



Bruselas, 11.5.2022
COM(2022) 212 final

**COMUNICACIÓN DE LA COMISIÓN AL PARLAMENTO EUROPEO, AL
CONSEJO, AL COMITÉ ECONÓMICO Y SOCIAL EUROPEO Y AL COMITÉ DE
LAS REGIONES**

**Una década digital para los niños y los jóvenes:
la nueva estrategia europea para una internet mejor para los niños (BIK+)**

1. Introducción

En 2012 se elaboró la primera estrategia europea para una internet mejor para los niños (BIK, por sus siglas en inglés). La estrategia actualizada para una internet mejor para los niños (BIK+), expuesta en la presente Comunicación, garantizará la protección, el respeto y la capacitación de los niños en línea, en la nueva década digital.

El respeto de los derechos humanos, en particular los derechos del niño, son intrínsecos a los valores en los que se fundamenta la Unión Europea¹. Estos derechos deben respetarse tanto dentro como fuera del entorno digital². En la década digital, todos los niños de Europa merecen prosperar en un entorno digital seguro y capacitador, y formar parte de la transición digital mundial.

Los niños crean, juegan e interactúan en línea desde una edad cada vez más temprana, utilizando tecnologías digitales para la educación, el entretenimiento, el contacto social y la participación en la sociedad. Al hacerlo, se topan a menudo con contenidos y servicios que no se han diseñado teniendo a los niños en mente.

La infancia y la juventud³ no son un grupo único y homogéneo, sino que presentan diferencias en función de la edad, el género, la evolución de las capacidades y el contexto social y económico. Los niños en situaciones vulnerables, como los niños con discapacidad, los niños con orígenes raciales o étnicos minoritarios, los niños refugiados, los niños en régimen de acogida, los niños LGBTQI+ y los niños de origen socioeconómico desfavorecido, pueden enfrentarse a retos adicionales en el entorno digital.

La pandemia de COVID-19 ha puesto de relieve los beneficios de la tecnología digital, pero también la necesidad crucial de un acceso igualitario a la tecnología (dispositivos y redes), las cibercapacidades y las competencias digitales, entre ellas la alfabetización mediática para todos los menores⁴. Los niños que carecen de acceso a internet están excluidos de los recursos que pueden ayudarles a aprender y crecer. Las desigualdades pueden aumentar los riesgos de obtener resultados educativos inferiores, así como de experimentar una salud mental deficiente y falta de perspectivas a largo plazo⁵.

¹ [Tratado de la Unión Europea](#), artículo 2, y [Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea, en particular su artículo 24](#).

² [La observación general n.º 25](#) de las Naciones Unidas sobre la Convención sobre los Derechos del Niño (de la que son parte todos los Estados miembros de la UE) aborda explícitamente los derechos de los niños en el entorno digital.

³ Los menores de dieciocho años, de acuerdo con la [Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño](#). En el marco de la estrategia BIK+, «juventud» también se refiere a niños menores de dieciocho años. En la legislación se utiliza el término «menores».

⁴ JRC, [How children \(10-18\) experienced online risks during the Covid-19 lockdown](#) [«Riesgos experimentados por los menores (de entre 10 y 18 años) en el entorno digital durante el confinamiento por la COVID-19», documento disponible en inglés].

JRC, [Emergency remote schooling during COVID-19](#) [«Escolarización a distancia de emergencia durante la COVID-19», documento disponible en inglés].

⁵ JRC, [How families handled emergency remote schooling during the time of Covid lockdown in spring 2020](#) [«Cómo gestionaron las familias la escolarización a distancia de emergencia durante el confinamiento por la COVID-19 en la primavera de 2020», documento disponible en inglés].

T20-Italy, [Digital learning for every child: closing the gaps for an inclusive and prosperous future](#) [«Aprendizaje digital para todos los niños: reducir las brechas para un futuro inclusivo y próspero», documento disponible en inglés].

Teniendo esto en cuenta, y para hacer frente a los riesgos y perjuicios de una sociedad cada vez más digitalizada, en particular para los niños, la Comisión propuso, en diciembre de 2020, una ambiciosa reforma del código normativo vigente con el fin de crear un espacio digital más seguro en el que se protejan los derechos fundamentales de todos los usuarios de servicios digitales. El reciente acuerdo político sobre la Ley de Servicios Digitales muestra que la protección de los menores es una de las piedras angulares de las nuevas normas, que obligan a las empresas a situar los intereses de los niños en el centro de sus consideraciones⁶.

Además, como parte de su visión para la transformación digital de Europa de aquí a 2030⁷, la Comisión ha propuesto una Declaración Europea sobre los Derechos y Principios Digitales para la Década Digital⁸ que refleja valores de la UE como la protección y capacitación de la infancia.

La Estrategia europea en favor de una internet más adecuada para los niños (la estrategia BIK)⁹, adoptada en 2012, establece una referencia mundial que orienta y configura las políticas nacionales en la UE. Todos los Estados miembros han incorporado elementos de la estrategia BIK. En marzo de 2021, la Comisión adoptó su primera Estrategia de la UE sobre los Derechos del Niño, en la que anunció la actualización de la estrategia BIK¹⁰.

La estrategia BIK+ actualizada representa la vertiente digital de los derechos del menor y refleja el principio digital recientemente propuesto de «protección y capacitación de los niños y jóvenes en el entorno digital»¹¹. Tiene en cuenta la resolución del Parlamento Europeo sobre los derechos del niño¹², las Conclusiones del Consejo sobre la alfabetización mediática¹³ y la Recomendación del Consejo por la que se establece una Garantía Infantil Europea¹⁴.

Esta nueva estrategia se basa en un amplio proceso de consulta con niños, complementado mediante consultas específicas con progenitores, profesores, Estados miembros, la industria de las tecnologías de la información y de las comunicaciones (TIC) y los medios de comunicación, la sociedad civil, el mundo académico y las organizaciones internacionales¹⁵.

Por consiguiente, el objetivo de la estrategia BIK+ es complementar y apoyar la aplicación práctica de las medidas existentes para proteger a los niños en el entorno digital, desarrollar sus capacidades y capacitarlos para disfrutar y configurar su vida de forma segura en internet.

⁶ Paquete de la Ley de Servicios Digitales; [Ley de Servicios Digitales: la Comisión se congratula del acuerdo político](#)

⁷ [Brújula Digital: el enfoque de Europa para el Decenio Digital](#), COM(2021) 118 final.

⁸ [Declaración Europea sobre los Derechos y Principios Digitales para la Década Digital](#), COM(2022) 27 final.

⁹ [Estrategia europea en favor de una internet más adecuada para los niños](#), COM(2012) 196 final. Para abreviar, una internet mejor para los niños «BIK»

¹⁰ [Estrategia de la UE sobre los Derechos del Niño](#), COM(2021) 142 final.

¹¹ [Declaración Europea sobre los Derechos y Principios Digitales](#).

¹² [Resolución 2019/2876 del Parlamento Europeo, de 26 de noviembre de 2019](#), punto 19.

¹³ [Conclusiones del Consejo sobre la alfabetización mediática en un mundo en constante transformación, 2020/C 193/06](#).

¹⁴ [Recomendación del Consejo por la que se establece una Garantía Infantil Europea](#), ST 9106 2021 INIT.

¹⁵ [How to make Europe's Digital Decade fit for children and young people? \[«¿Cómo lograr que la Década Digital de Europa sea adecuada para los menores y jóvenes?»\]](#), documento disponible en inglés]. [Resumen de las consultas con las partes interesadas](#). Más del 60 % de las personas encuestadas en la consulta abierta sobre los derechos del niño reconocieron la necesidad de una nueva estrategia BIK (BIK+). Casi el 80 % de los encuestados coincidieron en que las empresas del sector de las tecnologías de la información (TI) deberían desempeñar un papel más importante en este ámbito.

2. ¿Qué acciones ha llevado a cabo la UE hasta el momento?

Desde 2012, la estrategia BIK ha desempeñado un papel fundamental a la hora de influir en la protección y capacitación de los menores en el entorno digital a escala europea, nacional e internacional. El grupo de expertos sobre seguridad en internet¹⁶ permite el intercambio de buenas prácticas entre los Estados miembros, y la Comisión ha fomentado la cooperación de la industria con la sociedad civil y los jóvenes a través de la Alianza para una mejor protección de los menores en línea¹⁷.

La estrategia BIK de 2012 crea la red cofinanciada por la UE de Centros de Seguridad en Internet¹⁸ y el portal betterinternetforkids.eu, financiado por la UE, que centraliza la información relativa a la seguridad de los niños en internet. Los Centros de Seguridad en Internet brindan apoyo a más de treinta millones de personas al año¹⁹. Llevan a cabo actividades de sensibilización adaptadas al contexto local y proporcionan materiales sobre todos los aspectos de la seguridad infantil en internet en los Estados miembros; ofrecen ayuda y determinan las amenazas emergentes a través de las líneas telefónicas de ayuda y apoyan la retirada de pornografía infantil en línea a través de las líneas telefónicas de ayuda INHOPE²⁰, presentes en cuarenta y seis países. Colaboran con una red de embajadores de la juventud y paneles de jóvenes BIK²¹ que asesoran e informan a los responsables políticos y a los profesionales, por ejemplo, el Compromiso de la Juventud para una Internet mejor²² sobre comunicación adaptada a los niños. La iniciativa del Día por una Internet más segura²³, impulsada por la UE, se celebra actualmente en todo el mundo.

La Comisión también coopera con organizaciones internacionales, ONG, académicos que trabajan en el ámbito de los derechos digitales de los niños y el sector privado.

Desde 2012, el marco jurídico y normativo de la UE para garantizar una seguridad de los niños en el entorno digital aún más efectiva ha evolucionado de manera considerable²⁴. Por ejemplo, en el marco de la Directiva de servicios de comunicación audiovisual revisada²⁵, las obligaciones de proteger a los menores de los contenidos nocivos que puedan perjudicar su desarrollo físico, mental y moral y de los contenidos ilícitos²⁶ se extienden actualmente a las plataformas de intercambio de vídeos. El Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) señala que los datos personales de los niños exigen una protección especial, y que el consentimiento de los progenitores es necesario hasta una determinada edad (entre los 13 y los 16 años, dependiendo del Estado miembro)^{27,28}. La Directiva sobre las prácticas

¹⁶ [Página web del grupo de expertos.](#)

¹⁷ [Página web de la Alianza.](#)

¹⁸ [Página web de los Centros de Seguridad en Internet.](#)

¹⁹ [Informe BIK del año 2021.](#)

²⁰ [Sitio web de INHOPE.](#)

²¹ [Sitio web de la Juventud BIK.](#)

²² [Sitio web del Compromiso de la Juventud.](#)

²³ [Sitio web del Día por una Internet más segura.](#)

²⁴ Véase [el compendio](#) de textos formales de la UE relativos a los niños en el mundo digital.

²⁵ [Directiva \(UE\) 2018/1808 de servicios de comunicación audiovisual.](#)

²⁶ Se consideran ilícitos para todos los usuarios. los contenidos xenófobos, terroristas o la pornografía infantil.

²⁷ [Reglamento General de Protección de Datos](#), Reglamento (UE) 2016/679.

²⁸ El Comité Europeo de Protección de Datos publicará en 2022 unas directrices sobre el tratamiento de los datos personales y los derechos de los niños como interesados en virtud del RGPD.

comerciales desleales²⁹ protege a los niños en cuanto consumidores vulnerables y prohíbe las exhortaciones directas a la compra.

Por último, aunque sin desdeñar su importancia, la Ley de Servicios Digitales obligará a todas las plataformas en línea a diseñar sus sistemas teniendo en cuenta los derechos de los usuarios menores de edad. En particular, los niños deben poder comprender fácilmente las condiciones del servicio que utilizan. No obstante, este es solo el principio. Con arreglo a las nuevas normas, todas las plataformas en línea que ofrezcan servicios a menores en la Unión, como los medios sociales o las plataformas de juegos interactivos, estarán obligadas a adoptar medidas adecuadas y proporcionadas para garantizar la privacidad, la seguridad y la protección de los niños en sus servicios. Además, se prohibirá a las plataformas en línea mostrar a los niños anuncios publicitarios basados en la elaboración de perfiles. Por último, las plataformas en línea de muy gran tamaño y los motores de búsqueda tendrán que considerar cualquier riesgo sistémico que afecte a sus servicios, incluidos los efectos negativos reales o previsibles en relación con la protección de los niños.

La propuesta de Ley de Inteligencia Artificial (IA)³⁰ establece normas uniformes para la IA en la UE y pretende crear un mercado único de aplicaciones fiables de la IA que puedan utilizarse respetando plenamente los derechos fundamentales, también los derechos del niño. La propuesta de un Marco para una Identidad Digital Europea³¹ permitirá a los menores, sobre la base de la legislación nacional, utilizar la cartera de identidad digital, por ejemplo, para demostrar su edad sin revelar otros datos personales.

Una nueva propuesta de Reglamento por el que se establecen normas para la prevención y la lucha contra los abusos sexuales cometidos contra menores³², presentada al mismo tiempo que la estrategia BIK+, impone determinadas obligaciones para los prestadores de servicios de alojamiento de datos o de comunicación interpersonal con respecto a la detección, denuncia y retirada de abusos sexuales de menores en línea. La propuesta también prevé un nuevo Centro europeo para prevenir y combatir los abusos sexuales de menores que facilitaría la detección, denuncia y retirada de abusos sexuales de menores en línea, prestaría apoyo a las víctimas y serviría de centro de conocimientos, experiencia e investigación sobre cuestiones relacionadas con la prevención y la lucha contra el abuso sexual de menores en línea.

En la estrategia de la UE en la lucha contra la trata de seres humanos se reconoce que los menores corren un especial riesgo de ser víctimas de los tratantes en línea³³. La estrategia de la UE sobre los derechos de las víctimas presta una atención especial a las víctimas menores de edad³⁴.

²⁹ [Directiva 2005/29/CE sobre las prácticas comerciales desleales.](#)

³⁰ [Propuesta de Reglamento del Parlamento Europeo y del Consejo por el que se establecen normas armonizadas en materia de inteligencia artificial \(Ley de Inteligencia Artificial\) y se modifican determinados actos legislativos de la Unión, COM\(2021\) 206 final.](#)

³¹ [Propuesta de Reglamento del Parlamento Europeo y del Consejo por el que se modifica el Reglamento \(UE\) n.º 910/2014 en lo que respecta al establecimiento de un Marco para una Identidad Digital Europea, COM\(2021\) 281 final.](#)

³² Propuesta de Reglamento por el que se establecen normas para prevenir y luchar contra el abuso sexual de los niños, COM(2022) 209.

³³ [Estrategia de la UE en la lucha contra la trata de seres humanos 2021-2025](#), COM(2021) 171 final.

³⁴ [Estrategia de la UE sobre los derechos de las víctimas \(2020-2025\)](#), COM(2020) 258 final.

La estrategia europea de género³⁵ destaca que las niñas pueden convertirse en víctimas de violencia de género, violencia dirigida contra una mujer o niña por el hecho de serlo o que les afecta de manera desproporcionada. La propuesta de Directiva sobre la lucha contra la violencia contra las mujeres y la violencia doméstica abarca la tipificación penal de la ciberviolencia basada en el género y prevé medidas para proteger y apoyar a las víctimas de esta violencia en línea y fuera de línea, con independencia de su edad³⁶.

La Comunicación sobre la protección de los menores migrantes³⁷ aborda la protección de este grupo, también el acceso seguro a las nuevas tecnologías.

El Plan de Acción de Educación Digital (2021-2027)³⁸ aborda los retos de la educación y la formación, intensificados por la pandemia de COVID-19, y garantiza una transformación digital sostenible en la educación mediante la creación de un ecosistema educativo digital de alto rendimiento y la mejora de las capacidades y competencias digitales de los niños, el profesorado y los educadores.

La Estrategia de la Unión Europea para la Juventud 2019-2027³⁹ fomenta la participación de los jóvenes en la vida democrática y apoya el compromiso social y cívico.

La estrategia BIK+ se basará en estos logros y garantizará sinergias con las iniciativas pertinentes para abordar las preocupaciones y necesidades de los niños durante la década digital.

3. Qué ha cambiado: por qué es necesaria una nueva estrategia

Los niños como usuarios de las tecnologías digitales

Desde 2012, el uso de estas tecnologías digitales por parte de los niños ha cambiado drásticamente. Los dispositivos modernos permiten a los usuarios menores de edad interactuar, establecer contacto, jugar y compartir con otras personas, a menudo sin supervisión de sus progenitores. Las conclusiones de la encuesta «EU Kids Online» de 2020⁴⁰ muestran que la mayoría de los niños declaran utilizar sus teléfonos inteligentes «a diario» o «casi todo el tiempo», y que el tiempo que pasan en internet casi se duplicó en comparación con 2010 en un gran número de países. La edad a la que los niños empiezan a utilizar dispositivos digitales también está disminuyendo.

Este aumento de los niveles de uso de internet puede provocar un estilo de vida más sedentario y, por lo tanto, tener consecuencias para la salud. Muchos psicólogos han expresado su preocupación por el desarrollo de trastornos de déficit de atención por parte de los niños y su dificultad para desconectarse.

³⁵ [Una Unión de la igualdad; Estrategia para la Igualdad de Género 2020-2025](#), COM(2020) 152 final.

³⁶ [Propuesta de Directiva sobre la lucha contra la violencia contra las mujeres y la violencia doméstica](#), COM(2022)105 final.

³⁷ [Comunicación sobre la protección de los menores migrantes](#), COM(2017) 0211 final.

³⁸ [Plan de Acción de Educación Digital 2021-2027. Adaptar la educación y la formación a la era digital](#), COM(2020) 624 final.

³⁹ [Estrategia de la Unión Europea para la Juventud 2019-2027](#), ST/14944/2018/INIT.

⁴⁰ [EU Kids online 2020](#).

Si bien se fomenta un equilibrio saludable entre la vida en línea y fuera de línea, la abstinencia digital no es una opción para la infancia moderna, ya que la información, los elementos de la educación formal, los contactos sociales y el entretenimiento se producen cada vez en mayor medida en el entorno digital.

La tecnología sigue desarrollándose rápidamente y crea tanto nuevas oportunidades como riesgos. En un futuro próximo, la IA, la realidad virtual, aumentada y ampliada, el internet de las cosas, las criptomonedas y otros cambios tecnológicos que repercuten en los niños plantearán nuevos retos sociales y éticos (por ejemplo, sesgos, falta de equidad, falta de transparencia en el uso de la IA, interacción con ultrafalsificaciones, avatares y robots).

Estas cuestiones también fueron destacadas en la Conferencia sobre el Futuro de Europa, en la que el panel europeo de ciudadanos que se ocupa de los valores y derechos pidió una mayor protección de los menores en línea. Esta propuesta fue aprobada por el pleno de la conferencia y se incluye en una propuesta que se ha presentado a los presidentes del Parlamento Europeo, del Consejo y de la Comisión Europea⁴¹.

Niños y efectos nocivos en el entorno digital

Los **riesgos para los consumidores, los contactos, la conducta y los contenidos nocivos e ilícitos** suelen estar presentes en línea para los menores. Los servicios digitales, desde los medios sociales hasta los juegos interactivos, pueden exponer a los niños a riesgos como contenidos inadecuados, intimidación, captación⁴², abuso sexual de menores o radicalización.

En respuesta a la consulta de la Comisión, la lista de preocupaciones identificadas por los propios niños comprendía la detección de contenidos nocivos, que pueden ensalzar y promover lesiones autoinfligidas, suicidios, violencia, incitación al odio, acoso sexual, consumo de drogas, retos en línea arriesgados, trastornos de la conducta alimentaria y prácticas dietéticas peligrosas. Resulta muy sencillo acceder a este contenido violento, intimidante o inapropiado para la edad. Los niños declaran ver pornografía a edades tempranas⁴³, lo que afecta a sus perspectivas sobre lo que constituyen relaciones saludables.

A pesar del Derecho de la Unión vigente (Directiva de servicios de comunicación audiovisual y RGPD), los mecanismos de **verificación de la edad** y las herramientas de consentimiento parental siguen siendo ineficaces en muchos casos y a menudo los usuarios solo tienen que introducir su fecha de nacimiento en el momento del registro⁴⁴.

No obstante, como se ha señalado en la sección 2 anterior, se espera que la Ley de Servicios Digitales recientemente aprobada mejore significativamente la seguridad de todos los usuarios, incluidos los niños, y los capacite para tomar decisiones con conocimiento de causa en línea.

⁴¹ Por ejemplo, [Panel europeo de ciudadanos 2: «Democracia europea / Valores y derechos, Estado de Derecho y seguridad»](#), diciembre de 2021.

⁴² Embaucamiento de menores con fines sexuales por medios tecnológicos.

⁴³ [EU Kids Online 2020](#), páginas 89 a 99, gráficos 82, 83 y 84.

⁴⁴ [Study on the implementation of the new provisions in the revised Audiovisual Media \[«Estudio sobre la aplicación de las nuevas disposiciones de la Directiva de servicios de comunicación audiovisual revisada»\]](#), documento disponible en inglés], SMART 2018/0066.

En particular, como parte del marco de gestión de riesgos de la Ley de Servicios Digitales, los riesgos sistémicos relacionados con los menores requieren una atención específica. Las plataformas en línea de mayor tamaño estarán obligadas a considerar lo fácil que resulta para los niños comprender el diseño y el funcionamiento de su servicio, así como de qué manera pueden verse expuestos a contenidos que perjudiquen su salud física y mental y su desarrollo moral. Tales riesgos pueden surgir, por ejemplo, en el diseño de interfaces en línea que, intencionadamente o no, explotan la inexperiencia de los niños o pueden causar un comportamiento adictivo. A este respecto, las plataformas en línea de mayor tamaño tendrán que adoptar medidas específicas para proteger los derechos del niño, incluida la utilización de herramientas de verificación de la edad y control parental, o herramientas destinadas a ayudar a los menores a señalar abusos u obtener apoyo. La ciberviolencia, incluido el intercambio no consensuado de contenidos íntimos, es un ejemplo de contenido que requiere un tratamiento rápido si es señalado por los usuarios, incluidos los niños, y una adaptación adecuada de las prácticas de moderación de contenidos.

La **red europea de líneas telefónicas directas**, INHOPE, indicó que el número de imágenes en línea de presuntos **abusos sexuales de menores** tratadas en todo el mundo casi se duplicó entre 2017 y 2019. El problema siguió aumentando durante la pandemia de la COVID-19, especialmente en el caso de los niños que viven con quienes abusan de ellos⁴⁵. Los niños pueden ser captados en línea⁴⁶ con fines de abuso sexual o trata de seres humanos, y corren el riesgo de que se compartan sin su consentimiento imágenes y vídeos explícitos, tanto si se crean en el marco de una relación consensuada con otros niños como bajo coerción.

En todo el mundo, más de un tercio de los jóvenes han denunciado ser víctimas de **ciberintimidación**⁴⁷. Los niños pueden estar expuestos a comportamientos tóxicos, agresivos, perturbadores o adictivos y participar en ellos⁴⁸, o ser víctimas de contenidos inadecuados, sexistas o racistas. Esto, a su vez, puede desalentar la participación en actividades en línea (por ejemplo, de las niñas) y afectar a los derechos de los niños⁴⁹.

El racismo, la xenofobia, el antisemitismo, la desinformación y el extremismo político en línea que conducen a la **radicalización** están aumentando. La Comisión puso en marcha en 2016 un Código de conducta para la lucha contra la incitación ilegal al odio en internet⁵⁰ con

⁴⁵ EUROPOL, *Exploiting Isolation: Offenders and victims of online child sexual abuse during the COVID-19 pandemic* [[«Aprovechar el aislamiento: los delincuentes y las víctimas del abuso sexual de menores en internet durante la pandemia»](#), documento disponible en inglés].

JRC, *How children (10-18) experienced online risks during the Covid-19 lockdown* [[«Riesgos experimentados por los menores \(de entre 10 y 18 años\) en el entorno digital durante el confinamiento por la COVID-19»](#), documento disponible en inglés].

UNICEF, *COVID-19 and its implications for protecting children online* [[«COVID-19 y sus consecuencias para la protección de los menores en internet»](#), documento disponible en inglés].

IWF, [Informe anual 2020](#).

⁴⁶ Las denuncias del Centro Nacional para Niños Desaparecidos y Explotados (NCMEC) relativas a la captación de menores [se duplicaron de 2019 a 2020](#).

⁴⁷ [Encuesta de UNICEF, 2019](#).

⁴⁸ [COST action: European Network for Problematic Usage of the internet](#) [[«Acción COST: Red Europea para el Uso Problemático de Internet»](#), sitio web disponible en inglés].

⁴⁹ UNICEF, *Recommendations for The Online Gaming Industry on Assessing Impact on Children* [[«Recomendaciones para la industria de los juegos en línea sobre la evaluación del impacto en los menores»](#), documento disponible en inglés] (página 15) (2020).

⁵⁰ [Código de conducta para la lucha contra la incitación ilegal al odio en internet](#).

vistas a intensificar la respuesta contra la incitación al odio en línea. En cooperación con la Red para la Sensibilización frente a la Radicalización, está concienciando a los creadores de sitios web y a los diseñadores de juegos sobre los riesgos de radicalización en línea para los niños. Se está revisando el Código de buenas prácticas en materia de desinformación⁵¹ para reforzar los compromisos en este ámbito.

Los niños como consumidores digitales activos

En la actualidad, los niños son consumidores digitales más activos e independientes que hace diez años y a menudo utilizan productos y servicios digitales diseñados para los adultos. Están expuestos a una serie de técnicas de comercialización en línea o son objeto de ellas. Mediante los sistemas de recomendación en los medios sociales y otros algoritmos, la publicidad dirigida, la comercialización a través de influentes y la ludificación de la mercadotecnia⁵² se propone a los jóvenes usuarios contenidos nocivos o inadecuados, aprovechando su inexperiencia y su falta de autocontrol⁵³. La comercialización de productos con elevado contenido de grasa, azúcar o sal entre los niños⁵⁴ puede agravar, por ejemplo, un comportamiento dietético inadecuado. De modo similar, la comercialización agresiva de inversiones arriesgadas como apuestas seguras dirigida a los niños puede acarrear graves consecuencias. Para hacer frente a los riesgos y perjuicios asociados a ello para los niños, la Ley de Servicios Digitales establece una serie de obligaciones. Entre ellas se incluyen la prohibición de que las plataformas en línea muestren, a los menores, publicidad basada en la elaboración de perfiles, y la obligación de ser transparentes sobre sus sistemas de recomendación y las opciones para que los usuarios modifiquen o influyan en los principales parámetros utilizados en los sistemas de recomendación.

En la actualidad, los servicios digitales recopilan y comparten continuamente datos sobre los niños y la «datificación»⁵⁵ comienza incluso antes de nacer. Si bien los macrodatos agregados pueden propiciar ideas pioneras, por ejemplo, relativas a la salud y la educación de los niños, la «datificación» de la infancia también pueden repercutir de forma negativa durante toda la vida en el bienestar y el desarrollo de los niños. Tanto los **niños como sus progenitores desconocen el amplio intercambio de datos personales** que puede derivarse del uso de los servicios digitales, en particular los que no conllevan pagos monetarios⁵⁶. Mientras que la industria recoge un gran volumen de datos sobre el uso de los servicios digitales por parte de

⁵¹ [Código de buenas prácticas en materia de desinformación](#).

⁵² La ludificación es «el proceso que contribuye a que las actividades se asemejen a un juego», [Kevin Werbach \(2014\)](#). La ludificación se utiliza cada vez más en la comercialización social, con técnicas como la puntuación, la incentivación y la competencia, y permite a las empresas atraer e implicar a los clientes de una manera divertida, así como recopilar datos.

⁵³ Parlamento Europeo, [Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers \[«Cajas de recompensas y sus efectos sobre los consumidores, especialmente los más jóvenes», documento disponible en inglés\]](#), páginas 27 a 29.

⁵⁴ Parlamento Europeo, [Study on the exposure of children to linear, non-linear and online marketing of foods high in fat, salt or sugar. Country report 6. The Netherlands \[«Estudio sobre la exposición de los niños a la comercialización lineal, no lineal y en línea de alimentos con alto contenido de grasas, sal o azúcar. Informe nacional n.º 6, Países Bajos», documento disponible en inglés\]](#).

OMS, [Spotlight on adolescent health and well-being \[«Análisis de la salud y el bienestar de los adolescentes», documento disponible en inglés\]](#).

⁵⁵ La datificación es una tendencia tecnológica que convierte muchos aspectos de nuestra vida en datos que posteriormente se convierten en información que se materializa como nueva forma de valor.

⁵⁶ Por ejemplo, [véanse las multas impuestas en 2021 por la Autoridad Italiana de Vigilancia de la Competencia y del Mercado](#) (en italiano).

los niños y los riesgos conexos, los académicos no disponen de acceso a estos **importantes conjuntos de datos** o este es **muy limitado**.

En la actualidad, los niños están expuestos sistemáticamente a contenidos y **prácticas comerciales** inadecuados. Sigue siendo necesario investigar el **impacto neurológico que tienen en los niños a largo plazo** los métodos utilizados con fines comerciales, como el diseño persuasivo, por ejemplo, o los juegos de azar, como las «cajas de recompensas⁵⁷».

Actualmente, los **juegos en línea** representan una importante actividad de los niños en internet: el 73 % de los niños de la UE con edades comprendidas entre los 6 y los 10 años, el 84 % de los niños de entre 11 y 14 años y el 74 % de los jóvenes de entre 15 y 24 años juegan a videojuegos. Los juegos en línea apropiados para cada edad pueden apoyar actividades educativas y participativas constructivas en internet, desarrollar cibercapacidades y competencias digitales y aportar otros beneficios sociales (por ejemplo, terapia y cultura). Las iniciativas impulsadas por la industria desempeñan un papel importante para garantizar una experiencia de juego segura que proteja a los menores, al tiempo que promueve hábitos de juego saludables. Ello también debe incluir un enfoque seguro desde el diseño para el desarrollo de productos y servicios digitales dirigidos a los menores.

Falta de capacidades

Un mensaje común que se escuchó en las consultas de la Comisión con los niños fue la necesidad de mejorar la **alfabetización mediática** y la **educación sobre la seguridad en internet** para los niños en las escuelas. Las cibercapacidades y las competencias digitales, en particular la alfabetización digital y una comprensión del uso dado a los datos personales, son esenciales para los menores de hoy, ya que les permiten aprender, conectarse y contribuir activamente a configurar el mundo que los rodea.

Los adultos responsables de los niños (progenitores, cuidadores, profesores, líderes deportivos y de clubes, líderes religiosos, asistentes sociales, profesionales sanitarios, trabajadores en el ámbito de la juventud, etc.) necesitan capacidades para apoyar, asesorar y orientar a los niños. Nuestras consultas demostraron que, a menudo, estas capacidades están ausentes.

Brecha digital

No todos los niños disponen de un acceso equitativo, eficaz, seguro e inclusivo a la tecnología digital.

Los **niños en situaciones vulnerables**, los que se encuentran en riesgo de pobreza y exclusión social y aquellos que viven en zonas rurales y alejadas con una infraestructura de banda ancha deficiente deben disfrutar de un acceso equitativo tanto a los dispositivos digitales como a las cibercapacidades, e igualdad de oportunidades para aprovechar las opciones que ofrece la década digital.

⁵⁷ Las cajas de recompensas son elementos de los videojuegos a los que se suele acceder a través de la experiencia de juego o, de forma opcional, mediante pagos con dinero real; véase Parlamento Europeo, [Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers](#) [«Cajas de recompensas y sus efectos sobre los consumidores, especialmente los más jóvenes», documento disponible en inglés] página 14.

Estudios recientes sobre la privación digital⁵⁸ muestran que, en algunos países europeos, alrededor del 20 % de los niños viven en familias que no pueden permitirse un ordenador o una conexión a internet en sus hogares. El 40 % de los hogares rurales carecen de acceso a la banda ancha rápida. En algunas zonas, más del 15 % de los jóvenes de quince años sienten indiferencia por las tecnologías digitales y el 8 % de este grupo de edad en toda Europa carece de confianza en el ámbito digital.

A escala mundial, la situación es aún peor: se calcula que 1 300 millones de niños de entre tres y diecisiete años no disponen de conexión a internet en sus hogares⁵⁹. La privación digital en la infancia puede ocasionar una falta de cibercapacidades y de confianza digital en la vida adulta y profundizar la brecha digital.

Falta de participación activa

Los niños ya no son consumidores pasivos de la tecnología, sino que pueden utilizarla activamente para expresarse e influir en el mundo que los rodea. **Se debe escuchar más a los niños** e incluirlos en el **desarrollo y la evaluación de productos y servicios digitales y de las políticas digitales**.

4. La visión de una década digital para la infancia y la juventud

Nuestra visión: unos servicios digitales apropiados para cada edad que no dejen a nadie atrás, y protección, capacitación y respeto para todos los niños de Europa en el entorno digital.

BIK+, una iniciativa emblemática del Año Europeo de la Juventud 2022, propone una serie de acciones que giran en torno a **tres pilares**:

1. **experiencias digitales seguras para proteger a los niños** de los riesgos para los consumidores, los contactos, las conductas y los contenidos nocivos e ilícitos en internet y para **mejorar su bienestar en línea** a través de un entorno digital seguro y adaptado a la edad, creado de forma que respete el interés superior de los niños.
2. **capacitación digital** para que los niños adquieran las capacidades y competencias necesarias para tomar decisiones sensatas y expresarse en el entorno digital de manera segura y responsable;
3. **participación activa de los niños, respetándolos** y teniendo en cuenta sus opiniones en el entorno digital, con un mayor número de actividades dirigidas por niños para fomentar experiencias digitales innovadoras, creativas y seguras.

La ejecución de la iniciativa BIK+ requiere la elaboración de políticas basadas en datos contrastados, así como la cooperación y coordinación a escala europea e internacional. En los últimos años, las Naciones Unidas, UNICEF, la OCDE y el Consejo de Europa, así como las

⁵⁸ [Sitio web de DigiGen.](#)

⁵⁹ [UNICEF e ITU \(2020\) *How Many Children and Youth Have internet Access at Home?* \[«¿Cuántos niños y jóvenes disponen de acceso a internet en sus hogares?»\], documento disponible en inglés.](#)

ONG dedicadas a la defensa de los derechos de la infancia, han abordado los derechos de los niños en el entorno digital⁶⁰.

5. Cómo lograr el objetivo: pilares y acciones

Las nuevas acciones que se citan a continuación se basarán en la infraestructura de BIK existente de la Comisión y la reforzarán, como se ha descrito anteriormente.

5.1. Experiencias digitales seguras (cómo proteger mejor a los niños en el entorno digital)

«Todos sabemos que los jóvenes están en esas plataformas, muchas veces sin permiso de sus progenitores. Si yo lo sé, las plataformas y las empresas también». – *un profesor español*⁶¹

La Comisión facilitará un **código de conducta general de la UE sobre un diseño adaptado a la edad**, basado en las nuevas normas de la Ley de Servicios Digitales y en consonancia con la Directiva de servicios de comunicación audiovisual y el RGPD. El código tiene por objeto garantizar la privacidad, la seguridad y la protección de los niños cuando utilizan productos y servicios digitales. En este proceso participarán la industria, los responsables políticos, la sociedad civil y los niños.

El valor añadido de dicho código es su naturaleza correguladora. En el marco de la Ley de Servicios Digitales, la Comisión puede invitar a los proveedores de plataformas en línea de mayor tamaño a participar en códigos de conducta y pedirles que se comprometan a adoptar medidas específicas de reducción del riesgo, para hacer frente a los riesgos o perjuicios específicos detectados, mediante la adhesión a un código de conducta concreto. Aunque la participación en dichos códigos de conducta sigue siendo voluntaria, todo compromiso asumido por los proveedores de plataformas en línea de mayor tamaño estará sujeto a auditorías independientes.

La industria tiene una responsabilidad importante. Dispone de herramientas para crear productos que, por defecto y por diseño, son fáciles de utilizar, seguros y privados. Por lo tanto, todos los productos y servicios digitales que puedan ser utilizados por niños deben respetar unas características de diseño justas y básicas que incorporen los valores europeos consagrados en la Ley de Servicios Digitales. Por ejemplo, todos los productos y servicios que puedan ser utilizados por niños deben ir acompañados de información adaptada a la edad, de fácil comprensión y accesible, como condiciones, instrucciones y advertencias, y

⁶⁰ [Observación General n.º 25 de las Naciones Unidas. Naciones Unidas, Objetivos de Desarrollo Sostenible. UNICEF, *Manifiesto on children's data governance* \[«Manifiesto sobre la gestión de los datos de los niños», documento disponible en inglés\].](#)
[OCDE, *Recommendation of the Council on Children in the Digital Environment* \[«Recomendación del Consejo relativa a los niños en el entorno digital», documento disponible en inglés\].](#)

Consejo de Europa, [Recommendation on Guidelines to Respect, Protect and Fulfil the Rights of the Child in the Digital Environment](#) [«Recomendación sobre directrices para respetar, proteger y realizar los derechos del niño en el entorno digital», documento disponible en inglés], CM/Rec(2018)7.

⁶¹ Profesor participante en la consulta: [How to make Europe's Digital Decade fit for children and young people? \[«¿Cómo lograr que la Década Digital de Europa sea adecuada para los menores y jóvenes?», documento disponible en inglés\].](#)

mecanismos sencillos para denunciar daños. Todas las partes implicadas en el diseño digital deben comprender el impacto potencialmente nocivo para los niños de las opciones de diseño y desarrollo⁶², así como los posibles riesgos y perjuicios, como la captación de menores, derivados del uso de diferentes servicios digitales por parte de niños.

Sobre la base de los trabajos en curso⁶³ y teniendo en cuenta las nuevas norma de la Ley de Servicios Digitales, la Comisión **apoyará métodos para demostrar la edad** de un modo seguro y que respete la privacidad. Dichos métodos se reconocerán en toda la UE. La Comisión colaborará con los Estados miembros⁶⁴ (que, de conformidad con la legislación nacional, pueden optar por expedir identidades electrónicas a los menores de dieciocho años en el marco de la reciente propuesta sobre una Identidad Digital Europea), las partes interesadas pertinentes y los organismos europeos de normalización para **reforzar los métodos eficaces de verificación de la edad**, con carácter prioritario. Esta labor fomentará las soluciones de mercado a través de un sólido **marco de certificación e interoperabilidad**.

Más allá de la verificación de la edad para acceder a determinados contenidos en línea, la Comisión también incluirá en el código de conducta para los proveedores en línea, que debe elaborarse en el marco de la estrategia para la igualdad de género en el período 2020-2025, una sección específicamente dedicada al contenido solo para adultos, cuya finalidad concreta será **la lucha contra el intercambio de imágenes íntimas no consentidas**, ya sean auténticas o manipuladas, que también podrían implicar a niños, aunque no exclusivamente.

A pesar de las acciones actuales, la **ciberintimidación** sigue siendo el tema más denunciado a las líneas telefónicas de ayuda de los Centros de Seguridad en Internet en la última década. El número 116 111 existente está especialmente reservado para las líneas telefónicas de ayuda a la infancia en la UE. La ciberintimidación y otros problemas en línea pueden abordarse a través de este número, o directamente a través de las líneas telefónicas de ayuda de los Centros de Seguridad en Internet. La estrategia contribuirá a aumentar la visibilidad del apoyo que ofrecen los Centros de Seguridad en Internet a través de una cooperación reforzada en torno al número 116 111 y servicios en línea conexos (por ejemplo, las aplicaciones de ayuda), que también deben ser accesibles para los niños en situaciones de vulnerabilidad. Además, un grupo de expertos *ad hoc* formulará recomendaciones sobre políticas relacionadas con la (ciber)intimidación y el bienestar en las escuelas⁶⁵.

Las líneas telefónicas de ayuda y las líneas directas⁶⁶ para una internet más segura cofinanciadas por la UE seguirán prestando asistencia a la población, en particular a los niños, cuando se enfrenten a contenidos nocivos e ilegales. Si se les concede la condición de **«alertadores fiables»** con arreglo a las condiciones de la Ley de Servicios Digitales, podrán contribuir a una evaluación y respuesta más rápidas ante las notificaciones de contenidos

⁶² Por ejemplo, la propuesta de [Ley de Inteligencia Artificial](#) obliga a los proveedores de aplicaciones de IA de alto riesgo a evaluar y atenuar los riesgos antes de introducir sus sistemas en el mercado, teniendo en cuenta específicamente si es probable que los menores accedan al sistema de que se trate o se vean afectados por él (artículo 9, apartado 8, de la Ley de Inteligencia Artificial).

⁶³ [euCONSENT](#) es un proyecto piloto financiado por la UE cuyo objetivo es diseñar y probar una solución interoperable para la verificación de la edad y el consentimiento parental.

⁶⁴ Principalmente a través del grupo de expertos sobre una internet más segura para los niños.

⁶⁵ [Comunicación relativa a la consecución del Espacio Europeo de Educación de aquí a 2025](#), COM(2020) 625 final.

⁶⁶ [Programa Europa Digital 2021-2022](#).

ilícitos en línea. Son ejemplos de estos contenidos el material de abuso sexual de menores y la incitación al odio racista y xenófobo en consonancia con el código de conducta para la lucha contra la incitación ilegal al odio en internet, incluida la incitación al odio antisemita, tal como se establece en la estrategia de la UE de lucha contra el antisemitismo y apoyo a la vida judía⁶⁷.

La Comisión coordinará y promoverá el **intercambio de buenas prácticas** entre las autoridades de la UE y los Estados miembros sobre la aplicación de la **legislación de protección de los consumidores con respecto a los niños**. La Comisión también hará un **inventario de la investigación sobre el impacto de la neurocomercialización** en los niños con el fin de ayudar a las autoridades nacionales de consumo a evaluar mejor la forma en que las técnicas de influencia comercial pueden ser injustas para los niños. Estos conocimientos se utilizarán para las actividades coordinadas de aplicación que se llevarán a cabo en el marco del Reglamento sobre la cooperación en materia de protección de los consumidores⁶⁸.

La Comisión:

- fomentará y facilitará el diseño de un código de conducta integral de la UE sobre un diseño adaptado a la edad aprovechando el marco previsto en la Ley de Servicios Digitales, de aquí a 2024;
- emitirá una petición de elaboración de una norma europea sobre garantía o verificación de la edad en línea, en el contexto de la propuesta de identificación electrónica, a partir de 2023;
- apoyará el desarrollo de una acreditación digital de la edad a escala de la UE basada en la fecha de nacimiento en el marco de la propuesta de identificación electrónica, a partir de 2024;
- prestará atención específica a los contenidos solo para adultos en el código de conducta previsto en el marco de la estrategia para la igualdad de género en el período 2020-2025;
- garantizará que el número armonizado 116 111 haga frente a la ciberintimidación, en cooperación con las líneas de ayuda cofinanciadas por la UE, de aquí a 2023;
- cofinanciará las líneas de ayuda y las líneas directas para una internet más segura en la UE, en particular las que se reconocerán en el futuro como «alertadores fiables» en el marco de la Ley de Servicios Digitales, para ayudar al público, en particular a los niños, cuando se enfrentan a contenidos nocivos e ilegales, a partir de 2022;
- compartirá las recomendaciones relativas a la (ciber)intimidación del grupo de expertos en apoyo del bienestar en las escuelas, a partir de 2023;
- llevará a cabo, de aquí a finales de 2022, un inventario de las investigaciones existentes sobre el impacto de la neurocomercialización en los niños, con el fin de apoyar las actividades

⁶⁷ [Estrategia de la UE de lucha contra el antisemitismo y apoyo a la vida judía \(2021-2030\)](#), COM(2021) 615 final.

⁶⁸ [Reglamento sobre la cooperación en materia de protección de los consumidores](#), (UE) 2017/2394.

coordinadas de ejecución que se realizarán en virtud del Reglamento sobre la cooperación en materia de protección de los consumidores, a partir de 2023.

La Comisión invita a los Estados miembros a:

- apoyar métodos eficaces de verificación de la edad, en consonancia con la propuesta de identificación electrónica;
- apoyar, también con personal formado, el número 116 111 armonizado para hacer frente a la ciberintimidación.

La Comisión invita a la industria a:

- evaluar de manera coherente y abordar los riesgos específicos para los niños que se derivan del uso de sus productos y servicios, incluidos los riesgos para la seguridad, así como las prácticas de comercialización correspondientes;
- contribuir y comprometerse con un código de conducta general de la UE sobre un diseño adaptado a la edad, así como con la sección sobre contenido solo para adultos del código de conducta que debe elaborarse en el marco de la estrategia para la igualdad de género en el período 2020-2025;
- aplicar eficazmente medidas sobre el acceso a contenidos restringidos por edad, incluidos los sitios web de contenidos para adultos y los juegos para mayores de dieciocho años, en consonancia con las normas nacionales y europeas;
- cooperar con alertadores fiables para evaluar y retirar rápidamente los contenidos ilícitos y reaccionar ante la notificación de contenidos nocivos;
- permitir el acceso de los investigadores académicos a datos e información pertinentes sobre las oportunidades y los riesgos para los niños, respetando plenamente las normas de protección de datos.

5.2. Capacitación digital (cómo facultar mejor a los niños para que tomen decisiones sensatas en el entorno digital)

«A los niños se les ha entregado una herramienta compleja sin manual de instrucciones»⁶⁹ – *un niño portugués*

La década digital de la Comisión establece objetivos ambiciosos: conseguir que el 80 % de la población adulta disponga de cibercapacidades básicas y alcanzar la cifra de 20 millones de especialistas en TIC empleados de aquí a 2030⁷⁰. Para ello, los niños deben adquirir **cibercapacidades desde una edad temprana**. Por ejemplo, la Semana de la Programación de la UE⁷¹ ayuda a los niños a comprender cómo funcionan los algoritmos y el mundo digital.

⁶⁹ Niño participante en la consulta: [How to make Europe's Digital Decade fit for children and young people? \[«¿Cómo lograr que la Década Digital de Europa sea adecuada para los menores y jóvenes?»\]](#), documento disponible en inglés].

⁷⁰ [Brújula Digital 2030: el enfoque de Europa para el Decenio Digital](#), COM(2021) 118 final; objetivo basado en el [Plan de Acción del Pilar Europeo de Derechos Sociales](#).

⁷¹ [La Semana de la Programación de la UE es una iniciativa de base que tiene como objetivo acercar la programación y la alfabetización digital de una forma divertida e interesante.](#)

Aunque la mayoría de los Estados miembros de la UE han elaborado estrategias para desarrollar las cibercapacidades (ya sea como tema transversal o independiente), pocos llevan a cabo un **seguimiento y una evaluación periódicos** para evaluar el impacto y revisar estas estrategias. La Comisión está trabajando en una propuesta de Recomendación del Consejo sobre la mejora de la provisión de capacidades digitales en la educación⁷² destinada a promover un entendimiento común, movilizar el compromiso político transnacional, promover el aprendizaje entre iguales y el intercambio mutuo, y fomentar las inversiones.

Es esencial mantener una base de conocimientos actualizada y supervisar los efectos de la transformación digital en el bienestar de la infancia, tanto para esta como para las futuras generaciones de niños en la UE.

La alfabetización digital (o su falta) empieza en una fase temprana de la vida. Las capacidades de alfabetización mediática⁷³ son esenciales para que los niños comprendan y exploren la información a la que acceden en internet, determinen los riesgos en línea —como la información errónea o la desinformación, las estafas y el fraude, así como la publicidad encubierta— y participen de manera activa y responsable en la economía digital, la sociedad y los procesos democráticos.

Las observaciones de los profesores durante las consultas de la Comisión pusieron de relieve las dificultades para implicar a sus compañeros. Se citan razones como que **la sensibilización es insuficiente, muchos profesores carecen de los conocimientos**, las capacidades y la confianza necesarios y es difícil seguir el ritmo del constante desarrollo tecnológico. Es necesario formar al profesorado, promover recursos fiables y llevar a cabo **más campañas dirigidas a progenitores y cuidadores**. La formación sobre los derechos del niño en el entorno digital también debe incluirse en estas iniciativas para fomentar una mayor concienciación de que los niños tienen los mismos derechos en dicho entorno que fuera de él, tal como se establece en la Observación General n.º 25 de las Naciones Unidas.

La estrategia BIK+, a través de la plataforma betterinternetforkids.eu («portal BIK») y la red de Centros de Seguridad en Internet, puede apoyar el desarrollo de **módulos para profesores** (por ejemplo, un curso masivo abierto en línea, «MOOC») para diferentes grupos de edad con lecciones sobre alfabetización mediática, seguridad en línea, riesgos de los consumidores en línea, datos personales, ciberintimidación, bienestar mental, estereotipos nocivos, representación distorsionada del sexo en la pornografía, consentimiento y respeto digitales y ludificación⁷⁴ en la enseñanza⁷⁵.

⁷² [Plan de Acción de Educación Digital – Acción 10.](#)

⁷³ Considerando 59 de la Directiva de servicios de comunicación audiovisual: la «alfabetización mediática» abarca las habilidades, los conocimientos y las capacidades de comprensión que permiten a los ciudadanos utilizar con eficacia y seguridad los medios. [...] La alfabetización mediática no debe limitarse al aprendizaje de herramientas y tecnologías, sino que también debe tener el fin de aportar a los ciudadanos el pensamiento crítico necesario para discernir, analizar realidades complejas y reconocer la diferencia entre opiniones y hechos.

⁷⁴ Véase el ejemplo del juego [Happy Online](#).

⁷⁵ Los módulos pertinentes estarán en consonancia con las Directrices comunes para profesores y educadores sobre la lucha contra la desinformación y la promoción de la alfabetización digital desarrolladas en el marco del Plan de Acción de Educación Digital.

El intercambio de buenas prácticas entre los Estados miembros se coordinará y fomentará en el marco del diálogo estructurado sobre educación y capacidades digitales⁷⁶ y de los grupos de expertos pertinentes.

La estrategia BIK+ apoyará **campañas de alfabetización mediática a gran escala** para llegar a los niños, las familias y los profesores aprovechando los multiplicadores nacionales y europeos existentes, como las escuelas, las organizaciones de la sociedad civil y la industria. Los niños, y, en su caso, los progenitores y profesores, deben participar para lograr que los enfoques sean más adecuados para la edad y permitir intercambios intergeneracionales sobre el uso creativo y responsable de las tecnologías digitales, **que sensibilice sobre los riesgos** para los consumidores jóvenes y menores de edad, y sobre el uso de los datos personales.

Además, la Comisión está trabajando con la OCDE en el desarrollo de un marco de competencias financieras para los niños⁷⁷, cuya publicación se prevé a más tardar a finales de 2022 y que incluirá las capacidades financieras esenciales que los niños necesitan en el mundo digital.

La estrategia BIK+ complementará y trabajará en sinergia con el Plan de Acción de Educación Digital, por ejemplo mediante la promoción de los Centros de Seguridad en Internet nacionales como ventanilla única para una información y un apoyo fiables y adecuados a la edad, adaptados a las necesidades nacionales **en la educación formal e informal**. La Comisión continuará compartiendo y promoviendo recursos destinados al público general a través del portal BIK, y fomentará el trabajo de divulgación de los Centros de Seguridad en Internet y de otros actores, de modo que los niños puedan aprender a mostrar respeto digital, en una variedad de entornos que van desde los clubes deportivos hasta las escuelas.

El aprendizaje entre iguales, la creación conjunta y el ejemplo de los **embajadores de la juventud y paneles de jóvenes BIK** se promocionarán como buenas prácticas para los enfoques educativos en la UE y fuera de ella.

Para apoyar a todos los niños, **el entorno digital debe ser diverso, inclusivo y no discriminatorio y estar libre de estereotipos**. Los niños deben contar con información en línea objetiva y adaptada a su edad sobre el sexo y el género. Debe apoyarse la diversidad y la sensibilidad a las cuestiones relacionadas con el género para los profesionales de las TIC, a fin de comprender mejor las necesidades específicas de las niñas, los usuarios jóvenes con discapacidad y los niños que se encuentran en otras situaciones de vulnerabilidad. Deben fomentarse unos modelos positivos para las niñas, que están infrarrepresentadas en las TIC, y garantizar la igualdad de oportunidades para niños y niñas. La industria debe ofrecer un entorno inclusivo para todos, y los niños con discapacidad deben poder jugar, aprender e interactuar en línea.

Para beneficiarse de las oportunidades digitales, **los niños necesitan una conexión a internet fiable y asequible, así como dispositivos digitales adecuados**. Los objetivos de conectividad

⁷⁶ [Zona de prensa de la Comisión.](#)

⁷⁷ [Cultura financiera](#)

de la década digital y los principios digitales, así como una inversión y financiación significativas de la Unión, abordan la conectividad de los hogares y las escuelas; las disposiciones sobre el servicio universal del Código de las Comunicaciones Electrónicas exigen que los servicios de conectividad sean asequibles⁷⁸. Las acciones de los Estados miembros en el marco del pilar 20 del pilar europeo de derechos sociales abordan la asequibilidad de los «servicios esenciales», también las comunicaciones electrónicas. La Recomendación del Consejo por la que se establece la Garantía Infantil Europea recomienda a los Estados miembros «facilitar [...] los equipos adecuados que sean necesarios para el aprendizaje a distancia» [y] «realizar las inversiones necesarias para hacer frente a todas las formas de brecha digital».

Para llegar a todos los niños, la Comisión prestará **especial atención a los niños con necesidades especiales o específicas, o procedentes de entornos desfavorecidos y vulnerables**. Por ejemplo, los migrantes y los ciudadanos de la UE de origen migrante a menudo se enfrentan a obstáculos para acceder a cursos y servicios digitales, en particular debido a la falta de cibercapacidades para utilizarlos⁷⁹. Los niños en riesgo de pobreza y de exclusión social, los de origen migrante o gitano y otros niños especialmente expuestos a la discriminación y la segregación⁸¹, los niños cuyos progenitores carecen de cibercapacidades básicas, los niños con discapacidad y los niños en contextos de asistencia, presentan necesidades específicas. Las iniciativas deben centrarse en el equilibrio entre mujeres y hombres, de modo que tanto las niñas como los niños adquieran cibercapacidades desde una edad temprana. Es preciso determinar la eficacia y determinar las mejores prácticas.

La estrategia BIK+ contribuirá a **abordar la brecha digital mediante la ampliación del ámbito de trabajo de los Centros de Seguridad en Internet**, en particular en la **enseñanza de cibercapacidades a los grupos vulnerables**. Los Centros de Seguridad en Internet pueden apoyar programas pertinentes a escala nacional y de la UE.

La Comisión:

- apoyará el seguimiento de los efectos de la transformación digital en el bienestar de los niños por parte de los Estados miembros, la industria y el mundo académico a través del portal BIK, a partir de 2023;
- desarrollará y distribuirá módulos didácticos (MOOC) para profesores a través del portal BIK y de los Centros de Seguridad en Internet, en 2023/2024;
- promoverá el intercambio de buenas prácticas para los programas educativos nacionales sobre alfabetización mediática entre los Estados miembros y entre las escuelas y los

⁷⁸ [Directiva \(UE\) 2018/1972](#), por la que se establece el Código Europeo de las Comunicaciones Electrónicas.

⁷⁹ [Plan de Acción en materia de Integración e Inclusión para 2021-2027](#), COM(2020) 758 final.

⁸⁰ El 8,1 % de las personas nacidas fuera de la UE afirma no poder permitirse adquirir un ordenador, frente al 3,1 % de los nacidos en el país notificador, según las estadísticas de la UE sobre la renta y las condiciones de vida (EU-SILC) (Eurostat, datos correspondientes a 2018). Es posible que a los progenitores de hogares migrantes les cueste ayudar a sus hijos con la formación a distancia si no dominan la lengua de escolarización.

⁸¹ [Una Unión de la Igualdad: Marco estratégico de la UE para la igualdad, la inclusión y la participación de los gitanos](#), COM(2020) 620 final.

educadores de toda la UE, en el marco del diálogo estructurado sobre educación y capacidades digitales y a través de los grupos de expertos pertinentes, a partir de 2022⁸²;

- organizará campañas de alfabetización mediática dirigidas a niños, profesores, progenitores y cuidadores a través de los multiplicadores, a partir de 2022;
- desarrollará herramientas y actividades de sensibilización sobre los riesgos a los que se enfrentan los niños como consumidores jóvenes, con el apoyo del portal BIK y de los Centros de Seguridad en Internet, a partir de 2022;
- reforzará el apoyo de los Centros de Seguridad en Internet en los Estados miembros a los niños en situación de vulnerabilidad con educación y capacitación no formal, para hacer frente a la brecha digital, a partir de 2022.

La Comisión invita a los Estados miembros a:

- efectuar un seguimiento de los efectos de la transformación digital en el bienestar de los niños;
- intercambiar buenas prácticas en el marco del diálogo estructurado sobre educación y capacidades digitales y los grupos de expertos pertinentes;
- promover los Centros de Seguridad en Internet como ventanilla única para recursos fiables en materia de alfabetización mediática y seguridad en línea para los niños, sus familias y los profesores;
- realizar las inversiones necesarias para hacer frente a todas las formas de brecha digital, en consonancia con lo expuesto en la Garantía Infantil Europea, y aprovechando para ello el apoyo de los fondos europeos, en particular el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER).

La Comisión invita a la industria a:

- efectuar un seguimiento los efectos de la transformación digital en el bienestar de los niños;
- invertir en capacidades para aumentar la sensibilización sobre las diversas necesidades de los niños, luchar contra los estereotipos y garantizar la accesibilidad digital en el desarrollo de productos.

5.3. Participación activa (cómo respetar las opiniones de los niños)

«Estoy a favor de que la opinión de los jóvenes tenga una mayor presencia de aquí a 2030. Es nuestra generación la que ha crecido con el mundo en línea». – *un embajador de la juventud BIK austríaco.*

Los niños son ciudadanos activos. Como agentes del cambio, recurren cada vez más a las redes sociales para movilizar y defender sus objetivos, por ejemplo, el movimiento «Huelga

⁸² En función del diálogo estructural.

Escolar para el Clima». La estrategia BIK+ acoge con agrado esta evolución y reconoce la importancia de respetar e incluir las opiniones de los niños en la configuración de la década digital. Se debe apoyar a los niños en el desarrollo y la práctica de las capacidades cívicas en los debates políticos y sobre las políticas públicas y fomentar que disfruten de su derecho de reunión y asociación a través de plataformas sociales en línea. No obstante, diversas investigaciones han demostrado que existe margen para aumentar las actividades en línea asociadas a la creatividad y la ciudadanía digital⁸³. Han concluido que la infancia actual está infrarrepresentada en los procesos de toma de decisiones políticas, lo que conduce a que no se satisfagan las necesidades ni se cumplan las expectativas⁸⁴.

La estrategia BIK+ reconoce la importancia de **implicar activamente a los niños, en toda su diversidad, en la configuración del entorno digital**, ya que los menores de dieciocho años tienen una visión única de una infancia digital.

En el marco de la Estrategia sobre los Derechos del Niño, la Comisión se comprometió a **reforzar la participación de los niños** mediante la creación de una nueva **plataforma de participación infantil a escala de la UE**⁸⁵. En sinergia con esta plataforma, la estrategia BIK+ fomentará las actividades dirigidas por niños para participar de manera positiva y crítica en el entorno digital en temas pertinentes para la generación joven, como la ciberseguridad, la ética y el desarrollo sostenible.

En el marco de la estrategia BIK+, se reforzará la contribución de la infancia a los temas digitales, en particular en aquellos aspectos que puedan ser de utilidad para la industria. Sobre la base de las iniciativas existentes, como los embajadores de la juventud BIK, los paneles de jóvenes BIK y el Compromiso de la Juventud para una Internet mejor, la Comisión reforzará las **actividades dirigidas por niños**.

La estrategia BIK+ **fomentará aún más la participación juvenil**, también en el seno de los Estados miembros. Por ejemplo, los sistemas locales pueden reconocer a los **formadores entre iguales**.

Se proporcionará una **versión para niños** de la estrategia BIK+, en consonancia con las directrices desarrolladas en el marco de la Estrategia sobre los Derechos del Niño⁸⁶.

La Comisión también implicará a los niños en el **seguimiento de la puesta en práctica de la estrategia BIK+**.

⁸³ [Eukids Online 2020](#).

⁸⁴ [Is there a ladder of children's online participation? Findings from three Global Kids Online countries \[«Existe una escala relativa a la participación de los menores en internet? Conclusiones de tres países miembros de Global Kids Online», documento disponible en inglés\]](#), informe de investigación Innocenti n.º 2019-02.

⁸⁵ [Estrategia de la UE sobre los Derechos del Niño](#), COM(2021) 142 final.

⁸⁶ [Guide on creating child-friendly versions of written documents \[«Guía sobre la creación de documentos escritos adaptados a los niños», documento disponible en inglés\]](#).

La Comisión:

- implicará a los niños en la creación de un código de conducta de la UE sobre diseño adaptado a la edad, mencionado en el pilar 1, a partir de 2023;
- pondrá en marcha una acción emprendida y dirigida por los niños sobre un tema relevante para la generación joven desde el punto de vista digital, en sinergia con la plataforma de participación infantil de la UE, a partir de 2023;
- ampliará el papel de los embajadores de la juventud y de los paneles de jóvenes BIK para apoyar las actividades entre iguales a escala nacional, regional y local, a partir de 2022;
- creará una versión para niños de la estrategia BIK+ en 2022;
- organizará una evaluación dirigida por niños de la estrategia BIK+ cada dos años.

La Comisión invita a los Estados miembros a:

- apoyar la formación entre iguales y la enseñanza de niños a adultos en el ámbito digital;
- involucrar a un número diverso de embajadores de la juventud para que participen en la elaboración de las políticas digitales a escala local, regional y nacional.

La Comisión invita a la industria a:

- consultar e implicar activamente y de forma sistemática a los niños en el desarrollo y despliegue de sus productos y servicios digitales;
- crear conjuntamente con menores de diferentes edades y orígenes una comunicación adaptada a los niños sobre sus productos y servicios digitales, en particular las condiciones de estos;
- desarrollar productos y servicios inclusivos⁸⁷ que promuevan el derecho de los niños a expresarse y faciliten su participación en la vida pública.

6. Alcance y cooperación internacionales

La protección en línea y la capacitación digital son retos mundiales que trascienden las fronteras y jurisdicciones nacionales. En la primavera de 2021, el Comité de los Derechos del Niño de las Naciones Unidas publicó orientaciones sobre cómo aplicar eficazmente la Convención sobre los Derechos del Niño y sus protocolos facultativos en su observación general n.º 25 para abordar explícitamente los derechos del niño en el entorno digital.

A través de la Pasarela Mundial⁸⁸, la UE reforzará las conexiones entre Europa y el resto del mundo y ayudará a los países socios a abordar la brecha digital y a integrarse en el ecosistema digital mundial.

⁸⁷ Por ejemplo: diversos modelos, productos y servicios accesibles para los niños con discapacidad.

⁸⁸ [Comunicación conjunta «La Pasarela Mundial»](#), JOIN/2021/30 final.

Aunar fuerzas nos permite abordar estos problemas mundiales de manera eficaz y eficiente, y promover los valores europeos mediante el establecimiento de unas normas de seguridad estrictas y el fomento de la capacitación de los niños y su participación activa en la década digital en todo el mundo, al tiempo que se contribuye a alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Un caso concreto es la lucha contra el abuso sexual de los menores. En consonancia con la Estrategia de la UE para una lucha más eficaz contra los abusos sexuales a menores, la Comisión ha venido colaborando estrechamente con empresas tecnológicas en el marco del Foro de la UE sobre Internet⁸⁹ y coopera con organizaciones de la sociedad civil y organizaciones internacionales y regionales a través de la Alianza Mundial WePROTECT para poner fin a la explotación sexual de los niños en internet. La Comisión también ha apoyado durante años las iniciativas mundiales mediante la financiación de la red INHOPE de líneas telefónicas de ayuda presentes en cuarenta y seis países. Este trabajo continuará y deberá acelerarse con arreglo a la legislación propuesta con la presente estrategia.

La Comisión **seguirá compartiendo experiencias, conocimientos y valores con organizaciones y socios internacionales, y apoyará un enfoque común** de los derechos digitales de la infancia en todo el mundo, por ejemplo mediante el fomento de normas técnicas, parámetros, definiciones y enfoques pertinentes.

El Foro anual «Una Internet más Segura»⁹⁰ estudiará la evolución internacional y propiciará el intercambio de las mejores prácticas. Con los Centros de Seguridad en Internet se reforzarán los sistemas de tutoría e intercambio existentes fuera de la UE y continuarán las celebraciones internacionales del Día por una Internet más segura.

El próximo Plan de Acción para la Juventud en la Acción Exterior de la UE reforzará el papel clave de los jóvenes en la transición digital y apoyará entornos digitales seguros que promuevan la participación y la capacitación de la infancia y la juventud.

La Comisión promoverá la estrategia BIK+ en sus relaciones con otras organizaciones internacionales y países socios con la ambición de orientar a los socios internacionales hacia una transformación digital con un enfoque basado en los derechos del niño.

7. Conclusiones

«Nuestra Unión será más fuerte si se parece a nuestra próxima generación: reflexiva, decidida y solidaria, basada en valores y audaz en la acción»⁹¹.

Al anunciar el Año Europeo de la Juventud, la presidenta Von der Leyen animó a los jóvenes a convertirse en agentes del cambio. La estrategia BIK+ les ofrece una voz en el ámbito digital, así como medidas reforzadas para su bienestar, capacidades y seguridad digitales.

⁸⁹ El [Foro de la UE sobre Internet](#), puesto en marcha por la Comisión Europea en 2015, reúne a representantes de empresas tecnológicas, de los Estados miembros de la UE y de la Comisión para abordar el uso indebido de internet con fines terroristas y para mejorar la lucha contra el abuso sexual de menores.

⁹⁰ [Sitio web del Foro «Una Internet más Segura»](#).

⁹¹ [Discurso sobre el estado de la Unión 2021](#).

Un entorno digital seguro, protegido y fiable es uno de los pilares fundamentales de la UE. La Comisión está plenamente comprometida a apoyar la protección, la capacitación y el respeto de la infancia en la transformación digital.

Sobre la base de la estrategia de 2012, la estrategia BIK+ presta especial atención a las oportunidades y los riesgos en línea para los niños en situaciones de vulnerabilidad. Todos los niños estarán mejor equipados para prosperar en línea y disfrutar de experiencias más adaptadas a la edad.

La estrategia BIK+ refleja las contribuciones de una gran diversidad de puntos de vista, principalmente los de la infancia. Los niños participarán en su aplicación y seguimiento. Su éxito depende de la cooperación entre la Comisión, los Estados miembros y socios clave como la industria, la sociedad civil y las organizaciones internacionales, a fin de ofrecer soluciones concretas para que niños y jóvenes disfruten de un uso mejor y saludable de internet.

La Comisión supervisará la estrategia cada dos años, también con los niños, y publicará un informe en línea⁹².

La Comisión invita al Parlamento Europeo y al Consejo a que aprueben la presente estrategia y colaboren en su ejecución. La Comisión pide al Comité de las Regiones y al Comité Económico y Social Europeo que promuevan el diálogo con las autoridades locales y regionales, los interlocutores económicos y sociales, y la sociedad civil.

Todos tenemos la responsabilidad de escuchar a los niños y de actuar ahora. Como afirmaron Yevgeny, Lili y João para el Grupo Consultivo de la Juventud #DigitalDecade4YOUth: «Corresponde ahora a los responsables políticos y a otras partes interesadas asumir el reto... [para que] nosotros, como niños y jóvenes, sintamos que estamos trabajando todos juntos para que el mundo digital sea un lugar mejor y más seguro».

⁹² El mapa de políticas existente de «Una Internet más adecuada para los niños» (la «herramienta de políticas BIK») se adaptará a la estrategia BIK+.