

DEL CLIC A LA  
POLÍTICA PÚBLICA:  
**PARTICIPACIÓN  
DIGITAL EN LA  
INFANCIA Y LA  
JUVENTUD**



**Belén Agüero** / Directora de Investigación de Political Watch

**Christian Griot** / Investigador de Political Watch

## ABSTRACT

Este informe analiza cómo la infancia y la juventud ejercen su derecho a la participación en entornos digitales en España, entendiendo la participación más allá de los canales institucionales tradicionales e incorporando prácticas cotidianas en redes sociales, videojuegos, comunidades y plataformas cívicas. Se empleó una metodología cualitativa que combinó revisión documental y normativa, diez estudios de caso y cinco entrevistas semiestructuradas con actores clave de la administración, la sociedad civil y organismos internacionales.

Los hallazgos muestran que niños, niñas y jóvenes son agentes activos que producen, organizan y curan discursos públicos mediante formatos híbridos de participación, aunque operan en un ecosistema marcado por asimetrías de poder, modelos comerciales de captación de atención y opacidad algorítmica. Las oportunidades de innovación institucional, herramientas digitales adaptadas, alfabetización y ciudadanía digital coexisten con riesgos como la explotación de datos, la desinformación, el acoso y la reproducción de desigualdades de género, territorio y estatus socioeconómico. Las experiencias de Coglobal, el Ayuntamiento de Barcelona, la Plataforma de Infancia, UNICEF y la Comisión Europea evidencian que la combinación de metodologías deliberativas y soluciones digitales seguras puede generar impactos reales si existe respaldo institucional, retorno público y seguimiento.

Se formulan recomendaciones para gobiernos, plataformas y sociedad civil, junto con principios rectores para una participación digital segura, significativa e inclusiva. Las principales limitaciones del estudio son la ausencia de bases de datos públicas, actualizadas y desagregadas sobre participación digital infantil y juvenil; la concentración urbana de las prácticas documentadas; y la infrarrepresentación de contextos rurales y de determinados colectivos. El informe propone, por tanto, un marco de acción que alinee el diseño de plataformas, regulación y educación crítica con la voz de la infancia y la adolescencia.

## RESUMEN EJECUTIVO

¿Cómo pueden los entornos digitales y las tecnologías emergentes fortalecer el derecho de niños, niñas y jóvenes a participar en los asuntos públicos? ¿Bajo qué condiciones esa participación es segura, significativa e inclusiva? Estas preguntas orientan esta investigación, que articula el enfoque de derechos (CDN y Observación General n.º 25) con marcos recientes de gobernanza digital en España y la UE, y con prácticas concretas impulsadas por administraciones y sociedad civil.

El objetivo del estudio es analizar cómo la digitalización habilita (o limita) la participación infantil y juvenil, identificando diseños institucionales, condiciones de seguridad, mecanismos de retorno y criterios de inclusividad que permitan pasar de la consulta simbólica a la incidencia real. Para ello, combinamos revisión normativa y documental, entrevistas semiestructuradas con actores clave y el análisis de buenas prácticas a partir de un conjunto común de variables (institucionalización, perfil etario, tipo de participación, grado de digitalización, inclusividad, impacto y tecnologías utilizadas).

El análisis se centra en experiencias representativas y complementarias:

- Ayuntamiento de Barcelona: combinación de foros deliberativos juveniles y Decidim/Decidim Kids, con diseño por tramos de edad, enfoque híbrido y mecanismos de retorno institucional.
- COGLOBAL: programas Ágora Infantil y asambleas con infancia y juventud integradas en la planificación local, con evaluación de impacto en alianza con la universidad.
- Plataforma de Infancia: entornos seguros de expresión y análisis crítico (Ciberresponsales y Observatorio del Entorno Digital) conectados con procesos de incidencia.
- UNICEF – Ciudades Amigas de la Infancia: estructuras municipales estables de participación con adaptación digital y criterios de equidad territorial.
- Comisión Europea – Youth Policy Dialogues: diálogo estructurado entre juventud y responsables políticos con apoyo de plataformas de consulta y seguimiento.

Aunque cada caso presenta particularidades, emergen desafíos comunes: brechas de acceso y competencias; hostilidad y riesgos en línea (acoso, desinformación, explotación de datos); opacidad algorítmica; asimetrías de poder que dificultan la incidencia; y déficit de datos públicos desagregados y comparables sobre participación digital infantil y juvenil. Al mismo tiempo, se identifican oportunidades: tecnologías de código abierto orientadas a derechos, modelos híbridos que amplían el alcance de la deliberación, comunicación en canales afines a la juventud, y marcos normativos que empiezan a reconocer la participación digital como extensión del derecho a ser escuchado.

Un hallazgo central es que las plataformas y metodologías digitales sí pueden traducirse en impacto cuando incorporan desde el diseño: (i) seguridad y privacidad por defecto, (ii) accesibilidad y acompañamiento educativo no paternalista, (iii) trazabilidad y retorno institucional de lo decidido, y (iv) métricas de evaluación abiertas y desagregadas. Donde estas condiciones se cumplen, se observan mejoras en autoeficacia cívica, aprendizaje democrático y conexión efectiva con la decisión pública.

El estudio aporta una serie de orientaciones prácticas:

- Diseño por edades y enfoque interseccional: adaptar procesos y contenidos a etapas evolutivas y cerrar brechas de género, territorio, discapacidad y estatus socioeconómico.
- Seguridad e inclusión por diseño: controles comprensibles, moderación responsable y protección de datos alineada con el interés superior del menor.
- Datos abiertos y evaluaciones mixtas: construir un sistema público de datos sobre participación digital infantil-juvenil (estándares, interoperabilidad y ética).
- Gobernanza colaborativa: co-diseñar con escuelas, familias, organizaciones juveniles y plataformas; asegurar retorno y seguimiento de propuestas.
- Alfabetización mediática y de datos: desarrollar competencias críticas (algoritmos, economía de la atención, desinformación, privacidad) de manera continua.
- Innovación responsable: pilotar soluciones (IA, RA, sistemas de recomendación) con transparencia y evaluación independiente, evitando usos meramente simbólicos.

El futuro de la participación digital infantil y juvenil en España dependerá de la capacidad institucional de diseñar procesos accesibles, seguros y con incidencia; de normalizar la rendición de cuentas sobre lo decidido con y por la juventud; y de producir evidencia pública que permita aprender, comparar y escalar. La digitalización puede fortalecer la democracia si se alinea con un enfoque de derechos, con retornos verificables y con una arquitectura de datos y protección adecuada a la infancia y la adolescencia. Este informe ofrece una base para consolidar ese rumbo.

|  |           |
|--|-----------|
| Abstract .....   | 02        |
| <b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>   | <b>06</b> |
| 1.1. Contextualización .....   | 06        |
| 1.2. Objetivos .....   | 07        |
| 1.3. Justificación del estudio .....   | 07        |
| <b>2. METODOLOGÍA .....</b>  | <b>10</b> |
| 2.1. Revisión documental, normativa y académica .....  | 10        |
| 2.2. Trabajo de campo cualitativo: entrevistas semiestructuradas .....   | 11        |
| 2.3. Análisis de casos y buenas prácticas .....  | 12        |
| 2.4. Limitaciones y proyección .....   | 12        |
| <b>3. MARCO TEÓRICO .....</b>  | <b>14</b> |
| 3.1. Infancia y juventud como sujetos de derechos digitales .....  | 14        |
| 3.2. Riesgos y retos: la necesidad de pensamiento crítico .....  | 16        |
| 3.3. Participación digital: nuevas formas de agencia .....   | 18        |
| 3.4. Brechas digitales y desigualdades .....   | 21        |
| 3.5. Oportunidades e innovaciones .....  | 23        |
| <b>4. MARCOS NORMATIVOS Y DE PROTECCIÓN INTERNACIONALES .....</b>  | <b>26</b> |
| 4.1. Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) y Comentario General n.º 25 .....                                      | 26        |
| 4.2. Recomendaciones de organismos internacionales (UNICEF, Consejo de Europa, OCDE) .....                               | 28        |
| 4.2.1. UNICEF .....  | 28        |
| 4.2.2. Consejo de Europa .....   | 28        |
| 4.2.3. OCDE .....  | 29        |
| 4.3. Normativas regionales: RGPD y Código de Conducta de la UE para plataformas digitales .....                          | 30        |
| 4.3.1. Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) .....  | 30        |
| 4.3.2. Código de Conducta para Plataformas Digitales (UE) .....  | 31        |
| 4.3.3. Consejo de Europa: Estrategia para los Derechos del Niño y Participación Digital .....                            | 32        |
| 4.3.4. Carta Europea sobre la Participación de los Jóvenes en la Vida Local y Regional (Revisión 2025) .....             | 33        |
| 4.4. España: Proyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales ..... | 34        |
| Resumen visual del marco normativo analizado .....   | 35        |
| <b>5. EXPERIENCIAS Y BUENAS PRÁCTICAS .....</b>  | <b>36</b> |
| 5.1. COGLOBAL .....  | 36        |
| 5.2. Departamento de Fomento a la Participación - Ayuntamiento de Barcelona .....  | 38        |
| 5.3. Plataforma de Infancia .....  | 41        |
| 5.4. UNICEF .....  | 43        |
| 5.5. Comisión Europea .....  | 45        |
| Resumen de casos de buenas prácticas .....   | 47        |
| <b>6. CONCLUSIONES Y REFLEXIONES FINALES .....</b>   | <b>57</b> |
| 6.1. Principales hallazgos del estudio .....   | 57        |
| 6.2. Propuesta de principios rectores para una participación digital segura y efectiva .....                             | 58        |
| 6.3. Recomendaciones dirigidas a gobiernos, plataformas y sociedad civil .....   | 60        |
| 6.3.1. A los gobiernos .....   | 60        |
| 6.3.2. A las plataformas digitales .....   | 61        |
| 6.3.3. A la sociedad civil .....   | 62        |
| <b>7. BIBLIOGRAFÍA .....</b>   | <b>63</b> |

# Introducción



## 1.1. Contextualización

La tecnología atraviesa hoy todos los aspectos de la vida cotidiana, especialmente entre las generaciones más jóvenes. La infancia y la juventud se han convertido en protagonistas activos del entorno digital, donde encuentran espacios para la expresión, el aprendizaje, el ocio, la creación de vínculos y la participación cívica. Sin embargo, esta presencia creciente en plataformas digitales no está exenta de tensiones, contradicciones y riesgos. Si bien la tecnología puede empoderar a estos colectivos, también puede reproducir desigualdades, vulnerar derechos o condicionar las formas en que se define y ejerce la participación.

La expansión del uso de algoritmos, el diseño comercial de las plataformas, la lógica de la atención y la desinformación configuran un escenario en el que la infancia y la juventud interactúan en condiciones de marcada asimetría. Frente a los riesgos y desafíos que plantea el entorno digital, diferentes marcos normativos e instrumentos internacionales y nacionales han comenzado a incorporar de manera explícita la dimensión digital en la garantía de los derechos de la infancia y la adolescencia. La Convención sobre los Derechos del Niño y su Comentario General n.º 25 establecen el derecho de niños, niñas y adolescentes a participar y desarrollarse en entornos digitales seguros. En el ámbito europeo, destacan la Estrategia de la UE para los Derechos del Niño, el Código de Conducta para Plataformas Digitales y el Reglamento General de Protección de Datos (RGPD), que refuerzan los mecanismos de protección y participación en línea. A nivel nacional, la Carta de Derechos Digitales, la Estrategia Nacional de Entornos Digitales Seguros para la Infancia y la Juventud (2024) y el anteproyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales articulan un enfoque integral que reconoce a la infancia como ciudadanía activa también en el ámbito digital.

## 1.2. Objetivos

Este informe tiene como propósito general analizar cómo se expresa y organiza la participación digital de la infancia y la juventud en entornos digitales, desde una mirada que no se limita a los mecanismos institucionales clásicos, sino que incorpora prácticas cotidianas en redes sociales, videojuegos, comunidades digitales y otras formas emergentes de agencia juvenil e infantil.

Entre los objetivos específicos del estudio se encuentran:

- Examinar los riesgos y desafíos que enfrenta la infancia y la juventud en entornos digitales, incluyendo la exposición a contenidos nocivos, la explotación de datos o la manipulación algorítmica.
- Identificar las oportunidades que las tecnologías digitales ofrecen para fortalecer la participación ciudadana digital desde edades tempranas.
- Estudiar marcos normativos, éticos y buenas prácticas orientadas a garantizar una participación digital segura, significativa y accesible.
- Profundizar en cómo los espacios digitales están redefiniendo el concepto mismo de “participación” entre los y las más jóvenes.

## 1.3. Justificación del estudio

Esta investigación se desarrolla en el marco del convenio firmado entre [Political Watch](#), la [Fundación Hay Derecho](#) y la [Fundación Haz](#) con la entidad Red.es, con el fin de promover los derechos de participación ciudadana y la configuración del espacio público establecidos por la Carta de Derechos Digitales.

La iniciativa España Digital constituye uno de los elementos clave del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia. La digitalización representa uno de sus cuatro pilares fundamentales, junto con las transiciones ecológica, social y territorial, y la equidad de género. Para su puesta en marcha, se ha creado una estructura de gobernanza compuesta

por el Consejo Consultivo de Transformación Digital y el Consejo Asesor de Inteligencia Artificial, en la que colaboran diversas entidades públicas y alrededor de 80 actores sociales y económicos.

El despliegue de esta agenda digital se ha apoyado en ocho planes sectoriales de digitalización, entre los cuales se destacan el Plan de Digitalización de las Administraciones Públicas 2021-2025 y la Estrategia Nacional de Inteligencia Artificial. Esta agenda explora, desde distintos enfoques, cómo los procesos de digitalización, automatización y la incorporación de nuevas tecnologías, como la inteligencia artificial, pueden afectar los derechos ciudadanos. Su propósito es guiar a las administraciones públicas en la protección de dichos derechos y posicionar a España como un país líder en esta materia.

En este contexto, Red.es y el [Observatorio Nacional de Telecomunicaciones y Sociedad de la Información \(ONTSI\)](#) firmaron diversos convenios de colaboración para desarrollar proyectos que impulsen la garantía de los derechos digitales en seis áreas prioritarias, incluyendo infancia, educación, salud, trabajo, ciudadanía y vulnerabilidad. Estas iniciativas se enmarcan dentro de la Agenda Digital impulsada por el Gobierno de España y encuentran su referencia normativa principal en la **Carta de Derechos Digitales**, publicada en julio de 2021. Este documento reconoce y establece los derechos de las personas y empresas en el entorno digital, funciona como hoja de ruta para las actuaciones gubernamentales y se perfila como un marco orientador para futuras regulaciones en materia de derechos digitales.

El acuerdo contempla una serie de acciones centradas en la investigación, con un doble propósito. Primero, generar conocimiento académico sobre la participación digital de la ciudadanía y sobre temas relacionados, como la calidad democrática o el rol de la tecnología en la transparencia y la rendición de cuentas. Segundo, fomentar la divulgación de los avances e innovaciones en digitalización que favorezcan una mayor participación ciudadana.

Esta investigación parte de la necesidad urgente de comprender, visibilizar y proteger las formas en que la infancia y juventud se relacionan con los medios digitales como espacios de participación. En un momento en que el entorno digital se vuelve central para la configuración de identidades, relaciones y discursos, es fundamental dotar a las instituciones, a las familias y a la sociedad civil de herramientas analíticas y normativas para acompañar esta transformación.

Más allá de las funciones clásicas de protección o alfabetización digital, este estudio reivindica a la infancia y la juventud como sujetos de derechos y actores políticos con voz propia en la sociedad y por tanto, en el ecosistema digital. Reconocer y promover esa voz es clave para garantizar no solo una experiencia digital más segura, sino también una democracia más inclusiva y adaptada a los desafíos del siglo XXI.

La presente investigación adopta un enfoque cualitativo de carácter exploratorio y analítico, orientado a comprender cómo la infancia y la juventud ejercen su derecho a la participación en entornos digitales contemporáneos, así como los desafíos, riesgos y oportunidades que emergen en dicho contexto. La metodología combina la revisión bibliográfica y documental con el trabajo de campo basado en entrevistas semiestructuradas a actores clave del ecosistema institucional y cívico, lo cual permite triangular información y enriquecer el análisis desde diversas perspectivas disciplinarias y territoriales.

## **2.1. Revisión documental, normativa y académica**

Una parte sustancial del trabajo ha consistido en la revisión crítica y la sistematización de literatura académica, informes institucionales, documentos normativos, evaluaciones de programas y marcos teóricos relevantes.

Se abordaron fuentes nacionales e internacionales, incluyendo literatura académica especializada sobre participación digital juvenil, alfabetización mediática, ciudadanía digital y brechas tecnológicas, así como marcos normativos clave como la Convención sobre los Derechos del Niño, el Comentario General nº 25 sobre entorno digital, la Carta Española de Derechos Digitales o el Reglamento General de Protección de Datos. También se consultaron informes de organismos como UNICEF, CEPAL, OCDE y el Consejo de Europa, así como estudios de entidades como el Consejo de la Juventud de España, Political Watch, la Fundació Ferrer i Guàrdia y diversas universidades.

Esta revisión permitió mapear el estado del arte en materia de derechos digitales, evaluar tendencias internacionales, identificar tensiones entre discurso y práctica, y construir una base sólida para el análisis posterior.

## 2.2. Trabajo de campo cualitativo: entrevistas semiestructuradas

Para complementar la revisión documental con información experiencial y situada, se llevaron a cabo entrevistas semiestructuradas con cinco personas expertas, provenientes de diversos sectores implicados en políticas de infancia, tecnología y participación:

- **Rubén Pérez Correa**, Secretario de Estado de Juventud e Infancia, aportó la perspectiva estatal, articulando los marcos normativos nacionales, las líneas estratégicas y las medidas en desarrollo para garantizar derechos digitales a menores.
- **Elisenda Ortega Robert**, directora del Departamento de Participación del Ayuntamiento de Barcelona, compartió experiencias de participación juvenil en entornos urbanos, especialmente a través de plataformas como *Decidim Kids*, destacando procesos deliberativos con fuerte innovación institucional.
- **Mabel Taravilla Herrera**, responsable de programas en la Plataforma de Infancia, ofreció una visión desde la sociedad civil, abordando la defensa de derechos desde el terreno y el uso de herramientas como *Cibercorresponsales* o el *Observatorio Digital* para fomentar una participación significativa.
- **María Ángeles Espinosa**, presidenta de la comisión de estudios de UNICEF España, aportó una mirada internacional e investigadora, integrando experiencias globales con datos locales, y profundizando en los vínculos entre participación, bienestar y derechos digitales.
- **Christiane Arrivillaga**, de la organización Coglobal, ofreció una visión territorial centrada en procesos participativos en municipios pequeños y rurales, explicando metodologías híbridas aplicadas en programas como *Ágora Infantil* y *Asambleas Ciudadanas con infancia y juventud*.

Las entrevistas se diseñaron para captar tanto información técnica como narrativas, percepciones, tensiones o aprendizajes institucionales. Se aplicaron con consentimiento informado y se garantizaron principios éticos como la confidencialidad y el derecho a revisión.

## **2.3. Análisis de casos y buenas prácticas**

Se identificaron y analizaron diez iniciativas relevantes, aplicadas en el contexto español y europeo, que representan experiencias significativas de participación digital de infancia y juventud. Estas experiencias fueron examinadas mediante un conjunto de variables homogéneas que permitieron sistematizar el análisis comparativo, a saber: nivel de institucionalización, objetivo principal, edad de los participantes, tipo de participación, nivel de digitalización, grado de inclusividad, impacto demostrado y tecnologías utilizadas.

Los actores incluidos, cuyas buenas prácticas fueron analizadas, abarcan administraciones públicas, organizaciones de la sociedad civil y organismos internacionales: Coglobal, Ayuntamiento de Barcelona, Plataforma de Infancia, UNICEF y la Comisión Europea (junto con INJUVE, el Consejo de la Juventud de España y el NWG español).

Las fuentes para este análisis incluyeron las mencionadas entrevistas, memorias institucionales, informes públicos, páginas web oficiales, evaluaciones académicas y documentación normativa.

Esta aproximación permitió identificar patrones, fortalezas, innovaciones, limitaciones y escalabilidad de cada práctica, contextualizando su impacto real en la promoción de derechos y agencia digital juvenil.

## **2.4. Limitaciones y proyección**

Si bien la investigación ofrece una visión amplia y argumentada sobre los retos y oportunidades de la participación digital infantil y juvenil, persisten algunas limitaciones relevantes. En primer lugar, no se dispone de bases de datos públicas unificadas, actualizadas y desagregadas que permitan seguir de manera sistemática la evolución de la participación de menores en entornos digitales. Esta ausencia obstaculiza el análisis longitudinal y dificulta la evaluación comparativa entre territorios o generaciones.

Asimismo, la mayoría de las buenas prácticas documentadas se concentran en contextos urbanos o con apoyo institucional estable, lo que puede dejar fuera del análisis experiencias informales o comunitarias más pequeñas pero relevantes. También se reconoce una

subrepresentación de ciertas realidades rurales, grupos con discapacidad, colectivos migrantes o infancias en situación de exclusión social y digital. No obstante, la combinación de fuentes primarias y secundarias, el enfoque ético y la atención a la diversidad institucional, territorial y metodológica permiten ofrecer un marco robusto para comprender el estado actual de la participación digital infantil y juvenil.

## 3.1. Infancia y juventud como sujetos de derechos digitales

En España, el reconocimiento de la infancia y la juventud como sujetos titulares de derechos no es sólo un principio teórico, sino que está respaldado por un sólido marco jurídico nacional e internacional. Desde la ratificación de la Convención sobre los Derechos del Niño en 1990 (entrada en vigor en 1991), los menores son reconocidos como titulares de derechos civiles, sociales, culturales, políticos y económicos (ONU, 1989; España, 1990). Este reconocimiento ha sido incorporado a legislaciones clave como la Ley Orgánica 1/1996 de Protección Jurídica del Menor, reformada en 2015 y 2021, que garantiza el derecho a ser escuchados, a la privacidad y a tomar parte en decisiones que les afectan.<sup>1</sup>

La consideración de la infancia y la juventud como sujetos de derechos ha experimentado una importante transformación en las últimas décadas, particularmente en el ámbito digital. Desde la aprobación de la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) en 1989, se reconoce a los menores de edad no solo como personas en situación de protección, sino como titulares activos de derechos. Este reconocimiento se amplía en la era digital, donde la participación de estos grupos en entornos virtuales es cada vez más significativa.

El Comentario General n.º 25 de la CDN (2021) actualiza este marco, subrayando la necesidad de garantizar el acceso seguro, inclusivo y equitativo a las tecnologías digitales, así como la protección de la privacidad, la libertad de expresión y la participación activa de la infancia y la juventud en la vida pública a través de estos nuevos medios.

---

<sup>1</sup> España. (2021). *Ley Orgánica 8/2021, de protección integral de la infancia y la adolescencia frente a la violencia*. Boletín Oficial del Estado. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2021-9347>

En el contexto español, la Carta Española de Derechos Digitales (Gobierno de España, 2021) establece un marco de referencia que incorpora de forma explícita los derechos digitales de la infancia y la juventud. Este documento destaca la necesidad de garantizar entornos digitales seguros, de prevenir la explotación de los datos personales y de fomentar el ejercicio de la ciudadanía digital desde edades tempranas.

Complementariamente, la Estrategia Nacional de Entornos Digitales Seguros para la Infancia y la Juventud (2024)<sup>2</sup> refuerza estos compromisos, proponiendo un conjunto de medidas orientadas a garantizar que los entornos digitales contribuyan de forma efectiva al desarrollo integral de estos grupos. Esta estrategia pone especial énfasis en la creación de mecanismos de control parental, la promoción de entornos digitales libres de violencia y la implementación de programas educativos sobre competencias digitales.

Desde una perspectiva académica, se considera que este estatus legal ha permitido avances significativos en la percepción de la infancia como actor político y social. Según estudios recientes, los entornos digitales municipales pueden funcionar como espacios de ejercicio de ciudadanía para niños y adolescentes, mostrando que no sólo son objeto de derechos, sino también agentes activos en la construcción de comunidad. Según estudios recientes, los entornos digitales municipales pueden funcionar como espacios de ejercicio de ciudadanía para niños y adolescentes, mostrando que no sólo son objeto de derechos, sino también agentes activos en la construcción de comunidad (Novella-Cámara et al., 2021).

El entorno digital no implica una ruptura del marco de derechos, sino una ampliación de su ámbito de aplicación. La Observación General nº 25 del Comité de los Derechos del Niño destaca que los derechos como la participación, la privacidad, el acceso a la información y la protección frente a daños deben garantizarse también en los entornos digitales (ONU, 2021). En España, estas directrices se han traducido en iniciativas como el Observatorio de Derechos de la Infancia en el Entorno Digital, donde adolescentes participan activamente en el análisis crítico de herramientas tecnológicas y procesos digitales (Plataforma de Infancia, 2025).

---

<sup>2</sup> *Ministerio de Juventud e Infancia. (2024). Estrategia Nacional de Entornos Digitales Seguros para la Infancia y la Juventud. Recuperado de <https://www.juventudeinfancia.gob.es/es/comunicacion/notas-prensa/comite-exper-tos-juventud-e-infancia-propone-107-medidas-crear-entornos>*

El reconocimiento de la infancia y la juventud como sujetos de derechos digitales no se limita a garantizar su seguridad, sino que también implica fomentar su agencia, su capacidad de influir en los debates públicos y su derecho a participar activamente en los procesos de toma de decisiones que les afectan, tanto en entornos presenciales como digitales.

### **3.2. Riesgos y retos: la necesidad de pensamiento crítico**

En términos generales, el entorno digital, pese a sus numerosas oportunidades, plantea desafíos importantes para la infancia y la juventud. Entre los principales riesgos se encuentran la exposición a contenidos nocivos, la desinformación, el ciberacoso, la explotación de datos personales, la radicalización en línea y la manipulación algorítmica (UNICEF, 2020). Estos riesgos no son incidentales; forman parte de un modelo de negocio que prioriza la captación de la atención, la personalización extrema de los contenidos y la explotación comercial de los datos personales de los usuarios más jóvenes (Winstone, 2025). La lógica algorítmica de las plataformas digitales no solo selecciona y amplifica determinados contenidos en función de la interacción, sino que también tiende a reforzar patrones de consumo adictivo y polarización, lo que limita el acceso a información plural y crítica (Markham, 2022). En este contexto, se vuelve indispensable fomentar la literacidad digital y el pensamiento crítico desde edades tempranas, para que la infancia y la juventud puedan no solo protegerse, sino también ejercer una participación más consciente, informada y empoderada en los entornos digitales.

La proliferación de algoritmos opacos que determinan los contenidos que se consumen en redes sociales y plataformas digitales genera lo que la literatura académica denomina burbujas informativas (Pariser, 2011), que limitan la diversidad de perspectivas a las que se expone la juventud y contribuyen a reforzar prejuicios o creencias preexistentes. Esta situación dificulta el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de análisis reflexivo, aspectos fundamentales para la participación democrática y la formación de ciudadanía responsable.

En este contexto, es relevante destacar que en España, el 94% de los jóvenes de entre 18 y 24 años utiliza redes sociales, siendo este grupo etario el más activo en estas plataformas (Aragón Digital, 2024). Además, los menores españoles lideran el uso de redes sociales a ni-

vel global, con un promedio de 67 minutos diarios dedicados a estas plataformas, y TikTok se mantiene como la red social en la que más tiempo pasan, incrementando su uso de 94 a 103 minutos diarios en España (Control Publicidad, 2025). Esta alta exposición subraya la necesidad de fomentar la literacidad digital y el pensamiento crítico desde edades tempranas, para que la infancia y la juventud puedan no solo protegerse, sino también ejercer una participación más consciente, informada y empoderada en los entornos digitales.

Con respecto a la protección de datos, el uso intensivo de plataformas digitales por parte de la infancia y la juventud plantea riesgos crecientes en términos de privacidad y explotación de datos. Aunque el Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) reconoce la especial vulnerabilidad de los menores (UE, 2016), estudios muestran que los adolescentes son particularmente proclives a compartir información personal sin plena conciencia de sus implicaciones a largo plazo (Livingstone & Third, 2017).

La recopilación masiva de datos por plataformas como TikTok o Instagram permite construir perfiles detallados de comportamiento y preferencias que son usados para orientar publicidad, pero también para diseñar entornos altamente personalizados que pueden limitar la autonomía de los usuarios (Feng & Xie, 2014). A pesar de las normativas, la capacidad real de los jóvenes para ejercer control sobre sus datos sigue siendo limitada, lo que refuerza la necesidad de integrar una formación crítica sobre privacidad desde edades tempranas (UNICEF, 2020).

La desinformación representa uno de los riesgos más graves en el entorno digital. Según estudios recientes, los adolescentes presentan una mayor vulnerabilidad a creer y compartir noticias falsas en redes sociales, debido a la falta de habilidades críticas y al modo en que consumen información de forma rápida y visual (Guess et al., 2019; Marchi, 2012). Plataformas como Facebook, Twitter e incluso YouTube han sido señaladas como canales principales de circulación de contenido manipulador, especialmente durante momentos de crisis social o política.

Un estudio del Reuters Institute (2023) muestra que el 35% de los jóvenes de entre 16 y 24 años en Europa han estado expuestos a contenido engañoso o falso en redes sociales durante el último año, y que su capacidad para identificarlo correctamente es menor que la de los adultos. Esta exposición repetida no sólo desinforma, sino que puede generar cinismo político o desafección institucional (Mihailidis & Viotty, 2017).

Los algoritmos que rigen las plataformas digitales son opacos y están diseñados para maximizar la atención del usuario, creando entornos personalizados que refuerzan creencias preexistentes y reducen la diversidad de contenidos a los que se accede, lo que Pariser (2011) denominó “burbujas de filtro” o burbujas informativas.

Esta segmentación puede tener un impacto más profundo en jóvenes, cuyo pensamiento crítico está aún en desarrollo, y que tienen menos experiencia en confrontar perspectivas contradictorias (Bulger & Davison, 2018). Además, como han señalado Nahon y Hemsley (2013), los algoritmos priorizan contenidos altamente emocionales o polémicos, lo que incrementa la polarización y reduce los márgenes para la deliberación racional.

La manipulación no se limita a la desinformación, sino que también opera a través del diseño de la interacción digital: notificaciones constantes, recompensas visuales (likes) y la arquitectura de la atención están orientadas a mantener a los usuarios conectados y enganchados (Zuboff, 2019). Este entorno dificulta el desarrollo de una participación informada y reflexiva, y refuerza la necesidad de fomentar una educación digital centrada en la comprensión crítica de los canales de información.

Ante este contexto, la literacidad digital y el pensamiento crítico se presentan como competencias esenciales. Según Markham (2022) y Winstone (2025), es imprescindible integrar de forma sistemática en los programas educativos iniciativas que no solo promuevan habilidades técnicas en el uso de tecnologías, sino que también fortalezcan la capacidad de cuestionar las fuentes de información, entender los algoritmos que median las interacciones digitales y reconocer los intereses económicos y políticos que subyacen a los entornos digitales.

El fomento del pensamiento crítico desde edades tempranas contribuye a reducir la vulnerabilidad de la infancia y la juventud frente a discursos de odio, la desinformación y las prácticas abusivas en línea, permitiéndoles ejercer una participación más segura, consciente y empoderada.

### **3.3. Participación digital: nuevas formas de agencia**

La digitalización ha redefinido los espacios de participación, ampliando las posibilidades de expresión y organización de la infancia y la juventud. Frente a los canales tradicionales

de participación como los consejos de infancia o las consultas públicas, surgen formas más informales y descentralizadas de implicación en la vida social, política y cultural a través de las redes sociales, los videojuegos en línea, las comunidades digitales y otras plataformas virtuales.

Estas formas de participación no siempre son reconocidas por las instituciones como mecanismos válidos de incidencia social, sin embargo, investigaciones como las de UNICEF (2020) y el National Council for the Social Studies (2018) demuestran que tienen un impacto directo en la formación de opiniones, la construcción de identidades políticas y la organización de movilizaciones colectivas.

Las redes sociales se han consolidado como espacios clave para la expresión de preocupaciones sociales, ambientales y políticas por parte de la juventud. Movimientos como *#FridaysForFuture* o *#BlackLivesMatter* evidencian cómo las plataformas digitales permiten amplificar las voces juveniles a escala global, facilitando nuevas formas de acción política no mediada por las estructuras institucionales tradicionales (UNICEF, 2020; National Council for the Social Studies [NCSS], 2018). Estas formas de participación digital, aunque a menudo informales, representan prácticas significativas de ciudadanía activa y compromiso con el entorno, especialmente entre adolescentes y jóvenes que encuentran en lo digital un canal más accesible y autónomo para ejercer sus derechos.

Asimismo, las plataformas específicamente diseñadas para la participación infantil y juvenil como los Consejos Locales de Participación de la Infancia y la Adolescencia o las consultas digitales impulsadas por organismos públicos, aunque menos utilizadas, representan espacios formales importantes para el fortalecimiento de la cultura democrática desde edades tempranas. Sin embargo, su alcance y efectividad dependen en gran medida de la voluntad política de las instituciones y de su capacidad para incorporar de forma efectiva las propuestas de estos colectivos en la toma de decisiones.

Las consultas digitales orientadas a infancia y juventud se han popularizado en la última década como herramientas para fomentar una ciudadanía más participativa. Sin embargo, su capacidad de generar cambios reales depende del grado de institucionalización y del seguimiento político que reciban. Muchas de estas consultas terminan siendo simbólicas, sin mecanismos claros para que las propuestas recogidas incidan en la elaboración de políticas públicas (Díaz-Palacio, 2021).

Los Consejos Locales de Participación de la Infancia y la Adolescencia pueden tener efectos positivos sobre la motivación cívica de los participantes, especialmente cuando se combinan con espacios deliberativos bien estructurados y seguimiento institucional. No obstante, la implementación de estas iniciativas es desigual entre territorios, y frecuentemente los jóvenes no reciben retroalimentación sobre el impacto de sus aportaciones, lo que limita su eficacia transformadora (UNICEF España, 2024).

Dentro de lo que considera las nuevas formas de agencia juvenil en el entorno digital, el ecosistema digital no solo es un espacio para la expresión individual, sino también para la acción colectiva y la emergencia de nuevas formas de agencia. La juventud, más allá de ser receptora de contenidos, actúa como productora, organizadora y curadora de discursos públicos. Esta agencia se refleja en fenómenos como el uso estratégico de plataformas como Instagram o TikTok para difundir mensajes ambientales, feministas o de justicia racial (Friel, 2021).

Esta capacidad de agencia debe ir acompañada de una capacitación crítica en medios digitales, para que los jóvenes puedan detectar contenidos manipulativos, identificar sesgos algorítmicos y ejercer una participación informada. Por ello, es necesaria la implementación de modelos educativos que no solo enseñan habilidades técnicas, sino que promuevan la reflexión sobre las implicaciones éticas, políticas y sociales del entorno digital (Buckingham, 2020; Livingstone et al., 2019).

Aunque la participación digital abre puertas para una ciudadanía activa, también puede ser capturada por lógicas populistas, extremistas o comerciales. El auge de discursos reaccionarios entre sectores juveniles en redes como YouTube o Discord ha sido documentado en investigaciones recientes, que evidencian cómo ciertos entornos digitales refuerzan actitudes discriminatorias, en particular hacia mujeres y minorías (Fillies, Peikert & Paschke, 2023).

La participación no siempre genera resultados democráticos. Cuando no está acompañada de alfabetización crítica, puede ser utilizada como legitimación simbólica o canal de radicalización ideológica (Wolbers et al., 2023). Por ello, el reto no consiste únicamente en promover más participación, sino en asegurar que esta sea significativa, ética y orientada al bien común.

### 3.4. Brechas digitales y desigualdades

El acceso desigual a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) continúa siendo uno de los principales obstáculos para garantizar una participación digital equitativa de la infancia y la juventud. Esta brecha digital no se limita únicamente al acceso a dispositivos o a la conectividad, sino que incluye también diferencias en las competencias digitales, la calidad del acceso a la información y la posibilidad de participar en entornos digitales de manera segura y significativa.

Por otro lado, las desigualdades socioeconómicas, de género, geográficas y culturales influyen de forma directa en las oportunidades que tienen los niños, niñas y jóvenes para desarrollar sus capacidades digitales. Como señalan Roy et al. (2023), estas desigualdades no solo condicionan el acceso a las tecnologías, sino también las formas de participación, limitando la expresión y la incidencia de determinados grupos sociales en los espacios digitales.

En el contexto actual, caracterizado por una constante evolución tecnológica y una sobreabundancia de información, la alfabetización digital se erige como un componente esencial para que niños, niñas y adolescentes puedan ejercer una participación significativa en los entornos digitales. Esta alfabetización no se limita al dominio técnico de herramientas digitales, sino que abarca la capacidad de comprender, evaluar críticamente y crear contenido en línea, habilidades fundamentales para el desarrollo del pensamiento crítico y la ciudadanía activa (UNIR, s.f.).

La exposición temprana a las tecnologías digitales no garantiza una comprensión profunda ni un uso reflexivo de las mismas. A pesar de ser considerados “nativos digitales”, muchos jóvenes carecen de las competencias necesarias para discernir entre información veraz y desinformación, lo que los hace vulnerables a manipulaciones y limita su capacidad de participación informada (Cadena SER, 2024).

Además, la alfabetización digital contribuye a reducir la brecha digital, promoviendo la inclusión social y garantizando que todos los jóvenes, independientemente de su contexto socioeconómico, tengan las mismas oportunidades de acceso y participación en la sociedad digital. Programas como el “Programa de Competencias Digitales para la Infancia (CODI)” en España buscan precisamente dotar a la infancia y juventud de las habilidades

necesarias para desenvolverse de manera crítica y segura en el entorno digital (Ministerio de Juventud e Infancia, s.f.).

Además, es necesario examinar en qué medida las propias plataformas de participación digital reproducen estas brechas. Diversos estudios han señalado que estas plataformas no son espacios neutros, sino que tienden a reflejar e incluso amplificar desigualdades sociales existentes. La Fundació Ferrer i Guàrdia advierte que, lejos de democratizar el acceso, las plataformas digitales pueden replicar desigualdades vinculadas a clase social, nivel educativo o territorio, generando barreras de entrada para los colectivos más vulnerables (Fundació Ferrer i Guàrdia, 2024).

La brecha digital afecta especialmente a la infancia en situación de pobreza, a quienes provienen de familias con bajo nivel educativo, de origen migrante o monoparental, limitando no solo el acceso a la tecnología, sino también las oportunidades reales de participación significativa (Plataforma de Infancia, 2024). Esta falta de accesibilidad, la escasa representación de colectivos vulnerables y la ausencia de mecanismos de participación adaptados a las necesidades de la infancia y la juventud constituyen retos estructurales que deben ser abordados para construir un ecosistema digital realmente inclusivo.

Las desigualdades de acceso y uso de los entornos digitales no se reducen únicamente a factores socioeconómicos o territoriales; también están atravesadas por cuestiones de género, percepción de seguridad y capital simbólico en las plataformas. La investigación “Entre el amor y el ghosting: la juventud española ante Europa” (Agüero & Zafra, 2024) revela que si bien las redes sociales son uno de los principales canales de participación política informal entre la juventud, existen diferencias claras entre jóvenes hombres y mujeres en su forma de interactuar con estos espacios.

Uno de los hallazgos clave es que los hombres jóvenes participan con mayor frecuencia en contenidos políticos o ideológicos en redes como YouTube, Instagram o TikTok, mientras que muchas mujeres jóvenes expresan reticencias a la exposición pública debido a la hostilidad percibida en estos entornos. La percepción de que ser mujer joven implica una mayor probabilidad de ser objeto de cuestionamientos, burlas o ataques en la esfera pública digital puede estar desincentivando su implicación en debates o campañas de carácter político (Political Watch, Poletika, & Talento para el Futuro, 2024). Este fenómeno se enmar-

ca en una dinámica más amplia de desigualdad de condiciones para ejercer el derecho a la expresión y la participación digital.

La investigación también apunta que esta diferencia de participación no obedece a una menor disposición por parte de las jóvenes, sino a un contexto estructural en el que las mujeres enfrentan una mayor carga de vigilancia social, crítica estética y penalización por sus opiniones. En este sentido, la brecha de género digital no se limita al acceso o a la alfabetización técnica, sino que se manifiesta en las condiciones simbólicas y culturales del uso de las redes como espacios políticos.

Además, se observa que las campañas institucionales que apelan al voto joven —como #UsaTuVoto, impulsada por el Parlamento Europeo (TogetherEU, 2024)— han reforzado su presencia en plataformas con fuerte penetración juvenil, como TikTok, Instagram o incluso Snapchat en años anteriores, reconociendo la centralidad de estas redes en la construcción de identidades y discursos entre la población más joven. Sin embargo, las estrategias para fomentar la participación digital rara vez incluyen una perspectiva de género que atienda específicamente a las barreras que enfrentan las jóvenes mujeres.

Estos datos muestran que no basta con abrir canales digitales de participación, sino que es necesario abordar las desigualdades internas de los propios entornos digitales, tanto en su diseño como en sus dinámicas sociales. Un ecosistema digital verdaderamente inclusivo deberá considerar no solo quién tiene acceso, sino también quién se siente legitimado a participar y en qué condiciones.

### **3.5. Oportunidades e innovaciones**

Las tecnologías digitales emergentes, como la inteligencia artificial, la realidad aumentada y los sistemas de recomendación<sup>3</sup>, ofrecen oportunidades significativas para fortalecer la

---

<sup>2</sup> Los sistemas de recomendación son algoritmos que analizan los comportamientos, preferencias o historiales de navegación de los usuarios para sugerirles contenidos personalizados. Están presentes en plataformas como YouTube, TikTok, Netflix o Spotify, y pueden influir directamente en los contenidos que consumen niños, niñas y adolescentes, moldeando sus intereses, opiniones y formas de participación (Pariser, 2011; Winstone, 2025).

participación de la infancia y la juventud. Estas herramientas pueden facilitar el acceso a información personalizada, mejorar la interacción en entornos digitales y permitir la creación de comunidades en torno a intereses colectivos o causas sociales. Por ejemplo, las plataformas que integran algoritmos de recomendación bien diseñados pueden ayudar a los jóvenes a descubrir contenidos cívicos relevantes y espacios de participación que de otro modo no encontrarían (UNICEF, 2018a).

Además, estos entornos pueden incentivar formas creativas de expresión y nuevas maneras de participación política no institucional, como se ha visto en movilizaciones juveniles impulsadas por redes digitales (UNICEF, 2018a). No obstante, estos avances deben ser considerados con cautela. Como advierte UNICEF (2018b), si no se regulan adecuadamente, las mismas tecnologías pueden reforzar patrones de exclusión, segmentar la experiencia digital en función de sesgos algorítmicos o invisibilizar a ciertos grupos vulnerables.

El reto consiste en aprovechar el potencial positivo de estas herramientas para crear entornos digitales que promuevan la creatividad, la participación activa y el empoderamiento de la infancia y la juventud, al tiempo que se minimizan los riesgos derivados de su uso indiscriminado o poco regulado.

En un contexto marcado por la expansión acelerada de tecnologías digitales, la participación de la infancia y la juventud encuentra nuevas oportunidades, pero también desafíos complejos. Entre las innovaciones más relevantes se encuentran los desarrollos en inteligencia artificial (IA), que están transformando los canales de acceso, la interacción y la toma de decisiones dentro del entorno digital.

Desde el campo académico, la IA es considerada una tecnología ambivalente: si bien puede facilitar una participación más personalizada, accesible y continua, también puede reproducir sesgos y excluir a ciertos grupos si no se diseña con principios éticos y de justicia social (Floridi et al., 2018). En el caso específico de la juventud, algunas aplicaciones de IA pueden ayudar a adaptar los contenidos de plataformas participativas al nivel cognitivo y emocional de los menores, o incluso facilitar mecanismos de consulta con traducción automática, lenguaje claro y feedback automatizado (UNICEF, 2024).

Sin embargo, también existe el riesgo de que la participación se vuelva superficial o manipulable si los algoritmos priorizan interacciones rápidas y medibles frente a procesos

deliberativos o reflexivos. La transparencia algorítmica y la rendición de cuentas de los sistemas de IA aplicados en contextos de gobernanza digital son todavía escasas, lo que plantea dudas sobre el control que realmente tiene la infancia sobre su participación en estos entornos (Zuboff, 2019).

La OCDE ha aportado un marco de análisis relevante sobre el papel de la juventud en la transformación digital. En sus informes sobre competencias del siglo XXI, se señala que la alfabetización digital no debe limitarse a habilidades técnicas, sino incluir capacidades de participación democrática, pensamiento crítico y conciencia ética sobre el uso de tecnologías (OECD, 2022). En esta línea, la organización propone políticas públicas que no solo garanticen el acceso a la tecnología, sino también la capacidad de los jóvenes para incidir en los procesos de diseño, regulación y evaluación de las plataformas que utilizan.

Asimismo, la OCDE destaca que los marcos educativos deben formar ciudadanos capaces de interactuar con la IA, comprendiendo sus lógicas y limitaciones, para evitar fenómenos de desinformación o dependencia tecnológica (OECD, 2022). La participación juvenil, en este sentido, no puede entenderse como un acto aislado, sino como parte de una ciudadanía activa y crítica.

Uno de los retos centrales es cómo garantizar el derecho universal a la participación (establecido en la Convención sobre los Derechos del Niño, artículo 12), sin renunciar a las obligaciones de protección asociadas a la infancia y adolescencia. En este sentido, los marcos normativos internacionales como el RGPD en Europa o el Comentario General N° 25 de la CDN (2021) señalan que la participación infantil y juvenil en entornos digitales debe ser voluntaria, informada, segura y con condiciones de accesibilidad equitativas.

Por tanto, la universalización de la participación digital no implica la eliminación de restricciones, sino más bien la construcción de entornos seguros y adaptados, en los que el ejercicio de los derechos esté garantizado sin exponer a los menores a riesgos innecesarios. Esto implica repensar los diseños de plataformas digitales, los modelos de gobernanza algorítmica y los procesos de moderación de contenidos, incorporando la perspectiva de infancia desde el inicio (Livingstone et al., 2019).

# Marcos normativos y de protección internacionales

# 4

El marco jurídico internacional en materia de derechos de infancia y juventud en entornos digitales ha avanzado significativamente en los últimos años, a medida que la digitalización ha cobrado mayor protagonismo en la vida cotidiana de estos colectivos. Sin embargo, estos marcos normativos aún presentan lagunas importantes en lo que respecta a la participación digital como derecho fundamental, más allá de los marcos tradicionales de protección frente a riesgos.

A continuación se analizan los principales instrumentos jurídicos y orientaciones políticas a nivel internacional y regional, destacando cómo abordan la participación de la infancia y la juventud en medios digitales, qué derechos garantizan explícitamente y qué vacíos persisten en relación con una ciudadanía digital plena y activa desde edades tempranas.

## **4.1. Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) y Comentario General n.º 25**

La Convención sobre los Derechos del Niño (CDN), adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1989, constituye el principal marco jurídico internacional para la protección de los derechos de la infancia. Aunque elaborada en un contexto pre-digital, sus disposiciones siguen siendo plenamente aplicables al entorno digital.

La CDN reconoce explícitamente los derechos a la participación (art. 12), libertad de expresión (art. 13), acceso a la información (art. 17), educación (art. 28), juego y esparcimiento

(art. 31), privacidad (art. 16) y protección frente a cualquier forma de violencia o explotación (arts. 19 y 34). Todos estos derechos pueden y deben ser garantizados también en el ámbito digital, tal como establece el Comentario General n.º 25 sobre los derechos del niño en relación con el entorno digital (2021) del Comité de los Derechos del Niño de la ONU.

Este Comentario General tiene un valor crucial para esta investigación, ya que:

- Reconoce expresamente el entorno digital como un entorno relevante para el desarrollo y ejercicio de derechos.
- Establece que la participación en línea es una extensión del derecho a ser escuchado (art. 12), y que los Estados deben asegurar canales seguros y accesibles para que niños, niñas y jóvenes puedan expresar sus opiniones, informarse e interactuar en los espacios digitales.
- Insta a que se garanticen formas activas de participación digital, más allá de la protección, promoviendo el empoderamiento y la alfabetización digital.

**Limitaciones:** A pesar de sus avances, el Comentario n.º 25 no establece obligaciones vinculantes específicas en materia de participación digital, ni mecanismos de cumplimiento concretos. Además, deja margen amplio a los Estados para definir cómo aplicar estos principios, lo que genera desigualdades entre países en la implementación de políticas públicas participativas en el entorno digital.

**Relevancia para el informe:** Este instrumento constituye la base de un enfoque de derechos que permite ir más allá de la protección frente a riesgos, reconociendo la agencia de la infancia y la juventud en el espacio digital.

## 4.2. Recomendaciones de organismos internacionales (UNICEF, Consejo de Europa, OCDE)

### 4.2.1. UNICEF

En los últimos años, UNICEF ha liderado una serie de investigaciones, guías y propuestas orientadas a garantizar los derechos de la infancia en la era digital. Destaca el informe del “Children’s Rights in the Digital Age” (2014) y más recientemente, “Youth, Protests and the Polycrisis” (2024), que explora cómo la juventud utiliza medios digitales para movilizarse y expresar opiniones en contextos de crisis.

UNICEF destaca la necesidad de:

- Promover una ciudadanía digital activa, que incluya no solo el uso de tecnologías, sino también la capacidad de influir y participar en los asuntos que afectan a la infancia.
- Incorporar la voz de la infancia y la juventud en el diseño de políticas tecnológicas, incluyendo las que afectan a redes sociales, inteligencia artificial y plataformas educativas.
- Avanzar en marcos de alfabetización digital con enfoque de derechos humanos, para permitir una participación consciente y crítica.

**Limitaciones:** Aunque UNICEF proporciona una base sólida de evidencia y directrices, sus propuestas no tienen carácter normativo ni obligatorio, por lo que su impacto depende de la voluntad política de los Estados.

### 4.2.2. Consejo de Europa

El Consejo de Europa ha emitido documentos clave como la Recomendación CM/Rec(2018) sobre los derechos de los niños en el entorno digital, que establece principios para garantizar una participación segura y significativa. Incluye:

- El reconocimiento del derecho a participar activamente en la vida digital.

- El deber de los Estados de facilitar entornos de participación adaptados a las necesidades de la infancia.
- El principio de inclusividad digital, para que nadie quede excluido por razones socioeconómicas o de discapacidad.

**Limitaciones:** Si bien promueve un enfoque participativo, el Consejo de Europa pone mayor énfasis en la protección frente a riesgos que en el desarrollo de estructuras concretas de participación digital sostenida.

### **4.2.3. OCDE**

La OCDE ha abordado el papel de la juventud en la transformación digital desde un enfoque económico y de competencias. Aunque se enfoca más en el empleo y la innovación, ha reconocido que:

- La falta de formación en competencias digitales limita la participación juvenil en decisiones sobre tecnología, y que es clave abordar este vínculo desde un enfoque centrado en la protección de sus derechos. (OCDE, 2019).
- Además, la OCDE ha subrayado la importancia de escuchar activamente a la juventud en los procesos regulatorios, especialmente cuando se trata de plataformas digitales que afectan su vida diaria. Esto se refleja en sus directrices sobre procesos de participación ciudadana, donde se destaca la necesidad de incluir a los jóvenes en la toma de decisiones relacionadas con la transformación digital (OCDE, 2022)

## 4.3. Normativas regionales: RGPD y Código de Conducta de la UE para plataformas digitales

### 4.3.1. Reglamento General de Protección de Datos (RGPD)

Aunque el Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) fue concebido principalmente como un instrumento para proteger la privacidad y los datos personales en la Unión Europea, su impacto en la vida digital de la infancia y la juventud es directo y profundo. En un contexto donde los entornos digitales son una extensión cotidiana de la socialización, el aprendizaje y la participación política, las normativas que regulan el tratamiento de datos y el diseño de plataformas son también normativas que condicionan y en algunos casos, habilitan o restringen el ejercicio de derechos fundamentales. Por eso, resulta clave considerar el RGPD y otras regulaciones regionales, como el Código de Conducta para Plataformas Digitales y las estrategias del Consejo de Europa, no sólo como marcos de protección, sino como estructuras que pueden favorecer (o limitar) la participación activa de niños, niñas y jóvenes en el espacio digital.

El RGPD, en vigor desde 2018, representa el estándar más avanzado de protección de datos en el mundo. En lo que respecta a infancia y juventud:

- Reconoce la especial vulnerabilidad de los menores y establece que el consentimiento para el tratamiento de datos solo es válido si se ha otorgado o autorizado por una persona con responsabilidad parental, en menores de 16 años (aunque los Estados pueden reducirlo a 13).
- Impone obligaciones a las plataformas para que adapten sus servicios a la edad de los usuarios, mediante el principio de protección por diseño.
- Introduce el derecho al olvido, que permite a los menores borrar su huella digital.

**Limitaciones:** El RGPD se centra en la protección pasiva, y no contempla de forma directa ni promueve la participación activa de menores en plataformas digitales. Tampoco establece obligaciones sobre cómo garantizar entornos de expresión o deliberación adaptados a la infancia.

### 4.3.2. Código de Conducta para Plataformas Digitales (UE)

El Código de Conducta sobre la lucha contra el discurso ilegal de odio en línea fue adoptado inicialmente en mayo de 2016 por la Comisión Europea en colaboración con empresas tecnológicas como Facebook, Microsoft, Twitter y YouTube. Desde entonces, otras plataformas como Instagram, Snapchat, TikTok y LinkedIn se han sumado a esta iniciativa. El objetivo principal del código es establecer compromisos voluntarios para que las plataformas digitales moderen y eliminen contenidos que inciten al odio y la violencia en línea.

El 20 de enero de 2025, la Comisión Europea y la Junta Europea de Servicios Digitales anunciaron la integración de una versión revisada del código, conocida como "Código de Conducta+", en el marco del Reglamento de Servicios Digitales (DSA). Esta integración busca fortalecer la prevención y detener la propagación de la incitación al odio en línea, alineando los compromisos voluntarios con las obligaciones legales establecidas por el DSA.

**Aplicación en la UE y España:** Aunque el código es de naturaleza voluntaria, su integración en el DSA implica que las plataformas que operan en la Unión Europea, incluyendo España, deben cumplir con las obligaciones establecidas en el reglamento. Esto incluye la implementación de medidas efectivas para moderar contenidos ilegales y proteger a los usuarios, especialmente a los menores. En España, la aplicación del DSA y, por ende, del Código de Conducta+, es supervisada por las autoridades competentes, asegurando que las plataformas digitales cumplan con las normativas vigentes.

Algunos avances incluyen:

- Compromisos para proteger a menores de contenidos nocivos.
- Fomento de herramientas de control parental y de privacidad.

**Limitaciones:** No se menciona la participación de la infancia como un derecho a promover dentro de estas plataformas. Las medidas siguen orientadas al control y la moderación, sin abordar cómo garantizar el derecho a expresarse, organizarse o participar digitalmente desde edades tempranas.

### 4.3.3. Consejo de Europa: Estrategia para los Derechos del Niño y Participación Digital

El Consejo de Europa ha desarrollado una Estrategia para los Derechos del Niño (2016-2021) que establece cinco áreas prioritarias, entre ellas la participación de todos los menores y sus derechos en el entorno digital. Esta estrategia reconoce el derecho de los niños a ser escuchados y a participar en las decisiones que les afectan, tanto en contextos físicos como digitales. Además, promueve la creación de entornos digitales seguros y accesibles que faciliten la expresión y participación activa de la infancia y la adolescencia (Consejo de Europa, 2016).

El Consejo de Europa también ha elaborado recomendaciones específicas para fomentar la participación infantil, como la Recomendación CM/Rec(2012)2 sobre la participación de los menores de 18 años de edad. Estas directrices ofrecen un marco para que los Estados miembros implementen políticas y prácticas que garanticen la participación significativa de los niños en todos los asuntos que les conciernen, incluyendo el ámbito digital (Consejo de Europa, 2012).

Derechos protegidos relacionados con la participación:

- Derecho a ser escuchado y a que sus opiniones sean tenidas en cuenta.
- Acceso a la información y libertad de expresión.
- Participación activa en la vida social y política, incluyendo el entorno digital.

**Limitaciones:** Aunque se promueve la participación, la implementación práctica de estos derechos varía entre los Estados miembros y no siempre se traduce en mecanismos efectivos en el entorno digital. La estrategia se centra en la promoción y orientación, pero carece de mecanismos vinculantes que obliguen a los Estados a garantizar la participación digital activa de la infancia y la juventud.

#### 4.3.4. Carta Europea sobre la Participación de los Jóvenes en la Vida Local y Regional (Revisión 2025)

La Carta Europea sobre la Participación de los Jóvenes en la Vida Local y Regional, originalmente adoptada por el Consejo de Europa en 1992 y revisada por primera vez en 2003, constituye uno de los marcos normativos clave para impulsar la implicación directa de la juventud en los asuntos públicos. En junio de 2025, el Comité sobre Inclusión Social y Dignidad Humana del Congreso de Autoridades Locales y Regionales del Consejo de Europa aprobó una nueva revisión de la Carta, que será formalmente adoptada en octubre de ese mismo año (Comité sobre Inclusión Social y Dignidad Humana del Congreso de Autoridades Locales y Regionales del Consejo de Europa, 2025).

Esta revisión actualiza el enfoque institucional frente a los desafíos contemporáneos, incorporando la dimensión digital, la diversidad juvenil y el impacto del contexto post-pandémico en la participación.

Esta Carta revisada tiene un valor fundamental para esta investigación, ya que:

- Reconoce el papel de los gobiernos locales y regionales en la creación de entornos habilitantes para la participación juvenil, tanto presencial como digital.
- Subraya que la participación juvenil no debe ser vista como un instrumento, sino como un principio democrático esencial.
- Promueve el uso de herramientas innovadoras, incluidos los espacios digitales y mecanismos deliberativos híbridos, como canales legítimos para ejercer la ciudadanía.

**Limitaciones:** Aunque la Carta constituye una guía política y jurídica para las autoridades subnacionales, su carácter no vinculante depende de la voluntad de implementación de cada país o región. Además, el impacto directo de sus recomendaciones depende de la articulación entre niveles de gobierno.

## 4.4. España: Proyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales

El Gobierno de España ha impulsado el *Proyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales* (2025), con el objetivo de garantizar un uso seguro y responsable de las tecnologías por parte de niños, niñas y adolescentes. Esta norma reconoce explícitamente los derechos de la infancia en el ámbito digital, tales como la protección frente a contenidos perjudiciales, el acceso equitativo a la información, la formación en competencias digitales y la privacidad (Gobierno de España, 2025).

El proyecto legisla en coherencia con instrumentos jurídicos nacionales previos como la Ley Orgánica 1/1996 de Protección Jurídica del Menor, la Ley Orgánica 8/2021 sobre protección frente a la violencia, y la Ley Orgánica 3/2018 de Protección de Datos Personales. A su vez, refuerza compromisos internacionales asumidos por España, en especial la Convención sobre los Derechos del Niño (Naciones Unidas, 1989) y la Observación General N.º 25 del Comité de los Derechos del Niño sobre el entorno digital (Comité de los Derechos del Niño, 2021).

Además de promover un entorno digital seguro, el proyecto de ley incorpora medidas concretas como la obligación de incluir controles parentales en dispositivos digitales, la prohibición de acceso de menores a mecanismos aleatorios de recompensa (loot boxes) y la mejora del marco penal para combatir delitos digitales que afecten a la infancia (Gobierno de España, 2025). También se establece una Estrategia Nacional participativa para la protección digital de la infancia, garantizando el derecho de niños y adolescentes a intervenir activamente en las políticas públicas que les afectan.

### **Derechos protegidos relacionados con el entorno digital:**

- Derecho a la protección frente a contenidos perjudiciales o discriminatorios.
- Derecho al desarrollo de competencias digitales y uso crítico de la tecnología.
- Derecho a la privacidad, seguridad, intimidad y honor en el entorno digital.
- Derecho a participar en el diseño y evaluación de políticas públicas digitales.

**Limitaciones:** Pese a su enfoque preventivo y participativo, la efectividad de esta ley dependerá de su implementación real, del compromiso de las empresas tecnológicas y de la capacidad institucional para supervisar y sancionar adecuadamente. El texto legal plantea obligaciones exigibles, pero el éxito de su aplicación se verá condicionado por la coordinación interadministrativa, el desarrollo reglamentario posterior y la disponibilidad de recursos.

| Marco  | Derechos protegidos relacionados con la participación  | Vacíos principales  |
|--|--|---|
| <b>CDN + Comentario 25</b>   | Participación, libertad de expresión, acceso a la información, privacidad, protección frente a daños.  | No desarrolla mecanismos vinculantes para participación digital activa.   |
| <b>UNICEF y organismos internacionales</b>   | Ciudadanía digital, alfabetización digital con enfoque de derechos, movilización juvenil.  | No tienen carácter obligatorio; dependen de la implementación nacional.   |
| <b>Consejo de Europa</b>   | Participación adaptada, inclusión digital, enfoque basado en derechos.   | Foco aún muy centrado en protección; participación como principio más que como práctica.  |
| <b>RGPD</b>  | Protección de datos, derecho al olvido, consentimiento informado.  | No aborda la participación como derecho ni como práctica activa.  |
| <b>Código de Conducta UE</b>   | Moderación de contenidos nocivos, protección frente a desinformación.  | Omite la participación; se centra en regulación de plataformas desde la lógica del riesgo.  |
| <b>Carta del Consejo de Europa revisada en 2025 sobre participación juvenil en la vida local y regional.</b>                 | Derecho a la participación pública, representación en la toma de decisiones, inclusión digital y equidad territorial.  | No es jurídicamente vinculante; su aplicación depende de la voluntad de las autoridades locales y regionales.   |
| <b>Proyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales (España, 2025).</b> | Participación en políticas públicas digitales, libertad de expresión, acceso a la información, protección frente a riesgos digitales, privacidad e intimidad en línea. | Pendiente de desarrollo reglamentario; sin mecanismos claros de participación digital activa; depende de la cooperación del sector privado para su aplicación efectiva. |

Tabla x: elaboración propia.

# Experiencias y buenas prácticas

# 5

Este apartado presenta una selección de experiencias desarrolladas en el contexto español que evidencian cómo se promueve la participación digital de la infancia y la juventud. Cada experiencia se analiza a partir de su objetivo principal, como puede ser la consulta ciudadana; y su forma de materialización, ya sea como iniciativa institucional orientada a política pública o como práctica de incidencia impulsada por actores sociales. A través de una serie de indicadores comunes, se describen experiencias según su nivel de institucionalización, el perfil etario de las personas participantes, el tipo de participación que promueven, su grado de digitalización, su orientación funcional, su nivel de inclusividad, el impacto demostrado y las tecnologías empleadas.

Este análisis busca identificar prácticas transferibles, reconocer vacíos existentes y ofrecer orientaciones para el diseño de políticas que refuercen una participación significativa, inclusiva y protegida de la infancia y la juventud en entornos digitales.

## 5.1. COGLOBAL

### Objetivo principal

Fortalecer la cultura democrática y promover la participación activa de infancia y juventud en decisiones públicas locales.

### Tipología

Incidencia política impulsada por sociedad civil en colaboración con administraciones públicas.

## Descripción

COGLOBAL es una organización de la sociedad civil con más de una década de experiencia en el diseño e implementación de procesos de democracia participativa. Su acción se centra en promover diálogos inclusivos entre ciudadanía e instituciones, con una especial atención a colectivos tradicionalmente excluidos como la infancia y la juventud. En este ámbito, destaca la implementación de programas como *Ágora Infantil y las Asambleas Ciudadanas con Infancia y Juventud*, desarrollados en más de 60 municipios<sup>4</sup>.

Estos programas permiten a chicos y chicas de entre 10 y 14 años analizar su entorno, formular propuestas y deliberar colectivamente, vinculando estas decisiones a procesos reales de planificación municipal. Las propuestas suelen versar sobre cuestiones como actividades culturales, igualdad de género, medioambiente o identidad local. Las iniciativas son promovidas por los gobiernos locales y se desarrollan dentro del horario escolar, lo que permite acceder a una muestra representativa del alumnado, incrementando así la inclusividad.

Desde el punto de vista institucional, se trata de una experiencia desarrollada desde la sociedad civil pero en estrecha colaboración con las administraciones públicas locales, que asumen un rol activo en la planificación y ejecución de los procesos. Las dinámicas implementadas se enmarcan en formas de participación deliberativa, con componentes ejecutivos, ya que muchas de las propuestas acordadas son recogidas en los planes de actuación municipal. El nivel de digitalización es híbrido, combinando sesiones presenciales con el uso de tecnologías digitales para el seguimiento y visibilización de las propuestas<sup>5</sup>.

Uno de los elementos distintivos de Coglobal es su enfoque interseccional y su alto grado de inclusión. El uso del espacio escolar garantiza la participación de perfiles diversos, mientras que las metodologías empleadas como los sociogramas o las dinámicas de grupo buscan integrar activamente a menores con mayor dificultad de participación. El impacto de estos programas ha sido documentado mediante evaluaciones cuantitativas y cuali-

---

<sup>4</sup> Arrivillaga, C. (2025). Entrevista realizada a Christiane Arrivillaga, Responsable de Participación de Coglobal, en el marco de esta investigación (mayo de 2025).

<sup>5</sup> Arrivillaga, C. (2025). Entrevista realizada a Christiane Arrivillaga, Responsable de Participación de Coglobal, en el marco de esta investigación (mayo de 2025).

tativas, en colaboración con la Universidad de Málaga, que evidencian efectos positivos sobre el empoderamiento, la motivación cívica y la inclusión de perfiles tradicionalmente excluidos (Coglobal, 2016).

A nivel tecnológico, se ha utilizado la plataforma *CityZinc*<sup>6</sup>, que permite visualizar las distintas fases del proceso participativo, realizar comentarios y compartir propuestas. Estas herramientas han sido adaptadas a los contextos locales y a las necesidades del público infantil y adolescente, permitiendo una experiencia digital segura, comprensible y accesible.

En síntesis, las experiencias desarrolladas por Coglobal representan un ejemplo consolidado de cómo articular metodologías participativas con enfoque de derechos, atención a la diversidad y conexión real con la política local. A pesar de los retos estructurales ligados a la cultura de la participación, estas iniciativas demuestran que es posible fortalecer la democracia desde edades tempranas mediante procesos inclusivos, creativos y con vocación transformadora. La implementación de estos procesos en más de 60 municipios ha implicado a más de 4.000 niños y niñas, con resultados que evidencian mejoras significativas en indicadores como la autoeficacia política, el conocimiento sobre el funcionamiento de la política local y la percepción de ser escuchados por adultos referentes (Coglobal, 2016; Albornoz-Manyoma et al., 2020). Estos efectos fueron medidos mediante una evaluación cuasi-experimental con grupo control, destacando avances en la confianza hacia las instituciones municipales y el desarrollo de competencias democráticas desde la infancia.

## 5.2. Departamento de Fomento a la Participación - Ayuntamiento de Barcelona

### Objetivo principal

Fomentar la participación digital significativa de infancia y juventud en las políticas públicas locales, garantizando su incidencia en los procesos institucionales.

---

<sup>6</sup> *CityZinc es una plataforma digital desarrollada por la organización Coglobal para dinamizar y documentar procesos de participación infantil y juvenil. Su interfaz ha sido adaptada a contextos escolares y municipales, permitiendo una experiencia segura y accesible de participación online. Se trata de una herramienta externa, probablemente comercial o de código abierto, que la organización ha implementado y adaptado para sus proyectos con infancia y juventud (Coglobal, 2016)*

## Tipología

Política pública impulsada desde el ámbito institucional, con enfoque en innovación democrática y participación deliberativa.

## Descripción

El Ayuntamiento de Barcelona, a través de su Departamento de Fomento de la Participación, ha impulsado diversas iniciativas para fortalecer la participación digital de infancia y juventud desde un enfoque de innovación democrática, inclusión y derecho a la ciudad. Esta apuesta se materializa en programas como el Foro Joven BCN y la plataforma Decidim, así como su módulo adaptado Decidim Kids. Estas experiencias han permitido combinar metodologías deliberativas presenciales con herramientas digitales, avanzando hacia formas híbridas de participación que buscan conectar con los intereses, lenguajes y dinámicas propias de la juventud contemporánea.

Uno de los pilares de esta estrategia es Decidim, una plataforma digital de código abierto lanzada en 2016 que permite canalizar procesos participativos en línea de forma segura, transparente y estructurada (Ajuntament de Barcelona, 2022a). A través de ella, la ciudadanía puede presentar propuestas, deliberar, votar y seguir el desarrollo de políticas públicas. En su versión infantil, Decidim Kids, se ha incorporado un sistema de doble registro que garantiza la protección de datos y la seguridad en la participación de menores, en coordinación con la Oficina de Protección de Datos del Ayuntamiento (Ajuntament de Barcelona, 2023b). Esta adaptación tecnológica facilita la participación desde edades tempranas en espacios digitales controlados y accesibles.

Complementando esta herramienta digital, el Ayuntamiento ha desarrollado el Foro Joven BCN, una asamblea deliberativa compuesta por 99 jóvenes entre 16 y 29 años, seleccionados por sorteo para asegurar una muestra representativa. El foro ha trabajado durante varios meses en la formulación de propuestas sobre temas prioritarios como salud mental, educación y emancipación (Ajuntament de Barcelona, 2022b). A través de sesiones deliberativas, los participantes definieron 27 propuestas, de las cuales 22 fueron validadas con un alto consenso y recibieron respuesta institucional. Este proceso ha contribuido a incorporar de manera efectiva la voz de los jóvenes en el diseño del Plan de Juventud de Barcelona 2022–2030.

Las metodologías implementadas en estas iniciativas se han caracterizado por la inclusión de espacios de expresión propios, como ágoras juveniles, microabiertos<sup>7</sup> y talleres en contextos educativos y comunitarios. Se ha fomentado la participación a través de canales familiares para la juventud, como TikTok, y se han generado recursos específicos para facilitar el acceso a la información municipal. Entre los aprendizajes destacados se encuentra la necesidad de diferenciar los enfoques de participación entre infancia y adolescencia, respetando los ritmos, formatos y niveles de autonomía propios de cada etapa.

Estas iniciativas responden a una lógica híbrida de participación, donde lo digital amplifica y complementa lo presencial (OIDP, 2022). El Ayuntamiento ha puesto especial énfasis en garantizar que los procesos sean accesibles, comprensibles y significativos para los jóvenes, con mecanismos de seguimiento, retorno institucional y posibles reservas presupuestarias para asegurar que las propuestas juveniles no queden diluidas entre las de otros sectores sociales más organizados. A pesar de que el módulo Decidim Kids aún no ha sido implementado en procesos participativos digitales exclusivos para menores de 14 años, ya se han desarrollado las condiciones técnicas y normativas para hacerlo (Ajuntament de Barcelona, 2023b).

En conjunto, la experiencia del Ayuntamiento de Barcelona refleja un modelo de participación institucional avanzada que combina tecnología, pedagogía cívica y equidad en el acceso. Su apuesta por canales de expresión juveniles, espacios deliberativos representativos y plataformas digitales adaptadas, marca un referente dentro del contexto español<sup>8</sup>.

En este sentido, la experiencia se sitúa en una institucionalidad pública local, con fuerte articulación interdepartamental. Participan jóvenes de entre 12 y 29 años, en procesos deliberativos, consultivos y ejecutivos, con un nivel de digitalización híbrido que integra espacios presenciales y plataformas digitales como Decidim y Decidim Kids, adaptadas a las edades y niveles de autonomía. El enfoque es inclusivo, atendiendo a criterios de diversidad socioeconómica, de género y origen, y su impacto ha sido documentado mediante informes públicos y mecanismos de retorno institucional.

---

<sup>7</sup>Los "microabiertos" son espacios breves, informales y flexibles de participación juvenil, pensados para recoger ideas de forma accesible y no estructurada (Ajuntament de Barcelona, 2023a).

<sup>8</sup>Entrevista realizada a Elisenda Ortega Robert, Directora del Departamento de Participación del Ayuntamiento de Barcelona, en el marco de esta investigación (mayo de 2025).

### 5.3. Plataforma de Infancia

#### Objetivo principal

Fomentar la participación infantil y adolescente en el entorno digital mediante procesos seguros, inclusivos y con incidencia política real.

#### Tipología

Iniciativas de la sociedad civil orientadas a la participación consultiva y deliberativa con potencial de influencia en políticas públicas.

#### Descripción

La Plataforma de Infancia impulsa la participación digital de la infancia y adolescencia en España a través de programas como *Ciberresponsales*, el *Observatorio de Derechos de la Infancia en el Entorno Digital* y la estrategia *La Infancia Opina*. Estas iniciativas buscan garantizar el derecho a ser escuchados, promoviendo una ciudadanía activa desde edades tempranas y utilizando las tecnologías como medio de expresión, análisis crítico y conexión con las políticas públicas.

Ciberresponsales es una red social y medio digital donde chicos y chicas de entre 12 y 17 años publican contenidos relacionados con sus intereses, preocupaciones y propuestas<sup>9</sup>. El espacio es seguro, acompañado por educadores, y constituye una herramienta pedagógica para fomentar el pensamiento crítico, el ejercicio de derechos y la participación real. Este entorno digital está pensado para formar redes juveniles y potenciar la incidencia política desde la experiencia vivida.

Por otro lado, el *Observatorio de Derechos de la Infancia en el Entorno Digital* invita a adolescentes a analizar las plataformas digitales más usadas como TikTok, Instagram o WhatsApp evaluando su respeto a los derechos recogidos en la Convención sobre los Derechos del Niño (Plataforma de Infancia, 2025). El proceso incluye fases de análisis colectivo, cuestionarios, sesiones grupales y una jornada final de presentación de resultados a

---

<sup>9</sup> Taravilla Herrera, Mabel. (2025). Entrevista realizada a Mabel Taravilla Herrera, Coordinadora de Participación Infantil y Adolescente de la Plataforma de Infancia, en el marco de esta investigación (mayo de 2025).

representantes de las plataformas, fortaleciendo así la voz de los jóvenes frente a actores tecnológicos relevantes.

La estrategia *La Infancia Opina* constituye otra de las líneas clave de participación de la Plataforma, orientada a facilitar que niños, niñas y adolescentes comprendan, analicen y opinen sobre las políticas que les afectan, como el Plan Estratégico Nacional de Infancia y Adolescencia (PENIA). A través de herramientas metodológicas, materiales pedagógicos adaptados por edades y encuentros formativos, los participantes formulan propuestas que son sistematizadas y trasladadas a las autoridades competentes en todos los niveles de gobierno, incluyendo informes al Comité de los Derechos del Niño de Naciones Unidas. De este modo, la iniciativa conecta el ejercicio del derecho a la participación con la incidencia política real y con el seguimiento de compromisos internacionales.

Estas experiencias se articulan desde una lógica de derechos, inclusividad territorial y perspectiva educativa (Plataforma de Infancia, 2024). Si bien no hay una base de datos unificada de impacto cuantitativo disponible públicamente, el valor de estos proyectos ha sido reconocido en el ámbito nacional e internacional, y su continuidad ha generado aprendizajes metodológicos clave para diseñar entornos participativos seguros, comprensibles y transformadores.

Estas propuestas también revelan desafíos: la desigualdad en el acceso a tecnología, la falta de alfabetización digital crítica, y la necesidad de acompañamiento adulto no paternalista. Frente a ello, las metodologías de la Plataforma de Infancia priorizan la creación de espacios accesibles, el uso pedagógico de la tecnología y la consolidación de estructuras de participación estables más allá de eventos puntuales.

La experiencia se sitúa en el ámbito de la sociedad civil organizada, con alianzas puntuales con entidades públicas. Participan niños, niñas y adolescentes entre 12 y 17 años, en procesos consultivos y deliberativos. El nivel de digitalización es alto, utilizando plataformas seguras adaptadas a la infancia. El enfoque es inclusivo, con atención a colectivos vulnerables y representación territorial diversa. Aunque no se dispone de una sistematización pública continua de impacto, los proyectos han documentado resultados parciales en cuanto a empoderamiento, uso crítico de tecnologías y propuestas de mejora para actores institucionales y privados. Las tecnologías empleadas incluyen blogs, plataformas cerradas, cuestionarios digitales, webinars y espacios formativos adaptados a jóvenes.

## 5.4. UNICEF

### Objetivo principal

Promover entornos locales donde la infancia y adolescencia ejerzan sus derechos, con énfasis en la participación como ciudadanía activa.

### Tipología

Iniciativa institucional orientada a la incidencia política desde el ámbito municipal y autonómico, con estructuras formales de participación.

### Descripción

Dentro del amplio abanico de programas impulsados por UNICEF, esta ficha se centra en una iniciativa concreta desarrollada por su oficina nacional:

La iniciativa Ciudades Amigas de la Infancia, liderada por UNICEF España desde 2001, tiene como objetivo garantizar la aplicación efectiva de la Convención sobre los Derechos del Niño a nivel local. A través del reconocimiento institucional, esta red promueve que gobiernos locales generen marcos políticos, presupuestarios y de acción que sitúen a la infancia en el centro de sus políticas públicas (UNICEF España, 2024).

Uno de los ejes fundamentales del programa es la participación infantil y adolescente. Se fomenta la creación de estructuras municipales de participación, como consejos locales, espacios consultivos y órganos deliberativos, donde niños, niñas y adolescentes interactúan directamente con los gobiernos locales. Estas estructuras se han formalizado en 444 municipios, con la participación activa de más de 24.900 niños, niñas y adolescentes (UNICEF España, 2024).

Estas estructuras han permitido avanzar en el ejercicio del derecho a opinar y ser escuchado, trascendiendo lo simbólico y logrando que propuestas concretas lleguen a instituciones como parlamentos autonómicos, el Congreso de los Diputados o incluso a plataformas tecnológicas, gracias a procesos como los Encuentros Estatales y autonómicos (UNICEF España, 2024).

Durante la pandemia, la iniciativa demostró su resiliencia al trasladar muchas de sus actividades al entorno digital, permitiendo encuentros virtuales, jornadas temáticas y procesos deliberativos que mantuvieron viva la participación juvenil. Este uso estratégico de la tecnología ha sido clave para garantizar la continuidad de los procesos y su capacidad de adaptación a contextos adversos<sup>10</sup>.

Desde UNICEF España, se ha reconocido el impacto de estos espacios en el desarrollo de competencias cívicas, la toma de conciencia sobre los derechos y la capacidad de análisis crítico de niños y adolescentes. Si bien no existen aún métricas consolidadas sobre participación digital, evaluaciones recientes confirman mejoras en bienestar, percepción de control sobre su entorno y reconocimiento institucional de sus aportes (UNICEF, 2024).

La participación promovida por Ciudades Amigas de la Infancia es deliberativa y consultiva, con implicaciones ejecutivas cuando las propuestas se integran en los planes municipales. El grado de digitalización es híbrido, combinando encuentros presenciales con procesos digitales adaptados. La inclusividad es un principio rector, con énfasis en equidad territorial y atención a colectivos vulnerables. Las tecnologías utilizadas incluyen plataformas municipales, recursos formativos digitales, reuniones virtuales y espacios colaborativos (UNICEF España, 2024).

Esta buena práctica se apoya en una sólida alianza entre UNICEF, el Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030, la Federación Española de Municipios y Provincias (FEMP) y el Instituto Universitario de Necesidades y Derechos de la Infancia y Adolescencia (IUNDIA), conformando una Secretaría Permanente que orienta estratégicamente la iniciativa. Su experiencia constituye un referente para la construcción de políticas públicas participativas y respetuosas con los derechos de la infancia, escalables a nivel autonómico y estatal (UNICEF España, 2024).

---

<sup>10</sup> Espinosa, M. A. (2025). Entrevista realizada a María Ángeles Espinosa, representante de UNICEF España, en el marco de esta investigación (mayo de 2025).

## 5.5. Comisión Europea

### Objetivo principal

Fomentar la implicación directa de la juventud en la formulación de políticas públicas de la Unión Europea, mediante canales deliberativos que integren sus voces en la agenda institucional.

### Tipología

Iniciativa institucional transnacional con presencia estatal, basada en estructuras participativas y herramientas digitales de consulta pública.

### Descripción

Dentro de las múltiples iniciativas desarrolladas por la Comisión Europea en materia de juventud, esta ficha se centra específicamente en *Youth Policy Dialogues*, un programa de diálogo estructurado entre jóvenes y responsables políticos de alto nivel (European Commission, 2025).

La iniciativa *Youth Policy Dialogues*, promovida por la Comisión Europea, busca generar un espacio de encuentro directo entre responsables políticos de alto nivel –incluidos los Comisarios Europeos– y jóvenes de diferentes países para dialogar sobre las prioridades políticas de la Unión Europea. El objetivo es fortalecer la ciudadanía activa, acercar las decisiones institucionales a la juventud, y dar forma a políticas que respondan a sus expectativas (European Youth Portal, 2025).

Los diálogos se articulan en torno a temas clave de la agenda europea y permiten que los jóvenes comprendan los procesos de decisión y el impacto de las políticas públicas. Además, cada diálogo genera un informe sistematizado que contribuye a nuevas rondas de debate en la *Citizens' Engagement Platform*, una herramienta digital de la Comisión que facilita el seguimiento y la interacción sostenida en torno a cuestiones como la equidad intergeneracional, la sostenibilidad o los derechos sociales (European Commission, 2025).

Aunque la iniciativa tiene un alcance europeo, España participa activamente a través del Grupo Nacional de Trabajo (NWG), compuesto por el Instituto de la Juventud (INJUVE), el

Consejo de la Juventud de España (CJE), comunidades autónomas y organizaciones juveniles. Este grupo se encarga de organizar consultas nacionales que alimentan los debates europeos y representan las demandas de la juventud española ante el Consejo de la UE (Council of Europe/EU Youth Dialogue Evaluation, 2024).

La iniciativa forma parte del enfoque de Diálogo Estructurado y se ha implementado en el marco del Plan de Acción de Gobierno Abierto de España 2017–2019, reconociendo su contribución al fortalecimiento de la transparencia y la participación ciudadana juvenil (EU Youth Dialogue Review, 2024). Las sesiones y resultados se integran en el ciclo de Presidencias del Consejo de la UE, generando recomendaciones formales que se reflejan en resoluciones políticas de alto nivel (European Parliament, 2024).

La participación se dirige a jóvenes entre 15 y 30 años, tanto de forma presencial como virtual. La digitalización es clave: los procesos se apoyan en plataformas de consulta, informes interactivos, encuestas, sesiones híbridas y espacios como la *Citizens' Engagement Platform*, que recoge opiniones y genera retroalimentación constante (European Commission, 2025).

La inclusión es un valor central, integrando a jóvenes de diferentes territorios, con especial atención a la diversidad de género, origen y situación socioeconómica. Aunque el impacto directo en la legislación nacional varía según los ciclos, los informes y recomendaciones han influido en resoluciones del Consejo de la UE y en la orientación estratégica de políticas de juventud (European Youth Portal, 2025).

La experiencia de *Youth Policy Dialogues* constituye un modelo replicable de participación digital estructurada, que conecta la voz de la juventud con el núcleo de la gobernanza europea, promoviendo una ciudadanía digital crítica e informada (European Parliament, 2024).

# Resumen de casos de buenas prácticas

**ACTOR**

**COGLOBAL**

**INICIATIVA**

**Ágora Infantil**

**NIVEL DE INSTITUCIONALIZACIÓN**

Impulsada por la sociedad civil (COGLOBAL) en colaboración directa con gobiernos locales, integrando procesos participativos en los marcos institucionales de los municipios.

**OBJETIVO PRINCIPAL**

Fomentar la cultura democrática en edades tempranas mediante la participación activa en procesos municipales, desarrollando el sentido de agencia y responsabilidad cívica.

**EDAD DE LOS PARTICIPANTES**

10–14 años.

**TIPO DE PARTICIPACIÓN**

Deliberativa con fases ejecutivas, dado que las propuestas generadas se incorporan a la planificación municipal.

**NIVEL DE DIGITALIZACIÓN**

Híbrido. Se utilizan plataformas digitales como CityZinc para la documentación, visibilización y seguimiento de las propuestas, complementando dinámicas presenciales.

**INCLUSIVIDAD**

Alta. Se desarrolla dentro del ámbito escolar, lo que permite una muestra representativa y equitativa. Se aplican metodologías adaptadas para incorporar activamente a niños con más dificultades para participar.

**IMPACTO DEMOSTRADO**

Sí. Evaluaciones académicas han demostrado mejoras en autoeficacia política, percepción de ser escuchado, conocimiento institucional. Aplicación de metodología cuasi-experimental con grupo control.

**TECNOLOGÍAS UTILIZADAS**

CityZinc, herramientas digitales locales, plataformas de gestión de procesos participativos.

**ACTOR**  
**COGLOBAL**

**INICIATIVA**  
**Asambleas Ciudadanas  
con Infancia y Juventud**

---

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| <b>NIVEL DE INSTITUCIONALIZACIÓN</b> | Desarrollada por COGLOBAL con apoyo de ayuntamientos, que asumen responsabilidades técnicas y políticas para implementar los acuerdos alcanzados.                |
| <b>OBJETIVO PRINCIPAL</b>            | Facilitar la implicación activa de niños y adolescentes en el diseño de políticas públicas locales, mejorando el diálogo institucional con la infancia.          |
| <b>EDAD DE LOS PARTICIPANTES</b>     | 12–17 años.  |
| <b>TIPO DE PARTICIPACIÓN</b>         | Deliberativa con mecanismos ejecutivos, mediante propuestas implementadas directamente o integradas en presupuestos municipales.                                 |
| <b>NIVEL DE DIGITALIZACIÓN</b>       | Híbrido. Procesos acompañados de recursos tecnológicos para seguimiento y documentación, aunque el componente deliberativo sigue siendo centralmente presencial. |
| <b>INCLUSIVIDAD</b>                  | Moderada-alta. Selección territorial diversa, inclusión de centros educativos y metodologías participativas con enfoque interseccional.                          |
| <b>IMPACTO DEMOSTRADO</b>            | Sí. Reportes internos de retorno institucional y evidencias de incorporación de propuestas en los planes municipales.  |
| <b>TECNOLOGÍAS UTILIZADAS</b>        | Plataformas locales, documentación audiovisual, recursos digitales pedagógicos.  |

**ACTOR****Ayto. de Barcelona****INICIATIVA****Foro Joven BCN**

---

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| <b>NIVEL DE INSTITUCIONALIZACIÓN</b> | Impulsado institucionalmente por el Ayuntamiento como política pública con respaldo normativo en el Plan de Juventud 2022–2030.           |
| <b>OBJETIVO PRINCIPAL</b>            | Incorporar la voz de los jóvenes en la planificación estratégica de la ciudad, con propuestas deliberadas y validadas institucionalmente. |
| <b>EDAD DE LOS PARTICIPANTES</b>     | 16–29 años.   |
| <b>TIPO DE PARTICIPACIÓN</b>         | Deliberativa, con resultados vinculantes a nivel de planificación municipal.  |
| <b>NIVEL DE DIGITALIZACIÓN</b>       | Híbrido. Combina sesiones presenciales con herramientas online para compartir información, coordinarse y visibilizar resultados.          |
| <b>INCLUSIVIDAD</b>                  | Alta. Muestra seleccionada por sorteo estratificado según género, territorio, origen, condiciones socioeconómicas.                        |
| <b>IMPACTO DEMOSTRADO</b>            | Sí. Resultados institucionalmente reconocidos con integración de propuestas en el Plan de Juventud y retorno público documentado.         |
| <b>TECNOLOGÍAS UTILIZADAS</b>        | Videollamadas, documentos colaborativos, red interna del Ayuntamiento, difusión en redes sociales.  |

**ACTOR****Ayto. de Barcelona****INICIATIVA****Decidim**

---

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| <b>NIVEL DE INSTITUCIONALIZACIÓN</b> | Plataforma de innovación democrática institucionalizada por el Ayuntamiento desde 2016, con código abierto y normativa propia. |
| <b>OBJETIVO PRINCIPAL</b>            | Canalizar la participación ciudadana digital de forma transparente, segura y trazable para incidir en políticas públicas.      |
| <b>EDAD DE LOS PARTICIPANTES</b>     | 18+ (ciudadanía general, sin restricción infantil).  |
| <b>TIPO DE PARTICIPACIÓN</b>         | Consultiva, deliberativa, ejecutiva dependiendo del proceso abierto en cada momento.   |
| <b>NIVEL DE DIGITALIZACIÓN</b>       | Completamente digital. Toda la participación se realiza a través de la plataforma online.                                      |
| <b>INCLUSIVIDAD</b>                  | Alta en términos generales, pero limitada para infancia sin acompañamiento adulto o diseño específico.                         |
| <b>IMPACTO DEMOSTRADO</b>            | Sí. Informes de rendición de cuentas pública, resultados visibles en procesos como presupuestos participativos.                |
| <b>TECNOLOGÍAS UTILIZADAS</b>        | Plataforma Decidim (open source), módulos deliberativos, votación online, foros públicos.                                      |

**ACTOR****Ayto. de Barcelona****INICIATIVA****Decidim Kids**

---

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| <b>NIVEL DE INSTITUCIONALIZACIÓN</b> | Adaptación institucional de Decidim, desarrollada por el Ayuntamiento para facilitar la participación infantil en entornos seguros. |
| <b>OBJETIVO PRINCIPAL</b>            | Introducir a niños y niñas en el uso de herramientas de democracia digital adaptadas a su edad.                                     |
| <b>EDAD DE LOS PARTICIPANTES</b>     | 8–12 años.  |
| <b>TIPO DE PARTICIPACIÓN</b>         | Consultiva y simbólica, con potencial evolutivo hacia procesos deliberativos.   |
| <b>NIVEL DE DIGITALIZACIÓN</b>       | Completamente digital. Uso exclusivo de plataforma adaptada con garantías de protección de datos.                                   |
| <b>INCLUSIVIDAD</b>                  | Alta, con diseño accesible y colaboración con centros educativos y familias.  |
| <b>IMPACTO DEMOSTRADO</b>            | En fase de piloto, con evaluación institucional en curso.   |
| <b>TECNOLOGÍAS UTILIZADAS</b>        | Decidim Kids, con sistema de doble registro, entorno gráfico amigable, control parental y educativo.                                |

**ACTOR****Plataforma de Infancia****INICIATIVA****Cibercorresponsales**

---

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| <b>NIVEL DE INSTITUCIONALIZACIÓN</b> | Sociedad civil organizada con colaboración puntual de entidades públicas; espacio seguro acompañado por educadores. |
| <b>OBJETIVO PRINCIPAL</b>            | Expresión juvenil, formación en derechos y empoderamiento mediante el uso de tecnologías de comunicación.           |
| <b>EDAD DE LOS PARTICIPANTES</b>     | 12–17 años.   |
| <b>TIPO DE PARTICIPACIÓN</b>         | Consultiva y deliberativa en contextos digitales acompañados.   |
| <b>NIVEL DE DIGITALIZACIÓN</b>       | Altamente digital, centrado en plataformas cerradas que permiten expresión segura y guiada.                         |
| <b>INCLUSIVIDAD</b>                  | Enfoque territorial amplio, diversidad de perfiles y acompañamiento adulto no paternalista.                         |
| <b>IMPACTO DEMOSTRADO</b>            | Reconocimiento nacional e internacional; participación sostenida de grupos diversos en red segura.                  |
| <b>TECNOLOGÍAS UTILIZADAS</b>        | Plataformas digitales tipo blog, entornos cerrados moderados, herramientas de publicación y debate.                 |

**ACTOR****Plataforma de Infancia****INICIATIVA****Observatorio de  
Derechos de la Infancia  
en el Entorno Digital****NIVEL DE INSTITUCIONALIZACIÓN**

Iniciativa propia de sociedad civil con implicación institucional en la interlocución con plataformas tecnológicas.

**OBJETIVO PRINCIPAL**

Evaluación crítica del entorno digital desde una perspectiva de derechos de la infancia.

**EDAD DE LOS PARTICIPANTES**

13–17 años.

**TIPO DE PARTICIPACIÓN**

Consultiva y deliberativa con resultado visible en diálogos con plataformas digitales.

**NIVEL DE DIGITALIZACIÓN**

Totalmente digital con metodologías híbridas de reflexión, cuestionarios y encuentros finales.

**INCLUSIVIDAD**

Participación activa de grupos con diversidad territorial y funcional; perspectiva crítica de género.

**IMPACTO DEMOSTRADO**

Resultados presentados a plataformas tecnológicas; procesos documentados en sesiones de análisis colectivo.

**TECNOLOGÍAS UTILIZADAS**

Encuestas digitales, herramientas colaborativas online, sesiones virtuales y documentos participativos.

**ACTOR****Plataforma de Infancia****INICIATIVA****La Infancia Opina**

---

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| <b>NIVEL DE INSTITUCIONALIZACIÓN</b> | Impulsada desde sociedad civil con colaboración institucional (Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad).   |
| <b>OBJETIVO PRINCIPAL</b>            | Consulta e incidencia política basada en la sistematización de propuestas infantiles sobre el cumplimiento de derechos. |
| <b>EDAD DE LOS PARTICIPANTES</b>     | 8–17 años.  |
| <b>TIPO DE PARTICIPACIÓN</b>         | Consultiva con proyección hacia la incidencia política local, nacional e internacional.                                 |
| <b>NIVEL DE DIGITALIZACIÓN</b>       | Híbrido: recursos pedagógicos digitales y encuentros presenciales adaptados a edad y contexto.                          |
| <b>INCLUSIVIDAD</b>                  | Metodologías adaptadas por edad, atención a infancia vulnerable y representación territorial.                           |
| <b>IMPACTO DEMOSTRADO</b>            | Demandas sistematizadas trasladadas al Comité de los Derechos del Niño y autoridades estatales.                         |
| <b>TECNOLOGÍAS UTILIZADAS</b>        | Materiales digitales interactivos, recursos pedagógicos online, plataformas de presentación de informes.                |

**ACTOR**  
**UNICEF**

**INICIATIVA**  
**Ciudades Amigas  
de la Infancia**

---

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| <b>NIVEL DE INSTITUCIONALIZACIÓN</b> | Iniciativa institucional respaldada por UNICEF, FEMP, Ministerio de Derechos Sociales e IUNDIA; con reconocimiento oficial.    |
| <b>OBJETIVO PRINCIPAL</b>            | Generar estructuras de participación estables en el nivel municipal y fomentar políticas locales centradas en infancia.        |
| <b>EDAD DE LOS PARTICIPANTES</b>     | 8–17 (y hasta 22 en grupos jóvenes asesores).  |
| <b>TIPO DE PARTICIPACIÓN</b>         | Deliberativa, consultiva y ejecutiva cuando se integran propuestas en planes municipales.                                      |
| <b>NIVEL DE DIGITALIZACIÓN</b>       | Híbrido, con componentes presenciales y adaptaciones digitales, especialmente desde la pandemia.                               |
| <b>INCLUSIVIDAD</b>                  | Amplia cobertura territorial (más de 444 municipios), enfoque en equidad social, participación de infancia vulnerable.         |
| <b>IMPACTO DEMOSTRADO</b>            | Más de 24.900 participantes; experiencias consolidadas en encuentros autonómicos y estatales; propuestas elevadas al Congreso. |
| <b>TECNOLOGÍAS UTILIZADAS</b>        | Plataformas municipales, encuentros virtuales, herramientas educativas digitales, canales institucionales seguros.             |

**ACTOR**

**Comisión Europea  
(con INJUVE, CJE y NWG  
en España)**

**INICIATIVA**

**Youth Policy Dialogues**

---

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| <b>NIVEL DE INSTITUCIONALIZACIÓN</b> | Iniciativa institucional europea con implementación nacional a través de grupos de trabajo oficiales (NWG).   |
| <b>OBJETIVO PRINCIPAL</b>            | Integrar la voz de la juventud en el diseño de políticas públicas europeas mediante el diálogo estructurado.  |
| <b>EDAD DE LOS PARTICIPANTES</b>     | 15–30 años  |
| <b>TIPO DE PARTICIPACIÓN</b>         | Consultiva y deliberativa   |
| <b>NIVEL DE DIGITALIZACIÓN</b>       | Alta: uso de la Citizens' Engagement Platform, encuestas digitales, sesiones híbridas, informes interactivos.   |
| <b>INCLUSIVIDAD</b>                  | Alta: atención a diversidad territorial, género, origen y situación socioeconómica.   |
| <b>IMPACTO DEMOSTRADO</b>            | Recomendaciones incorporadas en resoluciones del Consejo de la UE; presencia de propuestas nacionales en los informes europeos; mención en el Plan de Gobierno Abierto. |
| <b>TECNOLOGÍAS UTILIZADAS</b>        | Citizens' Engagement Platform, formularios digitales, conferencias híbridas, herramientas de retroalimentación, redes sociales institucionales.                         |

# Conclusiones y reflexiones finales

# 6

## 6.1. Principales hallazgos del estudio

El estudio pone de manifiesto una transformación profunda en la manera en que infancia y juventud ejercen su ciudadanía en el siglo XXI. A través de múltiples espacios digitales, desde plataformas institucionales hasta redes sociales informales, niños, niñas y adolescentes están construyendo nuevas formas de agencia, participación y expresión. No obstante, este fenómeno se desarrolla en un entorno marcado por asimetrías de poder, desigualdades estructurales, brechas de acceso y lógicas comerciales que, en muchos casos, entran en conflicto con los principios fundamentales de los derechos de la infancia.

Uno de los hallazgos centrales es la constatación que la participación digital juvenil no es un fenómeno marginal ni accesorio, sino un eje clave para entender las nuevas dinámicas de construcción democrática. La juventud no solo consume tecnología: la habita, la produce y la resignifica. Participa desde formatos creativos, híbridos y horizontales, que muchas veces no son reconocidos por las estructuras políticas tradicionales, pero que cumplen funciones críticas de socialización política, deliberación y activismo.

Otro hallazgo relevante es la coexistencia de oportunidades y riesgos en el entorno digital. Mientras que las tecnologías emergentes ofrecen nuevas posibilidades para el empoderamiento cívico como en el caso de las plataformas participativas adaptadas o los programas de formación digital crítica, también plantean riesgos sustanciales: desde la explotación comercial de los datos personales, hasta la manipulación algorítmica, la desinformación, la polarización y el acoso. Estos riesgos no son solo técnicos, sino profundamente políticos, ya que afectan la capacidad de los y las jóvenes para ejercer sus derechos de manera autónoma, segura e informada.

Asimismo, el estudio revela que las brechas digitales de acceso, uso, competencias y representación continúan siendo un obstáculo estructural para una participación realmente equitativa. La desigualdad territorial, socioeconómica y de género limita la posibilidad de que todos los niños, niñas y adolescentes accedan en condiciones justas a los espacios digitales, y condiciona su capacidad de influencia. Especialmente preocupante es la evidencia de que muchas jóvenes mujeres se sienten desalentadas a participar por miedo a la exposición o al acoso digital, lo cual genera un silenciamiento sistemático de voces diversas y legítimas.

El informe evidencia la ausencia de marcos normativos coherentes y vinculantes que garanticen el derecho a la participación digital desde una perspectiva de derechos humanos. Aunque existen importantes avances como el Comentario General n.º 25, la Carta Española de Derechos Digitales o el RGPD, la mayoría de estas iniciativas siguen centradas en la protección más que en la promoción activa de la participación. Además, la implementación es desigual, y las plataformas tecnológicas, actores clave del ecosistema digital, continúan operando con escasa transparencia y sin mecanismos efectivos de rendición de cuentas hacia la infancia.

Finalmente, el estudio pone de relieve una importante carencia estructural: la ausencia de fuentes de datos públicas, sistemáticas y desagregadas sobre la participación digital de la infancia y la juventud. Esta falta de información dificulta el monitoreo riguroso de derechos, la evaluación de políticas públicas y la formulación de respuestas basadas en evidencia. La invisibilización estadística de estas prácticas participativas en entornos digitales refuerza su marginalidad institucional, a pesar de su relevancia creciente en la vida cívica de las nuevas generaciones. Promover mecanismos de recolección, análisis y publicación de datos accesibles y éticos sobre estos procesos es un paso clave para avanzar hacia políticas inclusivas y con enfoque de derechos.

## **6.2. Propuesta de principios rectores para una participación digital segura y efectiva**

A la luz de los hallazgos y experiencias analizadas, se propone un conjunto de principios rectores que orienten las políticas públicas, las prácticas institucionales y las decisiones

tecnológicas hacia una participación digital de la infancia y juventud que sea realmente transformadora, ética e inclusiva:

1. Reconocimiento de la infancia y juventud como sujetos políticos plenos, no solo como usuarios pasivos o poblaciones vulnerables. Esto implica integrar su voz en los procesos de toma de decisiones y no reducir su participación a acciones superficiales o simbólicas.
2. Universalidad del derecho a participar digitalmente, garantizando el acceso equitativo a plataformas, dispositivos, conectividad y alfabetización digital, sin discriminaciones por género, origen, territorio o condición socioeconómica.
3. Participación informada, libre y voluntaria, asegurando que los procesos sean comprensibles, adecuados a la edad y que incluyan consentimiento informado real, respetando la autonomía progresiva y las capacidades diversas de la infancia.
4. Seguridad y protección sin paternalismo, garantizando entornos libres de violencia, acoso o manipulación, sin limitar innecesariamente la expresión ni la creatividad de los y las menores. Se trata de proteger sin censurar, acompañar sin controlar.
5. Transparencia, trazabilidad y retorno institucional, de modo que toda participación digital tenga mecanismos claros de seguimiento, evaluación y respuesta. Esto exige estructuras que permitan que las propuestas lleguen a las instancias responsables y generen cambios reales.
6. Diseño ético y participativo de tecnologías, promoviendo la incorporación de la perspectiva infantil y juvenil desde la fase de diseño de plataformas y algoritmos, así como la rendición de cuentas por parte de las empresas tecnológicas.
7. Interseccionalidad e inclusión activa, reconociendo y abordando las múltiples formas de exclusión que atraviesan a la infancia y juventud, y desarrollando políticas y herramientas adaptadas a sus diversas realidades culturales, sociales y territoriales.
8. Educación para la ciudadanía digital crítica, integrando de forma sistemática la formación en derechos digitales, ética de los algoritmos, verificación de fuentes y empoderamiento cívico en los sistemas educativos.

9. Colaboración multinivel y multisectorial, articulando esfuerzos entre administraciones, empresas, sociedad civil, academia y jóvenes para co-construir políticas y plataformas desde una lógica de corresponsabilidad.
10. Evaluación continua y adaptabilidad, mediante sistemas de monitoreo e indicadores de calidad participativa que permitan ajustar políticas, corregir desequilibrios y promover innovaciones basadas en la experiencia de los propios niños, niñas y adolescentes.

## **6.3. Recomendaciones dirigidas a gobiernos, plataformas y sociedad civil**

### **6.3.1 A los gobiernos**

- Desarrollar marcos normativos vinculantes que garanticen explícitamente el derecho a la participación digital de la infancia y juventud, no solo desde la lógica de protección, sino desde el reconocimiento de su capacidad política y social.
- Fortalecer políticas públicas de alfabetización digital crítica, integrando contenidos sobre algoritmos, sesgos, privacidad, desinformación y ciudadanía digital en los currículos escolares desde edades tempranas.
- Garantizar la equidad en el acceso a tecnologías, prestando especial atención a contextos rurales, colectivos en riesgo de exclusión, infancia migrante o con discapacidad, y jóvenes con baja conectividad. Esto implica invertir en infraestructura, dispositivos y programas de inclusión digital adaptados.
- Incorporar mecanismos efectivos de participación infantil y juvenil en el diseño de políticas públicas digitales, asegurando que sus propuestas tengan seguimiento, retorno institucional y posibilidad real de incidir en la toma de decisiones.
- Promover la transparencia algorítmica en las plataformas digitales utilizadas por menores, obligando a las empresas a informar sobre los criterios de recomendación, moderación de contenidos y tratamiento de datos personales en len-

guaje claro y accesible.

- Impulsar sistemas de recopilación de datos periódicos, éticos y desagregados que permitan conocer y evaluar las formas en que la infancia y la juventud participan en entornos digitales. Esto incluye desarrollar indicadores específicos, garantizar la protección de datos personales de menores, y promover la apertura de resultados para el aprendizaje compartido entre instituciones, plataformas y actores sociales.
- Fomentar la creación de espacios digitales seguros, accesibles y acompañados donde niños, niñas y jóvenes puedan expresarse libremente, deliberar, proponer y ser escuchados en condiciones de equidad. Estos espacios deben ser diseñados con su participación activa desde el inicio, integrando enfoques educativos, tecnológicos y comunitarios que fortalezcan su agencia y pertenencia.

### **6.3.2. A las plataformas digitales**

- Rediseñar sus entornos desde una perspectiva de infancia, asegurando que las herramientas de participación sean accesibles, comprensibles, inclusivas y respetuosas de la privacidad, el consentimiento informado y la libertad de expresión.
- Implementar mecanismos de participación efectiva y escucha activa, no solo encuestas o campañas simbólicas, sino procesos deliberativos estructurados donde las y los jóvenes puedan proponer, debatir y evaluar decisiones que les afectan directamente.
- Revisar sus políticas de moderación y reporte, para proteger mejor a los y las menores frente al acoso, la violencia simbólica o los discursos de odio, sin limitar injustamente su expresión. Esto debe incluir un enfoque interseccional con perspectiva de género, diversidad y no discriminación.
- Establecer alianzas con organizaciones juveniles y educativas, para co-crear contenidos, mejorar la accesibilidad y legitimar la presencia de la infancia y juventud como actores legítimos en los espacios digitales.

### **6.3.3. A la sociedad civil**

Fomentar metodologías participativas adaptadas a la infancia y la adolescencia, como las desarrolladas por Coglobal, Plataforma de Infancia o UNICEF, que integren lo digital con lo presencial y que permitan una participación significativa más allá de lo simbólico.

- Constituir espacios seguros y acompañados de participación digital, donde los y las jóvenes puedan expresarse con libertad, explorar su identidad política, aprender pensamiento crítico y contribuir a la transformación social.
- Realizar un seguimiento sistemático del cumplimiento de derechos digitales, actuando como contrapeso democrático frente a gobiernos y empresas tecnológicas, y visibilizando tanto buenas prácticas como vulneraciones de derechos.
- Potenciar la formación de liderazgos juveniles digitales, que no solo consuman tecnología, sino que influyan en su diseño, regulación y evaluación, generando una ciudadanía activa, crítica y empoderada desde edades tempranas.

# Bibliografía

# 7

Naciones Unidas. (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*. Recuperado de <https://www.ohchr.org/es/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child>

España. (1990). *Instrumento de ratificación de la Convención sobre los Derechos del Niño*, hecho en Nueva York el 20 de noviembre de 1989. Boletín Oficial del Estado, 313, de 31 de diciembre de 1990, páginas 40403 a 40409. Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1990-31312>

Gobierno de España. Secretaría de Estado de Digitalización e Inteligencia Artificial. (2021). *Carta de Derechos Digitales*. Recuperado de [https://www.lamoncloa.gob.es/presidente/actividades/Documents/2021/140721-Carta\\_Derechos\\_Digitales\\_RedEs.pdf](https://www.lamoncloa.gob.es/presidente/actividades/Documents/2021/140721-Carta_Derechos_Digitales_RedEs.pdf)

Novella-Cámara, A. M., Romero-Pérez, C., Melero, H.-S., & Noguera-Pigem, E. (2021). *Participación infantil, política local y entorno digital: Visiones y usos en municipios españoles*. Comunicar, (69), 33–43. <https://doi.org/10.3916/C69-2021-03>

Naciones Unidas, Comité de los Derechos del Niño. (2021). *Observación general n.º 25 sobre los derechos del niño en relación con el entorno digital (CRC/C/GC/25)*. Recuperado de <https://www.ohchr.org/es/documents/general-comments-and-recommendations/general-comment-no-25-2021-childrens-rights-relation>

Plataforma de Infancia. (2025). *Observatorio de Derechos de la Infancia en el Entorno Digital*. Recuperado de <https://www.plataformadeinfancia.org/observatorio-derechos-infancia-entorno-digital/>

UNICEF. (2020). *Digital civic engagement by young people*. Recuperado de [https://www.unicef.org/media/72436/file/Digital-civic-engagement-by-young-people-2020\\_4.pdf](https://www.unicef.org/media/72436/file/Digital-civic-engagement-by-young-people-2020_4.pdf)

Winstone, L. (2025). *Algorithmic literacy must improve to support young people's wellbeing*. University of Bristol. Recuperado de <https://bristol.ac.uk/policybristol/policy-briefings/algorithmic-literacy-wellbeing/>

Markham, A. (2022). *Youth + Digital Literacy + Algorithmic Relations: A ten year pedagogical model*. Recuperado de <https://annetmarkham.com/2022/11/digital-literacy-ten-year-pedagogy/>

Pariser, E. (2011). *The filter bubble: What the Internet is hiding from you*. Penguin Press. Recuperado de [https://hci.stanford.edu/courses/cs047n/readings/The\\_Filter\\_Bubble.pdf](https://hci.stanford.edu/courses/cs047n/readings/The_Filter_Bubble.pdf)

Aragón Digital. (2024, 22 de mayo). El 94% de los jóvenes españoles de 18 a 24 años usan las redes sociales. *Aragón Digital*. Recuperado de <https://www.aragondigital.es/articulo/espana/94-por-ciento-jovenes-espanoles-18-24-anos-usan-redes-sociales/20240522174858874853.html>

Control Publicidad. (2025, 28 de enero). Los menores españoles son los que más tiempo pasan en redes sociales. *Control Publicidad*. Recuperado de <https://controlpublicidad.com/formacion-y-estudios-de-publicidad/los-menores-espanoles-son-los-que-mas-tiempo-pasan-en-redes-sociales/>

Unión Europea. (2016). *Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos (Reglamento general de protección de datos)*. Recuperado de <https://eur-lex.europa.eu/ES/legal-content/summary/general-data-protection-regulation-gdpr.html>

Livingstone, S., & Third, A. (2017). *Children and young people's rights in the digital age: An emerging agenda*. *New Media & Society*, 19(5), 657–670. <https://doi.org/10.1177/1461444816686318>

Feng, Y., & Xie, W. (2014). Teens' concern for privacy when using social networking sites: An analysis of socialization agents and relationships with privacy-protecting behaviors. *Computers in Human Behavior*, 33, 153–162. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.01.009>

Guess, A., Nagler, J., & Tucker, J. (2019). Less than you think: Prevalence and predictors of fake news dissemination on Facebook. *Science Advances*, 5(1), eaau4586. <https://doi.org/10.1126/sciadv.aau4586>

Marchi, R. (2012). With Facebook, blogs, and fake news, teens reject journalistic “objectivity”. *Journal of Communication Inquiry*, 36(3), 246–262. <https://doi.org/10.1177/0196859912458700>

Reuters Institute. (2023). *Digital News Report 2023*. University of Oxford. <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/digital-news-report/2023>

Mihailidis, P., & Viotty, S. (2017). Spreadable spectacle in digital culture: Civic expression, fake news, and the role of media literacies in “post-fact” society. *American Behavioral Scientist*, 61(4), 441–454. <https://doi.org/10.1177/0002764217701217>

Bulger, M., & Davison, P. (2018). The promises, challenges, and futures of media literacy. *Journal of Media Literacy Education*, 10(1), 1–21. <https://doi.org/10.23860/JMLE-2018-10-1-1>

Nahon, K., & Hemsley, J. (2013). *Going viral*. Polity Press. <https://download.e-bookshelf.de/download/0002/3341/21/L-G-0002334121-0003195763.pdf>

Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power*. PublicAffairs.

National Council for the Social Studies. (2018). *Youth, social media and digital civic engagement*. Recuperado de <https://www.socialstudies.org/position-statements/youth-social-media-and-digital-civic-engagement>

Díaz-Palacio, J. (2021). *Participación infantil: entre el discurso y la práctica institucional*. *Revista de Educación Social*, (32), 45–60. Recuperado de <https://eduso.net/res/wp-content/uploads/2022/06/Res-34.pdf>

UNICEF España. (2024). *Memoria 2024*. UNICEF España. Recuperado de <https://www.unicef.es/memoria/2024>

Friel, S. (2021, septiembre 9). *Modern-day youth activism: Youth engagement in the digital age*. Global Fund for Children. Recuperado de <https://globalfundforchildren.org/story/modern-day-youth-activism-youth-engagement-in-the-digital-age/>

Buckingham, D. (2020). *The media education manifesto*. Polity Press.

Livingstone, S., Byrne, J., & Pothong, K. (2019). *Children's rights in the digital environment: A meta-analysis*. London School of Economics and Political Science. Recuperado de <https://www.lse.ac.uk/media-and-communications/assets/documents/research/childrens-rights/Meta-analysis-Childrens-Rights-in-the-Digital-Environment.pdf>

Fillies, J., Peikert, S., & Paschke, A. (2023). *Hateful Messages: A Conversational Data Set of Hate Speech produced by Adolescents on Discord*. Recuperado de <https://arxiv.org/abs/2309.01413>

Wolbers, H., Dowling, C., Cubitt, T., & Kuhn, C. (2023). *Understanding and preventing internet-facilitated radicalisation* (Trends & Issues in Crime and Criminal Justice, No. 673). Australian Institute of Criminology. <https://doi.org/10.52922/ti77024>

Roy, R., Kuo-Hsun, J., & Cheng, S. (2023). Digital divide and youth development in the early twenty-first century. In A. C. Michalos (Ed.), *The Palgrave handbook of global social problems* (pp. 1–19). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-68127-2\\_239-1](https://doi.org/10.1007/978-3-030-68127-2_239-1)

UNIR. (s.f.). *Alfabetización digital: ¿Qué es?, ¿cuál es su importancia?* Recuperado de <https://mexico.unir.net/noticias/educacion/alfabetizacion-digital/>

Cadena SER. (2024, 12 de noviembre). *Alfabetización digital: Jóvenes frente a la desinformación en la era de las redes sociales*. Recuperado de <https://cadenaser.com/euskadi/2024/11/12/jovenes-y-tecnologia-la-necesidad-de-una-educacion-critica-en-la-era-digital-radio-san-sebastian/>

Ministerio de Juventud e Infancia. (s.f.). *Programa de Competencias Digitales para la Infancia (CODI)*. Recuperado de <https://www.juventudeinfancia.gob.es/es/Infancia/codi>

Fundació Ferrer i Guàrdia. (2024). *ParticipaTIC 2024: Desconectando desigualdades*. Recuperado de <https://www.ferrerguardia.org/blog/noticias-1/cronica-desconectando-desigualdades-318>

Plataforma de Infancia. (2024). *La brecha digital en la infancia y adolescencia en situación de pobreza*. Recuperado de <https://www.plataformadeinfancia.org/documento/la-brecha-digital-en-la-infancia-y-adolescencia-en-pobreza-diciembre-2024/>

UNICEF. (2018a). Children and AI: Where are the opportunities and risks?. Recuperado de [https://www.unicef.org/innovation/sites/unicef.org/innovation/files/2018-11/Children%20and%20AI\\_Short%20Version%20%283%29.pdf](https://www.unicef.org/innovation/sites/unicef.org/innovation/files/2018-11/Children%20and%20AI_Short%20Version%20%283%29.pdf)

UNICEF. (2018b). Policy guide on children and digital connectivity. <https://www.unicef.org/esa/media/3141/file/PolicyLab-Guide-DigitalConnectivity-Nov.6.18-lowres.pdf>

Floridi, L., & Cowls, J. (2018). *AI4People—An Ethical Framework for a Good AI Society: Opportunities, Risks, Principles, and Recommendations*. *Minds and Machines*, 28(4), 689–707. <https://doi.org/10.1007/s11023-018-9482-5>

OCDE. (2022) *Directrices de la OCDE sobre Procesos de Participación Ciudadana*. OECD Publishing. Recuperado de [https://www.oecd.org/content/dam/oecd/es/publications/reports/2022/09/oecd-guidelines-for-citizen-participation-processes\\_63b34541/f1b22902-es.pdf](https://www.oecd.org/content/dam/oecd/es/publications/reports/2022/09/oecd-guidelines-for-citizen-participation-processes_63b34541/f1b22902-es.pdf)

UNICEF. (2014). *Children's rights in the digital age: A download from Turkey*. UNICEF Turkey. Recuperado de [https://www.unicef.org/turkiye/media/1301/file/TURreport\\_callfortheenhancedengagementofchildren.pdf.pdf](https://www.unicef.org/turkiye/media/1301/file/TURreport_callfortheenhancedengagementofchildren.pdf.pdf)

UNICEF. (2024, marzo). *Youth, protests and the polycrisis*. UNICEF Innocenti. Recuperado de <https://www.unicef.org/innocenti/media/7761/file/UNICEF-Innocenti-Youth-Protests-and-the-Polycrisis-report.pdf>

Consejo de Europa. (2012). *Recomendación CM/Rec(2012)2 sobre la participación de los niños y jóvenes menores de 18 años de edad*. Recuperado de [https://www.observatoriodelainfancia.es/oia/esp/documentos\\_ficha.aspx?id=7417](https://www.observatoriodelainfancia.es/oia/esp/documentos_ficha.aspx?id=7417)

OCDE. (2019). *Estrategia de Competencias de la OCDE 2019: Competencias para construir un futuro mejor*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/e3527cfb-esOECD+1OECD+1>

Consejo de Europa. (2016). *Estrategia del Consejo de Europa para los derechos de los niños y las niñas (2016-2021)*. Recuperado de <https://rm.coe.int/estrategia-del-consejo-de-europa-para-los-derechos-de-los-ninos-y-las-/1680931c9a>

Gobierno de España. (2025). *Proyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales*. Boletín Oficial de las Cortes Generales, Serie A, (52-1). Recuperado de [https://www.congreso.es/public\\_oficiales/L15/CONG/BOCG/A/BOCG-15-A-52-1.PDF](https://www.congreso.es/public_oficiales/L15/CONG/BOCG/A/BOCG-15-A-52-1.PDF)

Coglobal. (2016, julio 13). *Ágora Infantil*. Recuperado de <https://coglobal.es/agora-infantil/>

García-Leiva, P. (2020, 29 de junio). *Empowering children in politics: Evaluating a participative democratic programme*. 40th Annual Scientific Meeting of the International Society of Political Psychology. Recuperado de [https://www.academia.edu/79895422/Participation\\_as\\_a\\_mechanism\\_to\\_favour\\_psychological\\_empowerment\\_and\\_positive\\_interaction\\_The\\_%C3%81gora\\_Infantil\\_participatory\\_democracy\\_programme](https://www.academia.edu/79895422/Participation_as_a_mechanism_to_favour_psychological_empowerment_and_positive_interaction_The_%C3%81gora_Infantil_participatory_democracy_programme)

Albornoz-Manyoma, N. G., García-Leiva, P., & Palacios-Gálvez, M. S. (2020). Participation as a mechanism to favour psychological empowerment and positive interaction: The "Ágora Infantil" participatory democracy programme. *Journal of Community Psychology*, 48(4), 1032–1047. <https://doi.org/10.1002/jcop.22328>

Ajuntament de Barcelona. (2022a). *Decidim Barcelona: Una plataforma digital para la participación ciudadana*. Recuperado de <https://www.decidim.barcelona>

Ajuntament de Barcelona. (2022b). *Foro Joven BCN. Proceso participativo para la elaboración del Plan de Juventud 2022–2030*. Departamento de Juventud. Recuperado de <https://ajuntament.barcelona.cat/joventut/ca/pla-joventut>

Ajuntament de Barcelona. (2023a). *Pla d'Acció per a la Participació Juvenil 2022–2030*. Recuperado de <https://ajuntament.barcelona.cat/participaciojuvenil>

Ajuntament de Barcelona. (2023b). *Decidim Kids: Módulo para la participación digital infantil y adolescente*. Departamento de Participación. Recuperado de <https://ajuntament.barcelona.cat/decidim>

OIDP. (2022). *Ficha de candidatura del Foro Joven BCN*. Observatorio Internacional de la Democracia Participativa. Recuperado de <https://oidp.net/distinction/docs/record02.2022.es.pdf>

Council of Europe/EU Youth Dialogue Evaluation. (2024). Review of the nine cycles of the EU Youth Dialogue (2010–2022). Consejo de Europa. Recuperado de <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261884/EUYD%20Evaluation%20Report%20%20final%20proofread%20Nov2024%20LP%202756-0323-0475.2.pdf> [youth.ie](http://youth.ie)+[youthforum.org](http://youthforum.org)+[europarl.europa.eu](http://europarl.europa.eu)+5

European Commission. (2025). The Youth Policy Dialogues during the first 100 days of the new mandate. Comisión Europea. Recuperado de [https://commission.europa.eu/topics/youth/youth-dialogues\\_en](https://commission.europa.eu/topics/youth/youth-dialogues_en)

European Parliament. (2024). Youth Policy Dialogues – Briefing. Parlamento Europeo. Recuperado de [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2024/766270/EPRS\\_BRI%282024%29766270\\_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2024/766270/EPRS_BRI%282024%29766270_EN.pdf)

European Youth Portal. (2025). Young people at the heart of Europe: Report on first round of Youth Policy Dialogues. Comisión Europea. Recuperado de [https://youth.europa.eu/news/young-people-heart-of-europe-report-first-round-of-youth-policy-dialogues\\_ro](https://youth.europa.eu/news/young-people-heart-of-europe-report-first-round-of-youth-policy-dialogues_ro)

Aguero, B., & Zafra, C. (2024). *Entre el amor y el ghosting: la juventud española ante Europa*. Polétika. Recuperado de <https://www.poletika.org/elecciones-europeas-9j>

Comité sobre Inclusión Social y Dignidad Humana del Congreso de Autoridades Locales y Regionales del Consejo de Europa, (2025). (2025, 30 de junio). *The Social Inclusion Committee approves the European Charter on the participation of young people in local and regional life*. Recuperado de <https://www.coe.int/en/web/congress/-/congress-committee-approves-new-european-youth-participation-charter>

*Informe realizado por Belén Agüero (Directora de Investigación en Political Watch) y Christian Griot (Investigador en Political Watch).*

*La información y las opiniones expresadas en este estudio son de los autores y no reflejan necesariamente la opinión oficial de las instituciones firmantes del convenio de colaboración en cuyo marco se ha realizado este documento. Las instituciones firmantes del convenio no garantizan la exactitud de los datos incluidos en este documento. Ni estas instituciones ni ninguna persona que actúe en su nombre pueden ser considerados responsables del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo. Se autoriza la reproducción para fines docentes o sin ánimo de lucro, siempre que se cite la fuente.*