

EL ENTORNO DIGITAL  
COMO UNA EXTENSIÓN  
DE LA CIUDADANÍA

# Los derechos de la infancia también deben garantizarse en internet

El entorno digital ha transformado profundamente la vida de niños, niñas y adolescentes, generando oportunidades y riesgos para sus derechos. Urge una corresponsabilidad entre familias, instituciones, industria y sociedad civil para construir una ciudadanía digital inclusiva, segura y equitativa para la infancia.

TEXTO: NACHO GUADIX GARCÍA  
ILUSTRACIÓN: SOL UNDURRAGA

Palabras clave:

infancia, derechos digitales, regulación, protección, educación digital, participación infantil.



# C

Generación tras generación recibimos y dejamos buena parte de los condicionantes que marcarán nuestro tiempo y el porvenir. Siendo estéril cualquier comparación entre épocas, podríamos destacar tres que, por su escala y complejidad, impactan e impactarán a lo largo de la vida de los niños, niñas y adolescentes durante este siglo.

Para empezar, la transición demográfica acarrearía aún mayores diferencias entre las zonas con población envejecida y aquellas con una pujante juventud dispuesta a protagonizar grandes movimientos migratorios.

Por otro lado, vivimos una crisis planetaria caracterizada por la inestabilidad climática, la destrucción de la biodiversidad y la contaminación generalizada. Todo ello nos hace estar más expuestos a un medioambiente más impredecible y peligroso que cualquier generación anterior.

En tercer lugar, están los avances tecnológicos del entorno digital. Inicialmente, se gestan en la privacidad de laboratorios de investigación o dentro de compañías privadas y, cuando logran la relevancia necesaria para abrirse al gran público, suelen venir cargados de promesas de progreso, de productividad y de beneficios. Así ha ocurrido con internet, con la inteligencia artificial o con la neurotecnología, por mencionar algunos.

Con certeza, ninguno de ellos tuvo entre sus motivos primigenios mejorar las condiciones de vida del tercio de la población mundial que representan las personas menores de 18 años. Eso no quiere decir que, puestas a disposición de sus necesidades, no generen mejoras en sus vidas. Pero la experiencia reciente nos dice que nos toca ir detrás corrigiendo el rumbo cuando evidenciamos de forma amplia el impacto que tienen en sus derechos fundamentales.

Aún nos pesa la idea de que un niño o una niña es un proyecto “incompleto” de adulto. Solo hay que ver la resistencia a incorporar cuestiones de seguridad desde el diseño inicial de productos y servicios digitales, o a considerar las vulnerabilidades de seres en formación (cuando no a explotarlas directamente).

Aunque hoy 2.600 millones de personas en el mundo siguen fuera de la sociedad digital, debemos reconocer que la tecnología ha transformado profundamente nuestras vidas. En la actualidad, no hay campo del conocimiento, ni esfera vital que no se vea afectada por el desarrollo tecnológico, poniendo a nuestro alcance infinitas posibilidades relacionales, de comunicación, entretenimiento, creatividad y desarrollo personal. Niños, niñas y adolescentes son usuarios activos y consumidores de pleno

derecho, cuando la norma lo permite. Y eso engloba desde el uso de aplicaciones de ocio, videojuegos y redes sociales, hasta plataformas digitales del ámbito educativo.

Con el estudio de UNICEF España *Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades*, hemos contribuido al debate público aportando evidencia que ayude a reflexionar sobre el asunto, teniendo en cuenta que la edad media para el acceso al primer dispositivo móvil de uso personal está entre los diez y los 11 años. Si a este acceso temprano le añadimos un uso intensivo y una notable falta de acompañamiento, estamos ante un escenario de riesgo para su desarrollo.

## Sociedad digital inclusiva

Por ejemplo, los datos de bienestar emocional indican que el 15 % de los adolescentes presentan síntomas de depresión grave, mientras que la tasa de ideación suicida se sitúa en el 10 %. Entre los adolescentes que presentan un uso problemático de internet (uno de cada tres), sin que quede demostrada la relación causa-efecto, el indicador de bienestar emocional se reduce a la mitad y la tasa de depresión es más del triple que el resto de sus iguales.

## Nos toca ir detrás de la tecnología corrigiendo el rumbo

res de 18 años de edad, niños, niñas y adolescentes, que por primera vez son considerados sujetos de derecho. Es decir, dejaron de ser meros objetos de protección o cuidado para reconocerse su papel como ciudadanos, con unas características particulares por su grado de dependencia y madurez.

Los derechos de la infancia deben respetarse, protegerse y hacerse efectivos en el entorno digital, ya que son los mismos dentro y fuera de internet.

En la CDN, por otra parte, no existe una jerarquía de derechos. Todos responden al interés superior del menor y ninguno debería verse perjudicado por una interpretación negativa de esta premisa. Esto exige identificar los intereses que pueda haber detrás de determinada toma de decisiones y ver cuál es el más favorable para la infancia.

Las consecuencias son devastadoras: un 16 % de los adolescentes que han sufrido acoso o ciberacoso presenta depresión grave, frente al 3 % de no implicados en esta situación. En este sentido, tanto en los casos de acoso como de ciberacoso, la tasa de ideación suicida se multiplica por cuatro.

El 20 de noviembre de 1989, la Asamblea General de las Naciones Unidas aprobó el que se convertiría en el tratado de derechos humanos más ratificado de la historia: la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN). Se acordó incluir en ese sustantivo genérico a todas las personas meno-

Del mismo modo que integrar a niños, niñas y adolescentes en los entornos digitales es una prioridad para el ejercicio de su ciudadanía, esta incorporación no puede hacerse a cualquier precio. Hemos de asumir que los peligros conocidos o los que estén por venir van a continuar afectándonos. Por lo tanto, al añadir proactividad ante estas situaciones deberíamos hablar de una internet protectora. Tendremos más éxito si nos enfocamos en minimizar el daño que estas amenazas puedan suponer, a la vez que eliminamos las más evidentes y comenzamos a incorporar la protección desde el diseño de productos y servicios. Y todo ello sin olvidar que la violencia digital es violencia real.

Esta protección, enfocada de forma integral, debe abarcar aspectos tales como usos y tiempos de exposición, contactos personales con desconocidos, acceso a contenidos o interacciones con sistemas de inteligencia artificial inadecuados, comportamientos dañinos, datos y privacidad o pautas de consumo.

Para solucionarlo, la educación vuelve a ser clave. Adquirir todas las competencias digitales que nos conviertan en personas funcionales y autónomas en una economía digitalizada debe complementarse con competencias ciudadanas que la doten de propósito y de orientación al bien común.

El compromiso con desarrollar y analizar la educación digital debe ir de la mano de una inversión en didácticas específicas, dotación de recursos humanos y técnicos, y capacitación de los profesionales ante los nuevos avances.

La función compensatoria de la escuela, una vez más, se antoja insustituible a la hora de cerrar las brechas antes mencionadas. Además, una sólida formación en derechos de la infancia nos daría ese marco ético común para reforzar nuestra autoprotección y autorregulación en relación con los demás.

La participación infantil es el derecho de la infancia que menos se cumple en cualquier sociedad. Los niños y niñas no solo son usuarios de la tecnología, sino también agentes de cambio. Debemos fomentar su participación activa en la toma de decisiones que afectan a su vida digital.

## La violencia digital es violencia real

tal. Escuchar sus voces y considerar sus opiniones es crucial para construir una internet más inclusiva y donde puedan ejercer su ciudadanía.

Sin embargo, el escaso uso de fuentes confiables de información junto con un desarrollo insuficiente del pensamiento crítico deterioran la calidad de los procesos y aprendizajes en materia de participación. Se pone en jaque, así, este derecho que está en las raíces de la propia democracia.

### Un abordaje comunitario

Será necesario continuar reuniendo la evidencia científica que oriente las políticas. De la misma manera que hemos de ser capaces de activar a todos los agentes responsables implicados en este terreno.

Así, las familias necesitan contar con el apoyo necesario para poder ejercer una labor de acompañamiento orientada hacia una progresiva autonomía. También, contar con una oferta alternativa de ocio saludable y accesible.

Mientras, el sistema educativo es clave en la transformación hacia una educación crítica y en el aprendizaje de las competencias digitales y ciudadanas. Al mismo tiempo, si niños, niñas y adolescentes cuentan con

una sólida formación en derechos de infancia y conocen los mecanismos para actuar, tendrán mayores posibilidades de comprender los riesgos, informar sobre situaciones de abuso y buscar ayuda cuando la necesiten. Contar con su punto de vista en todo el proceso será básico.

Por supuesto, las instituciones, como garantes de los derechos, deben generar las medidas y mecanismos de protección, educación y promoción de los derechos de niños, niñas y adolescentes necesarios en el entorno digital. Es imprescindible que estén alineadas con la normativa europea y ejecutarse con una sólida cooperación administrativa.

Asimismo, la industria tecnológica tiene un rol fundamental para garantizar la protección de los adolescentes a través de sus servicios y productos. Más allá de actuaciones urgentes, como avanzar en la verificación de la edad de los usuarios, el etiquetado de contenidos inadecuados para menores o cómo hacer productos seguros para la infancia desde el diseño, la rendición de cuentas sobre el impacto de su actividad en la infancia será su gran reto.

## Autor



**NACHO GUADIX GARCÍA**

Es responsable de Educación y Derechos Digitales de la Infancia de UNICEF España. Licenciado en Filosofía y Ciencias de la Educación por la Universidad Complutense de Madrid. Experto en innovación para la equidad y calidad educativa y la transformación digital.

## Bibliografía

- Andrade, B., Guadix, I., Rial, A. y Suárez, F. *Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades*. Madrid, UNICEF España, 2021. Disponible en: [https://www.unicef.es/sites/unicef/es/files/comunicacion/Informe\\_estatal\\_impacto-tecnologia-adolescencia.pdf](https://www.unicef.es/sites/unicef/es/files/comunicacion/Informe_estatal_impacto-tecnologia-adolescencia.pdf)
- Comité de Derechos del Niño. *Observación general núm. 25 relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital*. Ginebra, Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos, 2021. Disponible en: <https://www.ohchr.org/es/documents/general-comments-and-recommendations/general-comment-no-25-2021-childrens-rights-relation>
- Congreso de los Diputados. 121/00052 Proyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales. Serie A, núm. 52-1. Madrid, Boletín Oficial de las Cortes Generales, 2025. Disponible en: [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)
- Ministerio de Juventud e Infancia. *Informe del Comité de Personas Expertas para el desarrollo de un entorno digital seguro para la juventud y la infancia*. Madrid, Ministerio de Juventud e Infancia, 2024. Disponible en: <https://www.juventudeinfancia.gob.es/sites/default/files/infancia/comite-expertos/Informe-comite-personas-expertas-desarrollo-entorno-digital-seguro-juventud-infancia.pdf>
- Parlamento Europeo y Consejo de la Unión Europea. *Reglamento (UE) 2022/2065 del Parlamento Europeo y del Consejo de 19 de octubre de 2022 relativo a un mercado único de servicios digitales y por el que se modifica la Directiva 2000/31/CE (Reglamento de Servicios Digitales)*. Luxemburgo, EUR-Lex, 2022. Disponible en: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX:32022R2065>
- UNICEF. *Corporate reporting on child rights impacts in relation to the digital environment: Disclosure recommendations*. Nueva York, UNICEF, 2025. Disponible en: <https://www.unicef.org/childrightsandbusiness/media/1571/file/disclosure-recommendations.pdf>

## English

*The digital environment as an extension of its citizenship*

### CHILDREN'S RIGHTS MUST ALSO BE GUARANTEED ON THE INTERNET

*The digital environment has profoundly transformed the lives of children and adolescents, creating both opportunities and risks for their rights. There is an urgent need for shared responsibility among families, institutions, industry, and civil society to build an inclusive, safe, and equitable digital citizenship for children.*

**Keywords:** childhood, digital rights, regulation, protection, digital education, child participation.