

Posicionamiento de Educo sobre la educación digital de la infancia y la adolescencia

Contenido

| | |
|---|-----------|
| La educación digital en la infancia y la adolescencia..... | 3 |
| Riesgos y oportunidades en los entornos digitales | 4 |
| Discurso del odio en las redes sociales..... | 5 |
| La igualdad de género en el entorno digital | 5 |
| La violencia entre iguales..... | 6 |
| La adicción digital..... | 6 |
| Información falsa y desinformación | 7 |
| La educación digital en el marco legal | 8 |
| Recomendaciones | 10 |
| Referencias bibliográficas | 12 |

Posicionamiento de Educo sobre la educación digital de la infancia y la adolescencia

© Educo, mayo de 2022

Se permite la reproducción total o parcial de esta obra por medio o procedimiento siempre que se mencione la fuente y se haga sin fines comerciales. Las fotografías usadas en este documento solo son ilustrativas, en ningún caso se puede deducir que reflejan el contenido.

Para más información sobre los temas tratados en este documento, póngase en contacto con:
educos@educos.org

La educación digital en la infancia y la adolescencia

Vivimos y estamos inmersos en una sociedad interconectada. El uso saludable de Internet, de las redes sociales y de las tecnologías de la relación, la información y la comunicación (TRIC) en nuestro día a día es un desafío para toda la sociedad, incluidas niñas, niños y adolescentes. El mundo digital es el ecosistema habitual donde nos movemos, aprendemos, trabajamos y consumimos tanto bienes esenciales como de ocio y entretenimiento. Sin embargo, es un mundo en el que habitan también riesgos que conviene conocer para poder evitar.

En Educo somos conscientes de que estos riesgos afectan en mayor medida al público más joven, especialmente a niñas, niños y adolescentes que, aun a edades muy inmaduras, se exponen a diferentes riesgos que ignoran, en muchas ocasiones, por desconocimiento y escasez de competencias para evitarlos. Es preciso evidenciar también la falta de corresponsabilidad entre todos los actores del ecosistema digital que compromete a la población más vulnerable. El uso de un lenguaje no pensado para ellos y, por tanto, de difícil comprensión, o la utilización de estrategias que inducen al engaño expone a niñas y niños a mayores riesgos en el mundo digital. A ello se añade que otros colectivos, como familias o centros educativos, no tienen la capacitación adecuada para formar y educar en este nuevo lenguaje, lo que les impide acompañar a los niños y las niñas en este tránsito y evitar así muchos de los riesgos existentes.

Según datos del Instituto Nacional de Estadística (INE), en el año 2020 en España se incrementó el uso de los dispositivos digitales. Así, el 91,5% de niñas, niños y adolescentes utilizó el ordenador portátil frente al 89,7% en 2019. De la misma manera, el 94,5% usó Internet frente al 92,9% en 2019 y un 69,5% de la población de 10 a 15 años disponía de teléfono móvil con conexión a Internet frente al 66% en 2019.

Hay que resaltar también que la infancia en nuestro país recibe su primer móvil a una edad cada vez más temprana. La media se sitúa por debajo de los 11 años, una edad en la que en muchas ocasiones todavía las familias no permiten a la niña o al niño pasear solo por la calle, pero sí facilita el navegar por Internet, en muchos casos sin una preparación y supervisión adecuada.

Sin embargo, este acceso no es equitativo, ya que existe una importante brecha digital en función de varios factores. Con el concepto de brecha digital nos referimos a la desigualdad y ruptura en el acceso a las TRIC. Este término ha evolucionado hasta usar el término de **triple brecha digital** educativa para referimos a la diferenciación de las brechas que coinciden en la alfabetización digital:

- **La brecha de acceso** apunta a la desigualdad en la conectividad, disponibilidad de dispositivos y recursos que permitan el acceso y la implementación de las infraestructuras. Ejemplo de ello son las diferencias en la transformación digital entre centros educativos.
- **La brecha de conocimiento o de alfabetización digital** se refiere a la desigualdad en las competencias digitales adquiridas. Y abarca desde el conocimiento para el uso habitual de consumo en línea hasta el conocimiento en competencias digitales avanzadas que permiten a niños y niñas el aprendizaje autónomo.

- **La brecha de las capacidades familiares** se refiere a la desigualdad de competencias digitales de padres y madres para acompañar a sus hijos e hijas en sus procesos de aprendizaje.

A través de sus programas, Educo constató durante del confinamiento que niñas, niños y adolescentes en situación de vulnerabilidad suelen sufrir la triple brecha digital, ya que suelen disponer de menos recursos que aseguren el acceso a la conectividad y a los dispositivos. Además, reciben menos acompañamiento digital por parte de sus padres y madres, bien por falta de tiempo o bien por carecer de suficientes competencias digitales que les permita hacerlo.

El confinamiento por la COVID-19 mostró la urgencia de romper la brecha digital de acceso y la brecha de alfabetización. Ello requiere de una solución compartida entre todos los actores educativos. La educación híbrida –presencial y digital– permanecerán si consideramos que los procesos de aprendizaje ocurren no solo en el aula sino en una variedad de espacios y contextos sociales donde niñas, niños y adolescentes conviven diariamente. Sin olvidar que el proceso de aprendizaje del alumnado es continuo, dentro y fuera del aula. Además, hay que considerar la brecha de capacidades digitales de las personas adultas que acompañan a sus hijas e hijos en el proceso de aprendizaje. Y, por tanto, la importancia que tiene el vínculo entre escuela, familias, niñas y niños.

La escuela, como espacio educativo formal, es protagonista de la **transformación digital del sistema educativo**. Este proceso se da a diferentes velocidades: en la digitalización de los centros educativos, en la forma de transferir el conocimiento y en la adaptación del espacio escolar convencional –el aula– a la ampliación de los espacios sociales de aprendizaje, por ejemplo, a través de las plataformas digitales de intercambio de vídeos.

La transformación digital repercute en la metodología aplicada en la escuela y, por tanto, en la formación del profesorado para el uso de los recursos digitales. Estos cambios se producen en la medida que se disponen de recursos, los cuales provienen de los acuerdos comerciales de las Consejerías de Educación de cada Comunidad Autónoma en España con las grandes empresas tecnológicas.

En conclusión, la brecha digital afecta a la calidad del aprendizaje significativo del alumnado y de la equidad educativa. La cuestión que se plantea es que no solo debemos superar la triple brecha antes mencionada con la digitalización del sistema educativo, sino también las futuras brechas educativas que esta conlleva, ya que deberán surgir nuevos procesos educativos diversificados y complejos que ayuden realmente a niños, niñas y adolescentes al desarrollo de su personalidad y su plena ciudadanía digital.

La Estrategia Nacional de Ciberseguridad 2021 de España, aprobada por Real Decreto el 28 de diciembre de 2021, puede ser una respuesta efectiva para superar algunas de estas brechas, ya que asume el desarrollo de una cultura de la ciberseguridad con actuaciones concretas en los centros de educativos.

Riesgos y oportunidades en los entornos digitales

Este documento pretende aportar un conjunto de recomendaciones que aseguren la educación digital desde una visión no-negativa del uso de Internet en la infancia y la adolescencia. Para ello, es fundamental conocer los hábitos de la infancia y la adolescencia en el uso de Internet, de las redes sociales, del consumo de videojuegos y de juego online, así como las prácticas de riesgo en línea en las que puede verse comprometido, como el sexting o el contacto con desconocidos. Sin pretender hacer una descripción

detallada, señalamos algunos de los riesgos y amenazas con las que conviven niñas, niños y adolescentes en su día a día.

Discurso del odio en las redes sociales

Al amparo de la libertad de expresión y del posible anonimato del usuario vemos cómo proliferan en Internet y en las redes sociales discursos de odio, mensajes de intolerancia con expresiones de discriminación, violencia y rechazo contra grupos sociales debido a sus características de género, diversidad funcional, orientación sexual o ideológica, nacionalidad o procedencia, religión, etnia, etc. En numerosos países, tres cuartas partes o más de las víctimas de discurso de odio en línea son miembros de grupos minoritarios. Las mujeres que pertenecen a estos grupos suelen ser víctimas de forma desproporcionada. (Foro sobre Cuestiones de las Minorías, 2021)

El Ministerio del Interior en el *Informe sobre la evolución de los delitos de odio en España de 2020* señala que el 11% de los autores de estos delitos son personas menores de 18 años. Cabe destacar el escaso seguimiento que este informe hace sobre los delitos de odio en Internet y redes sociales, lo que hace patente la necesidad de una mayor valoración de estos delitos en el entorno digital.

La igualdad de género en el entorno digital

El informe del Instituto de las Mujeres *Mujeres y Digitalización. De las brechas a los algoritmos* aborda el impacto del empoderamiento de las adolescentes y jóvenes en el entorno digital y muestra el análisis desde dos líneas contrapuestas. Por un lado, aumenta el discurso feminista en Internet, lo que hace que las adolescentes y las jóvenes asuman y defiendan este discurso como propio. Por otro lado, se mantiene un uso de las redes sociales que provoca la difusión de mensajes estereotipados sobre la mujer: modelos estéticos, imágenes sexualizadas, etc., que hacen perpetuar los roles de género establecidos y derivan en violencia contra las adolescentes, ya que se produce discriminación cuando ellas no cumplen con el rol tradicionalmente asignado a las mujeres.

El mismo informe señala que la brecha digital de género aumenta en las competencias avanzadas en el uso de los dispositivos y la informática, concretamente en *software* y programación.

Otro informe de la Universidad Complutense de Madrid, *Violencia de género específica hacia las adolescentes en el entorno digital*, muestra específicamente las características del uso de Internet de las adolescentes en España y señala varios aspectos:

- El 66,8% de las preadolescentes y las adolescentes usan habitualmente las redes sociales y lo hacen principalmente a través del teléfono móvil.
- Se sienten capacitadas para el uso de herramientas digitales, especialmente las vinculadas a las redes sociales.
- Tienen interés por el consumo de productos y servicios digitales, pero esto no aumenta su vocación por las profesiones vinculadas a las carreras tecnológicas.
- Seleccionan como preferentes características y actividades de personas a las que siguen en las redes sociales vinculadas al mantenimiento de los estereotipos sociales clásicos sobre la mujer.

El mismo estudio muestra que la mayor parte de las preadolescentes y adolescentes españolas tienen una posición crítica ante el mundo digital. Esta posición se incrementa con la edad y llega a alcanzar el 79'9% de las jóvenes de 18 años. Todo indica que estamos ante un problema estructural en la persistencia y fomento de estereotipos y violencia de género en las redes sociales. Respecto al tipo más frecuente de violencia de género en Internet son los insultos (29,5%), con un subtipo aparte que son los insultos y ofensas por el físico (7,2%).

Estos datos muestran que en el entorno digital predomina una imagen de la mujer estereotipada que influye sobre la perpetuación de los roles de género entre las adolescentes.

Un informe sobre la seguridad de las niñas y adolescentes en Internet revela que casi un 60% de las niñas y las jóvenes de todo el mundo ha sido víctima de diferentes formas de acoso en plataformas de redes sociales. Las niñas se enfrentan a experiencias de acoso desde los 8 años, y es entre los 14 y los 16 años cuando lo sufren con mayor frecuencia, según pone de manifiesto Plan International en su estudio de 2020.

La violencia entre iguales

La violencia entre iguales es un fenómeno en auge según los resultados del estudio *Actividades, mediación, oportunidades y riesgos online de los menores en la era de la convergencia mediática*, el cual recoge el aumento de víctimas de esta tipología de violencia del 15% en 2010 al 33% en 2018. Se aprecia un aumento mayor de incidencia en las chicas en el mismo periodo, del 13% al 36%, mientras que los chicos víctimas de la violencia entre iguales aumentaron del 17% en 2010 al 29% en 2018.

Es relevante que el mayor número de situaciones de acoso escolar ocurren en el centro educativo y, aunque son problemas leves en el 67% de los casos, es un fenómeno en aumento según los datos más recientes. (Moreno et al, 2021)

El entorno digital facilita que el acoso escolar se expanda, se convierta en ciberacoso y evolucione desde un fenómeno intenso enmarcado en el centro escolar a un fenómeno generalizado que puede abarcar distintos espacios sociales e íntimos de la niña o el niño. Así, aumenta la sensación de desprotección de la víctima al invadir de forma continua sus espacios privados.

Es importante tener en cuenta que ciertas características de la comunicación en red actúan como catalizadoras del acoso escolar y amplían la exposición y el escarnio de la víctima. Entre estas se sitúa el anonimato, los fenómenos virales en redes sociales o el *doxing*, es decir, la compilación y difusión de datos privados de un tercero a través de las redes sociales. (HBSC, 2020)

La adicción digital

Recientemente, la Organización Mundial de la Salud (OMS) en su Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) incorporó la adicción a los videojuegos o al uso de Internet junto al trastorno por adicción a juegos de azar, dentro de la categoría de uso de sustancias o comportamientos adictivos.

Esta adicción se caracteriza por un patrón de comportamiento persistente que tiene varios rasgos distintivos: la pérdida de control, la priorización del juego en línea por encima de otras actividades y la intensificación de la actividad del juego a pesar de los efectos negativos.

Según el *Informe sobre adicciones comportamentales 2020: Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de Internet en la encuesta de drogas y otras adicciones en España* del Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, el número de adolescentes en España que apuestan dinero en juegos en línea pasó del 22,3% en 2014 al 25,5% en 2018, con un mayor porcentaje de jugadores chicos que chicas. Según los datos de ESTUDES, el tipo de juego en línea en el que la población menor de edad prefiere apostar son los videojuegos, las apuestas deportivas y los E-Sports o deportes electrónicos.

Existen ciertas características del juego en línea que lo hacen más adictivo: la accesibilidad a través de cualquier dispositivo móvil, la privacidad al poder jugar en entornos no públicos como puede ser una habitación, el anonimato, la posibilidad de realizar apuestas de cuantías reducidas y el refuerzo inmediato por la brevedad de tiempo que sucede entre la apuesta y el resultado de esta.

Aunque persiste una "dificultad en alcanzar un consenso en la conceptualización y diagnóstico de la adicción a los videojuegos es necesario determinar cuándo los videojuegos pueden perjudicar a los niños dificultando su rendimiento académico, sus relaciones familiares y su proceso madurativo". (Martínez, Larrañaga et al, 2021)

Información falsa y desinformación

El acceso a información en Internet requiere que niñas, niños y adolescentes aprendan a desarrollar su pensamiento crítico e identificar la información falsa y adquieran una visión equilibrada del mundo que les rodea.

Generalmente, las familias, con el objetivo de proteger a la infancia, suelen adoptar medidas restrictivas a través del uso de controles parentales, accesos restringidos o el impedimento de uso de dispositivos. Existen otro tipo de medidas complementarias que es necesario exigir a los prestadores de servicios de Internet como, por ejemplo, una óptima supervisión de los contenidos en sus servidores, que apliquen medidas que impliquen a todos los ciudadanos en la creación de contenidos de calidad y que cuenten con la participación de niñas, niños y adolescentes. Sin olvidar que la primera área temática de la Estrategia Europea para los derechos de la infancia es considerar a los niños y las niñas como agentes de cambio en la vida democrática. Este objetivo general entra en contradicción con la limitación de sus derechos fundamentales, en este caso con el acceso a la información.

La educación digital en el marco legal

El Consejo de Europa aprobó en 2015 una **Recomendación General nº15 contra el discurso de odio** y memorándum explicativo. En la recomendación 4.e se indica que se preparen “programas educativos específicos para los niños, los jóvenes, (...) y refuercen las competencias de profesores y educadores para impartirlos”. Además, se señala que los motivos de esos programas educativos se deben, “no solamente a que la edad les hace especialmente influenciables sobre el uso de discurso de odio sino también porque la educación les hace más receptivos para librarse de los prejuicios que apoyan su uso”. Y se define la situación de vulnerabilidad de un conjunto amplio de grupos sociales haciendo una mención explícita para la inclusión específica “a niños y jóvenes pertenecientes a esos grupos”.

Los discursos de odio son un fenómeno que afecta a la infancia y la adolescencia como víctimas y victimarios, como el ciberacoso, pues son usuarios habituales de las redes sociales e Internet. En esta línea destacan los programas de sensibilización por parte del Consejo de Europa (CoE), No Hate Speech Movementi, y del INJUVE, que desarrolló la campaña del CoE en España.

La **Ley Orgánica de Protección Integral a la Infancia y Adolescencia frente a la violencia** (LOPVI), aprobada en junio 2021, presenta por primera vez un marco legal amplio y multisectorial que pone el foco en la prevención y protección de la violencia hacia niñas, niños y adolescentes.

En el capítulo IV de la ley se señala la necesidad de implantar protocolos contra un conjunto amplio de violencias en los centros educativos y se indica que “para el correcto funcionamiento de estos protocolos se constituye un coordinador o coordinadora de bienestar y protección en todos los centros educativos. También se refleja la necesaria capacitación de las personas menores de edad en materia de seguridad digital”.

La **Ley Orgánica 3/2020 de Educación**, en el artículo 127 de Competencias del Consejo Escolar, señala la promoción de “medidas e iniciativas que favorezcan los estilos de vida saludable, la convivencia en el centro, la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la no discriminación, la prevención del acoso escolar y de la violencia de género y la resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social”.

Se destacan estos textos normativos por la apuesta por medidas preventivas: protocolos, coordinaciones de bienestar y protección, capacitación, sensibilización o fomento de la cultura de paz y la convivencia. Sin embargo, es vital tener en cuenta lo trascendental del desarrollo normativo y la inversión pública para que la lucha contra la violencia en todas sus formas sea realmente efectiva.

La **Estrategia de la Unión Europea para los derechos de la infancia 2021-2024** incluye un paquete de medidas dirigidas para que las plataformas digitales y las empresas tecnológicas garanticen el acceso a contenidos de calidad para niños, niñas y adolescentes, lo que incluye los productos y servicios digitales por diseño y por defecto.

En 2018, entre las **Recomendaciones del Comité de los Derechos del Niño al Estado** sobre el acceso a información adecuada solicitó que prosiga su labor de promover la existencia de medios de comunicación de calidad que contribuyan a la alfabetización digital de los niños; que aliente a las empresas que operan en

el sector de Internet a que adopten códigos de conducta adecuados y que aliente también la capacitación de niños, niñas y personas adultas sobre la navegación segura en Internet.

En la **Recomendación Final n°20** el mismo Comité recomienda que el Estado establezca el Consejo Estatal de Medios Audiovisuales y asigne recursos para su funcionamiento como órgano regulador. También recomienda que el Estado elabore iniciativas para regular el acceso a Internet y a los medios digitales y su utilización, así como que actualice los planes de estudios escolares en relación con la protección de la infancia a este respecto.

Recomendaciones

La adopción de una visión positiva del uso de Internet en la infancia y la adolescencia supone conocer en profundidad el entorno digital más allá de sus riesgos y mostrar evidencias de las oportunidades que ofrece a la infancia y la adolescencia.

Entre las personas adultas es importante que prevalezca, en lugar de la priorización por el control y la fiscalización del uso de Internet, la capacitación digital de niñas, niños y adolescentes para que aborden con autonomía los riesgos existentes y el reconocimiento de las oportunidades de desarrollo de la personalidad, aprendizaje y derechos de ciudadanía digital que les brinda. Así, la positivización del uso de internet requiere:

- **Fomentar la participación de la infancia y la adolescencia en el medio digital.** Para muchos niños, niñas y adolescentes Internet, los dispositivos móviles y otras tecnologías están presentes de manera constante en su cotidianidad y en sus espacios sociales, educativos y familiares. De hecho, son quienes están más a la vanguardia del cambio tecnológico. Es necesario superar la nula representación de la infancia y la adolescencia en los procesos de toma de decisiones, reconocer que son agentes sociales, tanto en lo que a la regulación de este espacio se refiere como en la creación de contenidos y en el reconocimiento de sus derechos digitales. No pueden quedar excluidos socialmente del medio digital, por lo que la construcción de una ciudadanía digital debe tener en cuenta sus opiniones, adoptar un enfoque de derechos de la infancia y garantizar tanto su participación como su protección. Ejemplo de que Internet es una herramienta que posibilita acceder a información y al desarrollo de sus derechos se evidencia con las reivindicaciones sociales desarrolladas por adolescentes en este espacio, como la movilización internacional de adolescentes y jóvenes contra el cambio climático y en defensa de la ecología, entre otros.
- **Garantizar el acceso equitativo a Internet y superar la brecha digital de acceso, la brecha digital de alfabetización y la brecha de capacidades digitales de las personas adultas** que acompañan a niñas, niños y adolescentes en su proceso de aprendizaje. La superación de las brechas digitales educativas supone encontrar soluciones participativas de todos los agentes educativos, así como la consideración de que los procesos de aprendizaje del alumnado se dan dentro y fuera del aula y, por lo tanto, la importancia que tiene el vínculo entre escuela, familias, niños, niñas y adolescentes.
- **Promover la alfabetización digital y la alfabetización social para la defensa de los derechos digitales de niños, niñas y adolescentes.** Es necesario proponer una educación digital que no vea al niño y a la niña como malos usuarios incapaces de hacer un buen uso de Internet e incrementar la formación y la sensibilización de los beneficios y las oportunidades que el espacio digital proporciona. Desde Educo apostamos por que la Agenda Digital española incorpore planes vinculados a la infancia y la adolescencia. En esta línea, el Plan Nacional de Competencias Digitales debería desarrollar las actuaciones necesarias en competencias digitales avanzadas para el alumnado de primaria y secundaria para garantizar la integración y participación activa en su vida cotidiana y en la sociedad, así como fomentar las vocaciones digitales en las niñas.
- **Avanzar en la transformación digital del sistema educativo** y buscar soluciones participativas de todos los actores educativos, especialmente de la infancia y la adolescencia, que son quienes están más a la vanguardia tecnológica. Vemos necesario incrementar, por parte de las administraciones educativas, los recursos económicos y los planes para acelerar la digitalización de los centros

educativos, de manera que se complementen los Fondos del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia asignados para la línea de modernización y digitalización del sistema educativo. Esto implica transformar la formación del profesorado, desde la forma de transferir conocimiento a la adaptación del espacio escolar tradicional –el aula– a nuevos espacios sociales de aprendizaje. Esta transformación debe realizarse de forma equitativa, asegurando que toda niña, niño y adolescente cuenta con los recursos necesarios, garantizados desde el Estado, y que no se acrecientan las desigualdades entre comunidades autónomas ni dentro de las mismas en lo referente a las brechas digitales.

- **Implementar la Estrategia Nacional de Ciberseguridad 2021** de España aprobada por Real Decreto el 28 de diciembre de 2021, el marco normativo que asume el desarrollo de una cultura de la ciberseguridad con actuaciones concretas en los centros educativos. Pese a que tradicionalmente las personas adultas toman un enfoque que prioriza el control y la fiscalización del uso de Internet, desde Educo apostamos por el desarrollo de planes educativos que promuevan comportamientos saludables y valores contra el ciberacoso escolar, los delitos de odio, las autolesiones, la violencia de género, etc. Priorizamos la capacitación de las niñas y las adolescentes para hacer frente a las posibles amenazas en el uso de Internet y a las oportunidades que este medio les ofrece.
- **Fomentar el pensamiento crítico en la infancia y adolescencia** para el ejercicio de una ciudadanía digital de niñas, niños y adolescentes. El desarrollo del pensamiento crítico busca un aprendizaje que permita gestionar y contrastar la información, además de descubrir qué tipo de información se obtiene, qué consecuencias conlleva el manejo de determinadas aplicaciones o cuándo tiene o carece de veracidad el contenido informativo, así como distinguir el tipo de información al que se accede a partir de la plataforma que se utilice. En este sentido, el Estado y las CC. AA., a través del sistema educativo, deben garantizar la adquisición de estas competencias y no utilizar los riesgos inherentes al uso de Internet como excusa para limitar, excluir o discriminar a niñas, niños y adolescentes en sus derechos digitales y de ciudadanía. Tal y como estableció en 2018 el Comité de los Derechos del Niño en las Observaciones Finales a España, donde se reclama un marco de seguridad y confianza digital a través de la dotación de recursos y la asignación de medidas a los organismos reguladores.
- **Alcanzar el desarrollo normativo** de la Ley Orgánica 8/2021 de protección integral a la infancia y adolescencia contra la violencia (LOPVI) para garantizar la protección y buen trato en el entorno digital. El Estado debe garantizar espacios sociales virtuales seguros para el buen trato como el refuerzo de capacidades y el establecimiento de protocolos. Así, se requiere generar y modificar si es necesario las normativas de las comunidades autónomas, realzar la labor de sensibilización y formación de los profesionales y la incorporación de la nueva figura del coordinador de bienestar en los centros educativos para asegurar, dentro y fuera de la escuela, espacios y entornos sociales y digitales seguros.

Referencias bibliográficas

Carbonell, X. (2014). [La adicción a los videojuegos en el DSM -5](#). Adicciones, 26 (2), 91--95.

Council of Europe (s.f.). [National campaigns](#).

Educo (2022). *Riesgos y oportunidades de la Generación Smartphone en el ecosistema digital*.

Estallo, J. A., Masferrer, M. C., y Aguirre, C. (2001) [Efectos a largo plazo del uso de videojuegos](#). *Apuntes de Psicología*, 19, 161–174.

European Commission (2021). [EU strategy on the rights of the child](#).

Garmendia, M., et al. (2019). *Actividades, Mediación, Oportunidades y Riesgos online de los menores en la era de la convergencia mediática*. Editado por el Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE). León (España).

Gobierno de España (2021). *Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia*.

Gobierno de España (2021). [Plan Nacional de competencias digitales](#)

Instituto de la Mujer y para la Igualdad de Oportunidades (2020). *Mujeres y digitalización. De las brechas a los algoritmos*.

León, R., y Lopez, M. J. (2003). Los adolescentes y los videojuegos. *Apuntes de Psicología*, 21, 89–99.

Martínez C., Larrañaga K.P. et al. (2021) *Guía de mínimos necesarios para la regulación de la comunicación audiovisual en la infancia y la adolescencia*. Ed: Thomson Reuters Aranzadi.

Moreno C. Ramos P., Sánchez-Queija I. et al. (2021). *Aspectos estructurales y recursos que condicionan las actividades de promoción y educación para la salud en los centros educativos españoles*. Resultados del Estudio HBSC-2018. Ministerio de Sanidad.

Ministerio de Sanidad (2021). *Encuesta sobre uso de drogas y otras adicciones en enseñanza secundarias*.

Ministerio del Interior (2019 y 2020). *Informe sobre la evolución de los delitos de odio en España*.

Ministerio del Interior (2020). *Anuario Estadístico*.

Observatorio Español de las Drogas y Adicciones (2019).

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2020). *Adicciones comportamentales 2020: Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en la encuesta de drogas y otras adicciones en España*.

Plan Internacional (2020). *(In)Seguras online: experiencias de las niñas y las jóvenes en torno al acoso online*.

[Real Decreto 1150/2021](#), de 28 de diciembre, por el que se aprueba la Estrategia de Seguridad Nacional 2021

Real Decreto 1150/2021, de 28 de diciembre, por el que se aprueba la Estrategia de Seguridad Nacional 2021

UCM (2021). *Violencia de género específica hacia las adolescentes en el entorno digital*.