



# ÍNDICE NACIONAL

## SHARED SPACES

CO-CREACIÓN DE ENTORNOS  
INCLUSIVOS PARA COMUNIDADES  
MIGRANTES Y LOCALES



Co-funded by  
the European Union

## National Index - España

National Index - Spain

### **Access2Success: Digital Pathways for Adult Learners, Migrants, and Refugees**

Edited by Fedelatina

Design: Paola Morales

This publication is the result of the project

“Access2Success: Digital Pathways for Adult Learners, Migrants, and Refugees”

(Enlace pagina sobre info proyecto), cofinanciado por la Unión Europea.

Este informe se publica bajo la licencia Creative Commons [AttributionNonCommercial-ShareAlike 4.0 International.v](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

FEDELATINA

FEDERACION DE ENTIDADES LATINOAMERICANAS DE CATALUÑA









[www.fedelatina.org](http://www.fedelatina.org)

[administracion@fedelatina.org](mailto:administracion@fedelatina.org)

[@fedelatinabarcelona](https://www.instagram.com/fedelatinabarcelona)



# TABLA DE CONTENIDO

	INTRODUCCION	4
	GRUPO FOCAL CON ADULTOS MIGRANTES	6
	GRUPO FOCAL CON EDUCADORES	8
	RECOMENDACIONES	10
	PERSPECTIVAS PARA ESTUDIOS DE CASO	12
	CUESTIONARIO	17
	CONCLUSION	20
	AGRADECIMIENTOS	21

# INTRODUCCION

La Federación de Entidades Latinoamericanas de Cataluña (FEDELATINA) es una red de asociaciones en Cataluña que abogan por el pleno acceso a la ciudadanía de las personas de origen diverso, y por la defensa de sus derechos. FEDELATINA está formada por 47 entidades y tiene como fin brindar servicios, asistencia y coordinación a las personas inmigradas, retornadas y a las asociaciones que las representan.

El proyecto Access2Success busca analizar el impacto de la brecha digital (o brechas digitales) existente entre la población adulta migrante o con trasfondo migratorio. La misión del proyecto es empoderar a las personas de orígenes diversos con herramientas esenciales para promover competencias digitales, fomentar la alfabetización digital y abrir el debate en torno a conceptos como el de ciudadanía digital.

El presente informe muestra los hallazgos obtenidos a partir del estudio llevado a cabo en España por parte del equipo de investigación de FEDELATINA. Estudios similares han sido conducidos en Alemania, por parte de la organización Cultures Goes Europe; en Suecia, por parte de Goodness of People; y en Polonia, por Logos. Access2Success es un proyecto financiado por la Unión Europea, mediante el programa Erasmus+: Key Action 2. Project number: 2023-1-SE01-KA210-ADU-000160557

## El contexto español

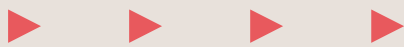
La sociedad española ha incrementado su proceso de digitalización en la última década. Sin embargo, estos procesos tecnológicos y económicos pueden intensificar la exclusión en ciertos sectores, que no pueden acceder o aprovechar las oportunidades que ofrecen las tecnologías.

**La Agenda Digital España 2026, es uno de los pilares del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia aprobado en 2021 el cual se centra en la transformación digital del país.**

Para alcanzar sus objetivos, se han puesto en marcha planes como el Plan de Digitalización de las Administraciones Públicas (2021-2025), que busca mejorar la accesibilidad de los servicios públicos hacia los ciudadanos. Uno de los puntos críticos en el acceso a los servicios digitales es la autenticación segura, donde se destaca el proyecto DNle en el móvil, liderado por el Ministerio del Interior, el cual permite el acceso, verificación y tratamiento de la información más accesible, ágil y segura. Esta iniciativa, la cual se suma a otras vías de firma digital como el Certificado Digital, si bien puede representar una mejora ya que agilizaría los procesos de comunicación con la administración, puede convertirse en una barrera para las personas migrantes ya que es requisito contar con DNI español, o en el caso del Certificado Digital con una Tarjeta de Identidad de Extranjero (TIE). Además, su solicitud y uso pueden requerir ciertas competencias tecnológicas que podrían enfatizar la brecha digital y social en algunos sectores.







# GRUPO FOCAL CON ADULTOS

## METODOLOGIA



Como parte del proyecto Access2Success, el Equipo de Investigación de FEDELATINA llevó a cabo un grupo focal en Barcelona el 9 de enero de 2024 que duró 70 minutos con la participación de seis personas adultas migrantes de diversos orígenes culturales y sociales. En el grupo focal se trataron temas como barreras en la adquisición de competencias digitales y ciudadanía digital para los adultos migrantes.

### Perfil de los participantes:

-  AP. (Mujer, 67 años, nacida en Venezuela).
-  PM. (Mujer, 32 años, nacida en Colombia).
-  JP. (Hombre, 20 años, nacido en Colombia).
-  JG. (Hombre, 63 años, nacido en Venezuela).
-  AB. (Mujer, 33 años, nacida en Argentina).
-  DP. (Hombre, 32 años, nacido en Argentina).

Se llevó a cabo un segundo grupo focal con educadores que trabajan con adultos migrantes el 30 de enero de 2024, con una duración de 8 minutos y 28 segundos. Además, se realizó una entrevista el 31 de enero de 2024, con una duración de 3 minutos y 49 segundos, para un único participante que no pudo asistir al grupo focal. La discusión giró en torno a la percepción de la brecha digital que afecta a los educadores o a los adultos migrantes con los que trabajan, cómo las organizaciones pueden contribuir a reducir esta brecha y ejemplos del impacto positivo al reducirla.

Perfiles de los educadores involucrados en el grupo focal:

**A., mujer, educadora que ofrece cursos para mujeres en riesgo de exclusión social y personas adultas migrantes.**

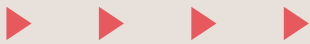
**E., hombre, educador que imparte cursos de competencias digitales a adultos migrantes.**

**D., hombre, educador que ofrece cursos para adultos migrantes.**

**Perfil del educador entrevistado:**

**L., hombre, educador y periodista que imparte cursos y talleres para combatir la desinformación en internet.**

## HALLAZGOS



### Nivel tecnológico

Los participantes reportaron un nivel tecnológico intermedio, con la excepción de los participantes de mayor edad, que se percibían a sí mismos con un nivel más bajo de la media. Aun así, todos ellos reconocen lo importante que es la tecnología digital y el gran impacto que tiene tanto en su profesión como en sus vidas privadas. Para saber más al respecto, se les preguntó acerca de sus plataformas y apps preferidas, que se podrían agrupar en 3 categorías: comunicación, entretenimiento y utilidad.

Respecto a los servicios de comunicación, se destacaron LinkedIn, Facebook, Instagram y Whatsapp, siendo esta última preferida a otras aplicaciones similares como Telegram. En cuanto a entretenimiento se mencionaron Youtube, Spotify (junto con la app de Shazam para encontrar canciones) y Tiktok, aunque ésta última con connotación negativa ya que se percibía como una gran fuente de desinformación y "una pérdida de tiempo". Por último, respecto a apps de utilidad que nos ayudan en nuestro día a día, se destacaron Google Maps, Google Keep, Duolingo y apps de banking, aunque estas últimas se percibían más como una necesidad que como una ayuda. A parte se mencionaron servicios de IA como ChatGPT, al que se describieron como "adictivos" y "un camino de ida".

**Sin embargo, acceder a esta tecnología no siempre es fácil. A lo largo de toda la entrevista, tanto de forma explícita como implícita, se mencionaron distintas barreras que dificultan el uso e interacción de los participantes con el complejo y creciente mundo digital en el que vivimos. Entre todas ellas resultaron especialmente relevantes las de edad, cultura, lenguaje y educación.**

La edad es un factor importante ya que las personas jóvenes no solo han nacido en un mundo más digitalizado, sino que han tenido acceso a abundante educación formal y no formal dirigida a ellos. Esto deja a las personas de mayor edad a merced de los limitados recursos que existen para ellos, donde la información se percibe como limitada y confusa y los instructores, ya sean formales o no (como miembros de la familia dispuestos a ayudar), demasiado impacientes y poco empáticos con el ritmo de aprendizaje de los más adultos.

**Respecto a la cultura y el lenguaje, hay que considerar que la inmensa mayoría de términos son de origen anglosajón, por lo que no pertenecer a una cultura donde se hable ese idioma supone una desventaja.**

Del mismo modo, y en relación al punto anterior, las personas de mayor edad tienden a ser menos competentes en el idioma inglés y eso hace que ciertos términos suenen ajenos y sean más difíciles de procesar. Ya sea en dominio del idioma o por familiaridad con términos específicos, las personas jóvenes tienen más oportunidades educativas al respecto.

Por último, la educación es una barrera que se registró numerosas veces a lo largo de la entrevista y, como hemos visto, está estrechamente relacionada con las demás.

Además de lo comentado en otros puntos, los participantes observaron que la tecnología avanza a un ritmo frenético y puede resultar confusa si "te quedas atrás". Esto fuerza, sobre todo a las personas mayores, a adoptar una actitud autodidacta de aprendizaje constante, lo cual se complica si tenemos en cuenta que el acceso a los propios recursos de aprendizaje requieren ya cierta pericia en el manejo de la tecnología y las redes. Por fortuna, la barrera de educación es también la más fácilmente alterable de las anteriores, y hacerlo podría tener un gran impacto en la capacidad de los usuarios para Access2Success.

## **Ciudadanía digital**

Al principio de la segunda fase del grupo focal, se preguntó a los participantes si conocían el término "ciudadano digital" o que pensaban que significaba. AB y AP pensaban que el hecho de saberse desenvolver con la tecnología era necesario y suficiente. DP, con una visión similar, afirmó que el ciudadano digital era la persona que usa tecnología de forma que ésta forma parte de su vida diaria. PM y JG, en cambio, se refirieron más al concepto de identidad o presencia en el mundo digital, que toda persona en sociedades tecnológicas tiene, y que viene ligado a ciertos derechos. A esta idea JP añadió que la ciudadanía digital no sólo implicaba derechos sino también responsabilidades individuales, ética digital.

A lo largo del grupo focal salieron a la luz varias opiniones respecto a la tecnología actual y futura. La desinformación fue una preocupación relevante: a través de la



cantidad desenfadada de información que recibimos cada día se cuelan mensajes o ideas erróneos o hasta mal intencionados. Grandes fuentes de esta desinformación son las redes sociales, especialmente las que se basan en el vertido de entretenimiento en masa como la anteriormente comentada Tiktok, que no solo puede “hacerte perder el tiempo” sino manipular las ideas y creencias de la gente.

También salieron discursos positivos. Muchas de las aplicaciones mencionadas con anterioridad facilitan la vida o la hacen más disfrutable. Perderse es un problema del ayer siempre y cuando tengas batería en el móvil y tenemos cualquier amistad, conocido/a o hasta servicio disponible en todo momento gracias a la web y aplicaciones de mensajería. Sin embargo, todas estas ventajas vienen con un pero:

### **Los avances tecnológicos pasan rápidamente de ventajas a necesidades.**

Anteriormente se ha comentado cómo las apps de banking, por ejemplo, empiezan a verse más como una necesidad que una ayuda. Si bien es cierto que la tecnología facilita muchos aspectos de nuestra vida, gradualmente la sociedad se ha ido adaptando a esta de modo que vivir sin ella ahora puede resultar imposible. Del mismo modo que el coche pasó a facilitar el viaje a ser un producto casi obligatorio que ha remodelado físicamente el mundo, con carreteras que restringen el paso no automóvil, realizar una gestión bancaria a “la antigua usanza” es cada vez más complejo. Esto supone un especial problema si pensamos en los crecientes inconvenientes que tiene convivir con la tecnología en su estado actual.

Gran parte de nuestra información se encuentra disponible para el que quiera consultarla, ya sea por medios lícitos o no. En el grupo se detectaron preocupaciones con utilizar wifi en el espacio público por miedo a robo de datos, pero esta preocupación no termina en las prácticas ilegales.

**Cualquier página web de hoy en día puede requerir el uso de Cookies para acceder a sus servicios, lo que deja tus datos en sus bases de datos para usos sobre lo que el individuo no tiene control. Y al ser la tecnología una creciente necesidad forzada, no podemos sencillamente renunciar a esta para protegernos: para vivir en sociedad tienes que pasar por ciertos riesgos.**

Los riesgos a los que nos vemos expuestos y las conductas poco éticas anteriormente mencionadas se ven potenciadas por la aparente falta de conocimiento (o incluso existencia) de los derechos individuales en relación con la tecnología. Con tal de minimizar estos riesgos, el grupo propuso realizar asignaturas o hasta cursos enteros sobre derechos y ética tecnológica accesibles para la población.

## Educate 2 Access

De esta manera, volvemos a hablar de educación: uno de los temas principales en torno a los que giró todo el grupo focal, y lo que podría ser la piedra angular de la solución a esta situación global. En el grupo apareció la idea de centros públicos donde se ofrezca enseñanza sobre las nuevas tecnologías a personas con un amplio rango de edades y aptitudes tecnológicas (incluso a los más jóvenes, adeptos ya al uso práctico de las redes, pero más vulnerables a los peligros éticos). En estos centros se podrían realizar todo tipo de cursos o talleres, desde manejo de Chat GPT o navegación por redes sociales hasta ética y derechos digitales.

# GRUPO FOCAL CON EDUCADORES

## HALLAZGOS



Los educadores que participaron en este grupo focal reconocieron desde el inicio la existencia de una brecha digital. Mencionaron que es generacional y hay diferentes niveles dependiendo de la edad de la persona y su contexto social. La mayoría de personas que han atendido ya tienen cierto nivel de alfabetización digital, pues son personas que ya tienen acceso a hacer trámites y son capaces o saben cómo hacer gestiones digitales.

Al hablar de la contribución de las organizaciones para reducir la brecha digital, se hizo especial énfasis en el reconocimiento de la misma. Es importante primero reconocer que existe una o varias brechas para poder después hacerse cargo de este problema. A. mencionó que suele tenerse la idea errónea de que si personas de bajos recursos tienen un smartphone en ese caso no existe una brecha digital; sin embargo, esto no es así, ya que muchas veces esas personas no tienen conocimientos básicos de tecnología.

**Es importante tener en cuenta que la brecha digital no significa tener o no tener herramientas o dispositivos digitales, sino más bien el conocimiento y manejo de esas herramientas en favor de una vida laboral o cotidiana más sencilla. Sí que es verdad que organizaciones como Google ponen a disposición de la población alfabetización digital, pero hay que tener en cuenta que no todas las personas tienen el mismo contexto social y por lo tanto, el nivel de conocimiento será diferente entre todas las personas por lo que lo ideal sería poder personalizar esa alfabetización.**

D mencionó que la brecha digital por edad es un problema para aquellos adultos mayores que al no saber utilizar, por ejemplo, la banca online se les cobra por un servicio presencial que bien podría realizar desde la comodidad de su casa y de manera gratuita. Estos casos de abuso por parte de algunas empresas podrían evitarse al cerrar esta brecha digital de la que hablamos.

Finalmente, los participantes del grupo focal compartieron ejemplos de cómo la mejora de competencias digitales y la reducción de la brecha digital ha impactado positivamente en las personas con las que trabajan y en ellos mismos como educadores.

E mencionó que ha visto el impacto positivo que han tenido programas como el dedicado a mujeres desempleadas en Cataluña en el que los niveles de empleabilidad se han elevado una vez finalizando las formaciones proporcionadas. Además, se ha visto que estas competencias digitales no sólo les han sido útiles en el sector IT, sino fuera de él en la vida cotidiana. Asimismo, D mencionó que las formaciones que proporcionan como educadores son una fuente de empoderamiento y reconexión de personas que anteriormente habían tenido contacto con el mundo digital o poseían ciertas competencias digitales y que, por cuestiones vitales, dejaron rezagada.

**E y A coinciden en que las formaciones intensivas que proporcionan se convierten en una transformación personal para los alumnos. La mayoría de estos alumnos son migrantes, son mujeres y vienen de contextos desfavorecidos, por lo que a veces es más difícil empoderar a las personas y hacerles entender que son capaces de acceder a las mismas posibilidades que personas más favorecidas socialmente a través de mejorar**



## RECOMENDACIONES

Sería especialmente importante organizar talleres de desarrollo de aptitudes básicas para aquellos menos expuestos a las nuevas tecnologías, como personas mayores sin influencia de la cultura anglosajona. De este modo cada persona podría luego acceder a otras fuentes de formación e información.

**Además, es importante que el personal, tanto educativo como administrativo (ya que ellos serán los que tomen las decisiones importantes de gestión a largo plazo), cuente con una perspectiva social que se adapte a las particularidades de todos los posibles alumnos.**

### CONSEJO:

Talleres de desarrollo de aptitudes básicas que puedan ser encontrados y accedidos de forma fácil e intuitiva, sin depender demasiado de las tecnologías.

### CONSEJO:

Además, sería ideal contratar instructores pacientes y empáticos con aquellos grupos más desfavorecidos.

Es necesario, especialmente en adultos jóvenes, el desarrollo de cursos y charlas que les permitan hacer un uso responsable de la tecnología, así como instruir a todos los usuarios en ciudadanía digital y ciberseguridad.

### CONSEJO:

Organizar cursos que puedan ofrecer instrucción en nuevas tecnologías para todos los rangos de edad, como cursos y/o talleres que puedan brindar información sobre manejo ético de IA, navegación por redes sociales, y derechos digitales, entre otros.

### CONSEJO:

Contar con plataformas oficiales que brinden acceso a estos conceptos y contenidos y que permitan, incluso, contrastar información y verificar las fuentes.

### INTRODUCCIÓN

Este capítulo explora entrevistas con asociaciones y escuelas que trabajan el desarrollo de competencias digitales en adultos de orígenes diversos.

Analizamos estas discusiones para presentar ideas clave, incluidas prácticas, desafíos y éxitos.

### VERIFICAT:



Verificat, es una asociación sin ánimo de lucro dedicada a combatir la desinformación y la manipulación en internet desde el periodismo y la educación. Es la primera plataforma de fact-checking de Cataluña y la única con el reconocimiento de la International Fact-checking Network (IFCN) y el Observatorio Europeo de la Desinformación (EDMO).

Recientemente, han puesto en marcha el proyecto Bridging Facts, en el cual planean colaborar con organizaciones que trabajan con personas de orígenes diversos o con población vulnerable, brindando talleres de alfabetización digital y herramientas de fact-checking que puedan ser replicadas por los formadores dentro de sus asociaciones. El proyecto busca formar a trabajadores sociales y educadores que trabajan en estos sectores para potenciar su impacto.

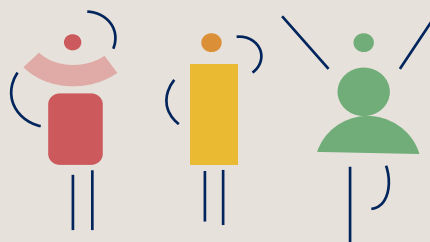


## FACTORIA F5:



Factoría F5 es la primera ONG en España dedicada a ofrecer formación gratuita en programación y desarrollo web a personas en situación de vulnerabilidad. Su metodología se basa en el modelo Simplon.co, el cual consiste de formaciones intensivas 100% prácticas y orientadas a la inserción laboral. Los talleres se apoyan en el método de aprendizaje ABP, el cuál son proyectos llevados a cabo de forma colaborativa para recrear el ambiente de trabajo de forma constante.

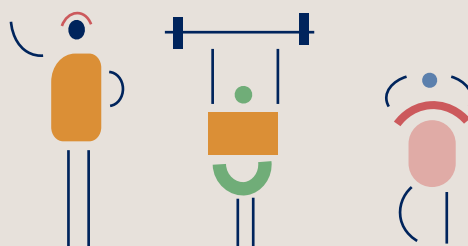
Los bootcamps cuentan con un alto porcentaje de mujeres, ayudando así a feminizar el sector, y de personas inmigrantes, superando en algunos casos más del 50% de los estudiantes. En algunos bootcamps específicos, como Full Stack o Cloud, el 100% del alumnado son personas inmigrantes, refugiadas o solicitantes de asilo. Factoría F5 busca democratizar el acceso a un sector tradicionalmente más elitista y de escasa accesibilidad para personas con bajos recursos o en situación de vulnerabilidad, brindando herramientas de inclusión al sector tech, aumentando así el talento digital.



## MAFE MONTILLA:



Mafe Montilla ofrece talleres enfocados en desarrollar competencias digitales mediante el uso estratégico de las redes sociales. Mafe es una profesional del Marketing Digital que ha emigrado desde Colombia a la capital catalana hace dos años y desde entonces ha logrado posicionarse como una referente para muchas personas latinas que buscan hacer crecer su negocio en redes sociales. Desde su llegada a Europa se ha centrado en el desarrollo de su marca personal, y actualmente cuenta con una comunidad de más de 40 mil personas. Mafe desarrolla encuentros gratuitos donde comparte su experiencia y recientemente ha comenzado un emprendimiento que brinda formación sobre cómo comenzar desde cero en redes sociales, convertirse en influencer, crear o posicionar una marca personal enfocado a la comunidad latina.



# CUESTIONARIO

## METODO



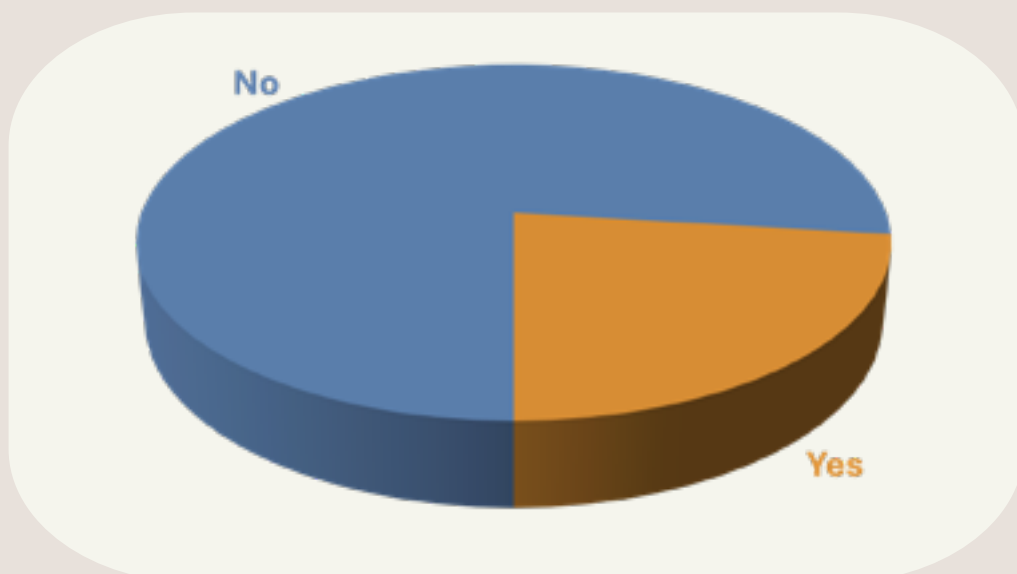
Se contó con dos cuestionarios que permitieron complementar la información ya obtenida en los grupos focales realizados. El primer cuestionario sobre Ciudadanía Digital contó con preguntas abiertas que permitieron explorar el conocimiento que se tiene sobre el concepto y puntos asociados a Ciudadanía Digital. Por otro lado, el segundo cuestionario fue de tipo autoreporte, el cual permitió profundizar en el desarrollo de las habilidades/competencias digitales. Ambos cuestionarios fueron aplicados a una muestra variada de jóvenes adultos migrantes.

## CIUDADANIA DIGITAL



Al respecto del cuestionario sobre Ciudadanía Digital, contó con 20 preguntas, entre las cuales se contó con abiertas. La muestra estuvo conformada por 7 participantes, de los cuales su gran mayoría eran mujeres (6 mujeres, 1 hombre), su rango de edad iba entre los 24 y 38 años, siendo todos adultos jóvenes. Los participantes provenían de países latinoamericanos, dos de estos tenían de 3 a 6 meses de estancia en España, mientras que los cinco restantes superan el año.

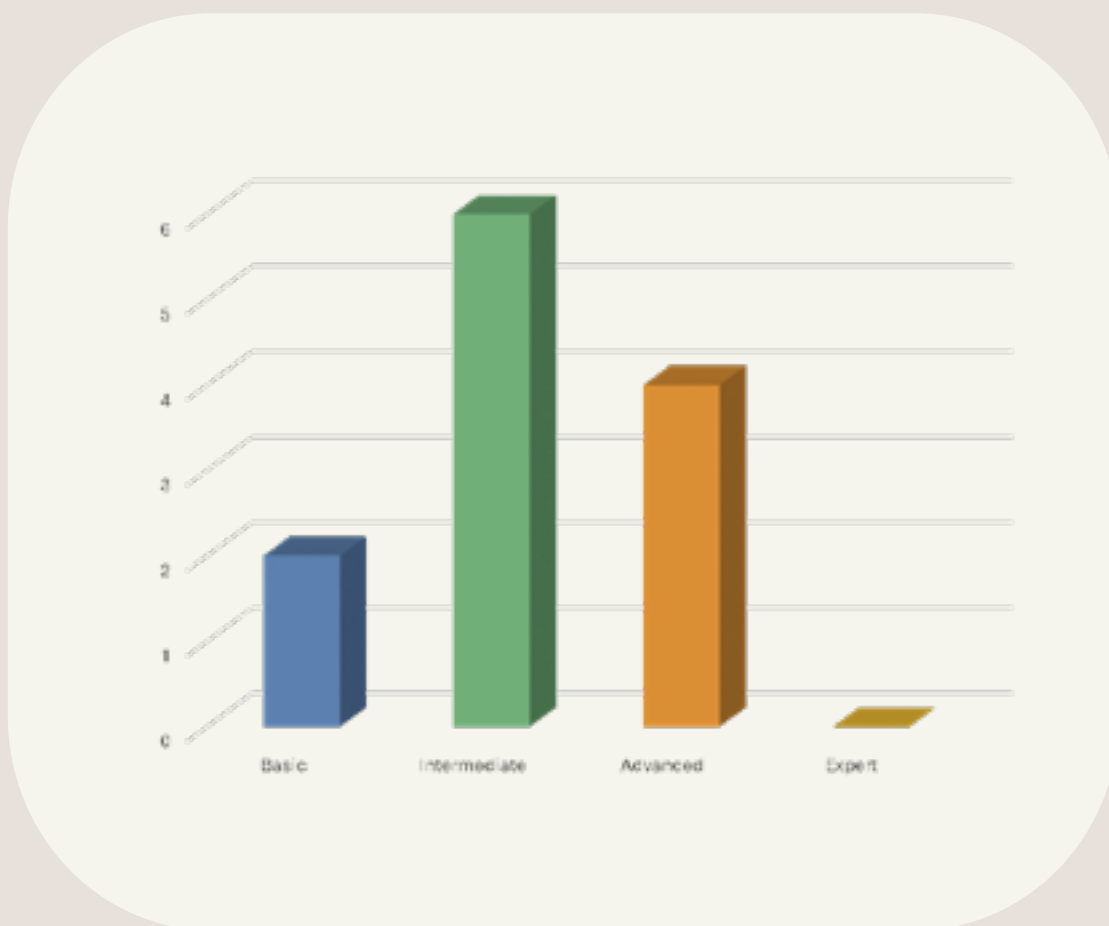
**De acuerdo a las respuestas recogidas, los participantes en su gran mayoría no estaban familiarizados con el concepto de ciudadanía digital ni tampoco habían recibido un entrenamiento al respecto del uso de tecnología.**





Los participantes en su mayoría reportan en su gran mayoría que evitan participar de foros online y/o discusiones, al ser consideradas de contenido polémico y poco serio. Concuerdan que que la mejor manera de buscar / obtener información es contrastando fuentes, verificando que provenga de espacios confiables. Reconocían además que tenían mucho todavía por aprender sobre el uso responsable y las buenas prácticas de herramientas digitales. Gran parte de su conocimiento había sido empírico, correspondiendo con su curiosidad y necesidad.

El uso cotidiano les permite tener un conocimiento entre básico y avanzado de las herramientas digitales, pero los participantes reconocen que la desinformación y falta de instrucción no les permiten terminar de perfeccionar sus competencias digitales para considerarse expertos.



BASIC



INTERME-



ADVANCE



EX-

## COMPETENCIAS DIGITALES

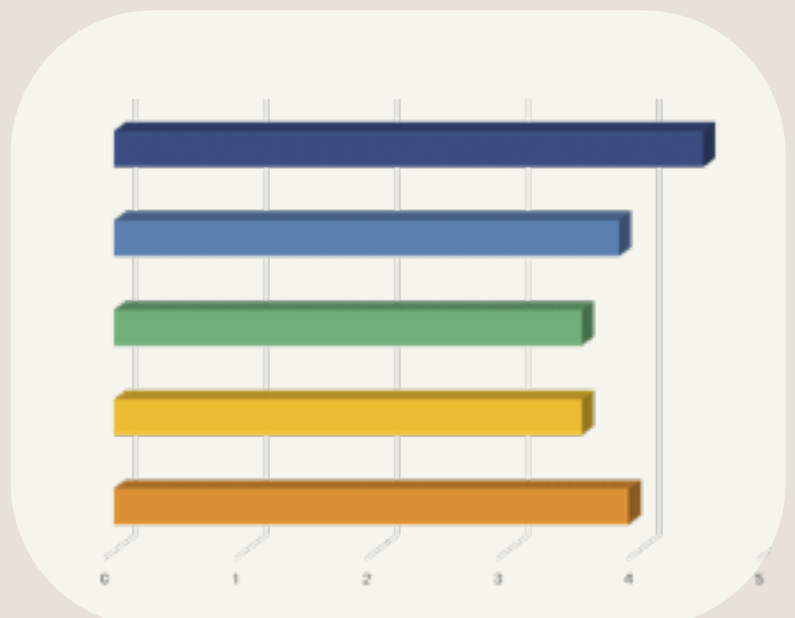
Con el fin de profundizar en la percepción de las competencias digitales se aplicó un cuestionario de autoreporte que medía el nivel de las habilidades/competencias digitales.

**Este instrumento cuenta con 5 áreas de estudio: Alfabetización en información y datos, Comunicación y colaboración, Creación de contenidos digitales, Seguridad y Resolución de problemas.**

Estas áreas permiten autoevaluar el desarrollo de las habilidades en el uso de tecnología (competencias digitales). Cada área permite evaluar el nivel en el que se encontraba desarrolladas las competencias digitales de cada participante, niveles que van del 1 al 6, siendo considerado a partir del nivel 3 un desarrollo intermedio, y a partir del nivel 5 un desarrollo avanzado.

Para este cuestionario se contó con 14 participantes, de los cuales el 57% eran mujeres y el 43% hombres. **En líneas generales, el grupo en promedio obtuvo un nivel intermedio (nivel 4) en el desarrollo de competencias digitales. Siendo el área de Alfabetización en información y datos el más desarrollado por el grupo (nivel 5).** En la gráfica de barras se observa el nivel promedio del grupo por áreas, manteniéndose el desarrollo promedio del grupo dentro del nivel intermedio-avanzado.

- Information and data literacy
- Comunicación and colaboración
- Content creation
- Security
- Problems solving



## CONCLUSION

Vivimos en un mundo en constante cambio, donde las innovaciones tecnológicas rápidamente quedan obsoletas y son reemplazadas por otras todavía más punteras y revolucionarias. El problema de una sociedad que avanza a un ritmo tan frenético es que apenas tenemos tiempo de preguntarnos por las implicaciones que estos avances podrían tener a largo plazo, e incluso a no tan largo.

Además, resulta cada vez más complicado volverse ajeno a esta problemática, o retirarse a vivir con viejas costumbres, ya que estos avances, aunque fueran diseñados con la idea de facilitar la vida de aquellos que decidan adoptarlos, rápidamente se tornan obligaciones por como hacen girar todos los aspectos de la vida en sociedad a su alrededor.

Obviamente hay individuos más afectados que otros:

Por un lado, habrá personas con más dificultades para adaptarse a este medio, principalmente aquellas que no nacieron en un mundo globalizado y tecnológico, y que, o bien no pertenecen a una cultura donde les sea fácil aprender de esto, o no disponen de los recursos para hacerlo. Es muy importante recalcar que, además, en los años recientes se ha acentuado el problema del requerimiento de nociones básicas digitales simplemente para existir en sociedad, y por ende también para acceder a los medios que les permiten aprender dichos conocimientos.

Pero no solo debemos poner la mirada en aquellos con dificultad para adaptarse:

**Los jóvenes, y todos aquellos con más facilidad para empaparse del funcionamiento de los nuevos avances, merecen una especial atención. Estos no son tan solo los más vulnerables a caer en trampas de desinformación, sino también a crearlas, y dar otros usos poco éticos a la tecnología.**

Es por todo esto que resulta crucial diseñar un plan para mejorar el acceso a recursos digitales y fomentar la cantidad y calidad educativa en cuestiones digitales y tecnológicas. Desde cursos en IA o redes sociales para no quedarse desfasado, a otros sobre ciudadanía, derecho y ética tecnológica para procurar que el mundo de mañana esté habitado por individuos más sabios, conscientes y mejor preparados para triunfar.

## AGRADECIMIENTOS

Extendemos nuestro sincero agradecimiento al Equipo de Investigación de FEDELATINA: Camila Florencia Solari, Martí Quevedo Barón, Lucía Murillo, Cristina Linares, Paola Morales, Carlota Blanco Santini, Antonella Bistocco, Bridget Poitan, y Miguel Flores, cuya dedicación y experiencia fueron invaluable en cada etapa del desarrollo de este informe.

Además, nos gustaría expresar nuestro agradecimiento a las asociaciones e individuos que generosamente participaron en los Estudios de Caso: Verificat, Factoría F5, and Mafe Montilla. Extendemos nuestro más sincero agradecimiento a los participantes de los grupos focales y las encuestas, cuyas valiosas ideas y contribuciones han sido fundamentales para dar forma a esta investigación. Su disposición para compartir experiencias e ideas ha enriquecido enormemente nuestra comprensión de las brechas digitales más significativas entre diversos grupos de migrantes y diferentes edades.

Por último, agradecemos el apoyo de la Unión Europea a través del programa Erasmus+, que financió este proyecto. También reconocemos el consorcio reunido por FEDELATINA de España, Culture Goes Europe e.V. de Alemania, Goodness of People de Suecia y Logos de Polonia por su colaboración y apoyo durante todo el proceso de investigación.



Co-funded by  
the European Union

National Index - Spain  
Shared Spaces: Co-creating inclusive environments for  
migrant and local communities

FEDELATINA  
FEDERACION DE ENTIDADES LATINOAMERICANAS DE CATALUÑA  
[www.fedelatina.org](http://www.fedelatina.org)  
[administracion@fedelatina.org](mailto:administracion@fedelatina.org)  
[@fedelatinabarcelona](https://www.instagram.com/fedelatinabarcelona)



