

## IV. Participación de niños, niñas y adolescentes en el mundo digital

*Magdalena Claro  
Amaranta Alfaro  
Amalia Palma  
Juan Manuel Ochoa*

### A. Introducción

La noción de lo que significa participar en línea y ser ciudadano digital es bastante amplia e incluye diversas perspectivas. Algunas de estas consideran todas las actividades potencialmente positivas que realizan en línea jóvenes y adultos, en tanto otras se enfocan en un ámbito particular, como el social o el político. Desde una mirada amplia, Collin (2015) y Mossberger y otros (2008) entienden la ciudadanía digital como la habilidad de participar de forma efectiva en la sociedad en línea, específicamente de utilizar las tecnologías digitales para acceder a información política para cumplir con deberes cívicos, así como para obtener ganancias económicas en el ámbito laboral.

Perspectivas más sociales o comunitarias centran la mirada en las posibilidades que brinda Internet de vincularse y sociabilizar con otros. Específicamente, con la posibilidad de comunicarse, interactuar y asociarse en línea (Meikle, 2016; Botha y Mills, 2012; Richardson y Hessey, 2009; Preece, 2000). Se trata esencialmente de relacionarse con los demás y con la propia comunidad (Gil de Zúñiga, Jung y Valenzuela, 2012) y de acceder a espacios de autoexpresión e interacción (Gil de Zúñiga, Molyneux y Zeng, 2014).

En otros trabajos vinculados con el ámbito político es posible identificar dos perspectivas más específicas. Una, que entiende Internet como un espacio de extensión y ampliación de las posibilidades de participación de la política tradicional hacia espacios nuevos o más inclusivos en línea, y otra, que

identifica en el ámbito digital un espacio nuevo que rompe o cambia algunas de las dinámicas propias de la participación política conocidas hasta ahora.

En relación con la primera perspectiva, algunos académicos han calificado Internet y sus plataformas digitales como espacios de gran potencial democrático gracias a la relación positiva entre su uso y varios indicadores de compromiso político (Xenos, Vromen y Loader, 2014; Min, 2010; Bennett, 2003; Norris, 2001) tales como tomando parte en discusiones políticas, persuadiendo a otros, movilizándose, o participando en una variedad de formas de activismo en línea. Estas prácticas encuentran eco en la teoría del “ciudadano actualizante” de Bennett (2008), quien comparte información frecuentemente, ofrece su opinión y participa en formas de micro-activismo en línea, refinando y perfeccionando su propia identidad política. Otros ven en el espacio digital una dinámica más inclusiva al ofrecer nuevas formas de movilización social, aumentando la participación y el compromiso ciudadano y proponiendo nuevos mecanismos de empoderamiento (Boulianne, 2018; Haro-de-Rosario, Sáez-Martín y Caba-Pérez, 2016; Gainous, Wagner y Gray, 2016; Warren, Sulaiman y Jaafar, 2014; Contreras, Sepúlveda y Alfaro, 2012; McDonald, 2006; Rueda, 2005; Jenkins y Thorburn, 2004). Estos espacios renuevan las interacciones políticas entre los ciudadanos y con los miembros de la esfera política (Min, 2010; Blood, 2002; Kedzie, 1997) y expanden la gama de temas y actores que contribuyen a la opinión pública (Papacharissi, 2009).

En cuanto a la segunda perspectiva, que observa prácticas más rupturistas, en el espacio digital se identifican formas de participación que rompen con las maneras de hacer política más tradicional al ser descentralizadas, no lineales ni jerárquicas y que buscan influir en la transformación del orden social (Dennis, 2018; Kaun y Uldam, 2017; Coleman, 2006; Choi, 2016; Longford, 2005).

El cuadro 7 presenta una síntesis de estas perspectivas y algunos autores que las representan.

**Cuadro 7**  
**Perspectivas en relación con la participación digital**

Perspectiva	Definición general	Autores
Perspectiva societal	Posibilidad de participar de forma efectiva en todos los ámbitos de la sociedad	Collin (2015); Mossberger et al. (2008); Livingstone & Helsper (2007)
Perspectiva social o comunitaria	Nuevas posibilidades de vincularse y sociabilizar con otros	Meikle (2016); Gil de Zúñiga, Molyneux, & Zeng, (2014); Botha & Mills (2012); Richardson & Hessey (2009); Preece (2000)
Perspectiva política o cívica	Extensión y ampliación de las posibilidades de participación política	Boulianne (2018); Haro-de-Rosario et al., (2016); Warren et al. (2014); Xenos, et al. (2014); Contreras et al., (2012); Min (2010); Papacharissi (2009); Bennett (2008); McDonald (2006); Rueda (2005); Jenkins & Thorburn (2004); Blood (2002); Kedzie (1997); Norris (2001)
	Nuevo espacio de ejercicio de la política que rompe con las dinámicas propias de la participación tradicional y busca transformar la sociedad	Dennis (2018); Kaun & Uldam (2017); Coleman (2006); Longford (2005)

Fuente: Elaboración propia.

En relación con la participación de los jóvenes, cabe señalar que tanto en la academia como en el mundo político algunos plantean que son apáticos y apolíticos. Sin embargo, otros observan que el problema consiste más bien en que su participación no es reconocida (Collin, 2015). En este sentido, Bennett (2008) afirma que la participación juvenil responde a un cambio generacional, donde el foco de

acción radica en la identidad social, enfatizando el empoderamiento de los jóvenes en tanto individuos expresivos, es decir que manifiestan su sentir y opiniones encapsulando diferentes formas de comunicación política entre ciudadanos (Dennis, 2018), lo que resulta en la creciente importancia de las redes sociales y las comunidades en línea. Es decir, dado que los jóvenes han crecido con los medios digitales, se sienten especialmente atraídos por estas experiencias colectivas y por las nuevas formas de ciudadanía que conllevan. Por otra parte, en los últimos años han surgido en la región y en el mundo fuertes movimientos sociales liderados por jóvenes, donde la tecnología ha jugado un papel clave en la movilización, organización y difusión de los mensajes, en particular, a través de las redes sociales (Maldonado, 2015). En esta línea, CEPAL ha planteado que la distancia y desencanto que muestran los jóvenes de América Latina respecto al sistema político y competencia electoral no debe ensombrecer la identificación de nuevos modos de participación que tienen un creciente potencial contestatario con alto impacto en la agenda de políticas públicas de algunos países (Maldonado, 2015).

Desde un punto de vista formativo, diversos autores se plantean la importancia de preparar a las nuevas generaciones para ser participantes digitales informados y educados, equipados con las capacidades para ser activos en la interpretación del mundo que los rodea (Choi, 2016; Gleason y von Gillern, 2018; Ribble, 2011). Más específicamente, las tecnologías ofrecen oportunidades para que participen en nuevos tipos de actividades sociales, cívicas, de aprendizaje y trabajo, y en ello es importante que lo hagan de manera crítica (Hague y Williamson, 2009). Así también, los usos de Internet se han investigado como indicadores de participación de niñas, niños y adolescentes en la sociedad digital y como sinónimo de oportunidades, suponiendo que a mayor número de actividades, mayor inclusión y acceso a las oportunidades en línea (Livingstone y Haddon, 2009). Algunos también sugieren que es posible construir una escala de participación situando prácticas más simples y generalizadas, como buscar información o jugar, en la parte inferior de la escala y otras actividades más complejas y menos frecuentes, como crear contenidos, hacia la parte superior de la escala (O'Neill y Dinh, 2012; Livingstone y otros, 2019). Si bien no hay consenso sobre cuáles son las actividades más deseables que realicen niñas, niños y adolescentes y a qué edad es más positivo que ello ocurra, pensar en la participación en línea de esta manera ayuda a que los tomadores de decisión definan prioridades desde una perspectiva de inclusión (Livingstone y otros, 2019).

En este contexto, la pregunta sobre qué tipos de usos hacen niñas, niños y adolescentes y las posibles brechas que existen en relación con las oportunidades y su aprovechamiento se vuelve crecientemente relevante (véase cuadro en línea de la dimensión individual del marco teórico Kids Online del Diagrama 1). Sin embargo, con excepción de los datos que levanta el Global Kids Online en los países que aquí se analizan, no existen estudios comparados sobre usos y brechas en este grupo de edad en América Latina. Estudios comparados en otros países han mostrado que existen importantes brechas de usos por edad, sexo y nivel socioeconómico (NSE). Por ejemplo, los datos de PISA de estudiantes de 15 años han mostrado que los estudiantes de NSE más alto en los países de la OCDE tienen 5 puntos porcentuales más de probabilidades que los estudiantes de NSE más bajo de participar en una de las tres actividades en línea más comunes entre los adolescentes: chatear, participar en redes sociales y jugar videojuegos. Por otra parte, los datos de PISA 2012 mostraron que los estudiantes de NSE más alto tienen mayor probabilidad de usar Internet para leer las noticias y obtener información práctica en comparación con los estudiantes con desventajas socioeconómicas que tienden más a jugar juegos y chatear en línea. En relación con las diferencias por sexo, jugar en línea es significativamente más popular entre los niños que entre las niñas, mientras que en otras actividades no se encuentran diferencias significativas (Hooft Graafland, 2018). Por otra parte, la evidencia acumulada del Kids Online en Europa muestra que los niños de mayor edad y mayor NSE tienden a tener más oportunidades de aprendizaje, entretención, sociabilidad y participación en línea (Livingstone, Mascheroni y Staksrud, 2015).

En 2004 UNICEF presentó un decálogo de e-derechos, entre los cuales se encuentran el derecho a la libre expresión en Internet, al esparcimiento y al juego en Internet, y a las oportunidades educativas

que este ambiente ofrece (véase recuadro 6). Desde esta perspectiva se plantea que quienes no están conectados se están perdiendo recursos educativos y acceso a la información general, así como a las oportunidades para aprender aptitudes digitales, explorar amistades y establecer nuevas formas de autoexpresión (UNICEF, 2017). Desde esta mirada, basada en derechos de participación en línea, el estudio Kids Online consulta sobre la frecuencia con que niñas, niños y adolescentes realizan un conjunto de actividades que, con habilidades digitales y la debida mediación adulta, son concebidas como oportunidades o usos que pueden potencialmente reportar beneficios (CEPAL & UNICEF, 2014). El presente capítulo analiza los resultados del Brasil, Chile, Costa Rica y el Uruguay en relación con la frecuencia con que reportan realizar este tipo de actividades. Para analizar estos usos se seleccionaron los ítems comunes incluidos en los cuestionarios de los cuatro países, los que considerando los resultados de un análisis factorial realizado previamente con los datos de Chile (Cabello y otros, 2018) se pueden agrupar en cuatro grandes dimensiones (véase cuadro 8): i) educación y aprendizaje, que reúne actividades relativas al uso de Internet para el aprendizaje formal e informal; ii) entretenimiento y creatividad, que incluye actividades vinculadas con el ocio y desarrollo de contenidos propios; iii) sociabilidad, que contempla actividades de vinculación en línea con otros; y iv) ciudadanía y comunidad, que agrupa actividades que suponen o habilitan para participar de cuestiones políticas o comunitarias.

**Recuadro 6**  
**La participación de niñas, niños y adolescentes**

Alejandra Trossero<sup>a</sup>

La participación de niños, niñas y adolescentes está enmarcada en varios artículos de la Convención sobre los Derechos del Niño. En esta se reconoce que todos los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a expresar libremente sus opiniones, a que estas sean tomadas en cuenta y a participar en todas las decisiones que afectan a su vida, de acuerdo con sus capacidades y habilidades en desarrollo. Los aspectos más relevantes que se encuentran en la convención incluyen:

- La importancia de garantizar que niñas y niños estén en condiciones de formar un juicio propio, de expresar sus opiniones libremente en todos los asuntos que les afecten, y que sus opiniones sean debidamente consideradas (artículo 12).
- La libertad de expresión, que incluye la libertad de buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo, sin consideración de fronteras, ya sea oralmente, por escrito o impresas, en forma artística o por cualquier otro medio elegido por las y los niños y adolescentes (artículo 13).
- La libertad de pensamiento, de conciencia y de religión, siempre que respete los derechos de las demás personas (artículo 14).
- La libertad de asociación y la libertad de celebrar reuniones pacíficas, siempre que ello no vaya en contra de los derechos de otros (artículo 15).
- El acceso a la información y material procedente de diversas fuentes nacionales o internacionales, especialmente la información y el material que tenga por finalidad promover el bienestar social, espiritual y moral, así como la salud física y mental de niñas, niños y adolescentes (artículo 17).

¿Por qué es importante promover la participación de niñas, niños y adolescentes en temas que los afectan?

- Porque les ofrece nuevas habilidades y la posibilidad de fortalecer su autoestima
- Porque los empodera para que desafíen los abusos y negligencias para que sus derechos sean respetados.
- Porque tienen mucho que quieren decir.
- Porque piensan que los adultos están muchas veces equivocados.
- Porque piensan que sus contribuciones pueden llevar a que se tomen mejores decisiones.
- Porque creen que es su derecho ser escuchados cuando su vida está en juego.
- Porque quieren contribuir para hacer del mundo un lugar mejor.

- Porque puede ser divertido.
- Porque les da la oportunidad de conocer a niños y niñas de otras regiones, edades y con diferentes experiencias.

El acceso a Internet y el uso de la tecnología proporciona a niñas, niños y adolescentes nuevas oportunidades en el ejercicio de sus derechos, permitiendo el desarrollo de nuevas habilidades y oportunidades para la formación de sus propias opiniones y que sus ideas puedan ser tomadas en cuenta. El desarrollo de habilidades digitales no solo estimula la búsqueda de información, sino que estimula la creatividad, promueve la comunicación y ofrece herramientas para elaborar contenidos digitales y el desarrollo de ideas propias. La conectividad digital ofrece nuevas maneras de participar y de conectarse con el mundo y con otros individuos. Pero la participación debe ser considerada dentro del contexto más amplio de la vida social, ya que permite que los y las adolescentes se involucren en una variedad de actividades más allá del mundo digital que benefician a su comunidad, a su sociedad y a ellos mismos. Los nuevos movimientos sociales, como "Fridays for Future", presentan un nuevo modelo en el que los jóvenes utilizan la tecnología como medio de comunicación y de participación, en defensa de sus derechos. Este tipo de participación comienza a integrarse en el tejido de la vida de los adolescentes ofreciendo una nueva manera de actuar y de participar en temas que les preocupan. Los jóvenes están resignificando los procesos de participación, estableciendo nuevos paradigmas que permiten la movilización social, haciendo uso de sus habilidades digitales y de la conexión tecnológica, pudiendo replicar acciones en diferentes continentes y ciudades, movilizándose a millones de jóvenes bajo una misma preocupación: salvar el planeta. Estos nuevos modelos de participación son posibles por el acceso y uso de la tecnología digital, pero el motor que une a todos estos adolescentes es el reconocimiento de su derecho a participar y a garantizar el ejercicio de sus derechos.

Fuente: UNICEF (2017) El camino al empoderamiento de las niñas: 5 Derechos. Disponible [en línea] <https://www.unicef.org/lac/informes/el-camino-al-empoderamiento-de-las-ni%C3%B1as-en-am%C3%A9rica-latina-y-el-caribe-5-derechos>; UNICEF (2019), Convención sobre los Derechos del Niño. Disponible [en línea] <https://www.unicef.org/es/convencion-derechos-nino/texto-convencion>.

<sup>a</sup> Especialista en Adolescencia, UNICEF-LACRO.

Si bien la cantidad de ítems comunes entre los cuatro países es limitada, agruparlos por dimensiones permite observar algunas tendencias sobre los tipos de oportunidades a las que niñas, niños y adolescentes están accediendo en los cuatro países aquí analizados (véase cuadro 8).

**Cuadro 8**  
**Ítems incluidos por dimensión**

Dimensión	Ítems
Educación y aprendizaje:	Aprender algo nuevo
	Buscar sobre oportunidades de trabajo/estudio
	Buscar sobre salud/enfermedades
Entretenimiento y creatividad	Crear y compartir su propio video/música
	Jugar en Internet
	Ver videos
Sociabilidad	Hablar con personas de otros países
	Chatear online
	Usar una red social
	Participar en una página web donde hay personas que comparten sus intereses/hobbies
Ciudadanía y comunidad	Discutir problemas sociales/políticos
	Informarse sobre actividades de su comunidad
	Leer/ver las noticias

Fuente: Elaboración propia.

## B. Niveles de participación en actividades en línea de niños, niñas y adolescentes en Chile, el Brasil, Costa Rica y el Uruguay

En primer lugar, siguiendo el análisis de Livingstone y otros (2019), se construyó una escalera de participación ordenando primero las actividades más realizadas en la parte baja de la escalera hasta las menos realizadas en la parte más alta de la escalera de todos los países en conjunto y en cada país en particular. Al mismo tiempo, se destacaron las actividades realizadas por la mayoría y se analizaron las diferencias por grupo de edad.

El cuadro 9 muestra lo que ocurre al analizar los cuatro países en conjunto, donde se puede observar que las actividades de entretenimiento ver videos y jugar en Internet son los dos usos que mayormente realizan niñas, niños y adolescentes encuestados en los cuatro países, seguido por las actividades de sociabilidad en línea usar una red social y chatear online, y la de aprendizaje, aprender algo nuevo. Las demás actividades son realizadas por menos de la mitad de en los 4 países, revelando que solo una minoría realiza actividades de ciudadanía y comunidad, así como de creatividad (por ej., crear y compartir su propio video de música).

Cuando se analiza por grupo de edad se observa que en general, a medida que aumenta la edad, aumenta también el porcentaje que realiza cada una de las actividades. Es interesante que en el único caso donde no se da esta tendencia es en la actividad jugar en Internet donde se observa lo contrario; es decir, a menor la edad, mayor el porcentaje que reporta jugar en línea. Por otra parte, las diferencias más pronunciadas entre el grupo de menor y el de mayor edad se encuentra en las actividades; usar una red social (55,8%), chatear online (38,2%), buscar sobre oportunidades de trabajo/estudio (29,4%), leer/ver las noticias (26,6%) y participar en una página web donde hay personas que comparten sus intereses/hobbies (26%). Estos datos muestran cómo, en la medida que crecen, niñas, niños y adolescentes de estos países de América Latina van participando más de las oportunidades que existen en línea, particularmente en las actividades de sociabilidad y de ciudadanía y comunidad.

**Cuadro 9**  
**Escalera de participación agregada de los cuatro países**  
(En porcentajes)

General	9 - 10 años	11 - 12 años	13 - 14 años	15 - 17 años	Total
Discutir problemas sociales/políticos	5,06	9,96	16,86	21,64	15,63
Crear y compartir su propio video/música	13,99	15,91	20,21	23,76	19,47
Informarse sobre actividades de su comunidad	12,18	18,62	21,09	23,03	19,55
Participar en una página web donde hay personas que comparten sus intereses/hobbies	9,03	16,28	24,79	35,07	22,94
Hablar con personas de otros países	13,25	19,59	28,00	35,27	25,42
Buscar sobre oportunidades de trabajo/estudio	15,93	21,73	31,37	45,33	30,84
Buscar sobre salud/enfermedades	26,14	34,92	37,50	46,14	37,49
Leer/ver las noticias	26,02	35,31	44,09	52,61	41,48
Aprender algo nuevo	54,21	60,97	68,72	75,61	66,06
Chatear online	44,83	60,81	75,13	83,02	67,61
Usar una red social	34,01	68,81	82,79	89,85	69,31
Jugar en Internet	75,26	73,94	70,24	63,54	70,03
Ver videos	73,69	78,03	86,42	86,45	81,41

Fuente: Elaboración propia sobre la base de encuestas Kids Online, Brasil (2017), Chile (2016), Costa Rica (2018) y Uruguay (2017) y calculado en base al promedio simple de los 4 países.

Nota: Porcentaje de niñas, niños y adolescentes que realizan cada actividad al menos semanalmente, por edad y ordenados por frecuencia. Las celdas de color marcan las actividades practicadas por aproximadamente la mitad del grupo de edad o más.

El análisis por países (cuadros 10 a 13) reveló algunas diferencias, particularmente entre Costa Rica y los otros tres países analizados. En el Brasil, Chile y el Uruguay, las actividades más extendidas son ver videos y chatear en línea, mientras que en Costa Rica es jugar en Internet y luego ver videos. Llama la atención el bajo porcentaje que indica chatear en línea en Costa Rica, donde menos de la mitad reporta realizar esta actividad. Ello podría asociarse a los mayores costos de conectividad que tiene ese país en relación con los demás del estudio, llevando a la alta proporción de personas que acceden a Internet vía planes de celular prepago, lo que restringe bastante el tipo de usos más cotidianos<sup>9</sup>. Otra diferencia importante de Costa Rica es el alto porcentaje que reporta *discutir problemas sociales y políticos*, que aparece en la mitad de la escalera con un 30,7%, mientras que en los otros tres países se ubica en la parte más alta con porcentajes que van desde el 6% al 13%. Esto podría ser explicado por la manera en que se aplicó el cuestionario entre la primera y segunda ronda de elecciones presidenciales en ese país, lo que eventualmente pudo motivar una mayor participación de niñas, niños y adolescentes en este ámbito. Por otra parte, es curioso el bajo porcentaje que reporta *leer/ver noticias*, ubicándose en la parte más alta de la escalera con un 2,6% mientras que en Chile y el Uruguay se ubica en la mitad con un 47,7% y 40,4%, respectivamente, y en el Brasil entre las tres primeras actividades más realizadas, llegando casi al 90% del grupo de edad de 16-17 años. Quedaría como una interrogante a explorar en mayor profundidad en el caso de Costa Rica.

Por su parte, en el caso del Uruguay es interesante el bajo porcentaje relativo de quienes tienen de 9-10 años que reporta realizar las actividades de sociabilidad en línea *usar una red social* (menos de 20%) y *chatear online* (36,3%). Si bien en los otros tres países este grupo de edad presenta diferencias marcadas con el grupo de edad más alto, en el Uruguay se observan las diferencias más pronunciadas (71% y 59%, respectivamente). Ello podría tener relación con el acceso a través de la política pública de Plan Ceibal, lo que podría ir asociado a un uso más regulado en los más pequeños.

**Cuadro 10**  
**Escalera de participación en el Brasil**  
(en porcentajes)

	9 - 10 años	11 - 12 años	13 - 14 años	15 - 17 años	Total
Discutir problemas sociales/políticos	2,38	3,82	10,34	6,45	12,35
Informarse sobre actividades de su comunidad	14,84	16,70	21,90	29,45	22,49
Buscar sobre salud/enfermedades	16,16	21,08	25,00	41,10	28,90
Buscar sobre oportunidades de trabajo/estudio	4,53	7,81	27,59	53,51	29,41
Participar en una página web donde hay personas que comparten tus intereses/hobbies	20,26	24,83	41,11	47,06	36,26
Hablar con personas de otros países	19,78	27,60	43,10	53,37	39,68
Crear y compartir su propio video/música	25,81	35,30	46,55	58,81	45,28
Aprender algo nuevo	52,48	54,10	61,90	74,76	63,60
Jugar en Internet	77,06	72,92	70,69	63,35	69,42
Usar una red social	34,91	62,85	81,03	92,58	73,55
Leyó/vio las noticias	46,71	64,29	79,74	89,62	75,66
Ver videos	82,33	76,04	77,24	79,25	78,65
Chatear online	55,60	70,14	82,59	92,39	79,01

Fuente: Elaboración propia sobre la base de Estudios Kids Online, Brasil (2017).

Nota: porcentaje de niños que realizan cada actividad al menos semanalmente, por edad y ordenadas por frecuencia. Las celdas de color marcan las actividades practicadas por aproximadamente la mitad del grupo de edad o más.

<sup>9</sup> <https://www.cable.co.uk/mobiles/worldwide-data-pricing/#highlights>

**Cuadro 11**  
**Escalera de participación en Chile**  
(En porcentaje)

	9 - 10 años	11 - 12 años	13 - 14 años	15 - 17 años	Total
Discutir problemas sociales/políticos	2,35	7,76	15,16	22,84	13,44
Crear y compartió su propio video/música	22,99	17,14	15,83	18,85	18,71
Hablar con personas de otros países	19,32	24,41	29,81	37,98	29,19
Participar en una página web donde hay personas que comparten tus intereses/hobbies	9,97	24,62	29,92	51,56	31,95
Informarse sobre actividades de su comunidad	20,65	35,19	36,98	46,62	36,43
Buscar sobre oportunidades de trabajo/estudio	23,18	28,27	39,19	54,90	38,81
Leer/ver las noticias	33,84	37,78	47,84	61,32	47,27
Buscar sobre salud/enfermedades	28,02	45,43	57,46	69,3	52,57
Jugar en Internet	92,13	87,28	74,13	69,55	79,30
Aprender algo nuevo	68,88	78,55	78,68	87,96	79,76
Usar una red social	42,72	77,60	93,80	96,02	79,99
Chatear online	68,48	84,72	92,97	97,24	87,35
Ver videos	90,67	96,2	96,46	96,61	95,21

Fuente: Elaboración propia sobre la base de Estudios Kids Online, Chile (2016).

Nota: porcentaje de niños que realizan cada actividad al menos semanalmente, por edad y ordenadas por frecuencia. Las celdas de color marcan las actividades practicadas por aproximadamente la mitad del grupo de edad o más.

**Cuadro 12**  
**Escalera de participación en Costa Rica**  
(En porcentaje)

	9 - 10 años	11 - 12 años	13 - 14 años	15 - 17 años	Total
Leer/ver las noticias	0,41	1,77	3,85	4,20	2,63
Crear y compartir su propio video/música	1,63	2,71	4,64	7,75	4,36
Informarse sobre actividades de su comunidad	5,71	8,41	15,83	8,42	9,54
Participar en una página web donde hay personas que comparten tus intereses/hobbies	2,48	3,60	10,04	19,93	9,61
Hablar con personas de otros países	7,38	10,62	13,33	20,77	13,38
Buscar sobre oportunidades de trabajo/estudio	14,40	20,89	24,79	33,57	23,90
Discutir problemas sociales/políticos	13,17	23,35	34,17	48,43	30,69
Chatear online	18,95	24,67	38,43	47,39	33,07
Buscar sobre salud/enfermedades	52,05	51,54	49,17	43,71	48,85
Aprender algo nuevo	43,85	51,56	66,94	67,60	58,02
Usar una red social	38,93	53,1	75,1	81,18	63,03
Ver videos	45,56	62,11	89,26	88,54	72,14
Jugar en Internet	76,52	82,3	86,36	86,11	82,95

Fuente: Elaboración propia sobre la base de Estudios Kids Online, Costa Rica (2018).

Nota: porcentaje de niños que realizan cada actividad al menos semanalmente, por edad y ordenadas por frecuencia. Las celdas de color marcan las actividades practicadas por aproximadamente la mitad del grupo de edad o más.

**Cuadro 13**  
**Escalera de participación en el Uruguay**  
*(En porcentaje)*

	9 - 10 años	11 - 12 años	13 - 14 años	15 - 17 años	Total
Discutir problemas sociales/políticos	2,34	4,90	7,76	8,84	6,02
Crear y compartir su propio video/música	5,52	8,50	13,83	9,63	9,51
Informarse sobre actividades de su comunidad	7,52	14,17	9,66	7,64	9,73
Participar en una página web donde hay personas que comparten tus intereses/hobbies	3,39	12,05	18,10	21,71	13,94
Hablar con personas de otros países	6,52	15,73	25,74	28,97	19,44
Buscar sobre salud/enfermedades	8,32	21,62	18,38	30,43	19,62
Buscar sobre oportunidades de trabajo/estudio	21,60	29,93	33,91	39,33	31,25
Leer/ver las noticias	23,13	37,39	44,94	55,3	40,36
Jugar en Internet	55,33	53,25	49,78	35,13	48,44
Usar una red social	19,47	49,67	81,21	89,63	60,66
Aprender algo nuevo	51,63	59,67	67,35	72,12	62,86
Chatear online	36,30	63,71	86,53	95,40	71,01
Ver videos	76,21	77,78	82,70	81,40	79,63

Fuente: Elaboración propia sobre la base de Estudios Kids Online, Uruguay (2017).

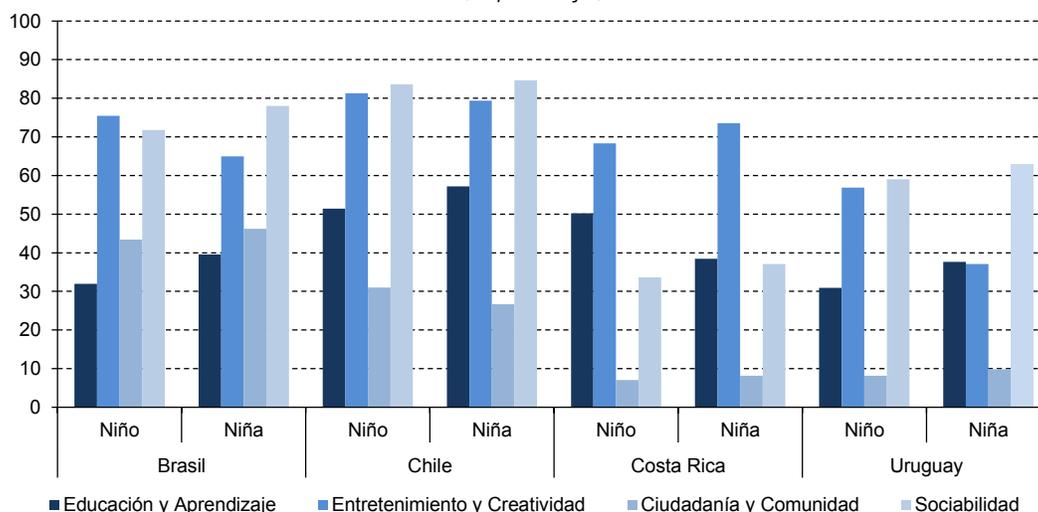
Nota: porcentaje de niños que realizan cada actividad al menos semanalmente, por edad y ordenadas por frecuencia. Las celdas de color marcan las actividades practicadas por aproximadamente la mitad del grupo de edad o más.

Para analizar las diferencias por sexo y nivel socioeconómico se optó por considerar las dimensiones más amplias según las cuales fueron agrupadas las diversas actividades consultadas (véase cuadro 8). Para determinar la participación, o no participación, en cada una de las actividades, se generó un índice dicotómico donde 1 representa el haber realizado dos o más actividades para el caso de las dimensiones Sociabilidad; Entretenimiento y Creatividad; y Educación y Aprendizaje.

Como muestra el gráfico 16, al analizar estas categorías por sexo, no se observan grandes diferencias entre niños y niñas. En el Brasil, Chile y el Uruguay se encuentra que los niños usan levemente más Internet en actividades relacionadas con entretenimiento y creatividad, mientras que las niñas más con educación y aprendizaje. En Costa Rica, en cambio, se da la tendencia inversa. Al analizar los porcentajes de los ítems que componen esta dimensión se observa que, por una parte, las mujeres en Costa Rica reportan ver videos en un porcentaje más alto que los hombres y, por la otra, que no hay diferencias entre hombres y mujeres en jugar en línea, mientras que en el caso de los otros tres países las diferencias son bastante marcadas (13 puntos porcentuales en Chile y 27 puntos porcentuales en el Brasil y el Uruguay). En cuanto a educación y aprendizaje, lo que está detrás de este resultado es que casi el doble de niños que de niñas en Costa Rica reporta buscar sobre salud y enfermedades (30%) mientras que en los otros tres países es más alto el porcentaje de mujeres (7 puntos porcentuales de diferencia y más). Los resultados de Costa Rica sorprenden en cuanto muestra resultados diferentes a lo usual en cuanto a los estereotipos de género asociados a las actividades realizadas, mientras que los otros tres países cumplen más con las tendencias globales al respecto (OCDE, 2015).

En relación con la dimensión de sociabilidad, un mayor porcentaje de mujeres que de hombres tienden a realizar este tipo de actividades en los cuatro países. Finalmente, respecto de las actividades de ciudadanía y comunidad, Chile se diferencia del resto de los países del estudio, en tanto que más hombres que mujeres reportan realizarlas, mientras que en los otros tres países son algo más las mujeres. Sin embargo, en el caso de Costa Rica y el Uruguay, casi no hubo diferencias.

**Gráfico 16**  
**Brasil, Chile, Costa Rica y Uruguay: diferencias por sexo en las dimensiones de participación en niñas, niños y adolescentes usuarios de Internet**  
*(En porcentajes)*

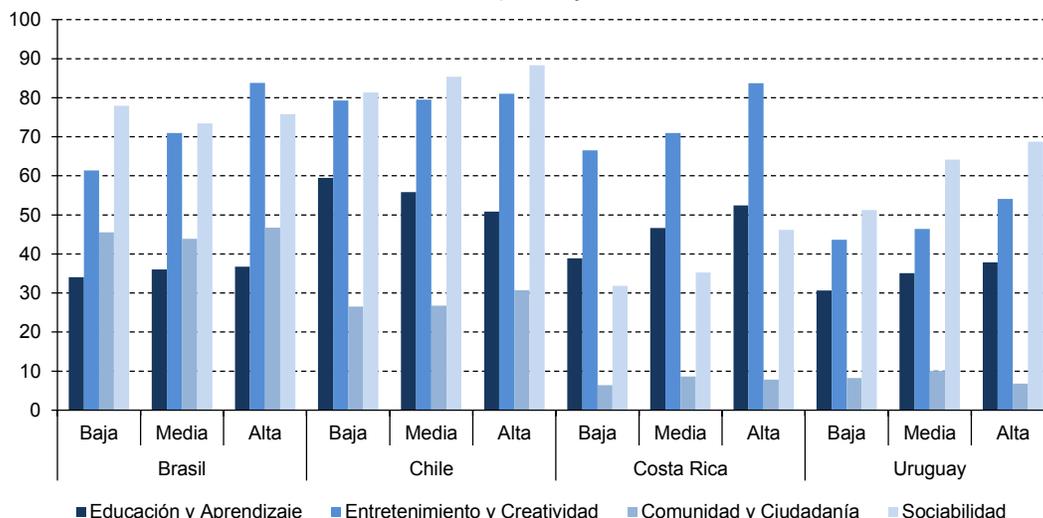


Fuente: Elaboración propia sobre la base de Estudios Kids Online, Brasil (2017), Chile (2016), Costa Rica (2018) y Uruguay (2017).

En cuanto al Nivel Socioeconómico (NSE) (gráfico 17), en general se observó que el porcentaje de niñas, niños y adolescentes que realizan actividades en cada categoría aumenta a medida que aumenta el nivel socioeconómico, probablemente asociado con los niveles de acceso y exposición (véase Capítulo II). Sin embargo, en Chile se da la relación inversa en la dimensión de Educación y Aprendizaje, lo que se explica por los ítems buscar oportunidades de trabajo/estudio y buscar sobre salud y empleo donde un mayor porcentaje de NSE más bajo reporta realizar esta actividad (ver Anexo A14). Las mayores diferencias entre los distintos niveles se observaron en la categoría entretenimiento y creatividad. Así, por ejemplo, en el Brasil hay 23 puntos porcentuales de diferencia entre niñas, niños y adolescentes de menor y mayor NSE. Por otra parte, se observan diferencias relativamente pequeñas por NSE en las dimensiones de educación y aprendizaje (entre 8,7 puntos porcentuales de diferencia entre los de menor y mayor NSE en Chile y 2,7 en el Brasil) y, sobre todo, en la dimensión de ciudadanía y comunidad (entre 4,2 puntos porcentuales de diferencia en Chile y 1,2 puntos en el Brasil).

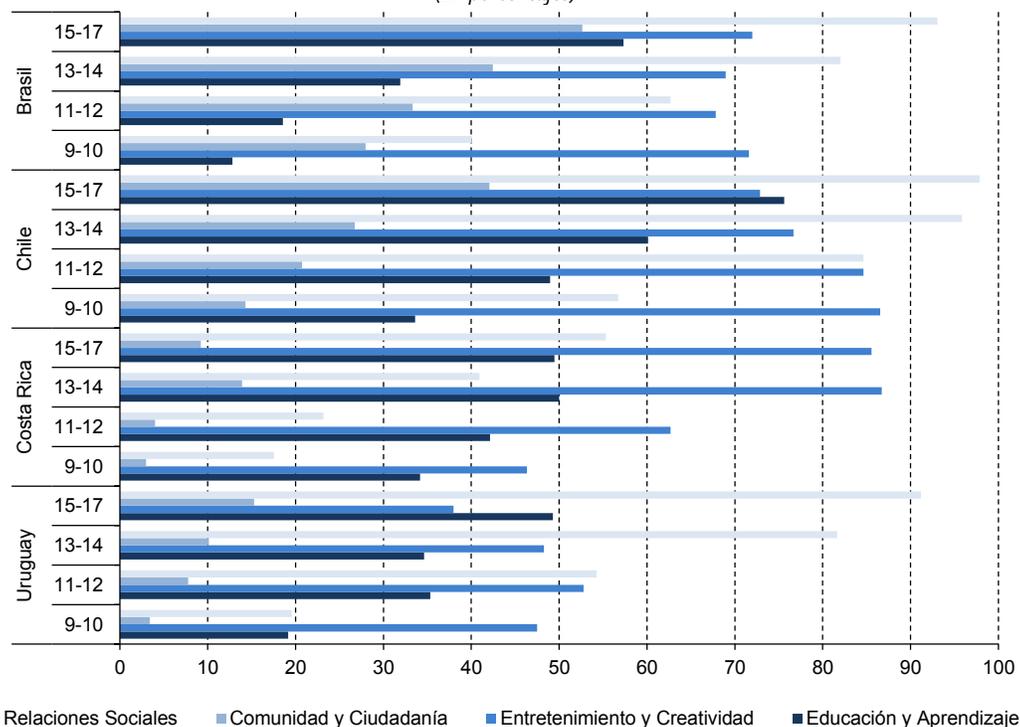
Por último, si se analizan las diferencias en las dimensiones de participación por edad (véase el gráfico 18), se observa que consistentemente con lo que muestra la evidencia internacional, en todas las dimensiones a medida que aumenta la edad aumenta el porcentaje de participación en todas las dimensiones, excepto en entretenimiento y creatividad donde se produce una tendencia inversa. Esto, como se vio antes, se debe al ítem jugar en Internet donde el porcentaje de los más pequeños es mayor. Ver videos y crear y compartir su propio video o música también aumenta con la edad. Finalmente, es interesante observar que Uruguay aparece con diferencias porcentuales menores entre los usuarios que Chile y Brasil en las tres variables.

**Gráfico 17**  
**Brasil, Chile, Costa Rica y Uruguay: diferencias por NSE en las dimensiones de participación de niñas, niños y adolescentes usuarios de Internet**  
*(En porcentajes)*



Fuente: Elaboración propia sobre la base de Estudios Kids Online, Brasil (2017), Chile (2016), Costa Rica (2018) y Uruguay (2017).

**Gráfico 18**  
**Brasil, Chile, Costa Rica y Uruguay: diferencias por edad en las dimensiones de participación por parte de niñas, niños y adolescentes usuarios de Internet**  
*(En porcentajes)*



Fuente: Elaboración propia sobre la base de Estudios Kids Online, Brasil (2017), Chile (2016), Costa Rica (2018) y Uruguay (2017)

## C. Implicancias de la participación en línea de niños, niñas y adolescentes para la política pública

El análisis descriptivo de los datos de usos realizado en este capítulo permite obtener una visión general sobre las áreas y el tipo de actividades de participación en línea que se encuentran más o menos generalizadas entre niños, niñas y adolescentes de los cuatro países de América Latina que realizaron las encuestas Kids Online en los últimos años. Si bien es necesario tomar con precaución la noción de que más cantidad de actividades en línea es mejor, es relevante conocer las brechas que existen en aquellas actividades con mayor potencial de beneficiar el desarrollo de niños, niñas y adolescentes y definir prioridades para la política pública. Por otra parte, tal y como se planteó en la Introducción, aún es necesario comprender mejor de qué maneras específicas las diferentes actividades en línea benefician el desarrollo de niñas, niños y adolescentes, en los nuevos espacios digitales hay diversas oportunidades en términos de acceder a recursos de aprendizaje y entretenimiento, así como de relacionarse, ser creativos y participar con otros.

En primer lugar, el análisis de la Escalera de Participación revela que niñas, niños y adolescentes inician su acercamiento a Internet a través de actividades relativas a la socialización y el entretenimiento y luego, a medida que crecen, se van incorporando actividades relacionadas con las dimensiones de aprendizaje y creatividad, y de ciudadanía y comunidad. De manera consistente con evidencia proveniente de otros países, jugar en Internet es la única actividad que es más realizada entre los más pequeños en Chile, el Brasil y el Uruguay (Livingstone y otros, 2019). En el lado opuesto, la actividad donde existe una amplia diferencia entre los adolescentes y los más pequeños es usar una red social, donde se podría pensar que hay más límites debido a la mayor regulación de los adultos, así como a la edad legal permitida para crear una cuenta en estas plataformas. Esta diferencia es particularmente marcada en el caso del Uruguay, lo que podría ser una expresión del acceso inicial más regulado mediante la política de entrega de computadores del Plan Ceibal. Esta política ha estado acompañada de una formación y mediación adulta desde la escuela pero incluyendo a los miembros del hogar en el proceso, en miras a superar los obstáculos y profundizar los resultados positivos (Martínez y Pérez, 2009).

El análisis de las diferencias por sexo y nivel socioeconómico (NSE) en los cuatro ámbitos o dimensiones de la participación estudiados mostró tendencias interesantes. En primer lugar, una diferencia de lo que ocurre en los adultos, no hay grandes diferencias por sexo en este grupo de edad, salvo en la dimensión de entretenimiento y creatividad donde se puede distinguir a los hombres en la actividad de jugar en línea y en sociabilidad en el caso de las mujeres. Este resultado es consistente con la evidencia disponible en otros países (OCDE, 2015). En el caso de Costa Rica, donde no se encuentran diferencias entre hombres y mujeres, sería interesante investigar en mayor profundidad para comprender si hay factores asociados a cuestiones de conectividad, sociales, de política pública o incentivos de mercado que puedan estar explicando la mayor participación de mujeres en esta actividad.

En cuanto a las diferencias por NSE, en general se encuentra que a mayor NSE hay más niñas, niños y adolescentes que realizan las diversas actividades consultadas, especialmente en la dimensión de entretenimiento y creatividad. La mayor diferencia en esta dimensión podría explicarse por el acceso más limitado en términos de dispositivos y lugares de acceso de los de NSE más bajo (ver Capítulo II). Ello podría restringir el tiempo libre para realizar actividades de ocio más propias de las personas de este grupo de edad. Un resultado interesante es lo que ocurre con educación y aprendizaje en Chile, donde las actividades de buscar oportunidades de trabajo/estudio y buscar sobre salud y empleo están más extendidas entre los de NSE más bajo. Esto podría estar indicando que en Chile los niños, y sobre todo los adolescentes de NSE más bajo, ven en Internet la oportunidad de encontrar alternativas de trabajo, estudio y salud. Si esto es así, sería relevante investigar al mismo tiempo si quienes buscan este tipo de oportunidades, efectivamente las encuentran y se benefician de ellas.

Los resultados más importantes revisados entregan diversas orientaciones al desarrollo de políticas públicas digitales dirigidas hacia las nuevas generaciones. En primer lugar, al conocer cuán extendidas están varias de las oportunidades de entretención y creatividad, educación y aprendizaje, sociabilidad, y ciudadanía y comunidad en niñas, niños y adolescentes de la región se comprueba que estos tienen acceso y usan Internet de manera regular. Sin embargo, aumenta la preocupación por aquellos que aún no tienen acceso a Internet o tienen un acceso limitado, por lo tanto, están quedando excluidos del acceso a estas oportunidades como muestra el capítulo II. En este sentido reforzar las políticas de inclusión digital en este grupo de edad es fundamental.

Desde una perspectiva de derechos en línea de los niños (UNICEF, 2017) el esfuerzo anterior debe realizarse resguardando no solo el derecho de participar de estas actividades, sino también a ser guiados y protegidos en los procesos de inclusión en estas, para que se traduzcan en experiencias positivas de participación y desarrollo en los diferentes ámbitos de la vida en línea. En esta tarea las instituciones educativas y de promoción de los derechos de niñas, niños y adolescentes tienen un rol fundamental.

El hallazgo de que las actividades de ciudadanía y comunidad las realiza una minoría de niñas, niños y adolescentes plantea un desafío importante a las políticas educativas encargadas de formar a los futuros ciudadanos y promover su participación activa. Estas actividades deberían ser incluidas o en los planes curriculares desde edades tempranas para que tengan un proceso de acompañamiento permanente y puedan realizar un uso modelado de ellas para ser ciudadanos activos y constructivos en el espacio digital. En este sentido, es necesario fomentar desde la infancia actividades en torno a la perspectiva social y comunitaria de la participación, siendo esta la puerta de entrada para el ejercicio de la ciudadanía.

## D. Bibliografía

- Bennett, W. L. (2008), "Changing citizenship in the digital age", en W. L. Bennett (ed.), *Civic life online: Learning how digital media can engage youth*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- \_\_\_\_\_(2003), "Communicating Global Activism", *Information, Communication and Society* N. 6.
- Blood, R. (2002), "Introduction", en *We've Blog. How weblogs are changing our culture*, Perseus Publishing, Cambridge.
- Botha, E., y A.J. Mills (2012), "Managing new media: tools for brand management in social media", en *Online Consumer Behavior*. Routledge.
- Boulianne, S. (2018), "Twenty Years of Digital Media Effects on Civic and Political Participation", *Communication Research*. DOI: 10.1177/0093650218808186.
- Cabello, P. y otros (2018), "Entre selfies y whatsapps. Oportunidades y riesgos para la infancia y la adolescencia conectada", en E. Jiménez, M. Garmendia y M.A. Casado (eds.), *La inclusión digital de niños y adolescentes chilenos desde la perspectiva de usos y habilidades*, Barcelona, España: Gedisa editorial.
- CEPAL/UNICEF (Comisión Económica para América Latina y el Caribe/Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia) (2014), *Derechos de la Infancia en la Era Digital*. Boletín de la infancia y adolescencia sobre el avance de los Objetivos de Desarrollo del Milenio, N° 18. Disponible [en línea] <https://www.unicef.org/panama/spanish/desafios18cepaldigital.pdf>
- Choi, M. (2016), "A Concept Analysis of Digital Citizenship for Democratic Citizenship Education in the Internet Age", *Theory & Research in Social Education*, 44:4. DOI: 10.1080/00933104.2016.1210549
- Coleman, S. (2006), "Digital voices and analogue citizenship. Bridging the gap between young people and the democratic process", *Public Policy Research*, Volume 13, Issue 4.
- Collin, P. (2015), *Young citizens and Political Participation in a Digital Society. Addressing the Democratic Disconnect*, Palgrave Macmillan, Hampshire, England.
- Contreras, D., P. Sepúlveda y A. Alfaro (2012), "Desarrollo con cohesión social en América Latina", en F.J. Díaz y P. Meller (eds.), *Violencia y Cohesión Social en América Latina*, CIEPLAN, Santiago de Chile.
- Dennis, J. (2018), *Beyond slacktivism: political participation on social media*. Springer.

- Gainous, J., K. Wagner y T. Gray (2016), "Internet freedom and social media effects: democracy and citizen attitudes in Latin America", *Online Information Review*, Vol. 40 Iss 5. Disponible [en línea] <http://dx.doi.org/10.1108/OIR-11-2015-0351>
- Gil de Zúñiga, H., N. Jung y S. Valenzuela (2012), "Social media use for news and individuals' social capital, civic engagement and political participation", *Journal of Computer-Mediated Communication*, Volume 17, Issue 3, 1. Disponible [en línea] <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2012.01574.x>
- Gil de Zúñiga, H., L. Molyneux y P. Zeng (2014), "Social media, political expression, and political participation: panel analysis of lagged and concurrent relationships", *The Journal of Communication*, 64. Disponible [en línea] <http://doi.org/10.1111/jcom.12103>
- Gleason, B., y Von Gillern, S. (2018). Digital citizenship with social media: Participatory practices of teaching and learning in secondary education. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(1), 200-212.
- Hague, C., & Williamson, B. (2009). Digital participation, digital literacy, and school subjects: A review of the policies, literature and evidence. Futurelab.
- Haro-de-Rosario, A., A. Sáez-Martín y M.C. Caba-Pérez (2016), "Using social media to enhance citizen engagement with local government: Twitter or Facebook?", *New media & society*, 20. DOI: 10.1177/14614444816645652
- Hoofst Graafland, J. (2018), "New technologies and 21st century children: Recent trends and outcomes", *OECD Education Working Papers*, No. 179, OECD Publishing, Paris. Disponible [en línea] <http://dx.doi.org/10.1787/e071a505-en>
- Jenkins, H. y D. Thorburn (eds.) (2004), *Democracy and New Media*, MIT Press, Cambridge, MA.
- Kaun, A. y J. Uldam (2017), "'Volunteering is like any other business': Civic participation and social media", *New media & society* 20. DOI: 10.1177/14614444817731920
- Kedzie, C.R. (1997), *Communication and Democracy: Coincident Revolutions and Emergent Dictator's Dilemma*. Santa Monica, C.A: Rand.
- Livingstone, S., G. Mascheroni y E. Staksrud (2015), *Developing a framework for researching children's online risks and opportunities in Europe*. EU Kids Online.
- Livingstone, S., y Haddon, L. (Eds.). (2009). *Kids online: Opportunities and risks for children*. Policy press.
- Livingstone, S. y E. Helsper (2007), "Gradations in digital inclusion: children, young people and the digital divide", *New media & society*, 9 (4). pp. 671-696. Disponible [en línea] <http://eprints.lse.ac.uk/2768/> DOI: 10.1177/14614444807080335
- Livingstone, S., Kardefelt-Winther, D., Kanchev, P., Cabello, P., Claro, M., Burton, P., y Phyfer (2019), *J. Innocenti Research Brief*. Disponible [en línea] [https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/IRB\\_2019-02%2013-2-19.pdf](https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/IRB_2019-02%2013-2-19.pdf)
- Longford, G. (2005). *Community networking and civic participation in Canada: A background paper*.
- Maldonado, C. (2015), "Participación política, apego a la democracia y temas prioritarios de las personas jóvenes en América Latina, 2000-2013", en D. Trucco y H. Ullmann (eds.) *Juventud: realidades y retos para un desarrollo con igualdad (LC/G.2647-P)*. Libros de la CEPAL, N°137, Santiago, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). Disponible [en línea] <http://www.cepal.org/es/publicaciones/juventud-realidades-retos-un-desarrollo-igualdad>
- Martínez, A. L., y Pérez, M. 2009. *La evaluación de impacto del plan Ceibal: Metodología y principales resultados y La evaluación educativa del plan Ceibal*. Paper presented at the 1er Evento Internacional sobre Experiencias de Plan Ceibal.
- Montevideo Martinis, P. 2009. *Apuntes sobre modelos escolares y tecnologías de la información y la comunicación*. In M. Báez and al., *Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula* (pp.50-53). Plan CEIBAL, MEC, Uruguay. Montevideo, UNESCO-MEC
- McDonald, K. (2006); *Global Movements: Action and Culture*. Malden; Oxford: Blackwell.
- Meikle, G. (2016), *Social media: Communication, sharing and visibility*. Routledge.
- Min, S.J. (2010), "From the Digital Divide to the Democratic Divide: Internet Skills, Political Interest, and the Second-Level Digital Divide in Political Internet Use", *Journal of Information Technology & Politics*, 7:1. DOI: 10.1080/19331680903109402.
- Mossberger, K., Tolbert, C. J., & McNeal, R. S. (2007). *Digital citizenship: The Internet, society, and participation*. MIT Press.

- Norris, P. (2001), *Digital Divide: civic engagement, information poverty, and the Internet worldwide*, Cambridge UK: Cambridge University Press.
- OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos) (2015), *The ABC of Gender Equality in Education: Aptitude, Behaviour, Confidence*, OECD Publishing, Paris, Disponible [en línea] <http://dx.doi.org/10.1787/9789264229945-en>.
- Papacharissi, Z. (2009), "The virtual sphere 2.0: the internet, the public sphere and beyond", en A. Chadwick y P. Howard (eds.) *Handbook of Internet Politics*. London: Routledge.
- Preece, J. (2000), *Online communities: designing usability, supporting sociability*; Chichester, England: John Wiley & Sons.
- Ribble, M (2011). *Digital citizenship: Using technology appropriately*. Retrieved from [http://www.digitalcitizenship.net/Nine\\_Elements.html](http://www.digitalcitizenship.net/Nine_Elements.html)
- Richardson, K., y S. Hessey (2009), "Archiving the self? Facebook as biography of social and relational memory", *Journal of Information, Communication and Ethics in Society*, 7(1).
- Rueda, R. (2005), "Apropiación social de las tecnologías de la información: ciberciudadanías emergentes", *Tecnología y Comunicación Educativas* N° 41 (julio-diciembre).
- UNICEF (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia) (2019), *Convención sobre los Derechos del Niño*. Disponible [en línea] <https://www.unicef.org/es/convencion-derechos-nino/texto-convencion>
- \_\_\_\_\_(2017), *Estado Mundial de la Infancia 2017. Niños en un Mundo Digital*. Disponible [en línea] [www.unicef.org/SOWC2017](http://www.unicef.org/SOWC2017)
- Warren, A.M., A. Sulaiman y N.I. Jaafar (2014), "Facebook: The enabler of online civic engagement for activists", *Computers in Human Behavior*, 32.
- Xenos, M., A. Vromen y B.D. Loader (2014), "The great equalizer? Patterns of social media use and youth political engagement in three advanced democracies", *Information, Communication & Society*, 17:2. DOI: 10.1080/1369118X.2013.871318