



HACIA UNA ESTRATEGIA NACIONAL DE ENTORNOS DIGITALES SEGUROS PARA LA INFANCIA Y LA JUVENTUD

Este documento es un borrador preliminar orientado a recoger aportaciones ciudadanas, técnicas e institucionales en el marco del proceso participativo para la elaboración de la Estrategia Nacional de Entornos Digitales Seguros. Su contenido está sujeto a revisión y enriquecimiento a partir de las contribuciones recibidas.

Versión para consulta pública 3 de noviembre de 2025.

1. Introducción

Vivimos en una era digital que transforma cada aspecto de nuestra vida cotidiana. Para niños, niñas, adolescentes y jóvenes, el entorno digital ya no es una dimensión paralela, sino una parte esencial de su forma de relacionarse, informarse, expresarse y desarrollarse. Sin embargo, junto con las oportunidades que ofrece la digitalización, han emergido también nuevos riesgos, desigualdades y formas de vulneración de derechos que requieren una respuesta pública firme, decidida y transformadora.

Desde el Ministerio de Juventud e Infancia creemos que el entorno digital no puede ser un espacio sin ley ni reglas, regido únicamente por los intereses del mercado. La infancia y la juventud tienen derecho a vivir su tiempo digital de forma segura, libre, participativa y protegida. Garantizar estos derechos en el entorno digital es una responsabilidad colectiva: del Estado, de las plataformas tecnológicas, de los medios de comunicación, del sistema educativo, de las familias, de la sociedad civil y, por supuesto, de las propias personas jóvenes.

La futura **Estrategia Nacional de Entornos Digitales Seguros para la Infancia y la Juventud** será el instrumento público que defina el camino a seguir en la próxima década para proteger y garantizar estos derechos. Estará basada en un enfoque de derechos, con perspectiva de infancia, interseccionalidad, participación juvenil, justicia digital y soberanía tecnológica pública. Su desarrollo está previsto en el marco del **Proyecto de Ley Orgánica para la Protección de las personas menores de edad en los entornos digitales**, actualmente en tramitación parlamentaria.

La Estrategia establecerá objetivos concretos, medidas normativas, educativas, sociales y tecnológicas, con un horizonte de aplicación hasta 2034 y revisiones periódicas trieniales. Incluirá líneas estratégicas clave como la educación digital crítica, la prevención de violencias digitales, la regulación de plataformas y dispositivos, la protección de datos y privacidad, el bienestar digital, la participación infanto-juvenil en la gobernanza y la construcción de una cultura digital segura e inclusiva.

Pero para que esta Estrategia sea verdaderamente transformadora, necesitamos tu voz. Abrimos un proceso de audiencia pública y participación abierta para que personas, entidades, colectivos infantiles y juveniles, profesionales, académicos, plataformas tecnológicas, familias y



por supuesto niños, niñas y adolescentes puedan hacer llegar sus propuestas, preocupaciones y aportaciones.

Este documento es el punto de partida. En él encontrarás una introducción al concepto de entornos digitales seguros, un breve diagnóstico de los retos actuales, y una primera propuesta de líneas estratégicas que guiarán el proceso. A partir de aquí, **te invitamos a contribuir activamente**, con espíritu constructivo y sentido de urgencia democrática.

Porque los derechos de la infancia y la juventud no pueden esperar. Porque un entorno digital más justo, más seguro y más humano es posible. Y porque construirlo es una tarea colectiva.

2. Entornos digitales seguros

La expresión “entorno digital seguro” ha sido utilizada de forma creciente en los últimos años por instituciones, plataformas y medios de comunicación. Sin embargo, desde el Ministerio de Juventud e Infancia queremos dotar a este concepto de un significado profundo y transformador, centrado en la garantía de los derechos de la infancia y la juventud.

Un entorno digital seguro no es simplemente un espacio libre de riesgos o de contenidos nocivos. Es mucho más que eso: es un ecosistema digital que promueve el desarrollo integral, el bienestar, la participación activa, la expresión libre, la privacidad y la igualdad de oportunidades de niños, niñas y adolescentes. Supone garantizar que la infancia y la juventud puedan ejercer sus derechos plenamente también en el entorno digital, en condiciones de seguridad, libertad y dignidad.

2.1. Principios rectores del entorno digital seguro

La Estrategia Nacional se basará en una serie de principios éticos y políticos fundamentales que servirán como columna vertebral de todas sus líneas de acción:

- 2.1.1. Interés superior del menor de edad: Toda decisión en el entorno digital que les afecte debe garantizar su desarrollo integral, bienestar y protección.
- 2.1.2. Derechos digitales como derechos fundamentales: Libertad de expresión, acceso a información veraz, protección de la intimidad, imagen y datos personales, derecho a ser escuchados y a participar activamente en su entorno digital.
- 2.1.3. Equidad y no discriminación: Cierre de brechas digitales por razón de clase social, género, origen, discapacidad, orientación sexual o lugar de residencia.
- 2.1.4. Participación infantil y juvenil real: Niños, niñas y adolescentes deben ser escuchados, incluidos y protagonistas en la definición de políticas digitales.
- 2.1.5. Corresponsabilidad interinstitucional y social: La protección digital no es solo responsabilidad familiar o educativa, sino también del Estado, las empresas tecnológicas y la sociedad en su conjunto.
- 2.1.6. Justicia digital y soberanía tecnológica: El entorno digital no puede quedar al arbitrio de los intereses comerciales. Es necesario regular, garantizar derechos y construir una arquitectura institucional que asegure el control democrático del ecosistema digital.
- 2.1.7. Enfoque preventivo y de salud digital: La promoción del bienestar emocional, la salud mental y el uso equilibrado de tecnologías deben estar en el centro de las políticas públicas.



2.1.8. Cultura digital inclusiva y segura: Promoción de una convivencia respetuosa, libre de violencias, discursos de odio, pornografía y desinformación.

2.2. Un ecosistema digital con reglas democráticas

El entorno digital ha sido durante mucho tiempo percibido como un espacio sin normas, donde imperan la autorregulación empresarial o la ausencia de reglas claras. Desde esta estrategia afirmamos que el entorno digital debe regirse por las mismas garantías democráticas que el espacio físico: legalidad, transparencia, protección de derechos, mecanismos de control público, y posibilidad de exigir responsabilidades.

Por eso, esta estrategia apuesta por medidas regulatorias, marcos normativos, sanciones y sistemas de gobernanza que aseguren un internet al servicio del bien común, la democracia y los derechos de la infancia y la juventud.

2.3. Un entorno digital seguro es un entorno más justo

Un entorno digital seguro no solo protege, también empodera. Empodera a las personas jóvenes para ejercer su ciudadanía digital de forma crítica y creativa. Empodera a las familias para acompañar sin miedo. Empodera a los centros educativos para integrar la tecnología con sentido pedagógico. Empodera a la sociedad para construir un ecosistema digital que refuerce la cohesión social y el bienestar colectivo.

Por todo ello, hablar de entornos digitales seguros no es solo hablar de tecnología. Es hablar de derechos, de futuro, de democracia y de una infancia libre y feliz. Y es también hablar de política pública transformadora, que asuma su responsabilidad ante las nuevas realidades de nuestras vidas conectadas.

3. Diagnóstico sobre el entorno digital

La digitalización ha transformado de forma radical los modos de vida, las relaciones sociales y la construcción de identidades, especialmente entre las generaciones más jóvenes. La infancia y la adolescencia ya no se comprenden al margen del entorno digital: lo habitan, lo construyen y lo sufren. Esta nueva realidad exige que el Estado y el conjunto de la sociedad desarrollen un diagnóstico riguroso, no alarmista, pero sí comprometido con los derechos vulnerados y con la urgencia de la acción pública.

3.1. Beneficios y potencialidades del entorno digital

Antes de hablar de riesgos, es imprescindible reconocer los beneficios que el entorno digital ofrece a la infancia y la juventud:

- Acceso a la información, la cultura y la educación como nunca antes en la historia.
- Socialización entre pares, expresión de la identidad, redes de apoyo y activismo infanto-juvenil.
- Participación en debates públicos, movilización ciudadana, creación de contenidos.
- Herramientas de accesibilidad para personas con discapacidad y de empoderamiento para colectivos tradicionalmente excluidos.



- Espacios de creación artística, cultural, tecnológica y comunitaria con vocación transformadora.

Estos beneficios no se garantizan de forma automática. Requieren políticas públicas, equidad en el acceso, alfabetización digital crítica y entornos diseñados desde una lógica de derechos.

3.2. Principales riesgos detectados

El diagnóstico del Comité de Personas Expertas, junto con diversos estudios nacionales e internacionales, ha identificado una serie de riesgos que afectan directamente a los derechos de la infancia y la juventud. Estos riesgos no deben entenderse como fallos individuales o falta de supervisión familiar, sino como efectos estructurales de un ecosistema digital profundamente desregulado y orientado al lucro económico.

3.2.1. Salud mental y bienestar emocional

- Aumento de trastornos de ansiedad, depresión, autopercepción negativa e insomnio vinculados al uso intensivo de pantallas.
- Presión por la comparación constante, idealización corporal, validación externa y sobreexposición.
- Excesiva conexión sin regulación de tiempos ni promoción de hábitos saludables.

3.2.2. Acceso a contenidos nocivos

- Acceso masivo, precoz y no mediado a pornografía, muchas veces violenta y sexista, con edad media de inicio en los 11 años.
- Exposición a discursos de odio, violencia, misoginia, racismo y extremismos.
- Desinformación, teorías conspirativas, retos virales peligrosos.

3.2.3. Violencias digitales y abusos

- Aumento del ciberacoso, el grooming, la sextorsión y la difusión no consentida de imágenes.
- Especial vulnerabilidad de menores de edad LGTBI, con discapacidad, en situación de exclusión o en el sistema de protección.
- Incapacidad de muchas plataformas para frenar dinámicas violentas o activar protocolos de respuesta adecuados.

3.2.4. Explotación comercial y uso de datos personales

- Recogida masiva de datos por parte de plataformas para monetización publicitaria.
- Prácticas de diseño adictivo: scroll infinito, recompensas aleatorias, algoritmos opacos.
- Falta de transparencia sobre el uso que se hace de los datos de la infancia y adolescencia.

3.2.5. Brechas digitales y desigualdades



- Desigual de acceso a dispositivos, conectividad y condiciones para un uso saludable de la tecnología.
- Ausencia de formación en alfabetización mediática y pensamiento crítico.
- Centros educativos y familias con recursos dispares para acompañar procesos digitales de forma segura.

3.3. Lo que está en juego: derechos fundamentales

Cada uno de los riesgos señalados no es un problema anecdótico ni una anécdota generacional: representa la vulneración o amenaza a derechos fundamentales consagrados nacional e internacionalmente, como el derecho a la protección frente a la violencia, el derecho a la salud, el derecho a la privacidad, el derecho a la educación, el derecho a la participación o el derecho a la igualdad.

El entorno digital no puede ser un espacio opaco, sin reglas ni límites. Debe ser parte de un modelo democrático, ético y cuidadoso con su infancia. La ausencia de acción pública en este ámbito supone una forma de negligencia institucional ante los desafíos del siglo XXI.

Esta estrategia nace para cambiar esta realidad. Para convertir la denuncia en propuesta. Y para que el entorno digital deje de ser un riesgo estructural y se convierta en una oportunidad garantizada para el desarrollo libre, saludable y justo de las nuevas generaciones.

4. Líneas estratégicas preliminares

La Estrategia Nacional de Entornos Digitales Seguros para la Infancia y la Juventud se construirá sobre un conjunto de líneas estratégicas que articulan los principios rectores, responden al diagnóstico previamente descrito y señalan los caminos de acción del Estado. Estas líneas no son meras declaraciones de intenciones: se concretarán en medidas normativas, educativas, institucionales, tecnológicas y culturales.

A continuación, se presentan las líneas estratégicas preliminares que se someten a consulta pública, incluyendo una breve explicación de su sentido, objetivos y ejemplos de medidas posibles. Cada línea finaliza con una pregunta guía para facilitar las aportaciones.

4.1. Educación digital crítica y derechos en el ámbito educativo

Garantizar que todos los niños, niñas y adolescentes desarrollos competencias digitales desde una perspectiva crítica, ética y participativa.

4.1.1. Objetivos:

- Introducir la educación digital como materia transversal desde primaria.
- Formar al profesorado y profesionales educativos en competencias digitales y pedagógicas actualizadas.
- Promover la educación emocional vinculada al uso de tecnología.

4.1.2. Ejemplos de medidas:

- Currículum digital común con enfoque en derechos, privacidad y pensamiento crítico.



- Alianzas con medios de comunicación y creadores de contenidos para fomentar consumo responsable.
- Manuales y recursos adaptados a las familias.

¿Qué aspectos deberían priorizarse en la educación digital dentro del sistema educativo y comunitario?

4.2. Prevención de violencia digital y protección frente a contenidos nocivos.

Construir un ecosistema digital libre de violencias, que actúe de forma preventiva y reactiva ante situaciones de riesgo y exposición a contenidos perjudiciales.

4.2.1. Objetivos:

- Prevenir el acceso a pornografía, violencia o discursos de odio.
- Reforzar la detección y atención ante ciberacoso, ciberbullying, grooming y sextorsión.
- Acompañar a familias y comunidades educativas con recursos y protocolos eficaces.

4.2.2. Ejemplos de medidas:

- Mecanismos obligatorios de control parental instalados por defecto en dispositivos.
- Campañas públicas sobre pornografía, consentimiento y redes sociales.
- Espacios seguros en redes para reportar, pedir ayuda y recibir atención inmediata.

¿Qué otras violencias digitales deben ser abordadas desde lo público? ¿Qué medidas protegerían mejor a la infancia y adolescencia?

4.3. Regulación del mercado tecnológico y verificación de edad.

Asegurar que las empresas tecnológicas respeten la legalidad, garanticen los derechos de la infancia y rindan cuentas ante las instituciones públicas.

4.3.1. Objetivos:

- Establecer límites legales claros sobre recogida de datos, tiempo de uso, diseño adictivo o publicidad.
- Implementar mecanismos de verificación de edad robustos y no invasivos.
- Sancionar a plataformas y fabricantes que incumplan sus obligaciones.

4.3.2. Ejemplos de medidas:

- Multas por no activar mecanismos de protección infantil en redes, videojuegos o aplicaciones.
- Prohibición de publicidad personalizada a menores de edad.



- Etiquetado obligatorio de dispositivos con advertencias sobre tiempo de uso y riesgos.

¿Qué obligaciones deberían tener las plataformas y fabricantes con respecto a la infancia?

4.4. Participación infantojuvenil en la gobernanza digital.

Hacer efectivo el derecho a participar también en la definición de las políticas digitales que les afectan.

4.4.1. Objetivos:

- Incorporar la perspectiva infantil y juvenil en el diseño de servicios digitales públicos y privados.
- Crear mecanismos formales de consulta y deliberación.
- Visibilizar el activismo digital juvenil como agente transformador.

4.4.2. Ejemplos de medidas:

- Paneles infanto-juveniles consultivos en la implementación de la estrategia.
- Encuestas y plataformas de participación digital para adolescentes.
- Apoyo a colectivos infantiles y juveniles que trabajan derechos digitales.

¿Qué espacios y mecanismos permitirían una participación real, no simbólica, de la infancia y la juventud?

4.5. Salud mental, bienestar digital y tiempo de pantalla.

Promover un uso saludable, consciente y equilibrado de la tecnología en todas las etapas del desarrollo.

4.5.1. Objetivos:

- Reducir la hiperconexión y dependencia digital.
- Visibilizar el impacto de las redes sociales en la autoestima.
- Crear entornos que favorezcan la desconexión y el autocuidado.

4.5.2. Ejemplos de medidas:

- Inclusión del bienestar digital en los servicios de salud mental infantil y juvenil.
- Campañas públicas sobre el tiempo de pantalla y el descanso digital.
- Promoción de espacios libres de móviles en entornos educativos y de ocio.

¿Qué herramientas serían útiles para mejorar el bienestar digital de niños, niñas y adolescentes?

4.6. Protección de datos, privacidad y algoritmos responsables.



Proteger la intimidad y los datos de la infancia frente a modelos de negocio basados en su explotación.

4.6.1. Objetivos:

- Asegurar la protección de datos desde el diseño de servicios digitales.
- Regular la transparencia algorítmica con enfoque en infancia.
- Formar a la infancia y juventud sobre su huella digital.

4.6.2. Ejemplos de medidas:

- Revisión sistemática de algoritmos que afectan a menores de edad.
- Etiquetado de contenidos generados por IA.
- Programas educativos sobre datos personales y reputación digital.

¿Cómo pueden los poderes públicos garantizar la privacidad digital de la infancia?

4.7. Inclusión digital y brechas sociales.

Garantizar que todos los niños, niñas y adolescentes puedan ejercer sus derechos digitales en igualdad de condiciones.

4.7.1. Objetivos:

- Abordar las desigualdades en acceso a dispositivos, conectividad y acompañamiento.
- Impulsar políticas públicas que eviten una digitalización excluyente.
- Incorporar la perspectiva territorial, de género y socioeconómica.

4.7.2. Ejemplos de medidas:

- Planes de acceso a tecnología segura en zonas rurales o barrios con menor renta.
- Formación digital para familias con menor nivel educativo.
- Dispositivos adaptados a necesidades específicas (discapacidad, diversidad lingüística).

¿Qué colectivos requieren una atención prioritaria en la lucha contra las brechas digitales?

4.8. Cultura digital pública y soberanía tecnológica.

Fomentar una cultura digital al servicio del bien común, los valores democráticos y la cohesión social.

4.8.1. Objetivos:

- Impulsar modelos tecnológicos alternativos, públicos o comunitarios.



- Visibilizar buenas prácticas en medios, plataformas y espacios educativos.
- Promover un entorno digital que favorezca el pensamiento crítico y la ética.

4.8.2. Ejemplos de medidas:

- Apoyo a plataformas educativas de código abierto.
- Formación ética en IA y redes para docentes y profesionales TIC.
- Observatorios de cultura digital inclusiva.

¿Qué papel deben jugar lo público, lo comunitario y lo cooperativo en la construcción del entorno digital del futuro?

4.9. Formación de profesionales (educación, salud, justicia, medios de comunicación...).

Dotar a quienes trabajan con infancia y juventud de herramientas, conocimientos y criterios para acompañar, proteger y empoderar en el entorno digital.

4.9.1. Objetivos:

- Incorporar formación específica en derechos digitales, bienestar y prevención de violencias digitales en la formación inicial y continua del profesorado, profesionales de salud, servicios sociales, justicia, medios de comunicación y tiempo libre.
- Fomentar equipos interdisciplinares con capacidad de intervención digital.
- Garantizar que todos los servicios públicos que interactúan con infancia y juventud cuenten con competencias en cultura digital y protección online.

4.9.2. Ejemplos de medidas:

- Itinerarios formativos obligatorios en grados y oposiciones de profesiones estratégicas (docencia, trabajo social, enfermería, psicología...).
- Programas de actualización digital en colaboración con universidades, colegios profesionales y administraciones autonómicas y locales.
- Manuales prácticos, protocolos interinstitucionales y guías sectoriales adaptadas a los contextos.

¿Qué profesionales deberían tener prioridad en la formación en derechos digitales y protección digital? ¿Qué recursos serían más útiles para su implementación?

4.10. Coordinación institucional y evaluación.

Establecer una arquitectura de gobernanza pública que garantice la implementación efectiva, la coherencia entre administraciones y la evaluación continua de la Estrategia.

4.10.1. Objetivos:



- Fortalecer la cooperación entre ministerios, comunidades autónomas, entidades locales y organismos especializados.
- Establecer indicadores públicos, mecanismos de seguimiento y rendición de cuentas.
- Crear un comisionado específico para la infancia y juventud en el entorno digital.

4.10.2. Ejemplos de medidas:

- Comisión interministerial de aplicación de la Estrategia, liderada por el Ministerio de Juventud e Infancia.
- Informe trienal de seguimiento con datos, impactos y propuestas de mejora.
- Observatorio estatal sobre derechos digitales de la infancia y adolescencia en coordinación con organismos internacionales.

¿Qué mecanismos de seguimiento y gobernanza deberían incluirse para asegurar el cumplimiento de esta Estrategia?

5. Marco temporal

La elaboración de la Estrategia Nacional de Entornos Digitales Seguros para la Infancia y la Juventud se enmarca en el desarrollo normativo previsto por la futura Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales, actualmente en tramitación parlamentaria. Esta Estrategia será un instrumento clave para su implementación práctica, con capacidad para traducir los principios y objetivos de la ley en acciones concretas y coordinadas a lo largo de la próxima década.

5.1. Horizonte temporal

La Estrategia tendrá un horizonte de aplicación de 2025 a 2034, con revisiones programadas cada tres años, en los años 2028, 2031 y 2034, que permitirán actualizar las líneas estratégicas, incorporar nuevas evidencias y adaptar las medidas a la evolución del entorno digital.

Este calendario refleja el compromiso del Ministerio de Juventud e Infancia con una planificación a largo plazo, pero al mismo tiempo flexible y sujeta a evaluación, en un ámbito tan dinámico como el digital.

5.2. Fases del proceso de elaboración

El proceso de redacción de la Estrategia se desarrollará en varias etapas sucesivas, con criterios de transparencia, participación e innovación política:

Fase 1 – Documento para la audiencia pública (actual):

- Publicación de este documento base como punto de partida para el debate colectivo.
- Consulta abierta a través de la web del Ministerio de Juventud e Infancia.
- Recepción de propuestas de entidades, personas expertas, ciudadanía y especialmente de niños, niñas, adolescentes y jóvenes.

Fase 2 – Sistematización y análisis de aportaciones (último trimestre 2025):



- Análisis cualitativo de las contribuciones recibidas.
- Incorporación de propuestas viables, innovadoras y coherentes con el marco normativo y de derechos.

Fase 3 – Redacción del borrador de Estrategia (primer trimestre 2026):

- Coordinación interministerial para afinar medidas, cronogramas e indicadores.
- Consulta técnica a organismos públicos, plataformas tecnológicas, sindicatos, sociedad civil y entidades del ámbito educativo, sanitario, social y judicial.

Fase 4 – Validación institucional y publicación (primer trimestre 2026):

- Aprobación del texto definitivo.
- Presentación pública e institucional.
- Activación del cronograma de implementación.

5.3. Coordinación institucional

El Ministerio de Juventud e Infancia coordinará este proceso, en el cual a lo largo de su desarrollo, se articulará una comisión interministerial, conforme a lo dispuesto en el anteproyecto de ley, para garantizar la coherencia entre políticas sectoriales (educación, sanidad, justicia, cultura, industria digital...).

Asimismo, se prevé la creación de un Comisionado para la infancia y la juventud en el entorno digital, como figura encargada de impulsar la Estrategia, monitorear su cumplimiento y actuar como canal institucional de interlocución con la sociedad civil, el sector tecnológico y los organismos internacionales.

5.4. Evaluación y rendición de cuentas

La Estrategia incluirá un sistema de seguimiento y evaluación pública con criterios de:

- Transparencia.
- Participación de infancia y juventud.
- Indicadores de impacto y resultados.
- Informes periódicos y propuestas de mejora continua.

Este sistema será esencial para garantizar que la Estrategia no se quede en un documento programático, sino que se convierta en una herramienta real de transformación institucional, pedagógica, social y tecnológica.

6. Preguntas guía para la participación

La participación ciudadana, especialmente de niños, niñas, adolescentes, jóvenes y entidades del tercer sector, es esencial para enriquecer esta Estrategia Nacional. A continuación, se presentan algunas preguntas orientadoras para canalizar las aportaciones de forma libre,



estructurada y plural, que se suman a las planteadas en cada línea estratégica preliminar del apartado cuatro. No es necesario responderlas todas. Se pueden hacer comentarios generales, proponer nuevas líneas, medidas concretas o matizar los ejes ya planteados.

6.1. Preguntas generales

- ¿Qué opinas sobre el enfoque general de esta Estrategia?
- ¿Consideras que las líneas estratégicas cubren los principales retos y necesidades?
- ¿Qué añadirías o modificarías en la visión de un entorno digital seguro?

6.2. Sobre derechos y principios

- ¿Qué derechos digitales de la infancia y la juventud consideras más vulnerados?
- ¿Qué principios deberían guiar con más fuerza esta Estrategia?

6.3. Sobre propuestas concretas

- ¿Qué medidas específicas propondrías para prevenir violencias digitales?
- ¿Qué mecanismos deberían tener las plataformas para proteger a los menores de edad?
- ¿Qué contenidos deberían incluirse en la educación digital crítica?
- ¿Qué acciones podrían reducir las desigualdades en el acceso y uso de tecnologías?
- ¿Cómo puede el sistema público apoyar mejor a las familias en el acompañamiento digital?

6.4. Sobre participación y gobernanza

- ¿Qué formas de participación de niños, niñas y adolescentes propones?
- ¿Qué estructuras institucionales (observatorios, comisionados, mesas de trabajo...) serían útiles para el seguimiento de la Estrategia?
- ¿Cómo garantizarías que esta Estrategia no quede en papel, sea bien acogida y se implemente con eficacia?

6.5. Abierto

- ¿Hay alguna experiencia, proyecto, investigación o iniciativa que conozcas y pueda servir como referencia para esta Estrategia?
- ¿Deseas añadir alguna reflexión libre o sugerencia no contemplada?

Todas las aportaciones serán consideradas con el mayor rigor y respeto.

El Ministerio de Juventud e Infancia agradece de antemano tu participación activa, crítica y constructiva para construir una Estrategia que garantice los derechos digitales de las actuales y nuevas generaciones.



7. Anexos

Este apartado tiene como objetivo facilitar la comprensión de algunos conceptos clave y ofrecer referencias de interés para ampliar información, explorar marcos normativos y conocer experiencias relacionadas con los derechos digitales de la infancia y la juventud.

7.1. Glosario de términos clave

- **Entorno digital:** Conjunto de espacios, plataformas, servicios, dispositivos y tecnologías digitales en los que se desarrolla la vida social, educativa, comunicativa y emocional de las personas.
- **Entorno digital seguro:** Ecosistema digital donde se garantizan los derechos de la infancia y la juventud, se previenen riesgos y se promueve el desarrollo integral, la participación y el bienestar.
- **Grooming:** Estrategia de engaño y manipulación por parte de una persona adulta para generar confianza con un menor de edad y abusar sexualmente de él o ella.
- **Ciberacoso:** Acoso o violencia psicológica ejercida a través de medios digitales, especialmente entre iguales, con repercusiones emocionales, sociales o académicas.
- **Control parental:** Herramientas tecnológicas que permiten limitar o supervisar el uso de dispositivos o contenidos digitales por parte de personas menores de edad.
- **Soberanía tecnológica:** Capacidad de una sociedad para decidir sobre sus infraestructuras, datos, software y marcos normativos digitales desde una lógica democrática y de derechos.
- **Verificación de edad:** Sistemas diseñados para garantizar que los usuarios de determinados servicios o contenidos tengan la edad requerida, respetando su privacidad.
- **Diseño adictivo:** Estrategias tecnológicas que inducen al uso compulsivo o prolongado de plataformas digitales, especialmente a través de algoritmos de refuerzo y notificaciones constantes.
- **Brecha digital:** Desigualdad en el acceso, uso y competencias para aprovechar las tecnologías digitales, relacionada con factores económicos, sociales o territoriales.
- **Justicia digital:** Enfoque que busca asegurar que el entorno digital esté regido por principios de equidad, participación, protección y acceso universal.

7.2. Enlaces útiles

7.2.1. Normativa

- [Proyecto de Ley Orgánica de Protección de las Personas Menores en Entornos Digitales](#)
- [Estrategia Europea BIK+ \(Better Internet for Kids\)](#)
- [Reglamento DSA \(Digital Services Act\)](#)



- [Reglamento DMA \(Digital Markets Act\)](#)
- [Reglamento General de Protección de Datos \(RGPD\)](#)

7.2.2. Informes y recursos clave

- [Informe del Comité de Personas Expertas sobre Entornos Digitales Seguros](#)
- [Estrategia de los Derechos de la Infancia y la Adolescencia 2023-2030](#)
- [Estrategia de Juventud 2030](#)

7.2.3. Entidades y recursos de interés

- [Agencia Española de Protección de Datos \(AEPD\)](#)
- [Consejo de Europa – Childhood in the Digital Environment](#)
- [Asociación Europea para la Transición Digital \(AETD\)](#)

Este documento es una invitación a construir colectivamente una de las políticas públicas más urgentes y transformadoras del presente y del futuro: garantizar que las generaciones jóvenes puedan crecer en entornos digitales seguros, democráticos, justos y al servicio del bien común.

Desde el Ministerio de Juventud e Infancia reiteramos nuestro compromiso con una estrategia que no será meramente técnica, sino profundamente ética y política. El derecho de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes a vivir su vida digital con plenitud, sin violencia ni explotación, no es negociable.

La transformación del entorno digital no es un asunto exclusivo del ámbito tecnológico. Es una cuestión de justicia generacional, de equidad social y de democracia. Por eso, este proceso solo tendrá sentido si lo construimos desde la escucha, la participación y la corresponsabilidad.

Gracias por sumarte a este reto colectivo.

En Madrid, a 3 de noviembre de 2025