







Participación infantil, política local y entorno digital: Visiones y usos en municipios españoles

Children's participation, local policy and the digital environment: Visions and uses among Spanish municipalities

-  Dra. Ana-María Novella-Cámara. Profesora Agregada, Departamento de Teoría e Historia de la Educación, Universidad de Barcelona (España) (anovella@ub.edu) (<https://orcid.org/0000-0001-5965-8809>)
-  Dra. Clara Romero-Pérez. Catedrática de Escuela Universitaria, Departamento de Teoría e Historia de la Educación y Pedagogía Social, Universidad de Sevilla (España) (clararomero@us.es) (<https://orcid.org/0000-0002-3159-2008>)
-  Dr. Héctor-S. Meleró. Profesor Ayudante Doctor, Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación, Universidad Nacional de Educación a Distancia (España) (hsmeleró@edu.uned.es) (<https://orcid.org/0000-0001-5282-9943>)
-  Dra. Elena Noguera-Pigem. Profesora Colaboradora, Departamento de Teoría e Historia de la Educación, Universidad de Barcelona (España) (enoguera@ub.edu) (<https://orcid.org/0000-0001-8488-7590>)

RESUMEN

Las políticas de infancia a nivel local dinamizan en los municipios iniciativas para impulsar la participación infantil. En este artículo nos centramos en la política local como espacio promotor de participación y ciudadanía infantil a través de la mediación digital ya que es, en ese entorno inmediato, donde los derechos de la infancia y la adolescencia se ejercitan y se promueven. El estudio persigue analizar qué aportaciones perciben los referentes municipales (cargos electos y figuras técnicas) del entorno digital y qué usos hacen de él para impulsar la participación infantil en el municipio. Este estudio forma parte de un proyecto nacional que cuenta como entidades colaboradoras a la Asociación Internacional de Ciudades Educadoras (AICE) y Ciudades Amigas de la Infancia (CAI-Unicef). Han participado en él 279 sujetos (191 figuras técnicas y 88 cargos electos) procedentes de 179 municipios españoles asociados a AICE y/o CAI. Los datos fueron recabados en 2020. Se aplicaron dos cuestionarios diseñados ad hoc. Dos de los resultados más significativos del estudio son: a) el hallazgo de la variable que establece diferencias entre aquellas figuras técnicas que median la participación infantil con entornos tecnológicos y con las que no lo hacen; b) el uso que se hace del entorno digital como espacio interactivo con fines informativos. Se concluye en la necesidad de repensar el entorno digital como un espacio participativo e incrementar el uso de la tecnología al servicio de la ciudadanía infantil.

ABSTRACT

Children's policies at the local level stimulate initiatives in the municipalities to encourage child participation. In this article, we focus on the local political sphere as a space for the promotion of child participation and citizenship through digital mediation. It is in this immediate environment where the rights of children and adolescents are exercised and promoted. The study aims to analyse the contributions perceived by municipal leaders (elected officials and technical figures) of the digital environment and the uses they make of it to promote children's participation in the municipality. This study is part of a national project that includes as collaborating entities the International Association of Educating Cities (IACE) and Child Friendly Cities (CAI-Unicef). 279 subjects (191 technical figures and 88 elected officials) from 179 Spanish municipalities associated members of IACE and/or CAI. Data were collected in 2020. Two ad hoc designed questionnaires were applied. Two of the most significant results of the study are: (a) the finding of the variable that establishes differences between those technical figures that mediate children's participation with technological environments and those that do not; (b) the use made of the digital environment as an interactive space for informational purposes. It concludes on the need to rethink the digital environment as a participatory area and increasing the use of technology in support of children's citizenship.

PALABRAS CLAVE | KEYWORDS

Participación, infancia, entorno virtual, cultura participativa, derechos del niño, gobierno municipal.
Participation, childhood, virtual environment, participatory culture, rights of the children, municipal government.

1. Introducción

La participación ciudadana en la vida pública desempeña un papel importante en las sociedades democráticas cuyas políticas públicas tratan de disminuir los problemas de desafección ciudadana y de gobernanza característicos de las democracias contemporáneas (Díaz-Aldret, 2017; Innerarity, 2020). Desde hace tres décadas, la participación infantil se ha incorporado en la normativa internacional (Convención sobre los Derechos del Niño, 1989 (art.12); Recomendaciones del Consejo de Europa sobre la participación de menores de 18 años (2012); objetivo 16.7 de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible (Asamblea General de las Naciones Unidas, 2015) y el Comité de los Derechos del Niño de las Naciones Unidas (2016). Este corpus normativo ha favorecido diversas iniciativas municipales a favor de la participación de la ciudadanía infantil (órganos de participación infantil, presupuestos participativos, grupos infantiles, etc.); p.ej. «La Ciudad de los Niños» (Tonucci, 1997), de la que se inspira la iniciativa «Mi ciudad con ojos de infancia», «Ciudades Amigas de la Infancia» (Unicef) (<https://bit.ly/3nQTJHG>), los programas de Save the Children, Global Kids y Eurochild, mediante consejos de infancia dirigidos a edades comprendidas entre 8 y 17 años.

Las tecnologías han traído consigo profundos cambios que afectan a la cultura democrática y prácticas participativas infantojuveniles (De-la-Garza-Montemayor et al., 2019). Lo que sabemos es que niños/as y adolescentes (NNA) utilizan las redes sociales como fuente de información de asuntos políticos y sociales, y que las perciben como una vía rápida y útil para ejercer el derecho a la participación (opinar, deliberar, hacer propuestas, desarrollar proyectos, apoyar iniciativas solidarias y formular protestas) (Cho et al., 2020). Pese a ello, la participación cívica es minoritaria en estas edades y no se aprecia una conciencia clara de los medios digitales como tecnologías cívicas (Días-Fonseca & Potter, 2016; Murden & Cadenasso, 2018).

1.1. Participación infantil y entorno digital

Desde el enfoque de ciudadanía inclusiva se entiende por participación infantil al proceso por el que NNA, individual y/o colectivamente, expresan sus opiniones y decisiones en asuntos que les competen directamente en función de la edad y madurez (Convención sobre los Derechos del Niño, 1989). Unicef (2019) vincula la participación infantil a un proceso de transferencia de poder de los adultos a los niños, lo que transforma la condición de los niños de receptores pasivos a agentes activos, informados y capaces de influir en tomas de decisiones que afecten a sus vidas. Estudios recientes constatan que el entorno digital puede movilizar distintos niveles y tipos de participación cívica (Hart, 1992; White, 1996; Trilla & Novella, 2001; Tambouris et al., 2007; Guilló & Mancebo-Aracil, 2017; Unesco, 2019) y de e-participación (Cáceres-Zapatero et al., 2015) que, como proponen Lobera y Rubio (2015), irían desde la información, comunicación, deliberación y consulta/toma de decisiones, a la acción creativa.

En relación con los procesos participativos infantiles, uno de los retos que se plantean en la esfera política es la necesidad de brindar a esta ciudadanía escenarios de ejercicio ciudadano, offline y online, para que asuman roles activos, con responsabilidad y autonomía en las esferas local, nacional y mundial (Livingstone et al., 2020; Kamruzzaman, 2020). Las tecnologías digitales propician nuevas formas de participación política y ciudadana desde la horizontalidad y la conectividad (Claro et al., 2020), también la infantil (Council of Europa, 2016; Unicef, 2016; Kaun & Uldam, 2017; Dennis, 2018; Boulianne, 2020). Sin embargo, queda aún una larga andadura por recorrer en términos de innovación democrática (Jenkins & Carpentier, 2013; Jennings et al., 2020), ciberciudadanía y empoderamiento infantil.

1.2. Un entorno digital al servicio de la participación infantil

Estudios recientes demuestran las potencialidades de las tecnologías con NNA en materia de participación ciudadana (Khalil, 2017; Roque et al., 2016). Suelen pensarse más como innovaciones socio-políticas, que como realidades consolidadas en la práctica. Como demuestra Save the Children Sweeden (2020), la potencialidad que los responsables políticos ven en los dispositivos tecnológicos para promover la participación infantil es alta, pero en la práctica su uso es residual.

Si nos detenemos en el plano discursivo, las narrativas institucionales sobre e-participación infantil oscilan entre las narrativas del riesgo (las TIC como amenazas potenciales) y las empoderadoras (las TIC como herramientas transformadoras) (Livingstone et al., 2017).

El estudio EU Kids Online Network (Smahel et al., 2020) desvela que las prácticas digitales habituales entre los 9 y 16 años son de carácter recreativo y relacional, pero no cívico y político. Se conoce que el potencial participativo de la tecnología depende de los usos cívicos y políticos que se hagan de ella y que cuantas más experiencias participativas vivan los NNA en el mundo offline, más probabilidades para que se involucren en procesos participativos online y viceversa (Boulianne & Theocharis, 2018). En este estudio se analizan las iniciativas municipales en el contexto español destinadas a la promoción de la participación infantil a través de los entornos digitales.

La investigación que se presenta se inscribe dentro de una línea emergente en los estudios sobre participación infantil a través del entorno digital en la política local. Concretamente, pretende analizar qué aportaciones perciben los agentes municipales (cargos electos y figuras técnicas) del entorno digital y qué usos hacen de él para impulsar la participación infantil en el municipio.

2. Material y métodos

En el diseño de la investigación (<https://bit.ly/3nTqnlp>) se desarrolló un estudio descriptivo (fase 1) sobre el estado de la participación infantil en los municipios españoles que forman parte de la Asociación Internacional de Ciudades Educadoras (AICE) y de Ciudades Amigas de la Infancia (CAI).

El estudio tuvo una finalidad exploratoria y diagnóstica que abarcó el ámbito español e integró el diseño y aplicación de un cuestionario en el marco de un estudio de encuesta autoadministrada en línea (Díaz-de-Rada, 2021) para censar las formas de participación infantil existentes en los municipios, conocer los elementos y las prácticas que caracterizan las formas de participación identificadas y describir el ejercicio de la ciudadanía de la infancia. Uno de los elementos que se exploró fue el entorno digital.

2.1. Participantes

La muestra consta de 279 sujetos: 88 cargos electos, concejales con funciones de liderazgo político y 191 figuras técnicas, funcionarios con funciones de coordinación y dinamización de programas. Proceden de 179 ayuntamientos españoles pertenecientes al universo de 386 municipios asociados a AICE y/o CAI. Se optó por un muestreo bietápico por conglomerados, con selección de las unidades primarias de muestreo (los municipios) por accesibilidad, y de las unidades últimas (individuos) por rutas no aleatorias y también por accesibilidad. La muestra seleccionada tiene un error de muestreo del $\pm 5,4\%$, considerando un intervalo de confianza del 95% y una p-q del 0,5 (considerando un muestreo probabilístico).

2.2. Instrumento

Se diseñaron dos cuestionarios: uno, para cargos electos (CE) (<https://bit.ly/2PYYG4t>); otro, para figuras técnicas (FT) (<https://bit.ly/3f0r3aT>). Se elaboró un primer diseño de los cuestionarios sujeto a un doble proceso de validación: lógica, a través de jueces, y empírica, aplicando el mismo a 20 FT y CE en las administraciones locales para valorar el contenido de las preguntas (relevancia y coherencia) y su formulación (claridad y orden). Para ambos casos, se formulan tres preguntas directas para explorar: si se impulsa, o no, la participación mediante los entornos digitales; qué herramientas digitales utilizan; y qué aportes perciben.

En el caso del cuestionario de FT, además se busca explorar los usos de los entornos digitales en relación con tres lógicas de participación ciudadana en la esfera local (Parés, 2017): 1) Representativa; 2) Participativa; 3) Autogestionadas por NNA. Para ello, se preguntó de forma específica si se utilizaba, o no, algún entorno tecnológico; qué entorno tecnológico; y qué uso hacen.

Se hizo una depuración de los cuestionarios recibidos en función de si habían contestado más del 50% del cuestionario eliminándose 11 cuestionarios de los 99 de CE y 32 de los 223 de FT. La mayoría de los informantes cumplieron más del 80% del cuestionario, validado con un Alpha de Cronbach de 0,93.

2.3. Procedimiento

Se contactó por correo electrónico con los referentes políticos y técnicos que ambas redes tenían como referentes para invitarles a participar, a informarles alrededor de las cuestiones de confidencialidad y consentimiento informado de acuerdo con la Ley Orgánica de Protección de Datos, LOPD (Ley Orgánica 3/2018 de 5 de diciembre), así como del compromiso del equipo de investigación con el retorno de los

datos. Posteriormente, se procedió al análisis e interpretación. A finales de octubre de 2020 se hizo llegar el informe de investigación a los informantes (<https://doi.org/10.6084/m9.figshare.13296335.v6>).

2.4. Análisis de datos

Los datos de carácter cuantitativo se analizaron mediante SPSS 25.0. Se generaron dos bases de datos con las etiquetas y ponderadores correspondientes a cada registro. El análisis estadístico empleado ha sido análisis descriptivo, así como análisis inferenciales. En concreto se ha utilizado la prueba de comparación de medias T de Student Fisher para determinar si hay diferencias significativas entre las medias del grupo de técnicos que dicen que la participación infantil en el municipio está mediada por entornos tecnológicos y del grupo de técnicos que no utilizan entornos tecnológicos. La información de carácter textual se ha analizado mediante dos tipos de análisis: uno de carácter lexicométrico frecuencial para la identificación de los entornos tecnológicos mediante el Software libre Iramuteq; otro, de análisis de contenido temático a partir del método de comparación constante (Corbin & Strauss, 1991; García, 2019) para la comprensión de las aportaciones y usos de los entornos. El análisis de contenido se realizó en dos fases. En la primera, el análisis inductivo pretendía encontrar las categorías emergentes, a partir de las cuales generar los códigos básicos con los que codificar el contenido de las respuestas mediante el software Atlas.ti 8. En la segunda, de carácter deductivo, se redujo el contenido de las respuestas a unidades de significado (citas) que fueron codificados según los códigos desarrollados en la fase anterior que se detalla en la Tabla 1.

Tema Pregunta	Código	Contenido
Qué aportan	Aumento/facilitación	Abren/facilitan la participación más allá de la presencialidad.
	Rapidez/inmediatez	Mayor rapidez en la comunicación y contacto.
	Conexión/proximidad	Tener acceso y cercanía a la forma de relacionarse y comunicarse de NNA.
	Información	Difundir, divulgar, anunciar, dar a conocer lo que se hace y por qué.
	Espacio expresión	Hacer y recoger propuestas, exponer ideas, intercambiar opiniones.
	Contacto	Relacionarse, coordinarse, enviar convocatorias e información interna.
Qué usos	Desarrollo competencias digitales	Aprender a hacer un uso adecuado, seguro, útil de las tecnologías.
	Comunicación externa	Compartir, publicar, transmitir, difundir acciones e información.
	Comunicación interna	Información interna, para organización y comunicación entre los miembros.
	Recoger información/opinión	Recabar opiniones, propuestas, aportaciones de otros.

Para reducir el contenido de las respuestas a unidades de significado en forma de citas, se tuvo en cuenta, como criterio general, la búsqueda de la unidad de significado menor que permitiera la codificación única, vinculando la cita a un solo código. Además, cuando una misma respuesta del cuestionario se separa en distintas citas o unidades de significado, dichas citas se vinculan entre sí. Ello permite visibilizar redes (<https://bit.ly/RedesAportes> y <https://bit.ly/RedesUsos>) entre códigos y citas que muestran vínculos de inclusión (las citas de cada código) y de relación (entre las citas de una misma respuesta).

2.5. Resultados

2.5.1. Aportes de los entornos digitales y participación infantil: Cargos electos y figuras técnicas

Atendiendo al uso de los entornos digitales para mediar la participación de NNA en los municipios, los CE reconocen su uso en un 63,6% y las FT en un 64,9%. Se utilizó la prueba T de Student para identificar las variables que diferenciaban a los municipios que impulsaban la participación de NNA con entornos digitales, y aquellos que no. Solo resultó significativa en el grupo de FT en relación con la variable razones que afirman tener para impulsar la participación. En cambio, en la muestra de CE no se han encontrado diferencias significativas entre las variables estudiadas y mediar la participación de NNA con entornos digitales.

La Tabla 2 muestra los resultados de contrastes de las diferencias entre las medias para muestras independientes en la variable razones que impulsan la participación. Las FT que median la participación con entornos digitales dan un valor más elevado al percibir que la participación es un derecho fundamental respecto a las que dicen no usar los entornos digitales ($M_{PET}=4,81$ versus $M_p=4,52$) con una

homogeneización de menor dispersión por parte del grupo de técnicos que median la participación con entornos digitales ($SD_{PET} = ,488$ vs $SD_p = ,948$). La prueba T-Student confirma que hay diferencias entre los técnicos que utilizan los entornos digitales y los que no ($t[179] = -2,751$ y $p < ,05$), siendo los primeros quienes han asignado más valor a la participación como derecho. Se calculó el alpha de Cronbach de este ítem obteniendo una consistencia interna adecuada ($\alpha = 0,787$).

Tabla 2. Diferencias entre las razones por las que impulsan la participación y el uso de entornos digitales según las figuras técnicas (n=181)

Dimensiones/factores Escala Razones de la participación	Sí (n=121)		No (n=60)		t Mean difference	gl.	Sig. (bilateral)
	M	SD	M	SD			
La participación es un derecho fundamental	4,81	,488	4,52	,948	-2,751	179	,007*
La participación supone mejoras en los ámbitos en los que se produce	4,63	,660	4,48	,911	-1,219	179	,224
La participación permite potenciar el desarrollo de las competencias ciudadanas	4,64	,632	4,63	,663	-,030	179	,976
La participación es un ejercicio político como ciudadana/o de pleno derecho sin importar la condición	4,55	,795	4,50	,893	-,411	179	,682

Nota. Las medias corresponden a valores de la suma de puntuaciones de la escala. Nivel de significación * $p < ,05$.

En cuanto a las otras razones por las que se puede impulsar la participación en los municipios, no se ha encontrado relación estadísticamente significativa entre el grupo de técnicos que utilizan las tecnologías para mediar la participación y los que no. Ambos grupos dan valores muy similares a impulsar la participación por suponer una mejora, por potenciar el desarrollo competencial y por ser un ejercicio político, independientemente de si incorporan algún entorno tecnológico para mediar la participación ciudadana de los NNA.

La Figura 1 presenta los entornos digitales que se utilizan en los municipios para mediar la participación de NNA según CE y FT. El análisis lexicométrico muestra que las páginas web de los ayuntamientos y las redes sociales son los más utilizados. En concreto, el término web aparece en 31 ocasiones en las aportaciones de los CE y en 78 en las FT. El término red aparece en 32 ocasiones para los CE y en 37 para los FT y el adjetivo social aparece en 27 ocasiones CE y en 35 FT. Entre las redes digitales, constatar que las que son más utilizadas son Facebook (16 CE y 47 FT) e Instagram (15 CE y 38 FT). El blog se menciona con menor presencia en los dos informantes (11 CE y 23 FT), así como Twitter que es más mencionado por figuras técnicas (5 CE y 23 FT). La aplicación de mensajería WhatsApp es referenciada en 5 ocasiones por CE y 13 por FT.

Figura 1. Palabras identificadas para mencionar los entornos digitales que usan cargos electos (izq.) y figuras técnicas (dcha.) para mediar la participación de NNA



En el análisis de contenido de las respuestas de CE y FT sobre qué aportaciones atribuyen a estos entornos digitales en relación con la participación de NNA, se han recogido aspectos relacionados con siete núcleos que son: ayudan a informar y difundir (52 citas); abren un espacio de expresión (40 citas); facilitan la participación (38 citas); generan proximidad (33 citas); incrementan el contacto (31 citas); mayor rapidez (23 citas); y desarrollan competencias digitales (7 citas).

La aportación más referenciada por CE y FT es la asociada a información. Para los CE (20 citas), principalmente se valora como entorno para mantener informados y facilitar el acceso a cierta información, la respuesta típica era «un medio de comunicación y de difusión» (CE,60). Mientras que para las FT (32 citas), esta información está mayormente asociada a dar visibilidad al colectivo y a sus acciones, así como difundir sus aportes al resto de NNA, una respuesta tipo fue «visibilidad en las campañas y propuestas para mejorar la ciudad realizadas por los niños» (FT,115).

A partir de aquí ya se establecen diferencias entre qué consideran uno y otro colectivo de informantes. Los CE citan el mismo número de veces a la proximidad que a la información. Ambas categorías son sus principales aportaciones. Para estos, los entornos digitales proporcionan proximidad por tratarse de una generación que se relaciona más con ellas, son herramientas que manejan y dominan, siendo atractivas para ellos por lo que les conecta y aproxima. Esta proximidad también está asociada a la categoría aumento/facilitación, así como con rapidez e inmediatez. Una respuesta que ejemplifica esta categoría sería «llegar a los jóvenes que tal vez no tendríamos otra manera. Para ellos, a veces los entornos digitales les proporcionan comodidad, sensación de seguridad y confianza y una agilidad que ya han incorporado por generación» (CE,45).

La siguiente categoría que es mencionada por los CE es considerarlo un espacio de expresión, en el que exponer sus ideas, propuestas, quejas y sugerencias para mejorar la ciudad. Es un medio por el que pueden hacer llegar sus aportaciones y en el que pueden facilitar que otros NNA también lo hagan. En el mismo nivel, se sitúa aportar inmediatez por considerar que proporciona una comunicación rápida y ágil; y aportar contacto como canal para comunicarse, relacionarse y mantener la relación.

Si se atiende a las categorías que han emergido del análisis de contenido de las aportaciones de FT, después de la información se sitúa en un mismo nivel que aporta un espacio de expresión (27 citas) y aumenta la participación (27 citas). Espacio de expresión de opiniones que posibilita dar voz a NNA, presentar propuestas o exponer sus preocupaciones. Aporta un aumento y facilitación de la participación por ser una posibilidad de mayor acceso desde cualquier lugar, más abierta y convoca a un mayor número de NNA. Un ejemplo sería la siguiente aportación: «facilitan la participación de niños y adolescentes, ya que forman parte de su día a día y se manejan fácilmente en ellos, es una forma de adaptarnos a la nueva realidad social en la que las tecnologías digitales están presentes en la esfera personal, educativa y social de los menores» (FT,74).

Las FT también la consideran como contacto, por facilitar las gestiones de comunicación, convocatoria y de relacionarse entre ellos. Es necesario mencionar que una minoría de CE y FT hizo alusión a las aportaciones del entorno digital para el desarrollo de competencias digitales. En ambos casos es la aportación con menos reiteraciones siendo residual, pero precisamente por ello digno de resaltar.

Algunas de las FT han desvelado que en período de pandemia los entornos digitales han sido un espacio que han introducido por primera vez, que han probado para poderse encontrar, seguir conectados, cohesionados y hacer llegar sus preocupaciones, como manifiesta la siguiente aportación «todavía estamos en un proceso incipiente en redes... no hay un proyecto claro para que sirva para que la infancia y adolescencia participe directamente, pero el periodo de confinamiento nos ha ayudado mucho a que la infancia y adolescencia participe activamente y nos permita mantenernos en contacto con ellos» (FT,64). Y también, resaltar que algún informante argumentó que los entornos digitales no se suelen utilizar por considerar que no son adecuados por la edad, tal como se puede ver en la siguiente respuesta «como he dicho anteriormente no solemos utilizarlos mucho, ya que consideramos que estos medios por edad no deberían de ser utilizados por la infancia» (CE,39).

2.5.2. Formas de participación y usos de entornos digitales: Figuras técnicas

Considerando las tres lógicas de participación ciudadana (representativa, participativa y autogestionada), se ha hallado diferencias significativas alrededor del valor que asignan a las razones por las que impulsar la participación entre las FT que acompañan la participación participativa con mediación de la tecnología y las que no. No se hallaron diferencias significativas en las otras dos lógicas de participación ciudadana.

Los resultados, como se muestra en la Tabla 3, indican que aquellas FT que median las prácticas participativas con entornos digitales dan un valor más elevado a percibir que la participación es un derecho fundamental respecto a las FT que no usan los entornos digitales ($M_{PET}=4,92$ versus $M_P=4,15$) con una homogenización de menor dispersión por parte del grupo de técnicos que median la participación con entorno digital ($SD_{PET}=.227$ vs $SD_P=1,144$). La prueba T-Student confirma que hay diferencias entre los técnicos que utilizan los entornos digitales y los que no ($t[18]=-3,828$ y $p<,05$), siendo los primeros quienes han asignado más valor a la participación como derecho.

Alrededor de la razón la participación es un ejercicio ciudadano, las FT que median las prácticas participativas con entornos digitales le dan un valor más elevado que los que no ($M_{PED}=4,70$ versus $M_p=4,08$) con una homogenización de menos dispersión por parte del grupo de técnicos que median estas prácticas con entornos digitales ($SD_{PET}=$ vs $SD_P=1,256$). La prueba T-Student confirma que hay diferencias entre FT que utilizan los entornos digitales y los que no ($t[48]=-2,353$ y $p<,05$), siendo los primeros quienes han asignado más valor a la participación como ejercicio político. En torno a la razón la participación como mejora, los resultados indican cierta tendencia a la significatividad estadística ($p=,059$), que creemos que en las prácticas de ciudadanía participativa lo son desde el punto de vista práctico. Por último, hay que señalar que alrededor de la razón de la participación como desarrollo de competencias, se observa que no hay diferencias entre FT de los dos grupos.

Tabla 3. Diferencias entre las razones por las que impulsan la participación y el uso de entornos digitales en procesos participativos según las figuras técnicas (n=50)

Dimensiones/factores Escala Razones de la participación	Sí (n=121)		No (n=60)		t Mean difference	gl.	Sig. (bilateral)
	M	SD	M	SD			
La participación es un derecho fundamental	4,92	,277	4,15	1,144	-3,828	48	,000*
La participación supone mejoras en los ámbitos en los que se produce	4,68	,580	4,23	1,013	-1,935	48	,059
La participación permite potenciar el desarrollo de las competencias ciudadanas	4,76	,548	4,77	,439	,074	48	,941
La participación es un ejercicio político como ciudadana/o de pleno derecho sin importar la condición	4,70	,618	4,08	1,256	-2,353	48	,023*

Nota. *Las medias corresponden a valores de la suma de puntuaciones de la escala. Nivel de significación * $p<,05$.

Adentrándonos en el análisis de contenido de las respuestas de las FT en relación con cada una de las lógicas de participación ciudadana: Representativa (R), Participativa (P) y Autogestionada (A), un primer análisis general a partir de la codificación informa que el tipo de usos que se hace de los entornos digitales es más reducido que la percepción de posibles utilidades de los mismos. El principal uso se centra en la comunicación externa o interna y recogida de opinión. Existe un predominio en el uso de los entornos digitales para difundir información frente a otros posibles usos si se atiende al número de citas.

Entrando en los significados que las respuestas aportan para cada una de estas categorías, se aprecian grandes similitudes en los usos de los entornos digitales en cada una de las prácticas, siendo pocas o nulas las diferencias. Así, cuando las FT hablan del uso de los entornos digitales para la comunicación externa hacen referencia a difundir información. «Difusión e información» (A_FT,77) son las palabras más repetidas en las tres prácticas, comunicar hacia el exterior es difundir y dar información sobre lo que se hace. Una respuesta tipo fue, «para hacer difusión de las actividades/proyecto que han realizado los adolescentes» (P_FT,167). Ligada a esta función divulgativa sobre lo que se hace, se menciona la promoción y captación de nuevos participantes. Las FT hablan de un uso de los entornos digitales «divulgativo y de convocatoria» (A_FT,49). Es interesante mencionar que en la práctica participativa se habla además de un uso de inscripción, el ejemplo sería «divulgación actividades e inscripción en las mismas» (P_FT,65), lo que puede explicarse desde la naturaleza de esta práctica, constituida habitualmente por procesos con una duración puntual y limitada en el tiempo. También puede explicarse desde la naturaleza de la práctica representativa ligada a la existencia de órganos estables, que solo en ellas

surja un uso de repositorio, cumpliendo una función de transparencia informativa, como ejemplifica esta respuesta, «en la web se cuelgan todas las actas, fotos, calendario, etc.» (R_FT,57).

El último uso de los entornos digitales que las FT mencionan asociado a la comunicación externa es el de concienciar o sensibilizar; «divulgativo y de sensibilización y captación» (P_FT,17). Como ilustra esta respuesta, entre transmitir información y atraer a nuevos participantes, se tiene que explicar y convencer de la importancia de las acciones que se realizan. Resulta igualmente interesante que solo en la práctica autogestionada aparece una función de denuncia asociado a la sensibilización; «las redes sociales sirven a este movimiento de plataforma para realizar difusión, denuncia, sensibilizar y hacer convocatorias» (A_FT,6), lo que igualmente puede explicarse desde la naturaleza de esta práctica muy asociada a procesos de reivindicación ciudadana.

Del análisis de la categoría de comunicación interna se aprecia que las FT usan más los entornos digitales para compartir información entre los agentes implicados, señalan el intercambio de información entre dinamizadores, familias y NNA, aunque en este último caso la comunicación puede no ser directa como se aprecia en este ejemplo «es la vía de comunicación entre la secretaria del consejo y los niños/as, aunque por la edad mayoritariamente los padres actúan como transmisores de los mensajes que se mandan y no todos comparten con los hijos/as aquello que se comunica a través de estas vías» (R_FT,172). Dicho intercambio de información sirve, de un lado, para facilitar la organización del trabajo, recordar responsabilidades, planificar y coordinarse; de otro, para generar espacios de encuentro, identidad y sentimiento de grupo, conectar y estar en contacto entre los participantes y con otros procesos afines; «para estar conectados entre los miembros del consejo, entre otros consejos» (R_FT,96). Destaca que las FT reflejan que el uso de los entornos digitales para la comunicación interna se ha incrementado en este período de pandemia tanto para seguir en contacto como para poder trabajar. Así se ilustra en esta respuesta; «en estos momentos ha sido de vital importancia las redes sociales para poder seguir trabajando» (R_FT,54). Por último, la categoría con menos respuestas hace referencia a la recogida de propuestas, donde aparece mayoritariamente un uso consultivo, para realizar «encuestas para conocer opiniones» (R_FT,153). Solo una respuesta informa también del uso de plataformas de e-democracia que permiten la argumentación y la votación entre las distintas propuestas.

3. Discusión y conclusiones

El objetivo principal de este estudio fue explorar qué aportaciones perciben los agentes municipales (CE y FT) del entorno digital y qué usos hacen de él para impulsar la participación infantil en el municipio. El resultado más significativo del estudio es el hallazgo de la variable que establece diferencias significativas entre aquellas FT que median la participación de NNA con entornos tecnológicos y con las que no lo hacen. Esta variable alude a las razones por las que impulsan la participación infantil. Quienes aducen que la participación es un derecho fundamental o que lo entienden como un ejercicio político declaran usar las herramientas digitales en su trabajo habitual con los grupos de NNA frente a aquellos que alegan otras razones (p.e.: como proceso de mejora en los ámbitos en que se produce, el desarrollo de competencias ciudadanas), que no hacen uso de estas herramientas. Es probable que entre el primer grupo de profesionales exista un compromiso afectivo y, por tanto, un nivel de implicación más elevado con la participación como valor cívico. Esta interpretación es plausible ya que se ha demostrado que quienes trabajan en proyectos socioeducativos orientados por los valores de los derechos humanos y de justicia social exhiben un compromiso afectivo más elevado con las metas y objetivos de la organización (Morilla-Luchena et al., 2019).

Los resultados evidencian que los entornos digitales más utilizados para mediar la participación de NNA son las webs de los ayuntamientos, las redes sociales Facebook e Instagram y la aplicación Whatsapp. Llama la atención que otros medios sociales online, cuya popularidad está muy extendida entre menores de 13 a 17 años (p.e.: YouTube o Tiktok), o el uso de blogs, mundos virtuales o juegos en línea, no figuren entre los dispositivos empleados. Del mismo modo, no hay evidencias de que se empleen tecnologías cívicas que propicien la participación política con NNA, análogas a las empleadas en el mundo adulto, que ofrezcan oportunidades para el debate (p.e., Loomio), toma de decisiones (p.e., Agora voting, Democracia en red, Doodle) u otras similares (Lobera & Rubio, 2015). Otro hallazgo relevante es que

desde los gobiernos locales se emplean los entornos digitales esencialmente con una función informativa y comunicativa pero no para funciones deliberativas, de tomas de decisiones, o creativas. Por otra parte, destacar que solo un reducido número de respuestas vinculan el uso de los entornos digitales al desarrollo competencial de NNA (p.e.: digital, cívico o político, o global). El incremento del uso de los entornos digitales en la participación de NNA en la política local potenciaría la capacitación de estos como e-ciudadanos críticos, activos, solidarios, corresponsables ante el cambio social y contribuiría a disminuir la desafección política. Dos posibles explicaciones que ayudan a interpretar el moderado porcentaje de referentes municipales que se sirven de las tecnologías para promover procesos participativos con la infancia son: en primer lugar, razones histórico-culturales, ya que alrededor de la infancia pesa una imagen de inferioridad y de semiciudadanía (Ramiro & Alemán-Bracho, 2016) que minimiza su inclusión en prácticas de participación y la reduce a un uso del entorno digital para conectar, informar y comunicar; de otra, razones vinculadas a la limitada capacitación digital de las figuras técnicas que tradicionalmente han venido desarrollando presencialmente las iniciativas de participación infantil.

Los resultados de este estudio concuerdan con la revisión de la literatura realizada y con otros estudios sobre la digitalización como mecanismo para la participación cívica y política de la ciudadanía en general (Parés, 2017) y de la ciudadanía infantil (Unicef, 2019). Hasta el momento, la participación infantil en entornos digitales es reducida por la amenaza percibida y riesgos potenciales a los que se pueden exponer los menores de dieciocho años por un uso inapropiado de los dispositivos tecnológicos, sea por parte de los propios NNA, o por parte de los adultos (Pavez, 2014). De alguna forma, los derechos de la ciudadanía infantil se ven también expuestos a ser vulnerados en el entorno digital (Livingstone et al., 2017; Livingstone et al., 2020) por conductas de resistencia y sobreprotección adulta que limitan la participación infantil. Sin embargo, el contexto de pandemia ha llevado a la proliferación del uso como canal de participación ciudadana de NNA. Ha obligado a los responsables de las políticas locales de infancia, educación y participación a superar las narrativas de riesgo y de desconfianza para dar paso a incipientes experiencias innovadoras a través del entorno digital orientadas a la deliberación, toma de decisiones y desarrollo de acciones implicativas de carácter creativo. Escenario que abre nuevas posibilidades y desafíos de una ciudadanía infantil más inclusiva y significativa en el entorno digital.

Por último, conviene señalar algunas limitaciones del estudio. De un lado, la ausencia de estudios empíricos previos similares sobre esta temática y con estos informantes. Los estudios existentes se apoyan en análisis de buenas prácticas en participación infantojuvenil (Gros & Schwartzman, 2020). Al tratarse de una muestra no probabilística, como es sabido, se tienen limitaciones concernientes a la generalización. Es por ello que se ha calculado el error de muestreo como si dicha muestra fuese probabilística haciendo posible una aproximación a la generalización de los datos obtenidos (riesgo de $\pm 5,4\%$, nivel de confianza del 95% y una pq de 0,50). También hay que indicar que el estudio se hizo en período de pandemia, en el que proliferó el uso de estos entornos digitales. Es posible que ello ocasione un sesgo de los resultados, pero con lo obtenido se constata que aún así, es bajo. Como continuidad a esta línea de investigación, se prevé en el marco del proyecto de investigación preguntar a NNA sobre el uso de los entornos digitales en las prácticas de ciudadanía mediante un cuestionario y en un taller participativo. En síntesis, la participación ciudadana infantil mediada por el entorno digital en el espacio de la política local precisa impulsar una ciudadanía implicativa abierta al debate, la deliberación, la democracia colaborativa y creativa con carácter inclusivo y significativo.

Contribución de Autores

Idea, A.N.C., C.R.P.; Revisión de literatura (estado del arte), A.N.C., C.R.P.; Metodología, A.N.C.; Análisis de datos, A.N.C., H.M.; Resultados, A.N.C., C.R.P., H.M., E.N.P.; Discusión y conclusiones, A.N.C., C.R.P., H.M., E.N.P.; Redacción (borrador original), A.N.C., C.R.P.; Revisiones finales, C.R.P.; Diseño del Proyecto y patrocinios, A.N.C.

Apoyos

Este trabajo ha sido financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación del Gobierno de España, el Fondo Europeo de Desarrollo Regional y la Agencia Estatal de Investigación (España). Proyecto "Infancia y participación. Diagnóstico y propuestas para una ciudadanía activa e inclusiva" (RTI2018-098821-B-I00). <https://bit.ly/3hh9wOL>.

Referencias

- Asamblea General de las Naciones Unidas (Ed.) (2015). *Agenda 2030 para el desarrollo sostenible*. <https://bit.ly/3aSDXpj>
- Boulianne, S. (2020). Twenty years of digital media effects on civic and political participation. *Communication Research*, 47(7), 947-966. <https://doi.org/10.1177/0093650218808186>
- Boulianne, S., & Theocharis, Y. (2020). Young people, digital media, and engagement: A meta-analysis of research. *Social Science Computer Review*, 38(2), 111-127. <https://doi.org/10.1177/0894439318814190>
- Cáceres-Zapatero, M.D., Brändle, G., & Ruiz-San-Román, J.A. (2015). Nuevos modelos de participación y empoderamiento a través de Internet. *Prisma Social*, 15, 643-684. <https://bit.ly/3qauQqx>
- Cho, A., Byrne, J., & Pelter, Z. (2020). *Digital civic engagement by young people*. Unicef Office of Global Insight and Policy. <https://uni.cf/3p3dKtv>
- Claro, M., Alfaro, A., Palma, A., & Ochoa, J.M. (2020). Participación de niños, niñas y adolescentes en el mundo digital. In D. Trucco, & A. Palma (Eds.), *Infancia y adolescencia en la era digital. Un Informe comparativo de los estudios de Kids Online del Brasil, Costa Rica y el Uruguay*. Naciones Unidas. <https://bit.ly/2MS8prQ>
- Comité de los Derechos del Niño de las Naciones Unidas (Ed.) (2016). *Observación general n° 20 sobre la efectividad de los derechos del niño durante la adolescencia*. <https://bit.ly/371fHjJ>
- Consejo de Europa (Ed.) (2012). *Recomendación del Consejo de Europa sobre la participación de niños y jóvenes menores de 18 años de edad*. <https://bit.ly/2Z6c4Vv>
- Convención sobre los Derechos del Niño (Ed.) (1989). *Adoptada y abierta a la firma y ratificación por la Asamblea General en su Resolución 44/25*. <https://bit.ly/3usqu00>
- Corbin, J., & Strauss, A. (2008). *Basics of qualitative research. Techniques and procedures for developing grounded theory*. Sage. <https://doi.org/10.4135/9781452230153>
- Council of Europe (Ed.) (2016). *Council of Europe strategy for the rights of the child (2016-2021)*. <https://bit.ly/3tLyJUX>
- De-la Garza-Montemayor, D., Peña-Ramos, J., & Recuero-López, F. (2019). Online political participation of young people in Mexico, Spain and Chile. [La participación política online de los jóvenes en México, España y Chile]. *Comunicar*, 27(61), 83-92. <https://doi.org/10.3916/c61-2019-07>
- Dennis, J. (2018). *Beyond slacktivism. Political participation on social media*. Palgrave MacMillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-00844-4>
- Dias-Fonseca, T., & Potter, J. (2016). Media education as a strategy for online civic participation in Portuguese schools. [La educación mediática como estrategia de participación cívica on-line en las escuelas portuguesas]. *Comunicar*, 24(49), 9-18. <https://doi.org/10.3916/c49-2016-01>
- Díaz-Aldret, A. (2017). Participación ciudadana en la gestión y en las políticas públicas. *Gestión y Política Pública*, 26(2), 341-379. <https://bit.ly/3vHRTv7>
- Díaz-de Rada, V. (2021). Utilización conjunta de encuestas administradas y autoadministradas. ¿Proporcionan resultados similares? *Revista Española de Sociología*, 30, a09-a09. <https://doi.org/10.22325/fes/res.2021.09>
- García, P.D. (2019). El método comparativo constante y sus potencialidades para el estudio de políticas educativas para la escuela secundaria en Latinoamérica. *Revista Latinoamericana de Educación Comparada*, 10(15), 27-43. <https://bit.ly/3cKaBfv>
- Gros, B., & Schwartzman, G. (2020). Youth and participation in a digital society. In X. Úcar, P. Soler-Masó, & A. Plannas-Lladó (Eds.), *Working with young people. A Social Pedagogy perspective from Europe and Latin America* (pp. 202-216). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/os0/9780190937768.003.0013>
- Guilló, M., & Mancebo-Aracil, J.F. (2017). Comunicación y participación online. La evolución de los procesos participativos en entornos virtuales. *Miguel Hernández Communication Journal*, 8, 413-434. <https://doi.org/10.21134/mhcj.v0i8.198>
- Hart, R. (1992). *Children's participation. From tokenism to citizenship. Innocenti Essay n°4*. International Child Development Centre. <https://bit.ly/3dc3yMY>
- Innerarity, D. (2020). *Una teoría de la democracia compleja. Gobernar en el siglo XXI*. Galaxia de Gutenberg. <https://bit.ly/33BQV70>
- Jenkins, H., & Carpentier, N. (2013). Theorizing participatory intensities: A conversation about participation and politics. *Convergence*, 19(3), 265-286. <https://doi.org/10.1177/1354856513482090>
- Jennings, F., Suzuki, V.P., & Hubbard, A. (2021). Social media and democracy: Fostering political deliberation and participation. *Western Journal of Communication*, 85(2), 147-167. <https://doi.org/10.1080/10570314.2020.1728369>
- Kamruzzaman, P. (2020). Exploring the nexus between participation and empowerment. *Journal of Development Policy and Practice*, 5(1), 32-53. <https://doi.org/10.1177/2455133320909926>
- Kaun, A., & Uldam, J. (2018). 'Volunteering is like any other business': Civic participation and social media. *New Media & Society*, 20(6), 2186-2207. <https://doi.org/10.1177/1461444817731920>
- Khalil, J. (2017). Lebanon's waste crisis: An exercise of participation rights. *New Media & Society*, 19(5), 701-712. <https://doi.org/10.1177/1461444816686321>
- Livingstone, S., Lemish, D., Lim, S.S., Bulger, M., Cabello, P., Claro, M., Cabello-Hutt, T., Khalil, J., Kumpulainen, K., Nayar, U.S., Nayar, P., Park, J., Tan, M.M., Prinsloo, J., & Wei, B. (2017). Global perspectives on children's digital opportunities: An emerging research and policy agenda. *Pediatrics*, 140(Supplement 2), S137-S141. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-1758s>
- Livingstone, S., Lievens, E., & Carr, J. (2020). *Handbook for policymakers on the rights of the child in the digital environment*. Council of Europe. <https://bit.ly/3db4cu6>
- Lobera, J., & Rubio, R. (2015). Nativos digitales: ¿Hacia una nueva participación política? *Revista de Estudios de Juventud*, 108, 145-160. <https://bit.ly/37hxZ0s>
- Morilla-Luchena, A., Borrego-Aleés, I., Orgambidez-Ramos, A., & Vázquez-Aguado, O. (2019). Aspectos psicosociales y calidad de vida laboral en los profesionales de la intervención social. *Prisma Social*, 26, 131-158. <https://bit.ly/2LYUAaG>

- Murden, A., & Cadenasso, J. (2018). *Una aproximación a los procesos de construcción de subjetividad*. CEPAL-Fundación SM. <https://bit.ly/2ZeaalB>
- Parés, M. (2017). *Repensar la participación de la ciudadanía en el mundo local*. Diputación de Barcelona. <https://bit.ly/3w2tDUR>
- Pavez, I. (2014). *Los derechos de la infancia en la era de Internet. América Latina y las nuevas tecnologías*. Naciones Unidas. <https://bit.ly/3s0iRfA>
- Ramiro, J., & Bracho, C.A. (2016). ¿El surgimiento de un nuevo sujeto de ciudadanía? Aportaciones teóricas al debate contemporáneo sobre los derechos de los niños. *Papers*, 101(2), 169-169. <https://doi.org/10.5565/rev/papers.2218>
- Roque, R., Dasgupta, S., & Costanza-Chock, S. (2016). Children's civic engagement in the Scratch online Community. *Social Sciences*, 5(4), 55-55. <https://doi.org/10.3390/socsci5040055>
- Save the Children Sweden (Ed.) (2020). *A mapping of child participation initiatives in public decision making and monitoring processes*. <https://bit.ly/2ZyRGN1>
- Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., & Hasebrink, U. (2020). *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries*. EU Kids Online. <https://bit.ly/3s7Dmaq>
- Tambouris, E., Liotas, N., & Tarabanis, K. (2007). A framework for assessing eParticipation projects and tools. In *40th Hawaii International Conference on Systems Sciences* (pp. 90-90). IEEE. <https://doi.org/10.1109/hicss.2007.13>
- Tonucci, F. (1997). *La ciudad de los niños*. Barcanova.
- Trilla, J., & Novella, A. (2001). Educación y participación social de la infancia. *Revista Iberoamericana de Educación*, 26, 137-164. <https://doi.org/10.35362/rie260982>
- Unesco (Ed.) (2019). *Enseñando y aprendiendo para una participación transformadora*. Unesco. <https://bit.ly/3qDTuzY>
- Unicef (Ed.) (2016). *Los derechos de la infancia y el Internet*. Unicef. <https://bit.ly/3sf2UCF>
- Unicef (Ed.) (2019). *Child participation in local governance. A Unicef Guidance Note*. <https://uni.cf/2Z9MvCJ>
- White, S.C. (1996). Depoliticising development: The uses and abuses of participation. *Development in Practice*, 6(1), 6-15. <https://doi.org/10.1080/0961452961000157564>