su uso, en general, está menos extendido y tiene un carácter más complementario. En este sentido, el 95 % de las personas jóvenes que tienen una tablet en su hogar disponen, a su vez, de ordenador de sobremesa o portátil; sin embargo, la situación contraria no es tan cierta y solo el 70 % de aquellas personas jóvenes que disponen de un ordenador tienen, también, una tablet.

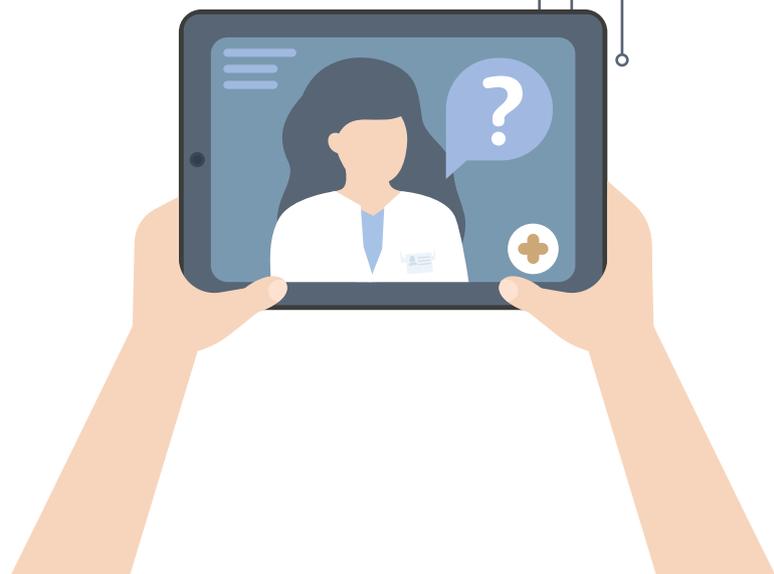
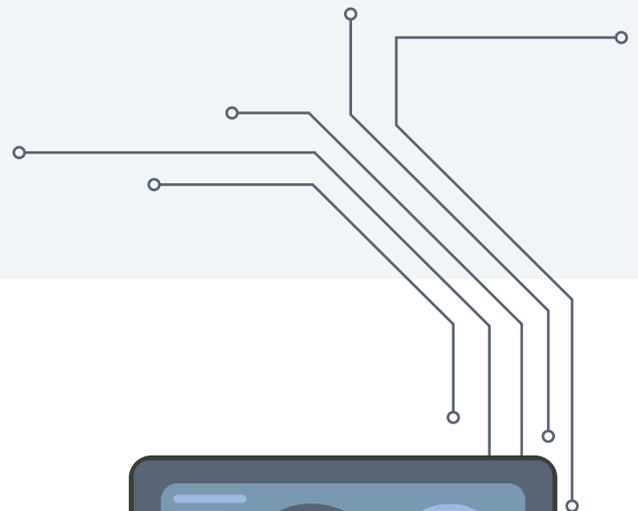
Finalmente, la disposición de tablet también está mediada por el hábitat y puede observarse **un mayor porcentaje de jóvenes que carecen del dispositivo en los municipios más pequeños**. En particular, el 42,7 % de las personas jóvenes que viven en áreas con menos de 10 mil habitantes carecen de tablets y esto solo sucede para el 28,2 % de los municipios con más de 500.000 habitantes.

NO DISPONE DE TABLET EN SU HOGAR (16 a 30 años)



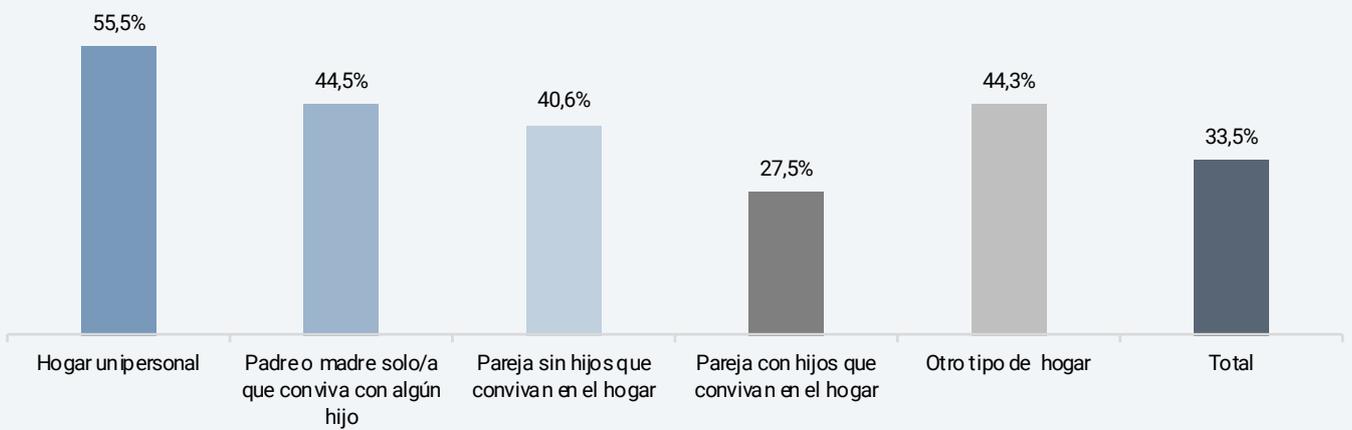
Aproximadamente una de cada tres personas jóvenes carece de tablet en su hogar (33,5 %), cifra que es más reducida de la que corresponde a la población general (41,4 %). Dado que muchas de ellas disponen de ordenador personal, el dato tiene un valor secundario como indicador de brecha tecnológica. En cualquier caso, como muestra el gráfico anterior, la diferencia entre jóvenes pobres y los que no lo son es, también, elevada y alcanza los 13 puntos porcentuales.

Según el **tipo de hogar**, debe destacarse que la incidencia más baja se produce en los hogares formados por una pareja e hijos, quizás para que cada miembro del hogar pueda disponer, en caso de necesitarlo, de un dispositivo propio.

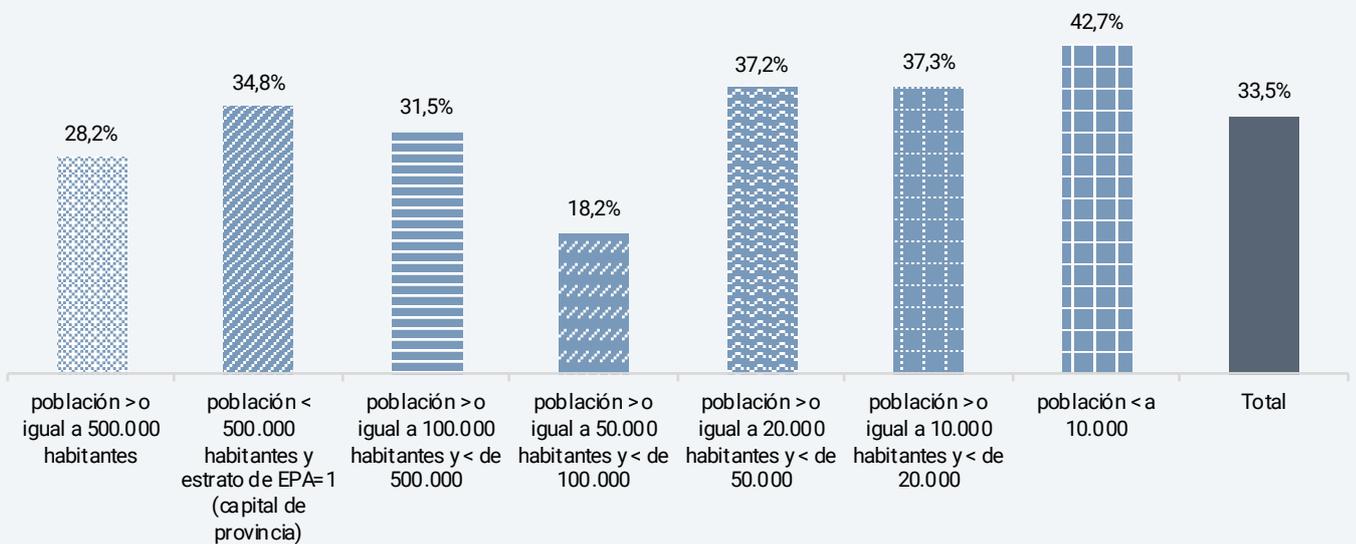




NO DISPONE DE TABLET EN SU HOGAR (16 a 30 años)



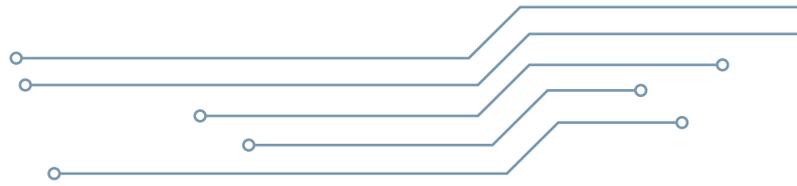
NO DISPONE DE TABLET EN SU HOGAR (16 a 30 años)



3.3. Cualquier tipo de ordenador o dispositivo

En tercer lugar, si se combinan las dos variables analizadas anteriormente, se puede ver, por una parte, que **los jóvenes disponen de dispositivos informáticos en una proporción mucho más elevada que la población general**. En este sentido, solo el 6,3 % de las personas jóvenes no dispone de ningún tipo de ordenador, netbooks, tablets, de mano, etc., en sus hogares, cifra que es unas tres veces inferior a la que se registra para el total de la población española (18,6 %). Por otra parte, las diferencias según la situación de pobreza son altas y **el porcentaje de jóvenes pobres que no dispone de ningún tipo de ordenador es del 8,6 %, más de cuatro veces superior al 1,9 % que se registra entre aquellas personas que no lo son**.

Finalmente, tal como sucede con la gran mayoría de variables, los porcentajes de jóvenes con carencia son notablemente más elevados en los municipios más pequeños.



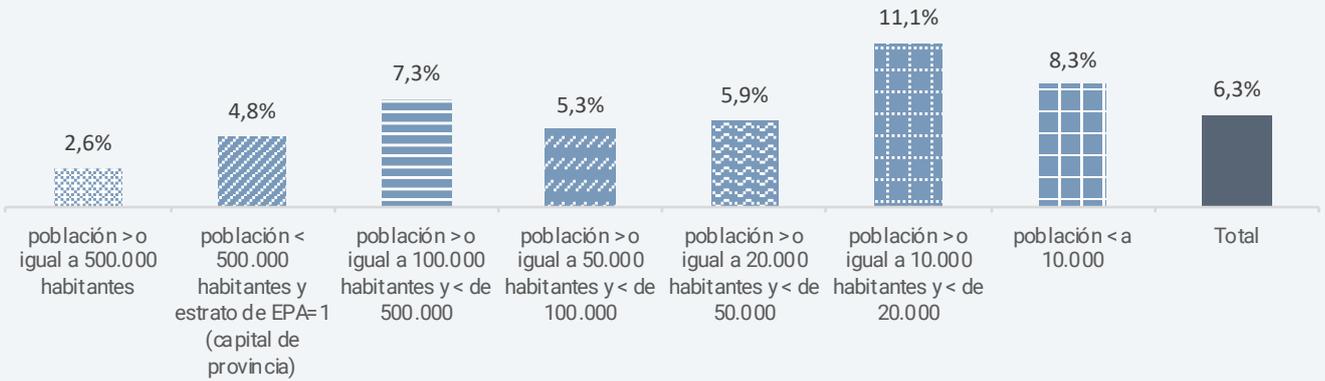
NO DISPONE DE NINGÚN TIPO DE ORDENADOR EN SU HOGAR (16 a 30 años)



NO DISPONE DE NINGÚN TIPO DE ORDENADOR EN SU HOGAR (16 a 30 años)



NO DISPONE DE NINGÚN TIPO DE ORDENADOR EN SU HOGAR (16 a 30 años)

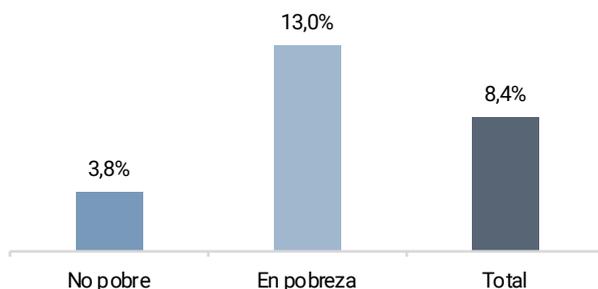


3.4. Acceso a internet

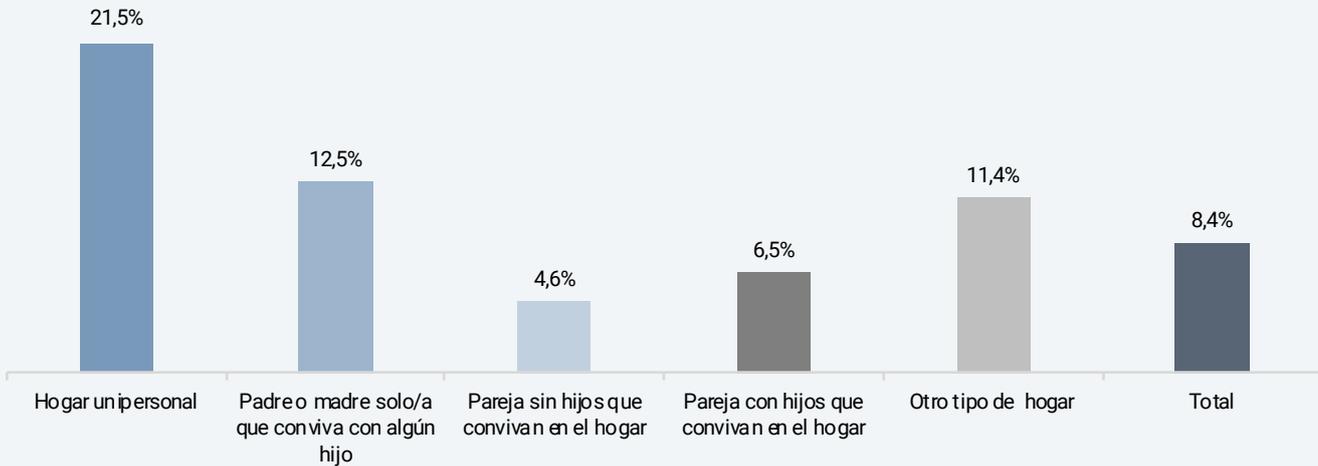
En la actualidad, gran parte de las funcionalidades y uso de los dispositivos digitales vienen asociados a su capacidad para conectarse a Internet. Como se verá, las conexiones móviles son las más habituales, debido a la expansión, casi del 100 % de los teléfonos móviles. Sin embargo, los servicios digitales avanzados requieren anchos de banda cada vez mayores y son las líneas fijas, tales como ADSL, red de cable, fibra óptica, vía satélite, Wifi público o WiMax (transmisión de datos por ondas de radio), las que tienen mayor velocidad y potencia, las que determinan un acceso de calidad a las diferentes posibilidades que ofrece el mundo digital.

Con respecto a la conectividad, la práctica totalidad de las viviendas disponen de conexión de banda ancha. Sin embargo, solo el 86 % dispone de conexión de banda ancha fija y el 13,8 % de los hogares solo disponen de conexión a través de banda móvil. Por otra parte, el 100 % de la población joven posee acceso a Internet a través de la conexión móvil. **Las diferencias se encuentran, pues, en el acceso a la banda ancha fija.**

NO DISPONE DE CONEXIÓN DE BANDA ANCHA FIJA (16 A 30 AÑOS)

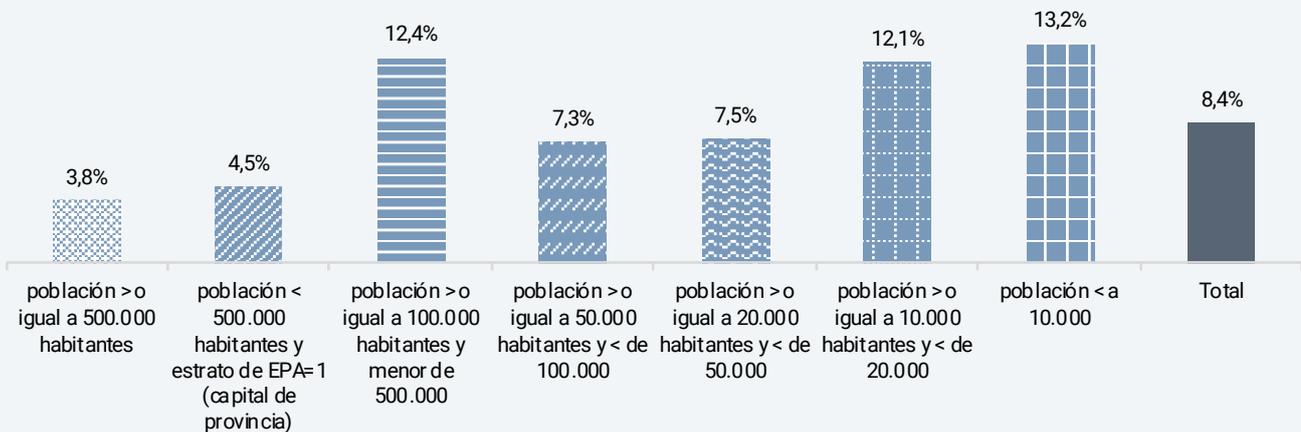


NO DISPONE DE CONEXIÓN DE BANDA ANCHA FIJA SEGÚN TIPO DE HOGAR* (16 A 30 AÑOS)



(*) Muestra pequeña, considerar datos con precaución.

NO DISPONE DE CONEXIÓN DE BANDA ANCHA FIJA (16 A 30 AÑOS)



El 8,4 % de la población joven no dispone de conexión de banda ancha fija y solo dispone de conexión móvil. Nuevamente, la pobreza y el hábitat discriminan intensamente el tipo de conexión. Por una parte, **el porcentaje de personas jóvenes en situación de pobreza que no disponen de conexión de banda ancha fija multiplica casi por cuatro (13 % y 3,8 %, respectivamente) la cifra de las que no lo son**; y, por otra, vivir en zonas rurales restringe seriamente la posibilidad de disponer de conexión de banda ancha fija. En este sentido, no disponen de ella el 13,2 % de las

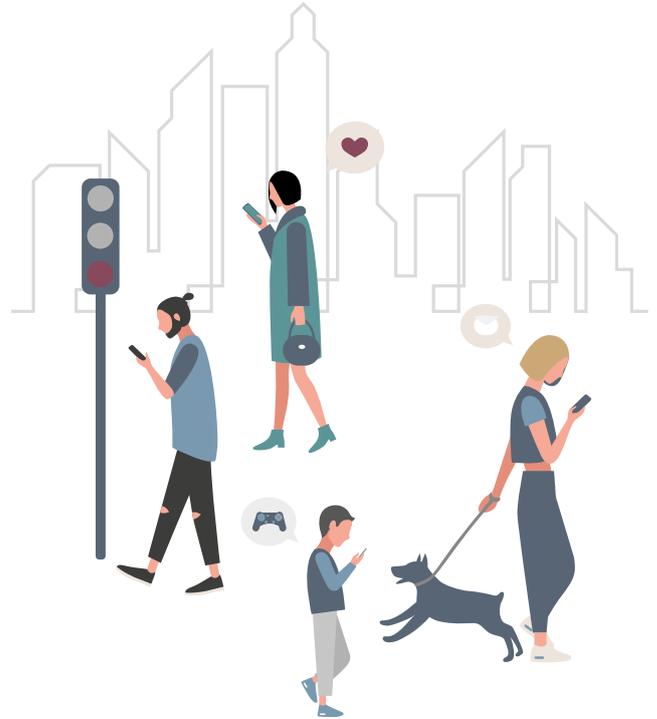
personas jóvenes que viven en municipios con menos de 10.000 habitantes y, sin embargo, solo el 3,8 % de aquellas que residen en las ciudades más grandes. Además, los datos parecen indicar diferencias según el tipo de hogar, con tasas más altas de familias monoparentales y unipersonales sin conexión de banda ancha fija; sin embargo, la muestra es demasiado pequeña como para establecer conclusiones definitivas.

4. USO DE TECNOLOGÍAS

El acceso a los dispositivos y a la conexión son solo algunas de las variables que se utilizan para medir la brecha digital. Existe consenso en que la experiencia de uso y el tiempo que los individuos dedican a navegar por internet son buenos predictores tanto de los tipos de usos para los que utilizan las tecnologías digitales como a las habilidades que demostrarán con ellas.

4.1. Uso del teléfono móvil

El uso del móvil está completamente desarrollado en la sociedad actual: el 100 % de los jóvenes poseen teléfono móvil y sólo el 0,4 % de los jóvenes en pobreza no lo han usado en los últimos 3 meses. Tampoco existen al respecto diferencias significativas por género, tipo de hogar, lugar de residencia, etc.

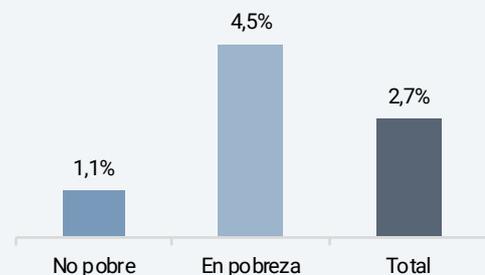


4.2. Uso de internet

El 100 % de las personas jóvenes encuestadas han utilizado internet en los últimos 3 meses y la inmensa mayoría de ellas lo hace diariamente (cinco o más días a la semana). No hay diferencias por sexo o por grupo de edad. Por otra parte, **el 4,5 % de las personas jóvenes en pobreza utilizan Internet menos de cinco días a la semana, cifra que es cuatro veces superior a la de las no pobres (1,1 %)** y que probablemente resulta de las diferencias de equipamiento, en términos de acceso y calidad de conexión, que se muestran en el capítulo anterior.

Respecto a la nacionalidad, parece haber un mayor porcentaje de personas jóvenes extranjeras que no utilizan Internet a diario (5,4 % con respecto al 2,4 % de la población española) sin embargo, la muestra es pequeña (N=82) y no permite establecer diferencias significativas.

UTILIZA INTERNET MENOS DE 5 DÍAS A LA SEMANA (16 A 30 AÑOS)



4.3. Uso de servicios de Internet

La siguiente tabla muestra los porcentajes de utilización entre las personas jóvenes de algunos servicios que se obtienen a través de Internet y que están relacionados con la comunicación personal, la búsqueda de información o noticias, el ocio, la salud, el aprendizaje y la compra y venta de otros bienes o servicios. Además, todas las variables están segmentadas por situación de pobreza, sexo y hábitat.

En primer lugar, puede destacarse la altísima utilización de la red para obtener servicios de comunicación personal que, para el total de la población, oscilan entre el 92 % y el 99 %. No hay diferencias por situación de pobreza, sexo o hábitat en aquellos servicios para que los que se utiliza fundamentalmente un teléfono móvil, tales como participar en redes sociales o utilizar mensajería instantánea. Sin embargo, aquellos que se utilizan fundamentalmente desde un ordenador o que requieren un alto gasto de datos, tales como enviar correo electrónico o las videollamadas, muestran diferencias que pueden llegar a ser importantes entre jóvenes pobres y no pobres y según el tamaño de los municipios.

En segundo lugar, también es muy alta la utilización de la red para obtener servicios relacionados con el ocio, tales como descargar música, ver películas, jugar y otras similares. Por una parte, el porcentaje es relativamente bajo cuando se trata de ver programas de TV emitidos por internet, fundamentalmente porque es innecesario a causa de la completa penetración de aparatos de televisión en los hogares españoles (100%). Además, tienen un porcentaje relativamente más bajo aquellos servicios que requieren un pago específico, tales como ver películas bajo demanda desde webs de empresas privadas, o jugar y/o descargar juegos. La utilización de estos dos últimos servicios se reduce mucho entre los jóvenes en pobreza, con diferencias que pueden alcanzar más de 12 puntos porcentuales, y en las zonas rurales. Para el caso específico de los juegos, las variaciones más importantes se dan en función del sexo (78,2 % entre hombres y 54,3 % entre mujeres).

Servicios	TOTAL	
Recibir o enviar correo electrónico	92,1%	
Telefonar o videollamar a través de Internet	92,7%	
Telefonar o videollamar a través de Internet	91,8%	
Usar mensajería instantánea	99,1%	
Buscar información sobre bienes o servicios	87,6%	
Leer noticias, periódicos o revistas	83,1%	
Escuchar o descargar música	93,2%	
Ver programas TV emitidos por Internet	67,9%	
Ver películas o videos bajo demanda de empresas	78,6%	
Ver contenidos de video de sitios para compartir	90,8%	
Jugar o descargar juegos	66,4%	
Buscar información sobre temas de salud	72,9%	
Concertar cita médica por web o app	36,1%	
Acceder archivos personales de salud	15,7%	
Realizar algún curso on line	47,6%	
Utilizar material de aprendizaje on line	60,1%	
Comunicarse con prof. o alumnos en web educativas	58,7%	
Vender bienes o servicios	16,7%	
Utilizar banca electrónica	62,8%	
Colgar contenidos propios para ser compartidos	64,3%	
Utilizar almacenamiento en nube	69,9%	
Apuesta on line en salones	4,8%	
Ha comprado	82,3%	

	POBREZA		SEXO		HÁBITAT			
	No pobres	En pobreza	Hombre	Mujer	>= 500.000 habitantes	< 500.000 habitantes y capital de provincia	Entre 10.000 y 20.000 habitantes	< 10.000 habitantes
	97,4%	89,7%	91,3%	93,0%	95,9%	92,4%	86,7%	92,0%
	95,1%	91,7%	92,4%	93,0%	96,3%	94,2%	97,6%	89,4%
	92,3%	90,5%	90,7%	93,0%	93,1%	92,8%	96,0%	93,0%
	98,9%	99,5%	98,3%	99,9%	99,4%	98,8%	99,4%	97,7%
	93,2%	83,0%	87,6%	87,5%	87,5%	87,7%	87,8%	89,6%
	88,0%	81,7%	83,1%	83,1%	88,4%	85,2%	85,8%	84,0%
	95,0%	91,4%	92,7%	93,7%	92,7%	98,4%	98,2%	90,5%
	76,9%	62,3%	68,1%	67,8%	67,8%	66,0%	70,3%	67,4%
	85,7%	72,9%	78,2%	79,0%	84,9%	82,5%	80,3%	69,3%
	95,0%	85,2%	91,7%	89,9%	91,5%	93,7%	93,9%	89,1%
	67,5%	62,2%	78,2%	54,3%	66,0%	66,6%	69,9%	56,2%
	75,8%	71,6%	68,6%	77,3%	72,4%	74,3%	76,9%	67,6%
	35,5%	39,1%	32,0%	40,2%	35,7%	31,7%	41,4%	34,9%
	18,1%	14,0%	14,8%	16,6%	18,1%	15,9%	12,0%	14,9%
	55,3%	42,9%	45,2%	50,1%	60,1%	45,2%	34,7%	44,9%
	67,2%	52,9%	58,3%	62,0%	72,2%	62,0%	59,3%	53,2%
	61,1%	51,2%	55,9%	61,6%	64,7%	58,4%	54,1%	57,6%
	18,1%	18,1%	17,3%	16,0%	13,1%	14,5%	22,0%	18,7%
	72,9%	60,7%	62,3%	63,3%	66,1%	64,6%	56,8%	62,1%
	68,6%	57,1%	63,4%	65,1%	64,4%	61,5%	72,0%	61,3%
	74,3%	68,2%	74,3%	65,3%	74,3%	70,2%	74,0%	68,4%
	6,4%	4,8%	7,4%	2,1%	2,5%	4,2%	6,8%	4,0%
	89,3%	82,5%	18,8%	16,5%	86,6%	83,2%	73,5%	80,6%

Respecto a las **actividades relacionadas con formación**, tales como realizar algún curso, utilizar material de aprendizaje en línea o comunicarse con profesores o alumnos a través de la web tienen una utilización media que oscila entre el 47 % y el 60 % de las personas jóvenes. **En este caso las diferencias según la situación de pobreza, sexo y hábitat son muy elevadas.** Por una parte, si el 55,3 % de las personas jóvenes que no están en pobreza ha realizado algún curso en línea, la cifra se reduce al 42,9 % para el caso de aquellas que sí lo están. Para el resto de las actividades, se registran diferencias similares. Por otra parte, la población femenina joven realiza claramente más actividades de formación en Internet que los hombres, con diferencias en torno a los cinco puntos porcentuales.

Finalmente, en las **zonas más rurales** los porcentajes de población joven que realizan actividades de formación son notablemente inferiores a los registrados en las ciudades más grandes.

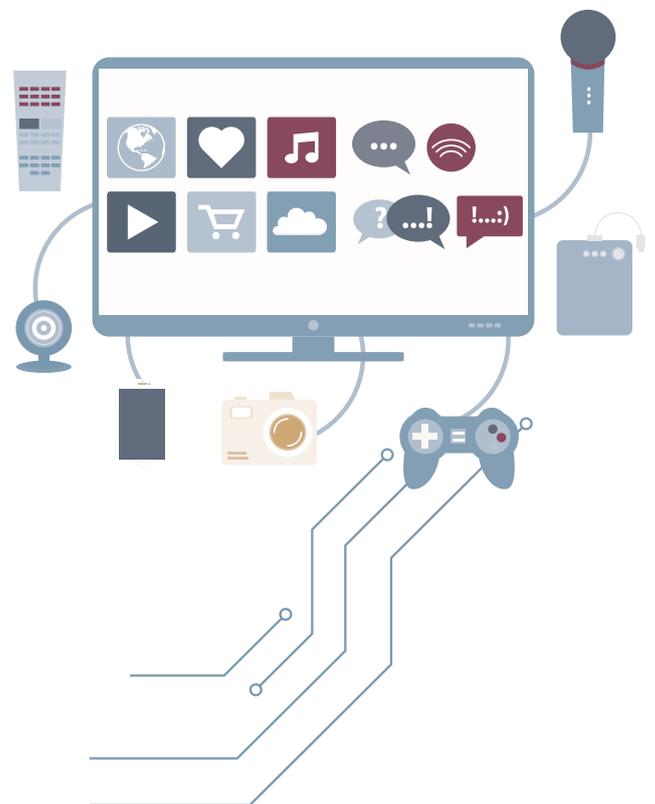
Los servicios relacionados con **temas de salud** tales como concertar cita médica o acceder a archivos personales de salud se utilizan poco entre la población joven, probablemente porque no lo necesitan.

Finalmente, entre el 80 % y el 90 % han realizado **alguna compra** en los últimos tres meses. Compran más las personas no pobres, los varones y aquellas que viven en ciudades grandes.

Los porcentajes concretos de todas estas actividades pueden verse en la tabla anterior.

5. HABILIDADES DIGITALES

La brecha digital no solo se asienta en los problemas de equipamiento y uso que soportan las personas pobres, las mujeres y las que viven en entornos rurales. La calidad en el uso de estos instrumentos, es decir, la capacidad de obtener el máximo provecho al acceso a bienes, servicios o información; para comunicar y transferir información o disponer de las competencias necesarias para poder usar la tecnología para el trabajo o los estudios es extraordinariamente importante e influye en la creación de nuevas desigualdades sociales y el mantenimiento de las antiguas.



La falta de habilidades y de capacidad de uso seguro y eficiente de las potencialidades informáticas y de Internet se conoce como segunda brecha digital y analiza como ciertos grupos de población tienen dificultades para apropiarse de todas las posibilidades que ofrece la tecnología y que pueden contribuir a mejorar su calidad de vida. En general las personas jóvenes tienen mayores facilidades para integrarse en este nuevo mundo, pero si se introducen variables de segmentación tales como pobreza, sexo o hábitat, se puede observar cómo la brecha digital también se expresa entre ellas.

La *Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares* define una serie de habilidades digitales que sirven para evaluar la capacidad de uso y los conocimientos por parte de la población y que se calculan según una metodología desarrollada por Eurostat a partir de una combinación de actividades realizadas y conocimientos informáticos medidos en la encuesta.

La variable de habilidades digitales se construye mediante la fusión de cuatro variables intermedias que son:



Habilidades de información, que consisten en la capacidad de copiar o mover archivos y guardarlos en la nube; buscar y obtener información sobre bienes o servicios, asuntos relacionados con la salud o de la gestión de las administraciones públicas.



Habilidades de comunicación, que incluyen enviar o recibir correos, participar en redes sociales, realizar videollamadas o colgar contenido propio en Internet.



Habilidades para la resolución de problemas, que miden la capacidad de transferir archivos entre ordenadores y otros dispositivos, instalar y/o cambiar la configuración del software, usar banca electrónica, comprar y/o vender Online y utilizar recursos de aprendizaje en la web.



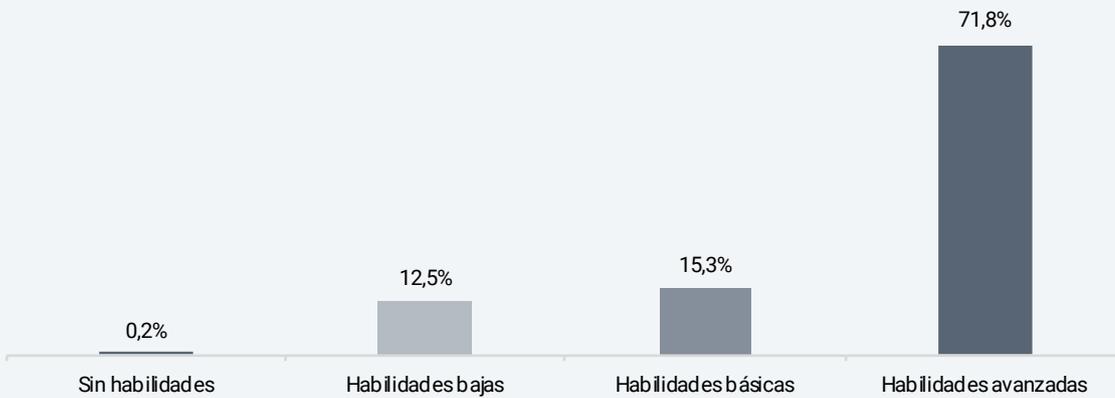
Competencias informáticas, que se fundamentan en utilizar un procesador de texto, hoja de cálculo o software para editar audio, fotos o vídeo. Además, incluye la capacidad de crear documentos integrados con texto y gráficos, usar funciones avanzadas de una hoja de cálculo o programar en algún lenguaje.

Para cada uno de los cuatro tipos de habilidad anteriores se definen **tres niveles de capacidad**, que son “sin habilidades”, “nivel básico” y “nivel avanzado” según el número de actividades que cada persona haya realizado³.

Finalmente, los niveles de habilidad digital se definen en función del número de ellas que la persona sea capaz de manejar. Se determinan cuatro niveles:

- **Sin habilidades:** personas “sin habilidades” en las cuatro variables intermedias.
- **Habilidades bajas:** personas “sin habilidades” en al menos una de las variables intermedias estudiadas, pero no en las cuatro.
- **Habilidades básicas:** personas con “nivel básico” en al menos una de las variables estudiadas y que no carezcan de habilidades en alguna de ellas.
- **Habilidades avanzadas:** personas con “nivel avanzado” en las cuatro variables.

HABILIDADES DIGITALES (16-30 AÑOS)



En primer lugar, el porcentaje de personas jóvenes con habilidades digitales avanzadas es extraordinariamente alto y llega al 72 %, cifra que debe compararse con el 41 % que corresponde a la población general.

Además, el 12,7 % de las personas jóvenes no tiene habilidades o mantiene un nivel bajo de las mismas. Esta cifra es muy reducida si se tiene en cuenta que el 33 % del total de la población total, una de cada

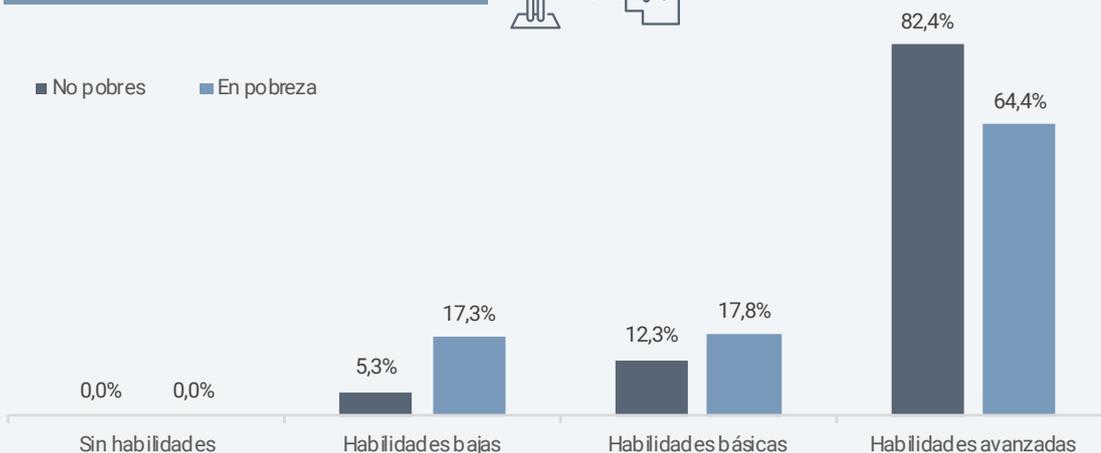
tres personas, está en igual situación. Sin embargo, la relación de cifras cambia sustancialmente cuando se analizan los datos en función de la situación de pobreza. En este caso, aparece una clara y elevada brecha digital entre las personas jóvenes.

El gráfico siguiente muestra que **en las personas jóvenes en pobreza solo el 64,4 % alcanzan habilidades digitales avanzadas, cifra que es 18 puntos porcentuales inferior a la que registran aquellas que no lo son (82,4 %)**. Con respecto a las habilidades bajas, el porcentaje se incrementa hasta el 17,3 % entre las personas jóvenes en pobreza, cifra que triplica a la registrada entre aquellas que no lo están (5,3 %).

HABILIDADES DIGITALES (16-30 AÑOS)



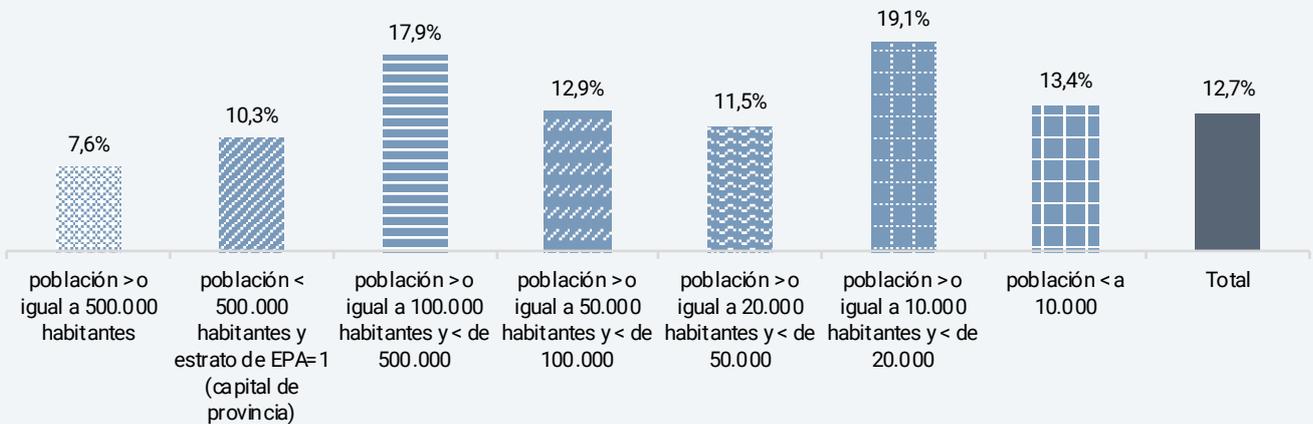
■ No pobres ■ En pobreza



Por otra parte, no existen diferencias significativas **por sexo** y el porcentaje con bajas o ninguna habilidad es inferior entre las personas que en su mayoría permanecen en el sistema educativo (10,7 % de 16 a 24 años y 15,5 % de aquellas entre 25 y 30 años). También es mayor la falta de habilidades entre los jóvenes extranjeros (24 % con bajas o ninguna habilidad).

Finalmente, respecto al **hábitat**, la tendencia es la misma que la manifestada en las variables anteriores: las zonas más rurales, con municipios de 20.000 habitantes o menos, tienen un mayor porcentaje de gente joven con bajas o ninguna habilidad digital. El valor más bajo se registra en las grandes ciudades (7,6 %).

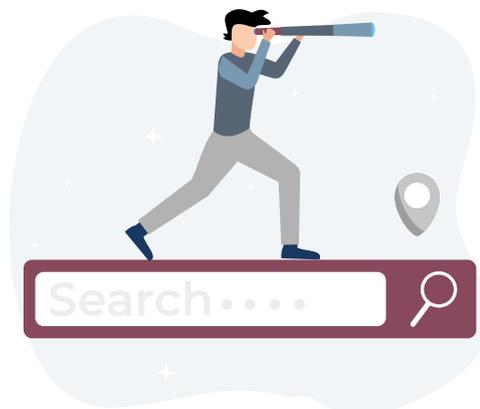
HABILIDADES DIGITALES BAJAS O NINGUNA (16 a 30 años)



Por otra parte, como ya se indicado, las habilidades digitales de las personas se miden mediante la combinación de cuatro destrezas, que se refieren a información, comunicación, resolución de problemas y competencias informáticas. A continuación, se analizan separadamente cada una de ellas.

5.1. Habilidades de información

Las habilidades de información se refieren a copiar o mover archivos y obtener información en la web, ya sea sobre bienes y servicios, temas de salud o de gestión ante las administraciones públicas.



HABILIDADES DE INFORMACIÓN (16 a 30 años)



En términos generales, las **habilidades de información mantienen un alto nivel de implantación en el conjunto de las personas**. Así, el 79 % de la población entre 16 y 75 años alcanza habilidades de información avanzadas, es decir, ha realizado dos o más de las actividades requeridas en la definición de la variable. Entre la población joven de 16 a 30 años la cifra es aún más elevada y supera el 93,8 %. No se registran diferencias por sexo o hábitat, sin embargo, a pesar de la relativa facilidad con la que es posible alcanzar habilidades de información, **un 8,7 % de las personas jóvenes en pobreza solo consigue alcanzar como máximo el nivel básico**.

Aunque la cifra parece relativamente baja, representa una desventaja muy importante, especialmente en lo que se refiere al acceso a los mercados de trabajo, porque se refiere a tareas y habilidades que son indispensables para la búsqueda de empleo. Entre los jóvenes que no están en pobreza, la cifra alcanza el 2,7 %, es decir, unas tres veces inferior.

Finalmente, también hay algunas diferencias en función de la **nacionalidad y la población extranjera** con carencias en habilidades de información duplican a los de la población española (11,4 % y 5,4 % de personas que tienen como máximo habilidades básicas, respectivamente).

El análisis de las habilidades de información concreta muestra, por una parte, el alto porcentaje de personas jóvenes que no han obtenido **información de páginas web de las administraciones públicas** y, por otra, que también están determinadas por la situación de pobreza. Así, el 16 % de las personas jóvenes en pobreza y solo el 8,3 % de las que no lo son, no han copiado o movido ficheros (13,6 % en total); el 32 % de las personas jóvenes en pobreza y solo el 26 % de las que no lo son, no han guardado archivos en espacios de almacenamiento en la nube (30 % en total); el 44 % de las personas jóvenes en pobreza no ha obtenido información de páginas web de las administraciones públicas y solo el 34 % de las que no lo son (41,8 % en total); el 17 % de las personas jóve-

nes pobres no ha buscado información sobre bienes y servicios y solo el 6,8 % de las que no lo son (12,4 % en total) y el 28,4 % de las personas jóvenes pobres no han buscado información sobre temas de salud, y solo el 24 % de las que no son pobres (27 % en total).

Finalmente, no hay diferencias significativas **por sexo** excepto en la búsqueda de información referida a la salud (31,4 % de los hombres y el 22,7 % de las mujeres no buscan información referida a la salud); y en la utilización de espacios de almacenamiento en la nube (25,7 % de los hombres y 34,7 % de las mujeres no han utilizado la nube para guardar archivos).

5.2. Habilidades de comunicación

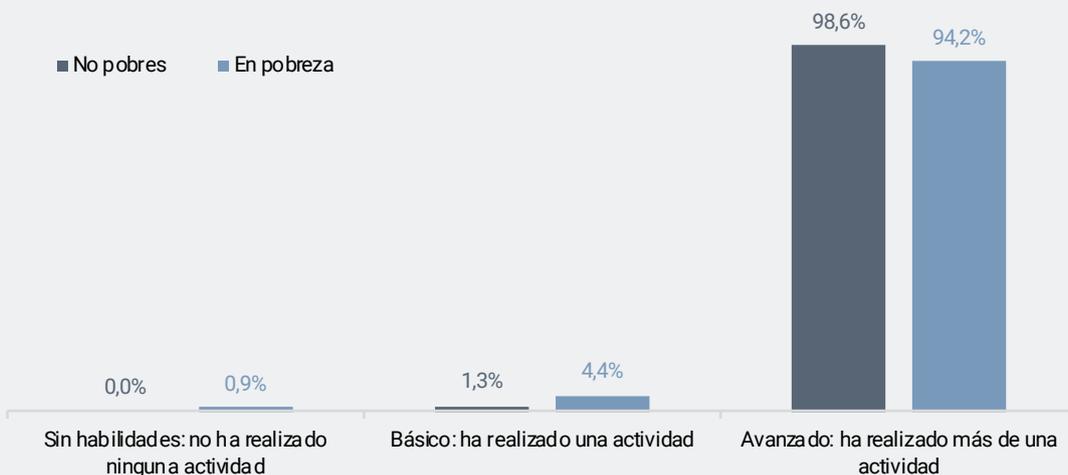
Las habilidades de comunicación son aquellas referidas a la utilización de correos electrónicos, participar en redes sociales, realizar videollamadas y/o colgar contenido propio en Internet.



HABILIDADES DE COMUNICACIÓN (16 a 30 años)



■ No pobres ■ En pobreza



Dentro de las capacidades digitales que mide la encuesta, las habilidades de comunicación se utilizan de forma cotidiana y son las que están más presentes en la sociedad. Al respecto, debe tenerse en cuenta que pueden realizarse de forma cómoda a través de un teléfono móvil y no precisa necesariamente de un ordenador u otro dispositivo más caro.

En primer lugar, prácticamente el **100 % de la población joven registra habilidades de comunicación básicas o avanzadas** (88,8 % en el caso de las personas entre 16 y 75 años) y no hay prácticamente diferencias por sexo o hábitat.

Por otra parte, hay casi un 6 % de personas jóvenes en pobreza que solo han podido realizar una actividad de comunicación en los últimos tres meses. Se afirma normalmente que las actividades y tareas de comunicación forman parte de la idiosincrasia actual de la juventud, pero eso no es cierto para todas ellas.

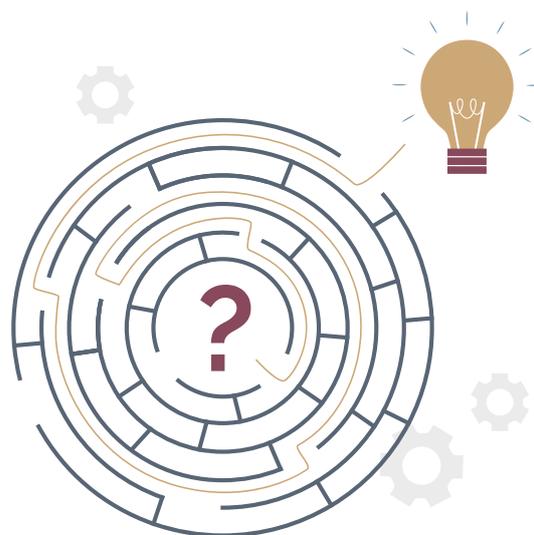
Las habilidades de comunicación concretas también están determinadas por la situación de pobreza.

Entre las personas jóvenes en pobreza, el 10,3 % no recibe o envía correos electrónicos, el 9,5 % no participa en redes sociales, el 8,3 % no ha telefonado o realizado una videollamada a través de Internet y el 42,9 % no ha colgado contenidos propios para ser compartidos. Entre las personas jóvenes no pobres, sin embargo, los porcentajes respectivos son 2,6 %, 7,7 %, 4,9 % y 31,4 %; con diferencias que oscilan entre 1,8 y 11,5 puntos porcentuales por debajo.

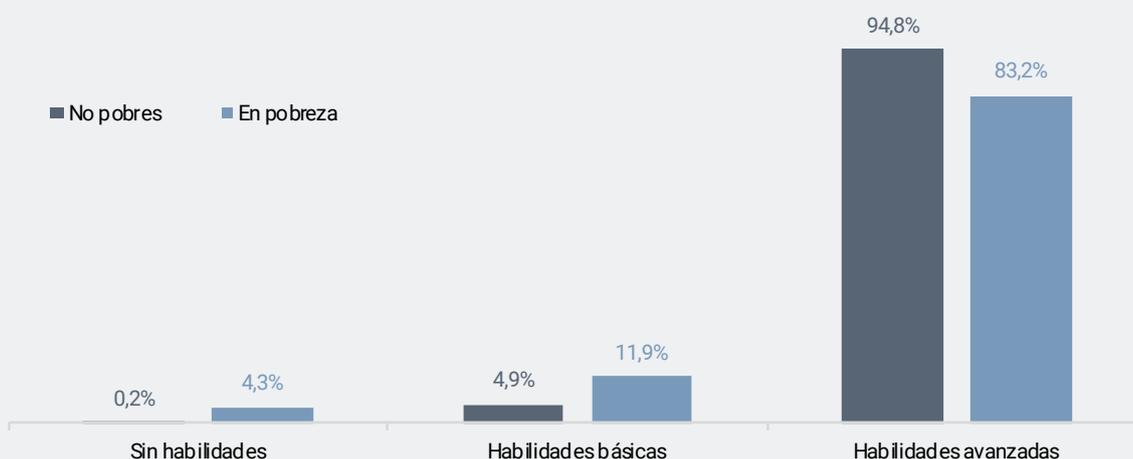
Finalmente, no hay diferencias significativas por sexo.

5.3. Habilidades de resolución de problemas

Se refieren a la capacidad para ejecutar dos tipos distintos de actividades. Una relacionada con **la capacidad de desenvolverse ante el software y aplicaciones**, cuyas actividades tratan sobre transferir archivos entre ordenadores y otros dispositivos, instalar y/o cambiar la configuración del software, incluso sistemas operativos o software de seguridad; y otra relacionada con **la utilización de recursos disponibles en Internet**, tales como, usar banca electrónica, comprar y/o vender Online y utilizar recursos de aprendizaje en la web.



HABILIDADES DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS (16 a 30 años)



Para una correcta interpretación de los resultados es importante comprender que la categoría de “**habilidades básicas**” implica haber realizado actividades pertenecientes a solo uno de los dos grupos definidos. En otras palabras, las personas con habilidades básicas son aquellas que o bien no tienen capacidad de instalar, manipular o modificar software, o bien no han realizado ninguna actividad de compra, venta o aprendizaje en la web. Solo aquellas personas incluidas en la categoría de “**habilidades avanzadas**” han realizado actividades en ambos grupos.

El 2,8 % de las personas jóvenes carecen de habilidades de resolución de problemas y otro 10 % solo dispone de habilidades básicas. Estos datos son relativamente buenos y contrastan con los registrados entre el total de población entre 16 y 75 años, que indican que el 11,3 % carecen de habilidades y otro 18,6 % solo dispone de habilidades básicas.

Sin embargo, tal como sucede con la mayoría de los aspectos estudiados en este informe, **existe una bolsa relativamente importante de personas jóvenes pobres que no tienen habilidades o bien solo disponen de habilidades básicas**. Ambas opciones agrupan al 16,2 % de los jóvenes pobres y solo al 5,1 % de los que no lo son.

Además, no hay diferencias por **sexo o edad**. Según la nacionalidad, el 10,3 % de las personas extranjeras carecen de habilidades de resolución de problemas, cifra que multiplica por seis el correspondiente a la población española. Cabe recordar que estas habilidades están muy relacionadas con la capacidad de compra (compra y banca online) y la posesión de un ordenador (configuración de software y sistemas operativos).

Finalmente, **las habilidades concretas de resolución de problemas también están determinadas por la situación de pobreza**. Entre las personas jóvenes en pobreza, el 22,3 % no ha transferido ficheros entre ordenador y otros dispositivos (11,3 % no pobres), el 17,9 % no ha instalado software (11,5 % no pobres), el 63,5 % no ha modificado la configuración de algún software (54,2 % no pobres), el 17,5 % no ha comprado por internet en los últimos tres meses (10,7 % no pobres), el 39,3 % no ha utilizado banca electrónica (27,1 % no pobres) y el 47,1 % no ha utilizado material de aprendizaje en línea (32,8 % no pobres). Como puede verse, las diferencias entre personas jóvenes en pobreza y las que no lo están, son amplias y pueden llegar a superar los 14 puntos porcentuales. Por otra parte, no hay diferencias en la **venta de bienes o servicios por Internet**.

Con respecto al sexo, el porcentaje de mujeres con habilidades para la resolución de problemas es, en general, más elevado que el de los hombres.

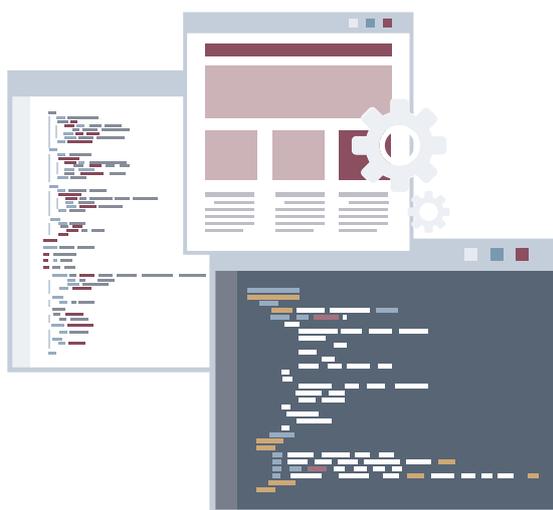
Por ejemplo, solo el 16 % de las mujeres no han transferido ficheros entre ordenadores (22,3 % de los hombres); el 15 % de las mujeres no han instalado software o aplicaciones (17,4 % entre los hombres); el 16,5 % de las mujeres no comprado por internet, frente al 18,8 % de los hombres y el 38 % de las mujeres no utilizar recursos en línea para el aprendizaje, frente al 41,7 % de los hombres.

Finalmente, también se registran **importantes diferencias según la procedencia y la población joven extranjera**. Los datos pueden verse en la tabla siguiente.

	Españoles	Extranjeros
No transfiere ficheros	17,1%	33,7%
No ha instalado software	15,3%	25,4%
No ha comprado por Internet	15,8%	30,4%
No ha utilizado banca electrónica	36,1%	46,1%
No ha utilizado material de aprendizaje online	38,8%	50,7%

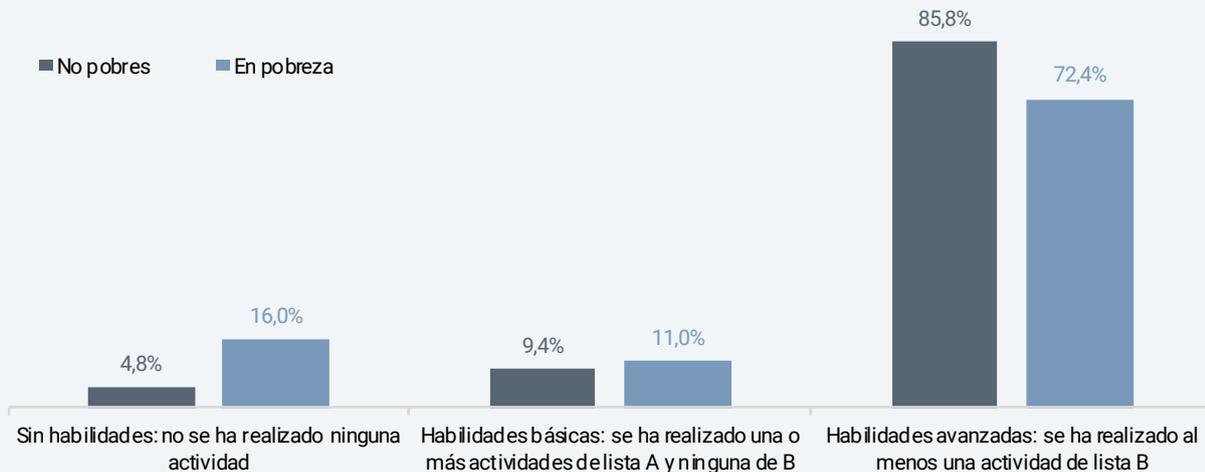
5.4. Habilidades de competencias informáticas

Al igual que en la definición de habilidades de resolución de problemas, **las competencias informáticas se refieren a la capacidad para utilizar software sencillo y de uso corriente** tal como procesadores de texto, hojas de cálculo o editores de audio fotos o vídeo y otro con competencias más especializadas tales como crear presentaciones o documentos con texto e imágenes integradas, usar funciones avanzadas de una hoja de cálculo o programar en algún lenguaje.



El nivel de competencias informáticas se define en tres categorías. **“Sin habilidades”**, que agrupa a las personas que no han realizado ninguna actividad; **“nivel básico”** para las personas que realizan una o más actividades del primer grupo, y **“nivel avanzado”** si se ha realizado al menos una actividad de la segunda lista.

COMPETENCIAS INFORMÁTICAS (16 a 30 años)



Este tipo de habilidad es la que requiere un mayor nivel de destrezas digitales ya que las actividades que lo componen tienen que ver con el uso de procesadores de textos, de hojas de cálculo, programación y edición. Es decir, se trata de competencias muy relacionadas con el uso de las tecnologías para la educación y las actividades profesionales, y que requieren un buen conocimiento de las capacidades informáticas. Además, son habilidades que difícilmente pueden realizarse sin el uso de un ordenador de sobremesa o portátil, lo que determina un alto porcentaje de personas sin habilidades entre la población joven en pobreza.

En términos generales, las competencias informáticas son las habilidades más difíciles de obtener. Por una parte, el porcentaje de población total, y también joven, que carece de este tipo de habilidad es elevado y, por otra, es el que muestra una brecha de pobreza más elevada.

Así, el 11,8% de las personas jóvenes carece de habilidades o competencias informáticas y otro 10,8% solo dispone de habilidades básicas. Estos datos son relativamente elevados, pero muy inferiores a los que se miden entre el total de población adulta menor de 75 años. En este grupo, el 31,4% no posee habilidades informáticas y otro 15,7% solo dispone de habilidades básicas. Por otra parte, existe un grupo relativamente importante de personas jóvenes pobres que no tienen habilidades o bien solo disponen de habilidades básicas. Ambas opciones agrupan al 27% de los jóvenes pobres y solo al 14% de los que no lo son.

Además, las **diferencias según el sexo** son escasas entre las personas jóvenes y mucho mayores entre la población total. Por ejemplo, el porcentaje de mujeres jóvenes sin habilidades informáticas es del 11,4%, cifra prácticamente idéntica a la de los hombres (12,2%); sin embargo, entre la población adulta, el 33,9% de las mujeres y el 28,9% de los hombres no disponen de competencias informáticas.

Según la **nacionalidad**, el 10,3% de las personas jóvenes españolas carecen de habilidades y competencias informáticas, cifra que se incrementa hasta el 23,8% en el caso de las extranjeras. Al igual que en el caso de las habilidades de resolución de problemas, debe recordarse que estas habilidades están muy relacionadas con la capacidad de poseer un ordenador, y las competencias informáticas concretas también están determinadas por la situación de pobreza.

Entre las personas jóvenes en pobreza, el 25,5% no ha utilizado un procesador de texto (14,8% no pobres), el 45,7% no ha utilizado hojas de cálculo (24,7% no pobres), el 35,5% no ha utilizado software para editar fotos, vídeos o archivos de audio (22,7% no pobres), el 31,1% no ha creado documentos que integren texto, imágenes, tablas o gráficos (17,3% no pobres) y el 33,5% no ha utilizado funciones avanzadas de hojas de cálculo (26,9%). No hay diferencias con respecto a la utilización de lenguajes de programación.

6. EL OCIO ONLINE

Analizar el uso del ocio tiene capacidad explicativa para aprehender los estilos de vida, inquietudes e intereses de las personas jóvenes y el cómo estos varían en función de su nivel socioeconómico.

A nivel general, se observa que las tecnologías digitales se presentan como una parte fundamental de la cultura del ocio entre las personas jóvenes. Así, según un estudio de la FAD (2020)⁴, las actividades más realizadas por las personas de entre 15 y 29 años son chatear y navegar por internet, ver series o películas por streaming y pasar tiempos con los amigos.

Es importante comprender que cuando se habla de ocio para las personas jóvenes no existe una diferencia entre las actividades que se desarrollan online con las que se hacen de forma presencial. En ambas modalidades se producen procesos de socialización, identificación y desarrollo de intereses y vínculos que para ellas tienen la misma fuerza e importancia.

Cuando se estudian aspectos referidos al ocio y tiempo libre existen dos problemas fundamentales; por un lado, que el conjunto de actividades que incluye es muy variado, por lo cual, al final, los análisis se suelen

centrar en las prácticas más mayoritarias. En segundo lugar, que no a todas las actividades se les puede aplicar la misma escala de frecuencia, es decir, es más habitual escuchar música por internet que comprar entradas para un concierto. A estas dificultades cabe añadir que la Encuesta TIC se realizó durante la crisis de la COVID-19, por lo que muchas actividades y eventos quedaron suspendidos, lo que trae como consecuencia la posibilidad de un mayor sesgo en los datos. Por este motivo toda la información relativa a la compra online de entradas para conciertos, eventos deportivos, cine y espectáculos no será mencionada y este capítulo se centrará en aquellas actividades de ocio y tiempo libre que sí pudieron ser realizadas de forma habitual durante el confinamiento como ver películas, jugar con videojuegos, etc.

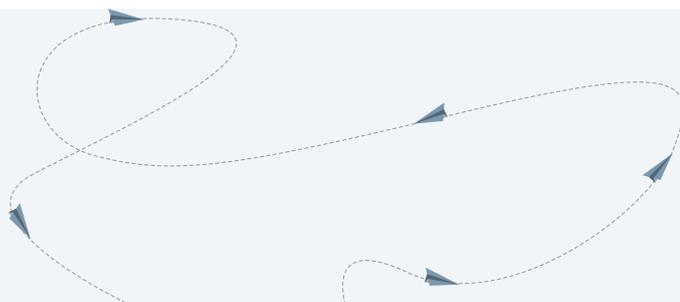
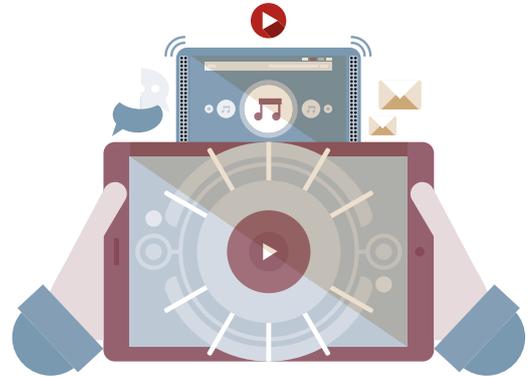
Por otra parte, en el cuestionario sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares, las preguntas utilizadas para indagar sobre cuestiones de ocio se refieren a los tres meses anteriores a la encuesta, con lo cual es bastante probable que una respuesta negativa del tipo “no he utilizado internet en los últimos tres meses para...” pueda considerarse equivalente a “nunca”.

Cabe también mencionar que, en el apartado de habilidades de comunicación, ya se analizaron los datos referidos al uso de redes sociales (mensajería instantánea, videollamadas, emails y participación en redes sociales) y en el de habilidades de resolución de problemas se ofrecieron datos sobre la compra y venta de productos online. Así que el único dato que se ofrecerá sobre el uso de redes sociales será el de uso de mensajería instantánea.

6.1. Música, videos y similares

La práctica totalidad de los jóvenes utilizan mensajería instantánea. Sólo un 0,9 % de las personas encuestadas no la utilizaron.

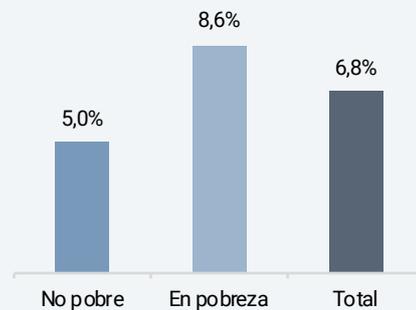
No se registran diferencias por sexo o edad. Aparecen pequeñas diferencias en las zonas rurales y entre las personas jóvenes extranjeras, con el 2,3% y el 1,7% respectivamente que no utilizan mensajería instantánea.



NO USA MENSAJERÍA INSTANTÁNEA (16 A 30 AÑOS)



NO HA ESCUCHADO MÚSICA POR INTERNET (YOUTUBE, SPOTIFY...) (16 A 30 AÑOS)



Solo el **6,8 %** de las personas jóvenes no ha escuchado música por Internet. Entre los jóvenes en situación de pobreza la cifra sube al 8,6% y entre las no pobres se reduce al 5%. Las **diferencias por sexo** son mínimas (inferiores a un punto porcentual) y, según la edad, los grupos que escuchan música por Internet son más extensos entre las personas más jóvenes

(94,5% entre las que tienen de 16 a 24 años y 91,1% para las de entre 25 y 34 años). Según la **nacionalidad**, el 5,3% de la población joven española no escucha música por Internet, cifra que sube a casi el doble, 9,2%, para el caso de la extranjera.

NO HA VISTO VIDEO DE SITIOS PARA COMPARTIR. (YOUTUBE...) (16 A 30 AÑOS)



NO HA VISTO PELÍCULAS O VIDEOS BAJO DEMANDA EMPRESAS (NETFLIX, HBO...) (16 A 30 AÑOS)



Por otra parte, las **aplicaciones y páginas webs** que permiten compartir y ver contenido están muy presentes en la vida de las personas jóvenes. Sólo el 9,2 % de ellas no han visto contenidos a través de estas plataformas. Sin embargo, cabe subrayar la existencia de una importante diferencia entre las personas pobres y las que no lo son: el 14,8 % de las personas jóvenes pobres no los ha utilizado, cifra que es tres veces superior a la registrada entre el resto (5 %).

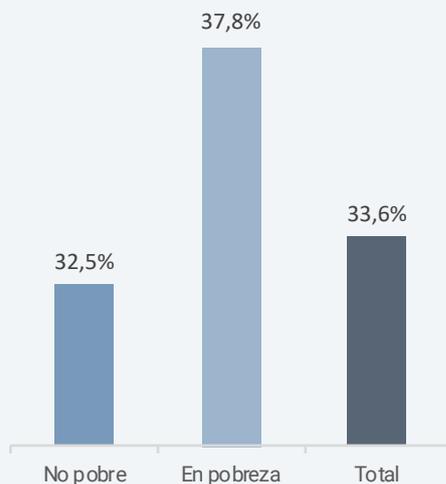
Hay diferencias importantes según **nacionalidad** y muy pequeñas en función del sexo o la edad. Este tipo de entretenimiento es algo más habitual entre hombres (91,7%) que entre mujeres (89,9%), y entre los menores de 24 años (91,4%) que en el grupo de 25 a 34 años (89,9%). Finalmente, el 15,6 % de la población extranjera y el 8,4 % de la española no ve YouTube o plataformas similares.

La siguiente actividad de ocio relevante para la población analizada es la de **ver películas a través de plataformas** tales como Filmin, Netflix, HBO, u otras. El 21,4 % del total no ha realizado esta actividad en los últimos tres meses.

Aquí las diferencias entre jóvenes pobres y no pobres son altas y casi el doble de las primeras (27,1 % y 14,3 % respectivamente) no tiene acceso a plataformas comerciales de emisión bajo demanda.

Esta cuestión no puede desligarse del costo que supone el acceso a esos servicios. En este sentido, el uso de estas plataformas supone un desembolso mensual que debe sumarse al costo de la conexión a Internet. Además, para utilizarlas se suele necesitar o una televisión inteligente o bien un dispositivo que permita reproducir contenido multimedia en televisiones analógicas. De hecho, según la encuesta, el 62,6 % de las personas jóvenes no compran o tienen una suscripción para ver series o películas en streaming, de las cuales el 64,5 % están en pobreza y el 58 % no.

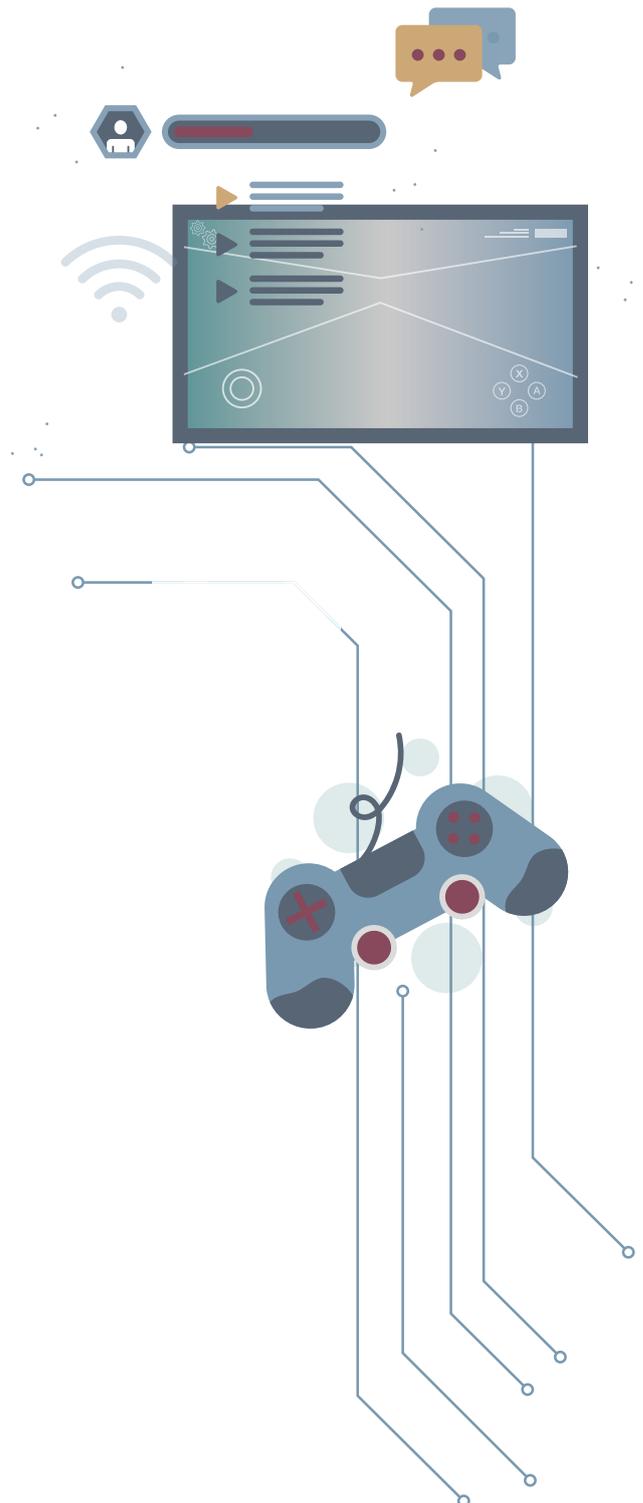
No existen diferencias relevantes **por sexo** y, según el edad, casi una de cada cuatro personas de entre 25 y 34 años no ha usado este tipo de plataformas, frente al 19,6 % del grupo más joven. Además, el 39,1 % de la población extranjera no realiza esta actividad de ocio, cifra que cae a algo menos de la mitad para la española (18,8 %).

**NO HA JUGADO O DESCARGADO JUEGOS
(16 A 30 AÑOS)**

El 33,6 % de las personas jóvenes no han jugado o descargado a videojuegos. Para las personas en pobreza, la cifra alcanza al 37,8 %, lo que supone cinco puntos porcentuales más que equivalen a un 16,3 % de diferencia con respecto a las personas que no están en pobreza. A esto hay que añadir que el 67,7 % de las encuestadas no compra o tiene suscripciones para jugar de forma online, sin que exista una diferencia relevante entre pobres y no pobres.

Esta actividad de ocio está muy masculinizada; así, el 45,7 % de las mujeres no tienen esta afición, porcentaje que se reduce hasta la mitad para los hombres (21,8 %).

También existe una diferencia importante por edad y el 39,6 % del grupo etario de 25 a 34 años no juega a videojuegos, dato que destiende en 10,1 punto porcentuales entre los más jóvenes. Casi no hay diferencias por nacionalidad.



6.2. Apuestas online

En España, la legalización de las apuestas se produjo a partir de la reforma de la Ley de Ordenación del Juego del 2011. A partir de este momento se reguló y permitió tanto las casas de apuestas como el juego online. La expansión de estos fenómenos ha crecido a gran velocidad, tanto que según los datos de FAD, 2021⁵ las apuestas a través de Internet han multiplicado por 3,2 su volumen de negocio entre el año 2013 y el 2019. Además, en la actualidad **representan un total del 16 % de las cantidades jugadas** (incluyendo todas las tipologías de juego existentes).

La aparición de las apuestas ha supuesto una creciente preocupación por el tema de las adicciones y las características de las personas afectadas; generalmente hombres menores de 33 años. Sin mencionar la cantidad de menores de 18 años que, pese a no estar permitido, se han introducido en el mundo del juego a través de Internet.

Así, según el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2019)⁶, durante el 2018, **el 25,5 % de las personas jóvenes menores de edad han apostado dinero, ya sea de forma online o presencial.**

A continuación, se muestra el porcentaje de personas que apuestan en salones en línea en función de diversas variables de segmentación. Pueden destacarse las diferencias entre hombres y mujeres (7,4 % hombres, 2,1 % mujeres) y las diferencias según situación de pobreza: juegan el 4,8 % de las personas jóvenes pobres y el 6,4 % de las que no lo son.

		Servicio usado internet: apuesta on line en salones	
		SI % del N de fila	NO % del N de fila
Sexo de la persona seleccionada	H	7,4%	92,6%
	M	2,1%	97,9%
Nacionalidad de la persona seleccionada	Española	4,9%	95,1%
	Extranjera	4,8%	95,2%
	Española y otra	1,2%	98,8%
	Ninguna	0,0%	100,0%
Hábitat	Ciudad densamente poblada	4,6%	95,4%
	Pueblos y ciudades con densidad mediana	5,2%	94,8%
	Zonas rurales con poca densidad de población	4,8%	95,2%
Hogar en pobreza	No	6,4%	93,6%
	Si	4,8%	95,2%
	NS/NC	2,8%	97,2%

El confinamiento, además, disparó durante las primeras las apuestas online, si bien más adelante se vieron afectadas por la suspensión de las actividades deportivas y la restricción de publicidad entre la 1 y las 5 de la mañana⁷.

Según la literatura consultada (FAD,2021), **el nivel socioeconómico influye en el tipo de apuestas**, así, las personas con menos recursos tienden más a acudir a los salones de juego, mientras que los niveles más altos optan en mayor medida a hacerlo de forma online. Sin embargo, como se verá a continuación, la distancia entre pobres y no pobres no es tan grande como cabría esperar:

5 <https://www.adolescenciayjuventud.org/publicacion/que-nos-jugamos/>

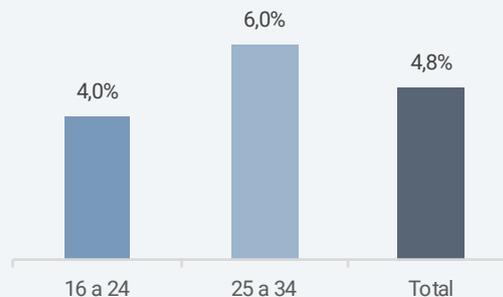
6 https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2020_Informe_adicciones_comportamentales.pdf

7 Real Decreto de protección del consumidor Marzo del 2020

HA APOSTADO ON LINE EN SALONES (16 A 30 AÑOS)



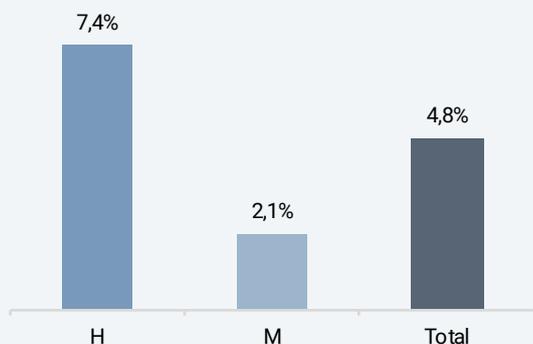
HA APOSTADO ON LINE EN SALONES (16 A 30 AÑOS)



De acuerdo con los datos de la Encuesta TIC del INE, el 4,8 % de las personas jóvenes han hecho apuestas online, de las cuales el 6,4 % son no pobres y el 4,8 % son pobres, lo que supone una diferencia del 25 %.

Con respecto a la edad, el 6 % del grupo comprendido entre los 25 y 34 años ha realizado apuestas en salones online, cifra que es algo más alta que la registrada en el de 16 a 24 años (4 %), sin embargo, hay que tener en cuenta que este último abarca a las personas jóvenes a partir de los 16 años, edad en la que se supone que está prohibido apostar.

HA APOSTADO ON LINE EN SALONES (16 A 30 AÑOS)



Como ya se indica en la literatura, el fenómeno de las apuestas a través de internet está masculinizado, y la cifra entre los hombres es 3,5 veces superior a la de las mujeres (7,4 % y 2,1 %, respectivamente).

Datos destacables:

- » El 5,8 % de las personas que han apostado online estaban en paro.
- » Se juega algo menos en las zonas rurales (4% en municipios con menos de 10.000 habitantes y el 4,8% en el total nacional).
- » Los datos entre la población española y la extranjera son muy similares (4,9 y 4,8 respectivamente).

8 El porcentaje total es igual al de las personas en pobreza porque, como se indica en la metodología, no fue posible determinar la situación de pobreza en el 29 % de la muestra (aparecen en el total, pero no en la segmentación según pobreza).

7. LA PANDEMIA

Tal como se ha indicado en el apartado metodológico, los siguientes resultados se obtienen a partir de la encuesta *“Inclusión sociolaboral de la juventud: el impacto del COVID-19 en la población joven en España”*, que fue distribuida entre personas jóvenes vinculadas a las plataformas y entidades que componen la **Red de Lucha contra la Pobreza y la Exclusión Social en España** y fue cumplimentada por 349 personas entre los 16 y 34 años.

Las principales barreras detectadas por las personas encuestadas que impidieron utilizar las tecnologías a la juventud durante la pandemia se pueden distribuir en tres grandes grupos: la falta de ingresos o recursos, elevado precio de los equipos y suministros y desconocimiento o falta de formación digital. A continuación se analiza cada uno de ellos.

7.1. Falta de ingresos y recursos

Una de las principales barreras que impiden a algunas personas y colectivos sociales poder utilizar las tecnologías de la información y la comunicación, y una de las más señaladas en la encuesta, ha sido **la situación socioeconómica precaria y la falta de recursos e ingresos**, que les dificulta el acceso a servicios tecnológicos y una conexión a internet de calidad.

La situación de desempleo y la precariedad laboral, agudizada por la crisis social y económica derivada de la pandemia de la COVID-19, ha disminuido el nivel de ingresos de muchas familias y personas y las ha puesto en una situación de mayor vulnerabilidad. La carencia de recursos imposibilita la compra de dispositivos tecnológicos y la contratación de servicios de conexión a internet en sus domicilios. Por otro lado, muchos/as jóvenes han señalado la mala calidad y condiciones de las viviendas y falta de infraestructura que imposibilita la instalación adecuada de servicios tecnológicos y fibra de internet.

Ligada a la falta de infraestructura, otra de las principales barreras destacadas por la juventud ha sido la falta de instalaciones en los pueblos y las zonas más rurales, que deja sin acceso o con mala conectividad a muchas personas que viven en aquellas regiones, incrementando así la desigualdad y la brecha digital.



“El nivel socioeconómico, la falta de accesibilidad y la falta de tiempo derivada de la precariedad laboral”



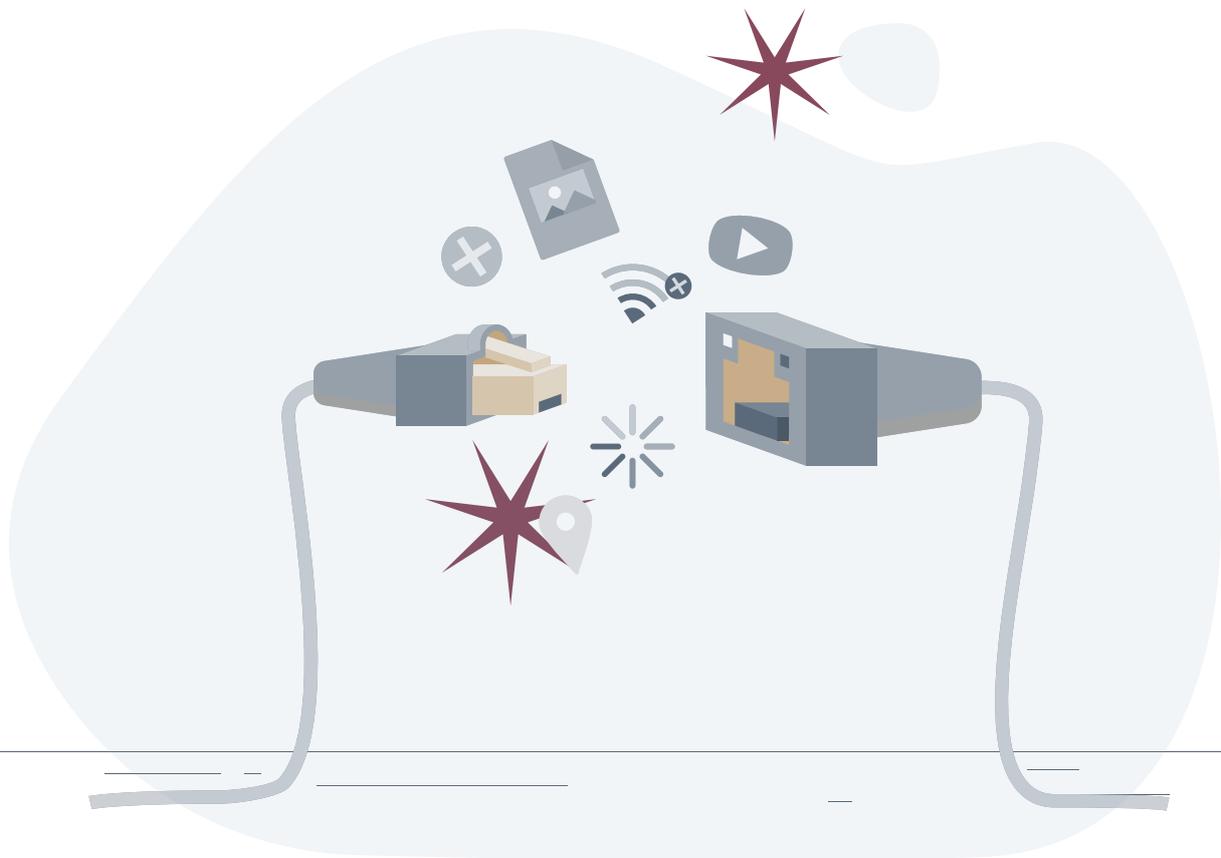
“Falta de recursos económicos para comprar los dispositivos que se necesitan para el acceso a internet; la falta de instalación de ADSL o fibra en ciertas zonas y regiones y la falta de recursos económicos para pagar el costo del mes a mes”



“Hoy para hacer muchas cosas es necesario tener conexión internet, y no se entiende cuando una persona no la tiene. Tener una conexión internet supone un gasto no pequeño, y una estabilidad que muchas personas no tienen”



“Falta de acceso a Internet estable, escasez de recursos que permitan comprar aparatos para acceder a Internet, dificultad de adaptación al uso de los recursos”



“Carencia de instalaciones adecuadas para ofrecer una buena cobertura y velocidad de red. Dificultad de adaptación a los cambios. Dificultades económicas”

“Pobreza. Privación material. Falta de ingresos, depender de sus padres. Desigualdad muy amplia entre “clases sociales”, bajos niveles de poder adquisitivo y de ingresos”

“Considero que el medio económico sea uno de los que más barreras coloquen ya que las condiciones paupérrimas de los trabajos, que no permiten obtener buenos salarios, lo que provoca que no se tengan medios para poder acceder a ellos. El tiempo, puede ser una barrera ya que, si no se dispone de mucho tiempo, no se puede acceder a lugares donde poder cultivar la mente y adquirir estos nuevos aprendizajes.”

“Falta de ingresos económicos, lo que hace que no puedas tener ordenador o internet en casa, situaciones de exclusión social”

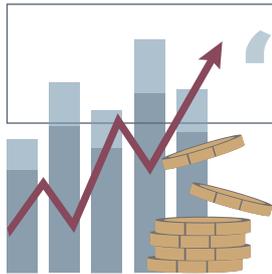
“Principalmente la barrera económica que no permite que todo el mundo tenga acceso a dispositivos así como a internet, lo cual desemboca en la brecha digital”.

7.2. Elevado precio de los equipos y suministros

Por otro lado, ligado a la falta de ingresos y recursos, la juventud ha destacado un segundo problema prioritario. **El precio excesivo de los ordenadores, dispositivos móviles y la contratación de internet y las tarifas elevadas por parte de las empresas privadas que suministran contenidos**, imposibilita que muchas personas con menos recursos y en situación de mayor vulnerabilidad puedan acceder a las tecnologías de la información y la comunicación.

“Una de las grandes barreras es el elevado precio que requiere conexión + dispositivos para tener una conexión estable”

“Excesivo coste de internet particular”



“Hay que comprar tecnologías, porque quién no teníamos nos hemos tenido que buscar la vida. El costo elevado que tienen. Un ordenador es muy caro y se queda obsoleto a los pocos años por lo que requiere de una inversión constante. Más las cuotas mensuales a pagar por los servicios de telefonía y conexión a Internet”

“El pagar internet supone un coste elevado, y el medio para usar internet también. Por otro lado, es una manera nueva de comunicación que es difícil de aprender cuando antes no se tenía o nunca se ha hecho uso de ello”

“Los precios. No todo el mundo puede permitirse el comprar un ordenador y pagar la factura del wifi, o tener un móvil y pagar la factura todos los meses”

7.3. Desconocimiento, falta de formación digital e inseguridad

Otra de las grandes barreras señaladas por la juventud encuestada es **la falta de formación y conocimiento sobre el uso de las nuevas tecnologías lo que dificulta la accesibilidad y el usufructo de este servicio, principalmente entre aquellas personas en mayor situación de vulnerabilidad y/o riesgo de exclusión social**. Por un lado, se indica que existe muy poca formación gratuita y de calidad sobre las nuevas tecnologías y competencias digitales, por lo que consideran que es fundamental proporcionar más recursos y capacitación para mejorar las habilidades digitales de la ciudadanía y reducir así el índice de analfabetismo digital. Ligado a la falta de conocimiento, esta desinformación sobre el uso de internet y los aparatos tecnológicos genera en la población con menos acceso y recursos un alto grado de inseguridad y miedo en la utilización de los recursos tecnológicos, ya que consideran que no tienen las habilidades necesarias y no saben cómo hacerlo. En este sentido hay que te-

ner en cuenta que el desconocimiento no es sólo de las personas jóvenes, sino de sus familias. Así pues, para una persona joven en situación de vulnerabilidad el problema no es solo carecer de los apoyos necesarios para formarse en TIC sino que además, debe encargarse de resolver las gestiones digitales del resto de la familia.

Este miedo y rechazo hacía el mundo digital también genera desmotivación a la hora del aprendizaje. Por lo tanto, **formar y fomentar la enseñanza en competencias digitales es fundamental para reducir las desigualdades de acceso y la brecha digital**.

“No saben cómo utilizar el internet, el idioma, la falta de formación, la falta de equipos o de acceso a una red”

ta de una base de conocimientos generales para que se pueda hacer un buen uso de la misma”

“Falta de formación y capacidad económica para acceder a los mismos”

“Formación específica en competencias digitales y falta recursos económicos en el hogar, que permitan su uso frecuente o diario”

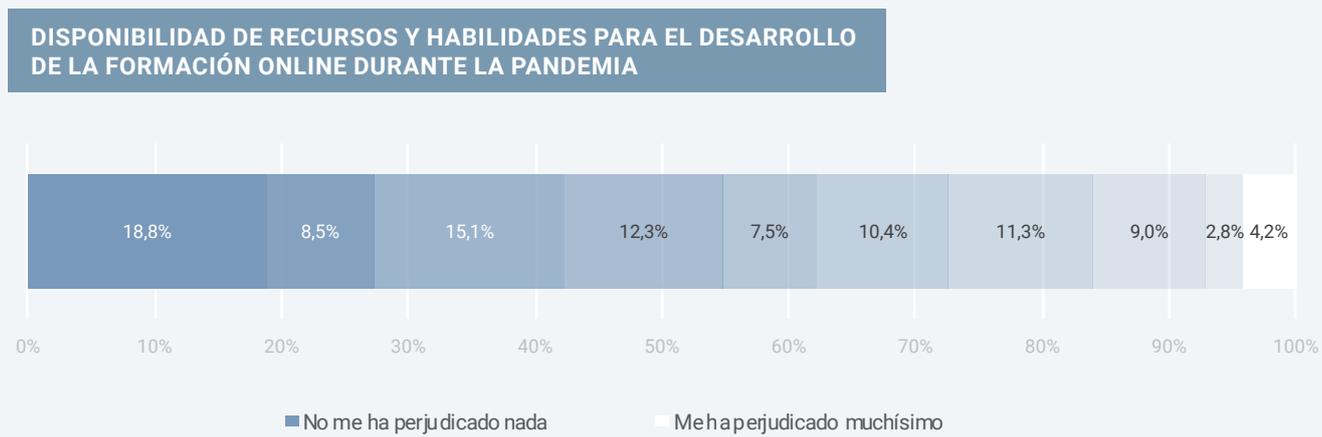
“Escasa alfabetización digital”

“La falta de formación o una formación muy limitada y sesgada. Creo además que internet y, en general, la tecnología, necesitan formación y romper estas barreras y ver que ellos/as también tienen un lugar en internet”

Con la pandemia de la COVID-19 la escuela perdió su capacidad para asegurar la igualdad de condiciones educativas, por lo cual la formación pasó a depender de los recursos del hogar.

En el gráfico siguiente se muestran el porcentaje de personas jóvenes que aseguraron que se vieron afectados por la disponibilidad de recursos y habilidades para el desarrollo de la formación online durante la pandemia. Se pidió a las personas entrevistadas que indicaron en una escala de uno a 10 cuánto les había afectado la pandemia. La información más relevante

es que **una de cada cuatro personas jóvenes (27,3 %, puntuación de siete o más) aseguraron que la falta de recursos y habilidades les había perjudicado mucho**, y otro 45,4 % puntuaron entre tres y seis, es decir, se encontraron algo perjudicados.



Respecto a las dificultades concretas, más de la mitad de las personas jóvenes encuestadas (51,4 %) manifestaron que se enfrentaron a una baja motivación para realizar las tareas, las siguientes dificultades más mencionadas fueron la falta de relación con el profesorado y con el resto del alumnado (36,7 % y 34,4 % respectivamente). El 29,8 % aseguraron no haber tenido dificultades.

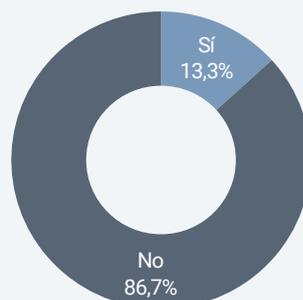
Es relevante señalar que 86,7 % de las personas jóvenes aseguran no haber recibido apoyos.



DIFICULTADES DURANTE LA COVID-19

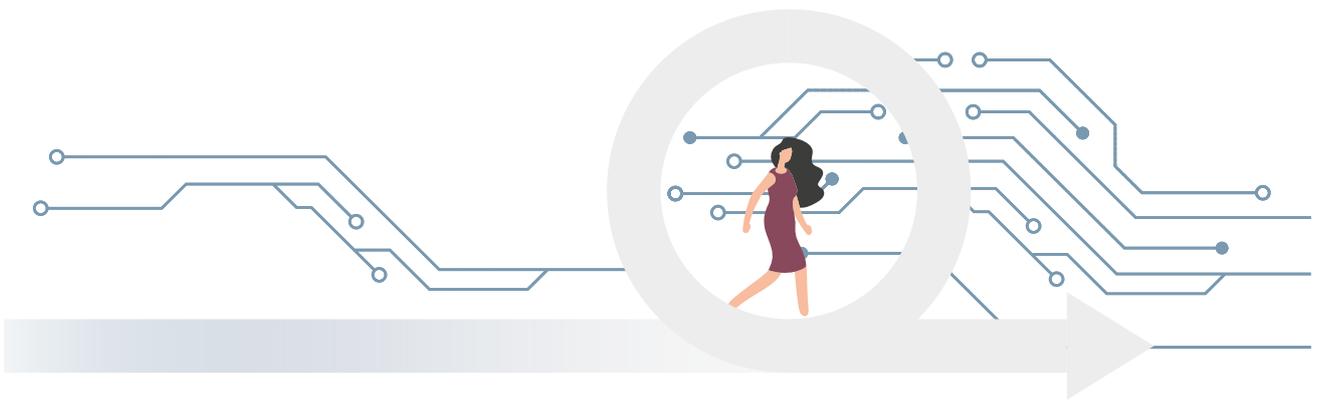


¿HAS RECIBIDO ALGÚN TIPO DE APOYO?

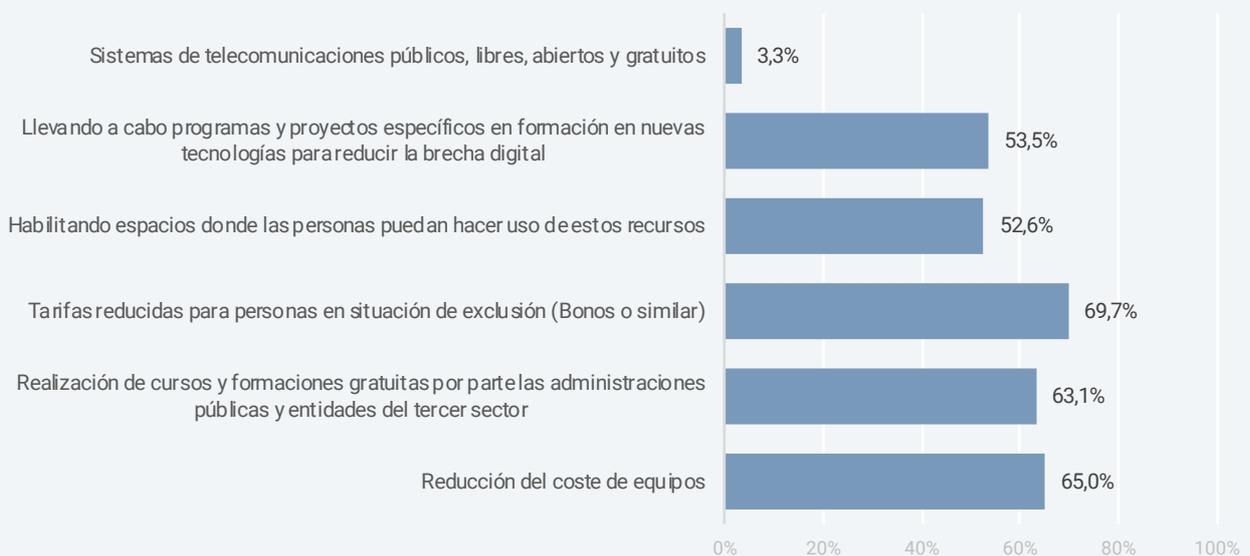


8. ASPECTOS POSITIVOS Y PROPUESTAS DE MEJORA

En general, las propuestas que las personas entrevistadas identifican como positivas del uso y manejo de internet y las nuevas tecnologías pasan por la cuestión económica; así, el 69,7 % abogaron por la creación de tarifas reducidas para las personas en situación de exclusión social y el 65 % por la reducción en el coste de los equipos. A estas propuestas les siguen las relacionadas con la formación y habilitación.



PROPUESTAS DE MEJORA



Además, se mencionaron los siguientes beneficios:

8.1. Mejora de las oportunidades para encontrar empleo y acceso al mercado laboral

Uno de los aspectos más destacados por las personas jóvenes que han participado de la encuesta es que gracias al uso de internet y las nuevas tecnologías han podido tener más oportunidades laborales y acceder a un empleo en condiciones, principalmente encontrando trabajo a través de los portales de búsqueda online.

Por otro lado, el conocimiento en las nuevas tecnologías y habilidades ofimáticas ha aumentado sus posibilidades de acceder al mercado laboral y desarrollarse profesionalmente. Por último, un factor a destacar ha sido que debido a la situación derivada de la pandemia de la COVID-19 tener acceso al teletrabajo ha mejorado muchos aspectos de la vida de las personas encuestadas, optimizando así su tiempo y evitando tener que hacer desplazamientos y disminuyendo los riesgos de contagio, así como teniendo la posibilidad también de optar a ofertas laborales de diferentes ciudades o países sin la necesidad de mudarse y ahorrando los elevados costes de la vivienda.

“Me dedico a las telecomunicaciones así que, para empezar, tengo trabajo gracias a mis conocimientos en ese ámbito”

“La búsqueda de empleo, cuando la he realizado, es mucho más fácil con Internet.

“Mayor facilidad para conectar con personas e instituciones, empresas”

“Poder trabajar en remoto sin necesidad de tener q mudarme a una gran ciudad y perder la mitad de mi sueldo en el alquiler de una habitación en piso compartido”

“En situación COVID-19 ha sido de gran uso por medidas de precaución al contagio pudiendo llegar a teletrabajar”

8.2. Formación y educación

Con relación al acceso a formación y educación, muchas de las personas jóvenes encuestadas han asegurado que el uso de internet le ha facilitado la accesibilidad a la información, al conocimiento y ha mejorado su formación y nivel académico.

Debido a la pandemia y las restricciones sanitarias muchos/as jóvenes han tenido que continuar con sus clases de forma telemática; este sistema online ha beneficiado a muchas personas y les ha permitido finalizar sus estudios, pero, por otro lado, cabe destacar que esto también ha supuesto una desventaja para aquellas personas jóvenes con menos recursos y sin acceso a conexión de internet.

El acceso a la información de forma inmediata y gratuita en muchas plataformas online ha facilitado en muchas ocasiones el aprendizaje, y el acceso a diversos cursos y formaciones, entre las que destacan la formación en idiomas o habilidades informáticas y tecnológicas.

“Gracias a internet he podido estudiar la carrera que quiero en modalidad semipresencial sin haberme ido de casa”

“Mayormente han tenido un impacto muy importante en mi formación, tanto de idiomas como a nivel profesional, ya que me dedico al arte digital y al mundo audiovisual”

“Internet me ha ayudado a tener mayor conocimiento del mundo en general. Sobre todo, a nivel académico”

“La educación, ahora tengo la posibilidad de estudiar cursos a distancia de universidades fuera de mi ciudad. El acceso a E-BIBLIO desde el lector electrónico, puedo coger libros gratis de la biblioteca y leerlos en mi e-book”

8.3. Mejora de las comunicaciones con familiares y amigos/as

Una de las grandes ventajas del uso de internet que más se ha destacado por los/as jóvenes ha sido la posibilidad de mantener contacto con sus familiares, amigos/as y personas que se encuentran a distancia y en otros países.

Debido a la pandemia y a las restricciones sanitarias y de movilidad que se han establecido a nivel mundial, el uso de internet, de las redes sociales y las plataformas digitales han sido los principales canales para contactar y conectar con aquellas personas que viven lejos, mejorando así las relaciones sociales y manteniendo de cierta forma la vida social, el contacto y la cercanía con seres queridos de forma fácil y rápida. Esta forma de comunicación también ha sido utilizada con compañeros/as en el ámbito académico y profesional, principalmente a través de videollamadas.

“Gracias al internet puedo estar siempre comunicado con mi familia que está fuera de España”

“Apertura al mundo y cercanía de los míos”

“Internet me ha permitido estar conectado con la familia y amigos a través de Facebook y WhatsApp, agilizar trámites electrónicos propios”

“Comunicación directa y constante con familia y amigos”

“Relaciones sociales con personas de fuera de mi círculo. Información de activismo de otros países y de fuera de Europa”

“La facilidad de estar en contacto con todo el mundo”

8.4. Accesibilidad a la información y conocimiento

Otro de los factores valorados de forma positiva por la juventud es la optimización del tiempo y la agilidad con la que se puede operar a través de internet.

Por un lado, se ha destacado la facilidad y rapidez para acceder a todo tipo de información y noticias de cualquier parte del mundo, manteniendo así a la población joven informada y con la posibilidad de contrastarlas por ellos/as mismos/as. Por otro lado, se ha valorado la conectividad con personas que se encuentran a distancia y el intercambio de información, valorando la globalización de forma positiva. Por lo general los/as jóvenes creen que gracias a internet están mucho más informados/as y tienen más conocimiento en diversos ámbitos.

“Tengo al alcance mucha información y de manera más rápida”

“El acceso inmediato a casi cualquier información y la posibilidad de comunicarse instantáneamente con cualquier persona”

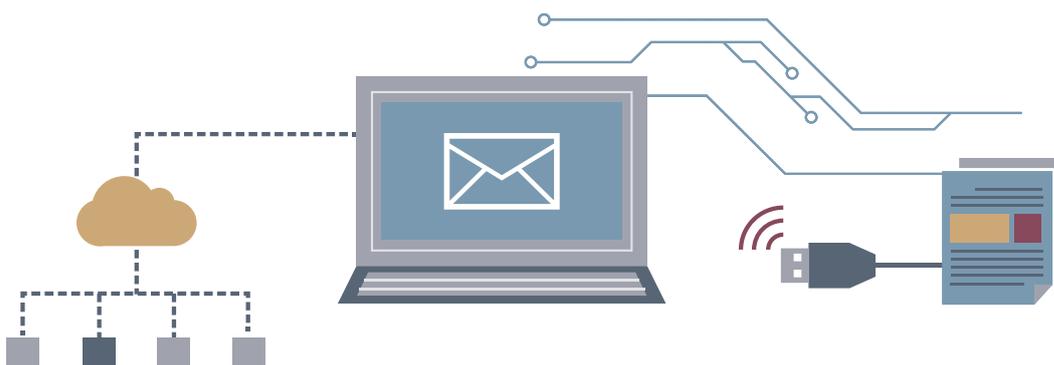
“La rapidez de la información y el poder acceder a más información y perspectivas de diferentes partes del mundo instantáneamente”

“La facilidad para adquirir información (ya sea sobre oportunidades de formación, laborales, ocio...), como para estar al tanto de las noticias, o contactar con personas que viven lejos”

“Acceso a documentación científica, conexión a familia y amistades”

“Estoy mucho más informada que antes y tengo más libertad de movimiento para poder aprender y entender muchas cosas”

“Internet ha mejorado la forma de conectarme y saber más del mundo”



8.5. Optimización del tiempo y eficacia

Por otro lado, otro de los grandes aspectos que se debe tener en cuenta, y muy señalado por las y los jóvenes, ha sido la eficacia y la optimización del tiempo que supone el uso de internet.

La mayoría de las personas encuestadas han asegurado que a través de la red pueden realizar diversas operaciones y trámites de forma inmediata, cómoda y rápida, evitando, así, desplazamientos y ahorrando tiempo. Los trámites online se realizan de forma más ágil, principalmente aquellos relacionados con operaciones bancarias, administrativas, petición de certificados, petición de citas sanitarias, inscripciones a cursos, compra online, etc.)

“Internet porque me permite hacer todo de forma inmediata y bajo mi mismo criterio, es decir, me hace ser más independiente”

“Soy más hábil en las tramitaciones electrónicas y tengo acceso inmediato a casi todo lo relacionado con mi vida (banca, compras, salud, certificados, etc.)”

“A la hora de hacer trámites o estudiar, es todo más rápido y accesible”

“Ahorro de tiempo para realizar trámites, mayor cantidad de información”

“El acceso a la administración pública, poder hacer diferentes trámites burocráticos sin moverme de casa. Y las herramientas de Google como meet, drive, formularios... me facilitan en mi día a día laboral”

8.6. Acceso a actividades de ocio y cultura

La juventud señala que a través de internet también tienen acceso a contenido cultural y de ocio.

Durante el confinamiento domiciliario debido a la crisis de la COVID-19 a través de internet han tenido acceso a diversos contenidos de entretenimiento y ocio, como por ejemplo música, fotografía, filmografía, conciertos online, vídeo conferencias, etc.

Por lo tanto, con las aplicaciones y la nueva tecnología también mantienen activa su vida social.

“Durante el confinamiento he aprendido mucho más a manejar las nuevas tecnologías. Me ha servido para el ocio, búsqueda de cursos de formación, realizar vídeo conferencias”

“Internet también me ayuda a mejorar mi vida social”

“El uso de aplicaciones de fotografía, textos, estudio de leyes, organización...”

“La Comunicación y el consumo de contenidos digitales”

8.7. Salud

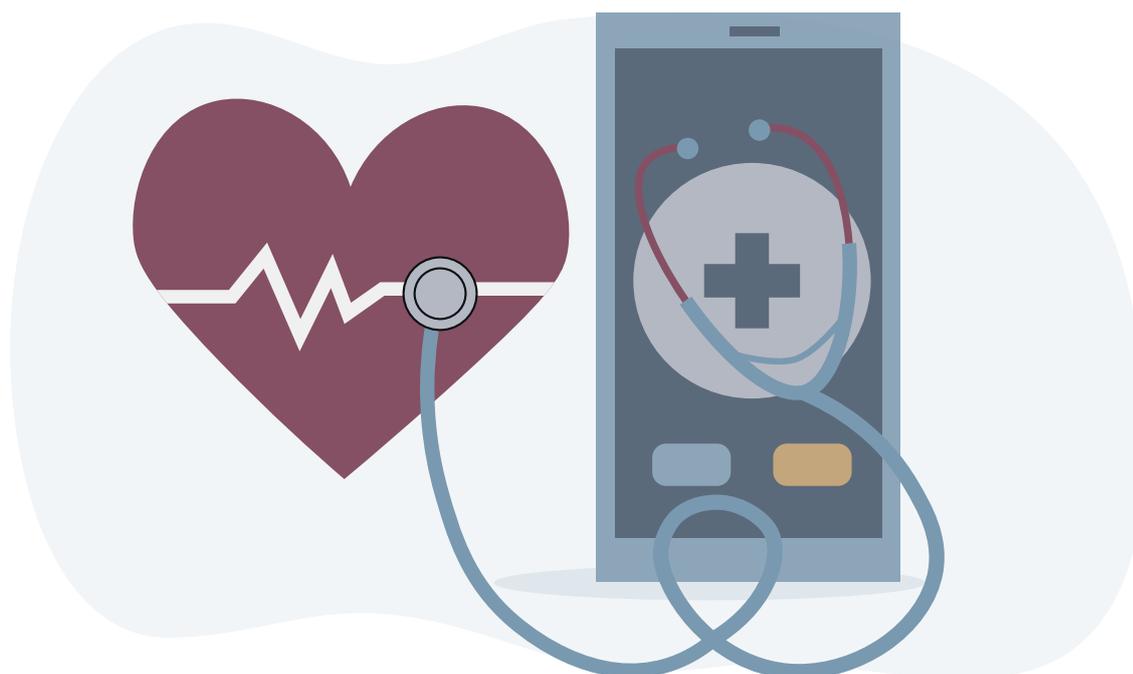
Otro de los aspectos destacados ha sido el impacto que tiene internet en el ámbito relacionado con la salud.

Por un lado, algunos/as jóvenes **han destacado que gracias a la conexión a internet han podido mantener contacto con sus familiares y amigos/as y esto ha ayudado a mantener una buena salud emocional y mental durante el confinamiento** y en todo este contexto de pandemia. Por otro lado, la posibilidad de acceder a servicios sanitarios y petición de citas a través de aplicaciones online ha facilitado la accesibilidad y atención médica.

“Mi salud emocional fue y es sostenida en gran parte gracias a plataformas como Skype durante la pandemia”

“Internet ha mejorado mis relaciones interpersonales y permitido el acceso a recursos educativos que no se imparten en la escuela (inteligencia emocional, cuestiones sociales)”

“Se ha incrementado mi red social de apoyo”



9. MEDIDAS ADOPTADAS PARA PALIAR LA BRECHA DIGITAL DURANTE LOS MESES DE CONFINAMIENTO DOMICILIARIO EN ESPAÑA

Uno de los aspectos más relevantes a la hora de abordar el análisis y estudio sobre la brecha digital, es que ésta se menciona, y trata, principalmente, desde el ámbito de la educación. Así, las principales medidas legislativas adoptadas en el contexto de la pandemia del COVID-19, tratan de evitar el fracaso escolar y asegurar un proceso de adaptación hacia una educación online en tiempos de pandemia.

Las familias, el alumnado, el profesorado, y las instituciones educativas, sea cual sea el ámbito, se han visto obligadas a modificar sustancialmente su metodología de enseñanza, de aprendizaje y de concepción del sistema educativo nacional.

En este sentido, es de destacar que, si bien es cierto que las consecuencias de esas aplicaciones a través del sistema educativo se podrían traducir en una mejora a nivel general en el proceso de digitalización de los jóvenes, este aspecto no se debe concebir, desde las instituciones y desde los poderes públicos, como un ámbito en el que sólo se debe actuar para paliar las deficiencias del sistema educativo y la adaptación hacia sus necesidades. También es de vital importancia que esas acciones vayan encaminadas hacia la mejora y la adaptación de las actividades diarias de los jóvenes, con relación a las actividades de ocio y tiempo libre, y de la vida cotidiana.

Una vida cada vez más digitalizada, requiere que las necesidades sean cubiertas desde los entes públicos y privados, y que el avance de la sociedad sea en paralelo y no se vea afectado por el detrimento de las capacidades de los individuos que la componen.

En este sentido, la estratificación social se reproduce en el entorno digital, y genera una nueva discriminación en base a la estratificación digital. Estas desigualdades, además, se transforman continuamente debido a la constante innovación tecnológica, con la consiguiente modificación de las brechas digitales. El impacto en el capital social es determinante en la ampliación o reducción de esta brecha: las personas acceden a la red condicionadas por el bagaje de su propio capital social, cultural, político y personal. Se puede producir, por tanto, un aspecto más a tener en cuenta con relación al fenómeno de polarización social, en el que los individuos se vean afectados y diferenciados por las capacidades de acceso al proceso de digitalización, y su manera de adaptarse al nuevo entorno y contexto social que dibuja.

9.1. Acciones llevadas a cabo en pandemia

En lo que concierne específicamente al fenómeno de la pandemia del COVID-19, y el confinamiento domiciliario que sufrió la ciudadanía durante los primeros meses del año 2020, se produjeron acciones de reacción y adaptación al nuevo paradigma social que se habría ante tal situación. Si bien, el alcance, la motivación, metodología y medios disponibles y otras cuestiones tomadas en consideración para abordar este nuevo contexto han sido muy diversos, el principal aspecto a tener en cuenta a la hora de abordar este análisis es que nos concierne, es que **los contextos sociales de la ciudadanía en el panorama social de España son muy diversos entre sí y por tanto, las medidas y acciones llevadas a cabo deben ser adaptadas a éstos.**

Para poder llegar a una conclusión sobre el análisis del proceso de adaptación y medidas para paliar la brecha digital en España, conviene, primeramente, exponer las **principales acciones** llevadas a cabo desde diferentes instituciones, públicas y privadas.

De manera llamativa, si bien esperada, fue el Tercer Sector el primero en pronunciarse para solicitar a los Gobiernos la necesidad de tomar medidas para tratar de evitar la brecha digital

El 5 de abril de 2020, UGT reclamaba al Gobierno la puesta en marcha de un Plan Nacional de Inclusión Tecnológica, advirtiendo de que la crisis sanitaria generada por el contagio del coronavirus COVID-19 puso de manifiesto la brecha digital existente entre territorios, pero también entre diferentes colectivos.

En un comunicado, el sindicato acordó que los déficits digitales se concentraban en los colectivos más vulnerables de nuestra sociedad: una parte de la infancia, que no puede seguir el curso escolar, y gran parte de nuestros mayores, que quedan aún más aislados en estos momentos.

El estado de alarma como consecuencia de la pandemia mundial COVID-19, obligó a las familias a confinarse en sus hogares, poniendo con ello, de relieve, la dramática realidad de la brecha digital entre nuestra infancia y nuestros mayores.

Según el sindicato, en una situación que obligaba a los escolares a realizar sus tareas a través de medios informáticos, y, por otro lado, confina al aislamiento social y familiar al colectivo más vulnerable al coronavirus, los seniors, la falta de herramientas o conocimientos digitales se convierte en una carencia de primer orden.

Con ello, se podía dilucidar que la presión ejercida por parte del Tercer Sector, sería condición necesaria e indispensable, para poder paliar los efectos que pudiera producir el confinamiento, no solamente en el aspecto de la Transformación Digital forzada a la que la ciudadanía se vio sometida, sino también a las diferentes consecuencias socio-económicas que esto pudiera ocasionar y que se ven atravesadas por las variables de edad, hábitat, composición familiar, nivel socioeconómico, región etc.

Pero esta carencia no es exclusiva de los más jóvenes. Según la segunda encuesta en las escuelas europeas sobre dotación de dispositivos TIC (*2nd Survey of Schools: ICT in Education*), **menos de la mitad de los estudiantes españoles de secundaria usan un ordenador con fines educativos.** A esto debe sumarse que un 40 % de nuestra juventud no va más allá de unas habilidades digitales básicas, e incluso uno de cada seis no posee ninguna competencia relacionada con la informática. Obviamente, todas estas carencias acabarán afectando negativamente a su desarrollo académico, lo que representa un lastre para su desarrollo personal y para su empleabilidad futura.

UGT advierte de que la situación no mejora cuando en el otro extremo de la pirámide de edad, e indica que un **41 % de las personas con edades comprendidas entre los 65 y los 74 años no dispone ni de una sola competencia informática.** “En un momento en donde mantener la comunicación es clave para sobrellevar las consecuencias mentales y físicas del aislamiento, sólo un 9 % de los mayores de 75 años usa herramientas de comunicación por internet; apenas un 10 % sabe usar el correo electrónico”, indica el sindicato, que comenta que estas cifras mejoran entre el colectivo entre 65 y 74 años, pero aún muy lejos de lo deseable: menos de un 30 % usa internet para realizar videollamadas y un 21 % entra en redes sociales.

A inicios de mayo, por parte de la ONG Ayuda en Acción, y en colaboración con una empresa de telefonía, hicieron llegar a más de 1.000 familias de diferentes comunidades autónomas el acceso a internet

y la posibilidad de obtener tarjetas SIM para poder realizar actividades educativas, o de otra índole, a través de los dispositivos móviles, que se convirtieron en bienes de primera necesidad desde el inicio del confinamiento, y que hoy en día, no han dejado de serlo. Como bien se sabe, cada vez más, y con el precedente de la pandemia del COVID-19, las vidas dependen, directa o indirectamente, del acceso instantáneo a las tecnologías y a los medios electrónicos con acceso a internet.

Desde el tercer sector se llevaron a cabo diversas medidas que permitieran a los menores continuar con su escolarización, como por ejemplo con el reparto de equipo informático, pero también se comprendió que el apoyo para superar la brecha digital pasaba por la formación y el acompañamiento de las familias, el trabajo en red, la tutorización personalizada o en grupos pequeños y la incorporación de lo digital a todos los ámbitos de la vida de las familias, como el ocio y el entretenimiento.

(14/4/2020) En plenas fechas de confinamiento domiciliario, el ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital renueva la orden de bases de las ayudas para la extensión de la banda de ancha ultra rápida. El Gobierno publicaba la orden del Plan de Extensión de Banda Ancha de Nueva Generación (PEBA-NGA 2020-2022) con el objetivo de alcanzar una mayor efectividad en la reducción de la brecha digital territorial, cuyo principal objetivo es promover la conectividad de la población de un modo más eficaz, contribuyendo en mayor grado a la cohesión territorial y la reducción de la brecha digital. Las ayudas están cofinanciadas con el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER).

PEBA-NGA ha complementado a lo largo de estos años la acción del sector privado, habilitando que España disponga de la red de fibra óptica más extensa de Europa con 45 millones de accesos hasta el hogar (FTTH) y más de diez millones de abonados, duplicando los usuarios de otras tecnologías de banda ancha.

Las infraestructuras de conectividad desarrolladas han facilitado durante la presente crisis sanitaria de la COVID-19 que a la disrupción de la pandemia no se haya sumado la interrupción de acceso a los servicios digitales, dando continuidad a la actividad económica y social de empresas y entidades, y aliviando la situación de confinamiento de los ciudadanos.

El **PEBA-NGA 2020-2022** otorgaría ayudas para la extensión de la cobertura de las redes de comunicaciones electrónicas de banda ancha de muy alta velocidad (más de 100 Mbps, escalables a 1Gbps, tanto en sentido descendente como ascendente) a las zonas sin cobertura actual de redes NGA (New Generation Access) y que no tienen previsiones de despliegue a tres años, las conocidas como zonas blancas NGA.

Adicionalmente, el Gobierno obtuvo el pasado mes de diciembre la autorización de la Comisión Europea para incluir también a las denominadas zonas grises, aquellas, donde hay presencia de un solo operador que puede proporcionar servicios a velocidades de más de 30 Mbps, pero sin cobertura a más de 100 Mbps.

Programa PEBA-NGA

En el periodo 2013-2019 se han concedido ayudas a 130 operadores para la realización de 753 proyectos con una inversión asociada de 871,40 millones de euros y unas ayudas de 478,90 millones de euros. Más de la mitad de ese importe fue concedido en los dos últimos años (2018 y 2019). En concreto, en la convocatoria de 2019 se otorgaron 140,14 millones de euros que han servido para dar cobertura a 705.974 hogares y empresas en 12.760 Entidades Singulares de Población (ESP).

Cuando el próximo año finalicen los proyectos con ayudas concedidas en convocatorias anteriores, la cobertura de velocidad ultra rápida habrá alcanzado el 91 % de la población española.

Orden EFP/561/2020, de 20 de junio, por la que se publican Acuerdos de la Conferencia Sectorial de Educación, para el inicio y el desarrollo del curso 2020-2021.

Estos acuerdos, llevados a cabo y planteados por parte de la *Conferencia Sectorial de Educación*, servirían para marcar el punto de partida del inicio del curso 2020-2021. Este punto fue marcado por la fuerte incógnita que suponía para toda la población la determinación y definición de un nuevo concepto de educación presencial hasta ahora nunca vivido. Supuso, por tanto, la definición de lo que se conjugaría como el nuevo sistema educativo, adaptado a una improvisación sin precedentes vivida con el inicio de la pandemia y del confinamiento domiciliario. Si bien, tras el verano, la sociedad española estaba viviendo un momento de “relajación” a nivel de histeria colectiva en torno al virus del COVID-19, lo que precisamente se temía es el momento de la vuelta a las clases, y a la rutina docente, tras el parón veraniego.

Junto a esta Orden, en la mencionada reunión mantenida por la Conferencia Sectorial, se trató el asunto en específico de la **Lucha contra la brecha digital**.

Con ello, se determinó que se prestaría especial atención a la dotación de equipamiento para los centros educativos, y para los alumnos, mediante los sistemas de entrega o de préstamo. Al mismo tiempo, se promoverían las acciones de formación digital del profesorado y del alumnado y el asesoramiento de las familias. “El MEFP y las Consejerías responsables de Educación tratarían de intensificar también las acciones de colaboración para la elaboración, difusión y oferta de recursos digitales para la enseñanza, el aprendizaje y la formación de los diversos sectores de la comunidad educativa.

Igualmente, se pondrían en marcha programas de cooperación territorial cofinanciados y orientados especialmente en dos direcciones: la recuperación de los grupos de estudiantes que más han sufrido las dificultades vividas y la dotación en equipamiento tecnológico que permitiese mantener el vínculo educativo. Por último, las administraciones educativas fomentarán el trabajo colaborativo entre los docentes de los centros educativos para permitirles dar una respuesta coordinada frente a circunstancias imprevistas.

Paralelamente, aparece la iniciativa *Educa en Digital* para impulsar la transformación tecnológica de la Educación en España, para poner en marcha el programa Educa en Digital con el objetivo de apoyar la

transformación digital de la educación en España. Las actuaciones comenzarán a ejecutarse durante el primer trimestre del curso 2020-2021. Se hizo mediante la Resolución de 7 de julio de 2020, de la Subsecretaría, por la que se publica el Convenio entre el Ministerio de Educación y Formación Profesional, el Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital y la Entidad Pública Empresarial Red.es, M.P., para la ejecución del programa *Educa en Digital*.

Este programa prevé destinar hasta 260 millones de euros. De ellos, 190 millones de euros a través de Red.es (184 millones de fondos FEDER) y 70 millones por parte de las Comunidades Autónomas, para dotar de dispositivos y conectividad a los centros educativos. Los centros pondrán a disposición de los alumnos más vulnerables, mediante préstamo, dispositivos que faciliten la educación digital tanto de forma presencial en el centro como desde el hogar.

Esta actuación de emergencia puede alcanzar los 500.000 equipos, que se comenzarán a distribuir a lo largo del primer trimestre del curso 2020-2021.

El programa establece la puesta en marcha de plataformas de asistencia a profesorado, alumnado y autoridades educativas mediante la aplicación de la Inteligencia Artificial para promover una educación más personalizada.

Este desarrollo permitirá establecer itinerarios personalizados para los alumnos, un seguimiento más efectivo de sus progresos y un análisis individualizado de su evolución por parte del profesorado.

Nuevas brechas que cerrar

Educa en Digital nació de la necesidad de dar respuesta a una realidad que la emergencia sanitaria del COVID-19 ha puesto de manifiesto: el sistema educativo precisa de un impulso para profundizar en la digitalización.

En la sociedad actual existen nuevas brechas que afectan a ámbitos diversos y algunas vienen propiciadas por las carencias tecnológicas. **En lo educativo**, el cierre de los centros para hacer frente a la pandemia provocó que muchos alumnos vulnerables no pudieran continuar con su proceso de aprendizaje porque no contaban con los dispositivos, la conectividad o las herramientas adecuadas para poder hacerlo.

En una línea similar, el informe PISA de 2018 señalaba que en España hasta un 9 % de los estudiantes -alrededor de 543.000- no contaban con ningún ordenador en casa. De igual forma, la Estadística de la Sociedad de la Información y la Comunicación en los centros educativos no universitarios elaborada por el Ministerio de Educación y Formación Profesional du-

rante el curso 2018-2019 reflejaba que en los centros escolares había un terminal destinado a tareas de enseñanza por cada 2,7 alumnos matriculados.

La situación de emergencia sanitaria no sólo ha afectado al alumnado. Durante estos meses, **el cuerpo docente ha tenido que llevar a cabo un extraordinario esfuerzo de adaptación a un escenario de enseñanza a distancia que no tuvieron margen para planificar, y que requiere de competencias y recursos específicos.**

Por eso, también **es necesario abordar su capacitación en competencias digitales, dotarles de herramientas educativas adecuadas y de sistemas que faciliten su relación con el alumnado.** En este sentido, el Ministerio de Educación y Formación Profesional, a través del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF), ha multiplicado la oferta de materiales y herramientas para la educación digital, así como la de cursos de capacitación docente para adecuar las competencias del profesorado a la educación en un entorno digital.

Abordar la digitalización educativa

Existen tres grandes brechas educativas que este impulso a la digitalización del sector aspira a cerrar: **una de acceso a la tecnología, otra de calidad de uso de estas herramientas y otra de capacitación para desarrollarlas y usarlas.**

Educa en Digital es un primer paso de otros que seguirán para garantizar la correcta protección de la ciudadanía en el ámbito digital, contribuyendo a crear un entorno confiable que ofrezca los mismos derechos y responsabilidades que operan en el ámbito físico.

La digitalización de la educación es necesaria con independencia de que puedan darse emergencias sanitarias similares a la vivida en los últimos meses.

La digitalización es un factor determinante a la hora de cerrar brechas y apostar por la cohesión social, haciendo posible un escenario en el que el alumnado tenga un acceso garantizado a contenidos educativos adecuados y ajustados a sus necesidades independientemente de su realidad social o del lugar en el que viva.

9.2. Recomendaciones

Un documento presentado por la **Fundació Ferrer i Guàrdia**, "Brechas Digitales: nuevas expresiones de las desigualdades"; en ella, se presenta 10 retos para abordar desigualdades digitales (https://www.ferrer-guardia.org/download/BRETXADIGITAL2020_CAST.pdf):

1. La brecha de acceso no solo implica tener o no acceso a la red de internet, sino que también hay que disponer de equipamiento y software apropiados.
2. La brecha de acceso también debería contemplar las formas desiguales en que se produce este acceso y los impactos que puede tener sobre otros elementos como la autonomía, la accesibilidad o usabilidad
3. La autonomía de uso es importante, se debe poder conectarse allí donde sea necesario conectarse
4. El tipo de dispositivo determina la calidad de acceso y las tareas que se pueden o no desarrollar. Se deben mitigar las desigualdades relativas al tipo de material tecnológico (hardware y periféricos) con los que las personas acceden a Internet
5. La conexión debe disponer de una calidad suficiente ajustada al uso que se le quiera dar, se debe potenciar la conectividad.
6. El acceso se condiciona por la adaptación a las necesidades del usuario/aria de los dispositivos, contenidos, programas, etc. Las herramientas TIC deben facilitar su uso para el conjunto de usuarios; contemplando la diversidad existente, focalizando el diseño de estas herramientas en el usuario.
7. Es importante impulsar la accesibilidad digital promoviendo la adaptación a las diferentes capacidades motrices y cognitivas de las personas.
8. Se debe trabajar en potenciar la adquisición de competencias digitales para el conjunto de la ciudadanía, teniendo en cuenta que las competencias instrumentales (herramienta) son sólo la base para poder adquirir competencias sustanciales (contenido) que posibilitan un uso efectivo de los medios digitales, abordando el conjunto de condicionantes socioeconómicos.
9. Los diferentes usos suponen diferentes impactos, se debe trabajar para fomentar el incremento de la motivación por el uso e influir en la adquisición de competencias digitales para mejorar las oportunidades vitales de la persona
10. Abordar la estratificación digital es una cuestión de justicia social. El objetivo de la inclusión digital debe estar presente en las agendas políticas y sociales, no sólo con el objetivo de incrementar el acceso o uso tecnológico, sino promoviendo la mejora de las condiciones de vida de las personas a través de estas herramientas.

Propuestas De La Plataforma Del Tercer Sector De Madrid

Propuestas para una estrategia de reconstrucción social en la Comunidad de Madrid (informe emitido en junio de 2020).

Brecha digital

14. Reducir la brecha digital que afecta ya al alumnado y personas en situación de vulnerabilidad. Es necesario poner en marcha medidas para:

- » **Crear un Parque Tecnológico** que permita proveer de dispositivos electrónicos con acceso a internet a las familias y dotar del equipamiento informático necesario en las aulas, mediante plan de reacondicionamiento, recuperación y préstamos de dispositivos electrónicos usados, a través de economía circular.

- » **Dotar de competencias digitales, tanto a niños, niñas, adolescentes, personas con discapacidad, así como adultos y mayores.**
- » **Crear programas de acompañamiento a gestiones telemáticas** relacionadas con acceso a derechos.

Fondos Next Generation

Finalmente, es importante señalar algunas de las políticas a través de las cuales se va a tratar reducir la brecha tecnológica de la juventud vulnerable. Una de las grandes estrategias viene a través de los fondos Nex Generation, más concretamente los que corresponden al Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia. Dentro de la **palanca 6** parte de los fondos serán dedicados al epígrafe: **Educación y conocimiento, formación continua y desarrollo de capacidades**, que a su vez se subdivide en 3 componentes:

- » **Componente 19- Plan Nacional de Competencias Digitales (digital skills)** que contempla los siguientes puntos:

- **C19.I1** Competencias digitales transversales, entre los que se incluyen programas para acabar con la brecha digital de las mujeres y niñas
- **C19.I2** Transformación Digital de la Educación que tiene como actuaciones clave la dotación de dispositivos portátiles para la reducción de la brecha digital de acceso por parte del alumnado de colectivos vulnerables

- » **Componente 20: Plan estratégico de impulso de la Formación Profesional**, que trata de modernizar y certificar las competencias digitales en los estudios no universitarios

- » **Componente 21: Modernización y digitalización del sistema educativo**, que tiene medidas dedicadas a la educación universitaria y a reducir el abandono temprano y el fracaso escolar en los siguientes programas:

- **C21.I1** Creación de plazas del Primer Ciclo de Educación Infantil de titularidad pública (prioritariamente de 1 y 2 años) **cuyo objetivo es crear y dotar de equipamiento a la educación infantil y reducir las desigualdades en el acceso y participación asociadas al nivel socioeconómico de la familia**

- **C21.I2** Programa de Orientación, Avance y Enriquecimiento Educativo en centros de especial complejidad educativa (Programa #PROA+), **para crear un entorno estimulante para el aprendizaje, en el que se refuercen las metodologías de un aprendizaje personalizado y adaptado a las necesidades del alumnado, y de esta manera contribuir a la lucha contra el abandono escolar.**
- **C21.I3** Creación de Unidades de Acompañamiento y Orientación Personal y Familiar del alumnado educativamente vulnerable, **en los servicios educativos o psicopedagógicos situados en zonas y distritos escolares con mayores necesidades.**

Todos estos planes tienen una cofinanciación de los fondos europeos y el Estado español y su puesta en marcha depende de las Comunidades Autónomas.

10. CONCLUSIONES

1

La presencia de niños, niñas y adolescentes en el núcleo familiar propicia el uso de las TIC en los hogares, sin embargo, **si se analiza por nivel de pobreza se encuentra una importante brecha digital entre la juventud vulnerable.**

2

El 9,3 % de la población entre 16 y 30 años no dispone de un ordenador de sobremesa o portátil en su hogar. **Si se atiende a las variables de pobreza puede observarse cómo el dato para las personas jóvenes en situación de pobreza casi multiplica por cuatro al de las no pobres (13,7 % y 3,7 % respectivamente)**

3

El 18,6 % de la población española no dispone de ningún tipo de ordenador, en sus hogares. Esta cifra es una tres veces superior a la registrada entre la población joven, que es del 6,3 %. **El porcentaje de jóvenes pobres que no dispone de ningún tipo de ordenador es del 8,6 %, más de cuatro veces superior al 1,9 % que se registra entre aquellas personas que no lo son.**

4

Con respecto a la **accesibilidad de Internet** la práctica totalidad de las viviendas disponen de conexión de banda ancha y casi la totalidad de la población joven posee acceso a Internet a través de la conexión móvil, sin embargo, el 8,4 % de la población joven no dispone de conexión de banda ancha fija. **Por la variable pobreza el 3,8 % son personas jóvenes no pobres y el 13 % están en situación de pobreza**

5

Las personas jóvenes muestran una gran capacidad para la utilización de las tecnologías relacionadas con la comunicación (uso de mensajería instantánea, participación en redes sociales, etc.) y la usada para el ocio y el tiempo libre como descargar música, ver películas, jugar y otras similares. Esto puede proporcionar una falsa impresión de que las personas jóvenes poseen la capacidad para utilizar las tecnologías digitales en su máximo potencial. Sin embargo, **entre las personas jóvenes en pobreza solo el 64,4 % alcanzan habilidades digitales avanzadas, cifra que es 18 puntos porcentuales inferior a la que registran aquellas que no lo son (82,4 %)**

6

En conclusión, el nivel de penetración entre las personas jóvenes de las TIC es bastante más alto que para el resto de la población, sin embargo, los datos generales ocultan la situación de **la juventud en situación de pobreza que, a pesar de tener acceso a los dispositivos digitales y a conexión a Internet, lo hace en condiciones precarias que les impiden aprovechar todas las ventajas de las tecnologías.** Esto supone un incremento de su vulnerabilidad social y una dificultad añadida a la hora de obtener recursos que les permita mejorar su situación.

La Red Europea de Lucha contra la Pobreza y la Exclusión Social en el Estado Español (EAPN-ES) está formada por las siguientes redes y entidades:

19 redes autonómicas:

EAPN-Illes Balears-Xarxa per la Inclusió Social • Red Andaluza de Lucha contra la Pobreza y la Exclusión Social • Red Aragonesa de Entidades Sociales para la Inclusión • Red Europea contra la Pobreza y la Exclusión Social en Castilla y León • Red Europea de Lucha contra la Pobreza y la Exclusión social en Asturias • Red Europea de Lucha contra la Pobreza y la Exclusión Social de Canarias • Red Europea de Lucha contra la Pobreza y la Exclusión Social en Castilla-La Mancha • Red Europea de Lucha contra la Pobreza y la Exclusión Social en Euskadi • Red Madrileña de Lucha contra la Pobreza y la Exclusión Social • Red de Lucha contra la Pobreza y la Exclusión Social de la Región de Murcia • Red Europea de Lucha contra la Pobreza y la Exclusión Social de Extremadura • Red Europea de Lucha contra la Pobreza y la Exclusión Social de Melilla • Red Europea de Lucha contra la Pobreza y la Exclusión Social en Cantabria • Red Europea de Lucha contra la Pobreza y la Exclusión Social en Ceuta • Red Europea de Lucha contra la Pobreza y la Exclusión Social en el Estado Español de la Comunidad Autónoma de Galicia • Red Europea de Lucha contra la Pobreza y la Exclusión Social en La Rioja • Red Navarra de Lucha contra la Pobreza y la Exclusión Social • Taula d'Entitats del Tercer Sector Social de Catalunya • Xarxa per la Inclusió social de la Comunitat Valenciana

Y 19 entidades estatales:

Accem • Acción Contra el Hambre • Cáritas Española • Comisión Española de Ayuda al Refugiado (CEAR) • Confederación de Centros de Desarrollo Rural (COCEDER) • Confederación Española de Personas con Discapacidad Física y Orgánica (COCEMFE) • Cruz Roja Española • Federación de Mujeres Progresistas (FMP) • Fundación Adsis • Fundación Cepaim • Fundación Cruz Blanca • Fundación Esplai • Fundación Secretariado Gitano • Hogar Sí • Movimiento por la Paz (MPDL) • Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE) • Plena Inclusión • Provivienda • Unión Española de Asociaciones y Entidades de Atención al Drogodependiente (UNAD)



Financiado por:



Red Europea de Lucha contra la Pobreza y la Exclusión Social en el Estado Español (EAPN-ES)

c/ Tribulete, 18 1º - 28012 Madrid

Tel. 91 786 04 11

eapn@eapn.es • www.eapn.es

