



Asamblea General

Distr. general
19 de septiembre de 2023
Español
Original: inglés

Septuagésimo octavo período de sesiones

Tema 67 del programa

Promoción y protección de los derechos de la infancia

Situación de la Convención sobre los Derechos del Niño

Informe del Secretario General*

Resumen

Este informe se presenta de conformidad con lo dispuesto en la resolución [76/147](#) de la Asamblea General e incluye información sobre la situación de la Convención sobre los Derechos del Niño, prestando especial atención al entorno digital. En el informe, el Secretario General destaca cómo la vida y los derechos de los niños están cada vez más conectados con el entorno digital y reconoce el enorme potencial de este entorno para hacer realidad los derechos de la infancia. También llama la atención sobre los daños potenciales a los que el entorno digital expone a los niños y señala las deficiencias en la implementación y las barreras que afectan a la realización de los derechos del niño en el contexto del entorno digital, incluso en relación con la legislación, los servicios y la educación necesarios para garantizar su uso seguro y empoderador.

* Este documento se presentó fuera de plazo a fin de incluir la información más reciente.



I. Introducción

1. Este informe se presenta de conformidad con la resolución 76/147 de la Asamblea General, en la que la Asamblea solicitó al Secretario General que en su septuagésimo octavo período de sesiones le presentase un informe amplio sobre los derechos del niño y la situación de la Convención sobre los Derechos del Niño, prestando especial atención al entorno digital. El informe se ha preparado en respuesta a dicha solicitud.

2. Se estima que los niños representan un tercio de los usuarios de Internet de todo el mundo¹. Cada vez están más conectados al entorno digital desde edades más tempranas y suelen tener sus primeras experiencias con las tecnologías digitales antes de los 2 años. Los niños pasan cada vez más tiempo en línea² y utilizan las herramientas, sistemas y plataformas en línea como nuevas oportunidades para hacer realidad sus derechos. Dicha dependencia se vio profundamente reforzada a raíz de la pandemia de enfermedad por coronavirus (COVID-19).

3. El entorno digital ofrece un enorme potencial para hacer realidad los derechos de los niños. Sin embargo, la rápida adopción y desarrollo de las nuevas tecnologías digitales no siempre han ido acompañados de la legislación, los servicios y la educación necesarios para garantizar su empleo seguro y empoderador. Por lo tanto, el entorno digital también presenta retos y riesgos para los niños, porque a la hora de diseñarlo rara vez se tienen en cuenta los derechos de la infancia y estos derechos se han visto en gran medida desatendidos en la gobernanza de Internet³. El entorno digital puede elevar el riesgo de exposición a contenidos nocivos y poco fiables. También proporciona nuevas formas de ejercer violencia contra los niños e influir en ellos para que participen en actividades ilícitas o perjudiciales. Además, los niños cada vez utilizan más herramientas digitales que plantean problemas en materia de derechos del niño en lo que respecta a la privacidad, la protección de datos, el consentimiento, la rendición de cuentas y las vías de recurso.

4. La mayor dependencia del entorno digital también hace más visible la “brecha digital”, exponiendo aún más las múltiples y polifacéticas discriminaciones y desventajas a las que se enfrentan muchos niños, en particular las niñas y quienes proceden de entornos más pobres y de otras situaciones marginadas.

5. El acceso de los niños al entorno digital es desigual entre los países, con disparidades en materia de acceso especialmente llamativas en los países de ingreso bajo y en la capacidad para acceder a Internet de las niñas o de los niños de las zonas rurales. Además, los niños se enfrentan a diferentes obstáculos para acceder a las tecnologías digitales, utilizarlas y beneficiarse de ellas, en función de su origen socioeconómico y sociocultural. A finales de 2020, aproximadamente dos tercios de los niños en edad escolar del mundo —es decir, 1.300 millones de niños de entre 3 y 17 años— no disponían de conexión a Internet en sus hogares⁴. Los niños afectados por crisis humanitarias se enfrentan a dificultades adicionales para acceder al entorno digital.

¹ Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), *Estado Mundial de la Infancia 2017: Niños en un mundo digital* (Nueva York, 2017).

² Organización de Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE), “Companion document to the OECD recommendation on children in the digital environment” (París, 2022).

³ Sonia Livingstone, John Carr y Jasmina Byrne, “One in three: Internet governance and children’s rights”, *Innocenti Discussion Paper* núm. 2016-01 (Florenia (Italia), Centro de Investigaciones Innocenti del UNICEF, 2016).

⁴ UNICEF y Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT), “How many children and young people have Internet access at home? Estimating digital connectivity during the COVID-19 pandemic” (Nueva York, 2020).

6. Las Naciones Unidas promovieron una serie de iniciativas dedicadas a aprovechar el poder de las tecnologías, los dispositivos y los servicios digitales. Las recomendaciones del Panel de Alto Nivel sobre la Cooperación Digital⁵ llevaron a consultas adicionales que se tradujeron en una “Hoja de Ruta para la Cooperación Digital”⁶. El Pacto Digital Global, basado en la iniciativa del Secretario General “Nuestra Agenda Común”⁷, contiene recomendaciones sobre una gama de cuestiones, como la conectividad digital, en particular para los más de 1.000 millones de niños que no tienen acceso⁸. Refuerza los compromisos para proteger a los niños en línea, garantizar la gobernanza de la inteligencia artificial y reforzar la protección de datos, adoptar políticas y normas de seguridad y exigir evaluaciones de impacto sobre los derechos de la infancia.

7. Además, la Oficina del Enviado del Secretario General para la Tecnología reúne a diversas partes interesadas para hacer avanzar la Hoja de Ruta del Secretario General para la Cooperación Digital en ámbitos como los derechos humanos digitales y la inclusión digital, la inteligencia artificial y la confianza y la seguridad digitales⁹.

II. Situación de la Convención sobre los Derechos del Niño y elaboración de informes sobre ella

8. Al 1 de julio de 2023, todos los Estados Miembros de las Naciones Unidas, con la excepción de los Estados Unidos de América, habían ratificado la Convención sobre los Derechos del Niño o se habían adherido a ella, 173 Estados habían ratificado el Protocolo Facultativo de la Convención relativo a la participación de niños en los conflictos armados o se habían adherido a él, 178 Estados habían ratificado el Protocolo Facultativo de la Convención relativo a la venta de niños, la prostitución infantil y la utilización de niños en la pornografía o se habían adherido a él y 50 Estados habían ratificado el Protocolo Facultativo de la Convención relativo a un procedimiento de comunicaciones o se habían adherido a él.

9. Desde su anterior informe a la Asamblea General, en su septuagésimo sexto periodo de sesiones (A/76/305), el Comité de los Derechos del Niño ha celebrado sus periodos 88º a 93º, durante los cuales examinó 37 informes periódicos y 2 informes iniciales. A 1 de julio de 2023, el Comité había recibido y examinado todos los informes iniciales de los Estados partes. También había recibido 617 informes presentados con arreglo al artículo 44 de la Convención, 123 informes iniciales y 3 informes periódicos con arreglo al Protocolo Facultativo relativo a la participación de niños en los conflictos armados y 3 informes periódicos con arreglo al Protocolo Facultativo relativo a la venta de niños, la prostitución infantil y la utilización de niños en la pornografía. A 1 de julio de 2023, estaban pendientes de examen 64 informes periódicos con arreglo a la Convención, 6 informes iniciales y 1 informe periódico con arreglo al Protocolo Facultativo relativo a la participación de niños en los conflictos armados, y 11 informes iniciales y 1 informe periódico con arreglo al Protocolo Facultativo relativo a la venta de niños, la prostitución infantil y la utilización de niños en la pornografía. Además, 70 informes periódicos estaban atrasados en virtud de la Convención, 10 de ellos desde hacía más de diez años;

⁵ Véase Naciones Unidas, “La era de la interdependencia digital”, informe del Panel de Alto Nivel sobre la Cooperación Digital del Secretario General (Nueva York, junio de 2019).

⁶ Naciones Unidas, informe del Secretario General titulado “Hoja de ruta para la cooperación digital: aplicación de las recomendaciones del Panel de Alto Nivel sobre la Cooperación Digital” (A/74/821).

⁷ Informe del Secretario General sobre Nuestra Agenda Común (A/75/982).

⁸ Naciones Unidas, “Nuestra Agenda Común, informe de políticas núm. 5: un Pacto Digital Global - un futuro digital abierto, libre y seguro para todas las personas”, mayo de 2023.

⁹ Véase www.un.org/techenvoy/es/content/ongoing-work.

estaban atrasados 38 informes iniciales en virtud del Protocolo Facultativo relativo a la participación de niños en los conflictos armados y 50 informes iniciales con arreglo al Protocolo Facultativo relativo a la venta de niños, la prostitución infantil y la utilización de niños en la pornografía.

III. Derechos del niño en relación con el entorno digital

10. En 2021, el Comité de los Derechos del Niño aprobó su observación general núm. 25 (2021) relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital, en la que aclaró que los derechos de todos los niños deben respetarse, protegerse y hacerse efectivos en el entorno digital y que la posibilidad de acceder a las tecnologías digitales de forma provechosa puede ayudar a los niños a ejercer efectivamente toda la gama de sus derechos civiles, políticos, culturales, económicos y sociales¹⁰.

A. Principios y medidas generales de aplicación

No discriminación

11. Todos los niños deben tener un acceso igual y efectivo al entorno digital, sin discriminación, y de formas que sean significativas para ellos. Aunque cada vez más niños de todo el mundo están conectados a Internet, el acceso a las tecnologías y servicios digitales sigue siendo desigual y los patrones de desigualdad y vulnerabilidad fuera de Internet tienden a amplificarse en línea¹¹.

12. En 2020, se estimaba que, en los países de ingreso alto, el 86 % de los niños en edad escolar (de 3 a 17 años) tenían acceso a Internet en casa, frente al 6 % en los países de ingreso bajo y el 14% en los países de ingreso mediano bajo¹². En 2017, casi nueve de cada diez jóvenes que actualmente no utilizaban Internet vivían en África o Asia y el Pacífico, y los niños que sí tenían acceso en estas regiones a menudo experimentaban una conectividad de mala calidad y un costo de los datos elevado¹³. De acuerdo con los datos sobre los jóvenes que viven en hogares, nueve de cada diez niñas adolescentes y mujeres jóvenes en países de ingreso bajo están desconectadas de la red y las que tienen acceso disponen de menos conocimientos para utilizar Internet y las tecnologías digitales que los miembros masculinos del hogar¹⁴.

13. Los niños también han sido excluidos del uso de tecnologías y servicios digitales por motivos discriminatorios adicionales y han sido objeto de contenidos de odio y nocivos mediante el empleo de esos servicios¹⁵. Los niños de grupos minoritarios seguían viéndose afectados de forma desproporcionada por delitos de odio y discursos de odio, que se habían disparado en el entorno digital¹⁶. La Estrategia y el Plan de Acción de las Naciones Unidas para la Lucha contra el Discurso de Odio (2019) y la campaña conexas #SayNotoHate reconocen el papel que desempeña el entorno digital,

¹⁰ Véase Comité de los Derechos del Niño, observación general núm. 25 (2021), relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital.

¹¹ Sonia Livingstone, "Claiming rights and righting wrongs: children's rights in the digital environment", en *Exploring Key Issues in Early Childhood and Technology: Evolving Perspectives and Innovative Approaches*, Chip Donohue, ed. (Nueva York, Routledge, 2019).

¹² UNICEF y UIT, "How many children and young people have Internet access at home?".

¹³ UNICEF, *Estado Mundial de la Infancia 2017: Niños en un mundo digital*.

¹⁴ UNICEF, *Bridging the Gender Digital Divide* (Nueva York, 2023).

¹⁵ Véase UNICEF, *Hate speech and children's rights podcast* (2023). Puede escucharse en: www.unicef.org/child-rights-convention/hate-speech-child-rights-podcast.

¹⁶ A/HRC/46/57, párr. 21.

incluidos los medios sociales, a la hora de perpetuar el contenido de odio en línea, pero también proteger a los niños de ese contenido.

14. La discriminación también puede surgir cuando se obtienen datos sesgados relativos a un niño mediante procesos automatizados que dan lugar al filtrado de información, la elaboración de perfiles o la toma de decisiones¹⁷, como el uso discriminatorio de algoritmos centrados en el país de origen, la etnia o la condición religiosa de los niños¹⁸.

15. A la inversa, el espacio digital ha supuesto un cambio radical para algunos niños en situaciones desfavorecidas. Para los niños con discapacidad, las tecnologías y espacios digitales accesibles pueden favorecer la inclusión social; los niños que se desplazan han podido seguir en contacto con su familia, acceder a información, apoyo y servicios, y encontrar trabajo y oportunidades educativas¹⁹. Para algunos niños afectados por crisis humanitarias, las tecnologías digitales han facilitado una divulgación más rápida y eficaz y han ofrecido nuevos canales de apoyo.

B. Los derechos de los niños y el sector empresarial

16. Los derechos del niño se ven afectados directa e indirectamente por el sector empresarial, incluidas las organizaciones sin ánimo de lucro, sobre todo en lo que se refiere a la prestación de servicios y productos relacionados con el entorno digital²⁰. Múltiples tipos de empresas pertenecientes a diversos sectores, desde los juguetes hasta los bienes de consumo de rotación rápida, se comunican cada vez más con los niños a través del entorno digital. Sin embargo, a pesar de las recientes iniciativas positivas de algunos Estados, como el Reglamento de Servicios Digitales de la Unión Europea (2022), así como del sector privado, por ejemplo en relación con las políticas digitales de seguridad infantil y las evaluaciones de la seguridad infantil en línea, las políticas y marcos digitales siguen en gran medida sin abordar los derechos de los niños²¹.

17. Además, el sector empresarial es a menudo responsable de la introducción en el mercado de tecnologías nuevas y emergentes, incluido el uso de la inteligencia artificial. Los sistemas de inteligencia artificial tienen el potencial, por ejemplo, de mejorar las oportunidades educativas, entre otras cosas ayudando a los niños a desarrollar el pensamiento crítico y las aptitudes de solución de problemas, y proporcionando experiencias de aprendizaje personalizadas mediante el aprendizaje adaptativo. Los sistemas de inteligencia artificial también están demostrando capacidad para contribuir al apoyo emocional y detectar problemas de salud mental en curso. Sin embargo, estas oportunidades también entrañan retos y riesgos, como el sesgo algorítmico, el perfilado y la segmentación, que dan lugar a discriminación, marginación y exclusión, y la vulneración de los derechos de protección de datos y privacidad²². En 2021, las consultas celebradas por el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) con adolescentes de todo el mundo pusieron de manifiesto que a menudo se los consultaba, pero no se los tenía en cuenta como responsables de

¹⁷ Comité de los Derechos del Niño, observación general núm. 25 (2021), párr. 10.

¹⁸ Mario Viola de Azevedo Cunha, "Child privacy in the age of web 2.0 and 3.0: challenges and opportunities for policy", *Innocenti Discussion Paper* núm. 2017-03 (Florenia, Centro de Investigaciones Innocenti del UNICEF, 2017).

¹⁹ UNICEF, *Estado Mundial de la Infancia 2017: Niños en un mundo digital*.

²⁰ Comité de los Derechos del Niño, observación general núm. 25 (2021), párr. 35.

²¹ Global Child Forum, "The state of children's rights and business 2022: tech and telecom" (Estocolmo, 2022). Puede consultarse en <https://globalchildforum.org/2022-tech-and-telecom-deep-dive/>.

²² UNICEF, *Orientación de políticas sobre el uso de la inteligencia artificial en favor de la infancia*, versión 2.0 (Nueva York, 2021).

la toma de decisiones, a la hora de diseñar políticas y dar forma a las tecnologías de inteligencia artificial²³.

Acceso a la justicia y la reparación

18. Para acceder a la justicia, los niños se enfrentan a desafíos particulares relacionados con el entorno digital, por diversas razones, como la falta de legislación que sancione las violaciones de los derechos de los niños relacionadas específicamente con el entorno digital, así como a dificultades para obtener pruebas o identificar a los autores, o bien porque los niños y sus padres o cuidadores no conocen sus derechos o ignoran lo que constituye una violación o vulneración de sus derechos, entre otros factores. Asimismo, pueden tener que enfrentarse a otros desafíos, como la obligación de revelar actividades delicadas o privadas en línea, o el miedo a sufrir la exclusión social o represalias²⁴.

C. Derechos y libertades civiles

Respeto de las opiniones del niño y libertad de expresión

19. Las tecnologías digitales pueden fomentar la participación de los niños a nivel local, nacional e internacional, y cada vez son más los niños que hacen oír su voz a través de, por ejemplo, los medios sociales y los blogs, sobre temas como la justicia social y la acción por el clima. También utilizan cada vez más plataformas de información en línea y otras herramientas digitales para expresar sus opiniones.

20. El entorno digital puede apoyar el activismo liderado por los niños y permitirles formar sus identidades sociales, religiosas, culturales, étnicas, sexuales y políticas, y participar en comunidades conexas. Los propios niños han informado de que consideran que las tecnologías digitales son fundamentales para su derecho a participar en la sociedad como ciudadanos informados y que desean participar en los espacios digitales sin miedo al acoso, la discriminación o las agresiones²⁵. Entre los efectos positivos que se derivan de que los niños expresen sus opiniones en Internet figuran la disminución de los niveles de soledad relacionada con los compañeros y el fortalecimiento de los lazos sociales²⁶.

21. Se han observado obstáculos a la participación política de los niños en Internet y a la expresión de sus opiniones e identidades políticas en el entorno digital, entre ellos críticas, hostilidad, amenazas, castigos, riesgo político y repercusiones²⁷. Además, una investigación llevada a cabo entre más de 14.000 niñas y mujeres jóvenes en 31 países mostró que el 47 % de ellas afirmaban que habían sufrido ataques por sus opiniones, habían visto cuestionada su credibilidad y habían sido silenciadas²⁸. El Comité de los Derechos del Niño también ha destacado la necesidad de que los Estados establezcan una normativa de protección de datos que prohíba manipular el derecho de los niños al pensamiento y las creencias en el entorno digital

²³ UNICEF, “Adolescent perspectives on artificial intelligence: a report on consultations with adolescents across the world” (Nueva York, 2021). Puede consultarse en www.unicef.org/globalinsight/stories/adolescent-perspectives-artificial-intelligence.

²⁴ Comité de los Derechos del Niño, observación general núm. 25 (2021), párr. 43.

²⁵ Amanda Third y Lilly Moody, *Our Rights in the Digital World: A Report on the Children’s Consultations to Inform UNCRC General Comment 25* (London y Sydney, 5Rights Foundation y Western Sydney University, 2021).

²⁶ UNICEF, *Estado Mundial de la Infancia 2017: Niños en un mundo digital*.

²⁷ *Ibid.*

²⁸ Plan International, *El estado mundial de las niñas 2020: ¿libres para estar en línea? Las experiencias de niñas y mujeres jóvenes con el acoso en línea* (Woking, Reino Unido, Plan International, 2020).

o interferir en él, y prevengan el empleo de sistemas automatizados o de filtrado de información para afectar o influenciar el comportamiento o las emociones de los niños o para limitar sus oportunidades o su desarrollo²⁹.

Derecho a la privacidad y protección de datos

22. La privacidad es vital para la autonomía, la dignidad y la seguridad de los niños y para el ejercicio de sus derechos³⁰. Sin embargo, tradicionalmente se ha considerado que el derecho a la privacidad de los niños es una cuestión que deben determinar los adultos³¹.

23. Las vulneraciones de la intimidad por parte de terceros están relacionadas con el diseño de los sistemas digitales y surgen del procesamiento automatizado de datos, la elaboración de perfiles y la selección de comportamientos, la verificación obligatoria de la identidad y el filtrado de información³². Las tecnologías digitales producen un flujo de datos que es recogido por la inteligencia artificial, las aplicaciones de aprendizaje automático y las tecnologías de reconocimiento facial y de reconocimiento de voz, que pueden socavar el derecho de los niños a la privacidad³³. Las amenazas a la privacidad de los niños también pueden provenir de la recopilación y tratamiento de datos por instituciones públicas, por ejemplo hospitales o escuelas³⁴, empresas y otras organizaciones, así como de actividades delictivas como el robo de la identidad³⁵.

24. La elaboración de perfiles limita el potencial de autodesarrollo de los niños, ya que sus decisiones pueden verse determinadas de antemano por las predicciones de comportamiento³⁶. La medida en que los niños comprendan las consecuencias de estas actividades para su privacidad dependerá de su edad, madurez y circunstancias³⁷. Los niños más pequeños, por ejemplo, son especialmente vulnerables a la mercadotecnia selectiva, dada la naturaleza persuasiva de la publicidad³⁸.

25. Los niños también corren el riesgo de convertirse en objeto de vigilancia tecnológica masiva³⁹, mercadotecnia selectiva y el empleo cotidiano de algoritmos para tomar decisiones automatizadas en línea, incluso de forma discriminatoria⁴⁰. La persistencia de los datos recopilados plantea retos éticos que repercutirán a lo largo de la vida del niño, con importantes implicaciones para su identidad pública y digital⁴¹.

Registro de nacimientos y derecho a la identidad

26. El registro del nacimiento es un derecho humano consagrado en la Convención sobre los Derechos del Niño y las inversiones en digitalización han cambiado profundamente la situación en varios países, en particular en el contexto de

²⁹ Comité de los Derechos del Niño, observación general núm. 25 (2021), párr. 62.

³⁰ *Ibid.*, párr. 67.

³¹ [A/HRC/46/37](#), párr. 79.

³² Comité de los Derechos del Niño, observación general núm. 25 (2021), párrs. 40, 67 y 68.

³³ [A/HRC/46/37](#), párr. 90.

³⁴ OCDE, “Companion document to the OECD recommendation on children in the digital environment” (París, 2022).

³⁵ Comité de los Derechos del Niño, observación general núm. 25 (2021), párr. 67.

³⁶ [A/HRC/46/37](#), párr. 92.

³⁷ OCDE, “Companion document to the OECD recommendation on children in the digital environment” (París, 2022).

³⁸ [A/HRC/46/37](#), párr. 91.

³⁹ UNICEF, *Estado Mundial de la Infancia 2017: Niños en un mundo digital*.

⁴⁰ De Azevedo Cunha, “Child privacy in the age of Web 2.0 and 3.0” (2017).

⁴¹ Gabrielle Berman y Kerry Albright, “Children and the data cycle: rights and ethics in a big data world”, *Innocenti Working Paper* núm. 2017-05 (Florencia, Centro de Investigaciones Innocenti del UNICEF, 2017).

emergencias como la pandemia de COVID-19. La tecnología ha sido fundamental para el avance de los sistemas de registro civil, incluida una mejor gestión de los datos, y para hacerlos más eficientes e inclusivos y con mayor capacidad de respuesta. Varios Gobiernos han mejorado los procesos de registro de nacimientos. Por ejemplo, Bangladesh, Bhután, Gambia, Mozambique, Namibia, Nepal, la República Democrática Popular Lao, la República Unida de Tanzania y Rwanda han utilizado tecnologías digitales para mejorar la prestación de servicios de registro civil, garantizando un registro más eficiente, accesible y preciso de los acontecimientos vitales. La protección de datos, la privacidad, la confidencialidad, la ética y la garantía del uso previsto y proporcionado de los datos puestos a disposición siguen siendo consideraciones fundamentales en cualquier proceso de digitalización del registro civil⁴².

D. Violencia contra los niños

27. El entorno digital puede albergar información que propugne los estereotipos de género, la discriminación, el racismo, la violencia, la pornografía y la explotación, así como relatos falsos, información errónea y desinformación, e información que incite a los niños a participar en actividades ilícitas o perjudiciales. Por lo tanto, tiene un potencial significativo para aumentar las formas de perpetrar violencia contra los niños. Además, durante crisis como la pandemia de COVID-19, los niños pasaron más tiempo en plataformas digitales, lo que aumentó los riesgos de sufrir daños en línea.

28. En el entorno digital, los niños enfrentan distintas formas de violencia y peligro, entre las que se incluyen el ciberacoso y el hostigamiento, la explotación y los abusos sexuales en línea, la exposición a contenidos violentos y sexuales, la promoción del suicidio y las conductas autolesivas, el discurso de odio, la discriminación, el racismo y la xenofobia, la trata y el tráfico, el reclutamiento en grupos delictivos, armados o violentos, la explotación económica, incluido el trabajo infantil, la comercialización de bienes y servicios nocivos o inadecuados, y el fraude y la usurpación de identidad⁴³. El Comité de los Derechos del Niño ha expresado en varias ocasiones su preocupación por estas formas de violencia facilitadas por las tecnologías.

29. Determinadas categorías de niños pueden experimentar mayores niveles de vulnerabilidad a los daños en línea, como las niñas, los niños de hogares pobres, los niños no escolarizados, los niños con discapacidades, las niñas y niños lesbianas, gais, bisexuales, transgénero, intersexuales, *queer* y otros (LGBTIQ+), los niños que experimentan problemas de salud mental y los niños de grupos marginados, entre otros.

30. En un estudio realizado en 28 países se observó que, por término medio, el 17 % de los padres afirmaban que sus hijos habían sido víctimas de ciberacoso, porcentaje que en algunos países alcanzaba el 37 %⁴⁴. Los niños también han denunciado haber visto mensajes de odio y contenidos violentos en Internet. Los resultados de las encuestas realizadas utilizando la metodología de Global Kids Online en 11 países de cuatro regiones entre 2016 y 2018, en las que se encuestó a 14.733 niños usuarios de Internet de entre 9 y 17 años, mostraron que un número constante de niños afirmaron haber visto mensajes de odio y contenido violento en línea⁴⁵.

⁴² UNICEF, *Global Annual Results Report 2022: Goal Area 3 – Every Child is Protected from Violence, Exploitation, Abuse, Neglect and Harmful Practices* (Nueva York, 2023).

⁴³ [A/HRC/52/61](#), párr. 51.

⁴⁴ Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), UIT y Comisión sobre la Banda Ancha para el Desarrollo Sostenible, *Seguridad de los niños en línea: minimizando el riesgo de la violencia, el abuso y la explotación en línea* (2019).

⁴⁵ Sonia Livingstone, Daniel Kardefelt Winther y Marium Saeed, *Global Kids Online: Comparative Report* (Florencia, Centro de Investigaciones Innocenti del UNICEF, 2019).

31. Las niñas y las mujeres tenían más probabilidades que los hombres de sufrir acoso en línea⁴⁶. En algunos contextos, se observaba que los niños varones experimentaban ciberacoso sobre todo a través de los videojuegos y los mensajes de texto, mientras que las niñas lo experimentaban predominantemente a través de los medios sociales; los niños varones tenían más probabilidades que las niñas de ser acosadores o víctimas al tiempo que ellos mismos cometían acoso. Además, los niveles más bajos de felicidad en la vida, la victimización previa tanto en Internet como fuera de ella y la falta de apoyo social tenían potencial para aumentar la exposición de los niños a contenidos en línea negativos⁴⁷.

32. Entre 14.000 niñas y mujeres jóvenes de 22 países encuestados, el 58 % de las niñas declararon haber sufrido personalmente alguna forma de acoso en línea en plataformas de medios sociales. De las que denunciaron acoso, el 14 % de las que se autoidentificaron como personas con discapacidad declararon haber sufrido acoso por este motivo. De las que se identificaban como pertenecientes a una minoría étnica, el 37 % había experimentado acoso por su condición de minoría étnica y el 42 % de las que se identificaban como LGBTIQ+ habían sufrido acoso por ello⁴⁸.

33. Las experiencias de acoso en línea y ciberacoso contra menores se han relacionado con una menor autoestima, un mayor consumo de alcohol y drogas, absentismo escolar, malas notas y problemas de salud⁴⁹, así como con estrés mental o emocional y una sensación de inseguridad física⁵⁰.

34. La violencia sexual contra los niños se comete cada vez más a través de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) o se ve facilitada por ellas⁵¹. Entre las formas de violencia sexual facilitadas por las tecnologías digitales figuran abordar a los niños con fines sexuales y participar en abusos sexuales de niños en línea. Esto puede ocurrir, por ejemplo, mediante la emisión de videos en directo, la producción y distribución de material de abusos sexuales de niños y la extorsión sexual. La violencia facilitada digitalmente y la explotación y el abuso sexuales también pueden ser perpetrados dentro del círculo de confianza del menor, por familiares o amigos o, en el caso de los adolescentes, por parte de sus parejas íntimas. Entre ellos figuran las ciberagresiones, como el acoso y las amenazas a la reputación, la creación o el intercambio no consensuados de textos o imágenes de carácter sexual, como contenidos autogenerados mediante proposición o coacción, y la inducción a comportamientos autolesivos, como heridas corporales, actitudes suicidas o trastornos alimentarios⁵².

35. La distribución, escala y complejidad de la explotación y los abusos sexuales de menores en línea han aumentado en los últimos años debido al número creciente de niños conectados a Internet, su mayor accesibilidad para el conjunto de la población, los avances tecnológicos que han permitido a los agresores delinquir sin ser detectados y los avances que han posibilitado nuevas formas de acceder a los niños en línea. Los niños denuncian cada vez más que ven contenidos sexuales en Internet⁵³ y experimentan solicitudes no deseadas de actos o contenidos sexuales y abusos

⁴⁶ A/74/821, párr. 51.

⁴⁷ Mariya Stoilova, Sonia Livingstone y Rana Khazbak, *Investigating Risks and Opportunities for Children in a Digital World: a Rapid Review of the Evidence on Children's Internet Use and Outcomes*, Innocenti Discussion Paper núm. 2020-03 (Florence, Centro de Investigaciones Innocenti del UNICEF, 2021).

⁴⁸ Plan International, *El estado mundial de las niñas 2020: ¿libres para estar en línea?*

⁴⁹ UNICEF, *Estado Mundial de la Infancia 2017: Niños en un mundo digital*.

⁵⁰ Plan International, *El estado mundial de las niñas 2020: ¿libres para estar en línea?*

⁵¹ A/HRC/49/51, párr. 38.

⁵² Comité de los Derechos del Niño, observación general núm. 25 (2021), párr. 81.

⁵³ Livingstone, Kardefelt Winther y Saeed, *Global Kids Online: Comparative Report* (2019).

sexuales en línea⁵⁴. También hay pruebas de la utilización de Internet para la trata de niños con fines de explotación sexual⁵⁵. En 2019, la base de datos de la Organización Internacional de Policía Criminal (INTERPOL) sobre explotación sexual infantil contenía más de 1,5 millones de imágenes y videos, que en conjunto registraban el abuso de más de 19.400 víctimas infantiles en todo el mundo⁵⁶.

36. Entre las niñas encuestadas en 22 países en 2020, muchas declararon haber recibido comentarios sexuales o mensajes explícitos, incluidas proposiciones de relaciones sexuales transaccionales, haber recibido fotografías o imágenes sexuales o explícitas, haber recibido solicitudes para enviar fotografías de sí mismas, incluidos ejemplos de chantaje, intercambio no autorizado de contenidos y demostración de conocer información personal de la niña⁵⁷. Unos metaanálisis de estudios sobre distintas formas de violencia en línea contra los niños revelaron que el 11,5 % de los participantes en la encuesta habían recibido propuestas no deseadas de carácter sexual en línea y que al 8 % de los adolescentes se les había reenviado sin consentimiento una imagen sexual creada por ellos mismos⁵⁸.

37. El entorno digital también ha expuesto a los niños a la captación y explotación en línea por parte de grupos no estatales para que se impliquen o participen en actos violentos⁵⁹.

38. A pesar de los múltiples riesgos y daños que puede presentar el entorno digital, también ha abierto nuevas vías para que los niños busquen ayuda cuando sufren violencia, por ejemplo facilitando el acceso a teléfonos de asistencia y de emergencia, servicios de asesoramiento y sistemas de denuncia de la violencia⁶⁰.

39. Varios Gobiernos tomaron medidas positivas para abordar la protección de los niños en el entorno digital, mediante entre otras cosas la promulgación de iniciativas legislativas, administrativas y de políticas⁶¹. Varias organizaciones públicas y privadas han trabajado en colaboración intersectorial y transfronteriza para hacer frente a los retos que plantean la explotación y el abuso sexual de menores en línea. Por ejemplo, los Gobiernos, los asociados de la industria, la sociedad civil y las organizaciones intergubernamentales han trabajado a través de la Alianza Mundial WeProtect para establecer salvaguardias y garantizar respuestas adecuadas a los niños que han sufrido perjuicios en línea⁶². Del mismo modo, varios Gobiernos, entre ellos los de Kenya, Türkiye, Uganda y Zimbabwe, han tomado iniciativas para mejorar la calidad de las respuestas de la justicia penal y los servicios de atención a los supervivientes afectados por la explotación y los abusos sexuales en línea.

40. Los Gobiernos de todas las regiones también han tomado medidas para adoptar y utilizar servicios de gestión de la información digital para la gestión de casos, con el fin de ayudar a los agentes de protección de la infancia, tanto en contextos humanitarios como de desarrollo, a gestionar los datos relacionados con la protección para la gestión de casos, la supervisión de incidentes y la supervisión de programas.

⁵⁴ Daniel Kardefelt Winther y Rogers Twesigye, *Disrupting Harm*, “Online risk and harm for children in Eastern and Southern Africa”, *Innocenti Research Briefs* (Centro de Investigaciones Innocenti del UNICEF, Florencia, 2023).

⁵⁵ Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (UNODC), *Study on the Effects of New Technologies on the Abuse and Exploitation of Children* (Viena, 2015).

⁵⁶ UNESCO, UIT y Comisión sobre la Banda Ancha para el Desarrollo Sostenible, *Seguridad de los niños en línea: minimizando el riesgo de la violencia, el abuso y la explotación en línea* (2019).

⁵⁷ Plan International, *El estado mundial de las niñas 2020: ¿libres para estar en línea?*

⁵⁸ Organización Mundial de la Salud (OMS), *What Works to Prevent Online Violence against Children?* (Ginebra, 2022).

⁵⁹ Comité de los Derechos del Niño, observación general núm. 25 (2021), párr. 83.

⁶⁰ A/HRC/52/61, párrs. 83 a 86.

⁶¹ Véase www.unicef.org/reports/legislating-digital-age.

⁶² Véase www.unicef.org/reports/framing-future.

Filipinas, Jamaica, Malasia, Montenegro, Sri Lanka y Sudáfrica han emprendido iniciativas para apoyar la parentalidad positiva, en particular mediante el uso de herramientas interactivas de código abierto para la participación, como *chatbots*, programas de grupos en línea a través de servicios de mensajería y aplicaciones. La tecnología digital también se ha utilizado para campañas de mensajería digital masiva a través de mensajes de texto y aplicaciones móviles en zonas de difícil acceso, por ejemplo para la educación sobre el riesgo de las municiones explosivas y la asistencia a los supervivientes en Myanmar y el Yemen. Se han desarrollado campañas similares de envíos masivos de mensajes digitales para reforzar la implicación comunitaria con el fin de aumentar la visibilidad de la erradicación de prácticas nocivas, como el matrimonio infantil, en África Occidental y Central y en Bangladesh⁶³.

E. Niños con discapacidad

41. El entorno digital ofrece nuevas oportunidades para que los niños con discapacidad se relacionen socialmente, accedan a la información y participen en los procesos de adopción de decisiones⁶⁴. Los avances en inteligencia artificial también pueden empoderar a los niños con discapacidad en algunos contextos: por ejemplo, se han desarrollado aplicaciones de inteligencia artificial para aislar una voz específica entre una multitud y otros ruidos ambientales, lo que puede utilizarse para mejorar el subtítulo de audio en televisión, así como audífonos para niños con deficiencias sensoriales⁶⁵.

42. Sin embargo, los niños con discapacidad se enfrentan a múltiples obstáculos a la hora de acceder al entorno digital, como contenidos digitales inaccesibles, dispositivos y diseños de interfaz inadecuados, formación de profesores y alumnos insuficiente y acceso limitado a la tecnología de apoyo⁶⁶. Por lo tanto, independientemente de la conectividad, para los niños con discapacidades los sitios web y dispositivos digitales inaccesibles pueden significar la exclusión de los servicios y productos que ofrecen. Las evaluaciones de usabilidad y la mejora de la accesibilidad cognitiva son soluciones potenciales para superar estas barreras⁶⁷.

43. Los niños con discapacidad son objeto de estigmatización y discriminación⁶⁸, lo que puede aumentar la probabilidad de que sufran ciberagresiones: por ejemplo, un examen de 98 estudios mostró que casi el 38 % de los niños con discapacidad eran acosados por compañeros y el 23 % sufría ciberacoso⁶⁹. El discurso de odio por motivos de discapacidad es un fenómeno creciente, también en Internet⁷⁰. Además, los niños con discapacidad, incluidos los niños con discapacidad intelectual, son especialmente vulnerables a la explotación y el abuso sexuales⁷¹, también en línea.

⁶³ UNICEF, *Global Annual Results Report 2021: Goal Area 3 – Every Child is Protected from Violence and Exploitation* (Nueva York, 2022).

⁶⁴ Comité de los Derechos del Niño, observación general núm. 25 (2021), párr. 89.

⁶⁵ UNICEF, *Orientación de políticas sobre el uso de la inteligencia artificial en favor de la infancia*, versión 2.0 (2021).

⁶⁶ UNICEF, *Fact Sheet: Children with Disabilities* (Nueva York, 2022).

⁶⁷ OMS y UNICEF, *Global Report on Assistive Technology* (Ginebra, 2022).

⁶⁸ UNICEF, *Reconocidos, contabilizados, incluidos: utilizar los datos para arrojar luz sobre el bienestar de los niños y las niñas con discapacidad* (Nueva York, 2021).

⁶⁹ UNICEF, *Fact Sheet: Children with Disabilities* (2022).

⁷⁰ Véase Mark Sherry y otros (eds.), *Disability Hate Speech: Social, Cultural and Political Contexts* (Londres, Routledge, 2020).

⁷¹ UNICEF, *Fact Sheet: Children with Disabilities* (2022).

F. Salud y bienestar

44. Las tecnologías digitales han supuesto un catalizador a la hora de garantizar el acceso a los servicios sanitarios y a información conexas, así como a los servicios de diagnóstico y tratamiento de la salud física y mental y de la nutrición para las madres, los recién nacidos, los niños y los adolescentes. Estas tecnologías también han demostrado ser vitales para los niños en situaciones desfavorecidas o vulnerables, durante emergencias y para los niños que viven en comunidades remotas o de difícil acceso. Los Gobiernos de todas las regiones tomaron algunas medidas positivas para introducir las tecnologías digitales en la gestión a distancia de los casos, el asesoramiento o apoyo psicosocial a distancia, la continuación y mejora de la atención primaria de salud, las soluciones digitales de aprendizaje para apoyar a los trabajadores sanitarios de primera línea y comunitarios, la educación sanitaria, incluida la educación sexual integral, y para mejorar la calidad de la atención y la información y los datos digitales⁷².

45. A lo largo de la respuesta a la pandemia de COVID-19, se realizaron importantes inversiones financieras en la digitalización de la información sobre vacunas y los mecanismos de suministro para mejorar la salud de los niños y sus familias. El Centro de Excelencia en Salud Digital (DICE), una entidad multiinstitucional codirigida por el UNICEF y la OMS, se creó en 2021 para proporcionar asistencia técnica coordinada a los Gobiernos nacionales y a los asociados sobre la administración de la vacuna contra la COVID-19. Posteriormente, el Centro evolucionó para centrarse en el desarrollo de soluciones sanitarias digitales para apoyar no solo la administración de vacunas, sino también la inmunización rutinaria, la respuesta a pandemias y otros esfuerzos sanitarios, incluida la digitalización del sector sanitario en su conjunto⁷³.

46. En las emergencias sanitarias, incluidos los brotes de enfermedades como la pandemia de COVID-19, las tecnologías digitales y las plataformas de redes móviles pueden proporcionar a los niños y a sus familias información vital, productos básicos esenciales y ayuda económica. La mensajería digital surgió durante la pandemia como una poderosa herramienta para compartir información vital con las comunidades, ofrecer programas de estímulo y prestaciones sociales a través de innovaciones como las “billeteras electrónicas”, educar al personal sanitario en las nuevas buenas prácticas para protegerse a sí mismos y a sus pacientes, y recopilar datos para fundamentar las respuestas políticas y supervisar los servicios sanitarios y la percepción pública. Como parte de las actuaciones humanitarias más generales en el sector de la salud, la OMS y el UNICEF aceleraron el uso de *chatbots* a través de plataformas de mensajería, incluso en contextos humanitarios, debido a su capacidad para llevar información crítica y adaptada a amplias poblaciones. Estos esfuerzos tenían como objetivo proporcionar a los hogares con niños y a los Gobiernos información fiable para hacer frente a la desinformación, proporcionar apoyo sanitario y evaluar las necesidades⁷⁴.

47. Los niños, incluidos los adolescentes, utilizan cada vez más Internet para buscar información y apoyo sobre salud física, mental, sexual y reproductiva, pubertad, sexualidad y concepción. Los adolescentes han informado de que desean especialmente tener acceso a servicios de salud mental y salud sexual y reproductiva en línea que fueran gratuitos, confidenciales, apropiados para su edad y no discriminatorios⁷⁵.

⁷² UNICEF, *Global Annual Results Report 2021: Goal Area 1- Every Child Survives and Thrives* (Nueva York, 2022).

⁷³ Véase www.unicef.org/health/data-and-digital-health.

⁷⁴ Oficina de Coordinación de Asuntos Humanitarios, *From Digital Promise to Frontline Practice: New and Emerging Technologies in Humanitarian Action* (2021).

⁷⁵ Comité de los Derechos del Niño, observación general núm. 25 (2021), párr. 94.

48. Las plataformas digitales también ayudan a satisfacer las necesidades de formación tanto de los especialistas en salud mental, como los psicólogos, como de los no especialistas, por ejemplo voluntarios comunitarios, trabajadores sociales, médicos generalistas, enfermeros y profesores. Las innovaciones y herramientas digitales dirigidas a los jóvenes también facilitan las intervenciones dirigidas a niños y que se pueden consultar a ritmo propio, entre otras cosas mediante el intercambio de habilidades y técnicas para ayudar a las personas a reducir el estrés y los síntomas de los trastornos mentales y los problemas de salud mental.

49. Aunque la tecnología y los servicios digitales han proporcionado oportunidades para que los niños accedan al apoyo en salud mental, su empleo también puede aumentar la exposición de los niños a la información errónea, la violencia en línea y el daño potencial a su salud mental⁷⁶, en particular debido a contenidos nocivos y a la violencia entre compañeros. Se ha comprobado que el tiempo prolongado ante una pantalla con supervisión limitada aumenta la exposición a material que afecta negativamente a la salud de los niños y también que la utilización excesiva de plataformas digitales tiene implicaciones negativas para la calidad del sueño, un factor especialmente importante para el desarrollo saludable del cerebro en la infancia temprana y media, así como en la adolescencia.

50. También se ha comprobado que los contenidos discriminatorios y la infrarrepresentación o la representación errónea de grupos minoritarios en Internet repercuten negativamente en la salud mental y el bienestar de los niños⁷⁷.

51. Muchos países de ingresos bajos y medianos han tomado iniciativas para la prestación de servicios de salud mental y apoyo psicosocial a los niños en respuesta a la crisis de salud mental provocada por la pandemia. Decenas de países, entre ellos Camboya, Guatemala, Lesotho y Nepal, están adaptando o ampliando los servicios de salud mental y apoyo psicosocial dirigidos a los niños, incluidos los dirigidos específicamente a los adolescentes y a las niñas. Una de esas actuaciones ha sido el asesoramiento psicosocial a través de servicios móviles y a distancia.

52. La actividad digital también puede perjudicar el derecho de los más pequeños a la supervivencia y el desarrollo, afectando al desarrollo cognitivo, social, emocional y físico de los niños menores de 5 años. Esto es especialmente cierto en las emergencias, en las que varias tensiones tóxicas superpuestas afectan a los niños y las familias. Varios estudios han relacionado el uso excesivo de Internet en la primera infancia con un menor funcionamiento cognitivo, una disminución de la inteligencia verbal y una reducción del volumen en áreas del cerebro relacionadas con el procesamiento del lenguaje, la atención, las funciones ejecutivas, las emociones y las recompensas. El aumento del tiempo ante la pantalla también se ha relacionado con el aumento de las tasas de obesidad entre los niños pequeños, los déficits de atención y el comportamiento agresivo.

53. En unas directrices publicadas en 2019, la OMS recomendaba que los bebés menores de 2 años no pasaran ningún tiempo ante una pantalla, y que los niños de 2 a 4 años pasaran como máximo una hora al día a fin de apoyar el desarrollo neurológico positivo en los primeros años de vida⁷⁸.

54. Aunque se han detectado riesgos de la participación digital para los niños más pequeños, se ha descubierto que, en pequeñas dosis, tiene algunos beneficios potenciales para los niños mayores de 2 años, como fomentar el desarrollo de la

⁷⁶ OCDE, "Children and young people's mental health in the digital age: shaping the future" (2018).

⁷⁷ Third y Moody, *Our Rights in the Digital World: A Report on the Children's Consultations to inform UNCRC General Comment 25* (2021).

⁷⁸ OMS, *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age* (2019).

motricidad fina, impulsar el desarrollo cognitivo y psicosocial de los niños de 3 a 5 años, apoyar la alfabetización digital y ofrecer oportunidades para el juego digital. Se ha comprobado que la intervención de los padres y cuidadores desempeña un papel fundamental a la hora de actuar como mediadores en la participación digital de los niños más pequeños y de dar ejemplo de comportamientos saludables y alfabetización digital.

55. La promoción en línea de alimentos y bebidas poco saludables dirigida a los niños ha aumentado en todo el mundo, incluso en los países de ingresos bajos y medianos. Ese tipo de mercadotecnia puede ser muy selectivo, lo que lo hace eficaz para influir en las preferencias alimentarias de los niños y dar lugar a dietas inadecuadas que pueden desembocar en sobrepeso, obesidad y enfermedades crónicas relacionadas con la dieta⁷⁹. Aproximadamente 40 millones de niños menores de 5 años y más de 340 millones de niños y adolescentes de entre 5 y 19 años viven con sobrepeso u obesidad, debido principalmente a un entorno alimentario obesogénico⁸⁰. Varios Estados han tomado medidas para mejorar la nutrición de la primera infancia y la adolescencia, entre ellos China, India, México y el Uruguay⁸¹.

56. El Comité de los Derechos del Niño ha señalado que la industria alimentaria gasta miles de millones de dólares en estrategias de mercadotecnia persistentes y omnipresentes que promueven alimentos poco saludables para los niños y ha pedido a los Estados que regulen dichas estrategias como parte de sus obligaciones en virtud del artículo 24 de la Convención sobre los Derechos del Niño, más recientemente con un enfoque específico en la mercadotecnia digital. En el contexto específico del entorno digital, el Comité también ha hecho un llamamiento a los Estados para que hagan del interés superior del niño una consideración primordial a la hora de regular la publicidad y la comercialización dirigidas y accesibles a los niños⁸².

G. Educación, esparcimiento y actividades culturales

57. En medio de la crisis mundial del aprendizaje y la pandemia de COVID-19, el aprendizaje a distancia facilitado por la tecnología se convirtió en un salvavidas para muchos niños⁸³. Los Gobiernos de todo el mundo se han apresurado a aplicar medidas de aprendizaje a distancia y un estudio de las plataformas nacionales de aprendizaje digital de más de 180 países reveló que el 91 % de los ministerios de educación supervisaban plataformas en línea utilizadas para el aprendizaje a distancia. Sin embargo, también reveló que muchos países no disponían de plataformas y contenidos de aprendizaje digital oficialmente autorizados y que muchos alumnos no sabían dónde acceder a soluciones o recursos educativos digitales⁸⁴.

58. Entre las distintas modalidades de aprendizaje a distancia utilizadas en la respuesta educativa a la pandemia, las soluciones tecnológicas básicas, como los teléfonos móviles y los teléfonos inteligentes, fueron especialmente útiles para permitir la continuidad del aprendizaje y mantener un canal de comunicación entre alumnos y profesores. Las herramientas de mensajería más populares se utilizaron

⁷⁹ OMS, *Understanding the Digital Media Ecosystem: How the Evolution of the Digital Marketing Ecosystem Impacts Tobacco, Alcohol and Unhealthy Food Marketing* (Oficina Regional de la OMS para Europa, Copenhague, 2022).

⁸⁰ UNICEF, *Prevención del sobrepeso y la obesidad en niños, niñas y adolescentes*, guía programática (Nueva York, 2019).

⁸¹ UNICEF, *Global Annual Results Report 2021: Goal Area 1* (2022).

⁸² Véanse Comité de los Derechos del Niño, observación general núm. 15 (2013), sobre el derecho del niño al disfrute del más alto nivel posible de salud y observación general núm. 25 (2021).

⁸³ Véase A/76/305, párrs. 25 a 28.

⁸⁴ UNICEF, *Pulse Check on Digital Learning* (UNICEF, Nueva York, 2022).

con frecuencia para apoyar el aprendizaje continuo y el empleo de algunas de ellas aumentó más del 40 % durante la pandemia⁸⁵.

59. Dado que el cierre de las escuelas durante la pandemia llevó a los niños a permanecer confinados en sus hogares, donde había una mayor dependencia de la tecnología, como los teléfonos móviles y las plataformas en línea, se ha producido un aumento consiguiente del tiempo empleado ante las pantallas. Las tecnologías, Internet y las herramientas digitales han servido de puerta de entrada al aprendizaje, pero también al mundo del juego y el entretenimiento, a las interacciones sociales que los niños echaban de menos, a la comunicación y a la creatividad.

60. Sin embargo, a pesar de los esfuerzos nacionales durante la pandemia, cientos de millones de alumnos no pudieron acceder a contenidos digitales de aprendizaje ni recibir apoyo a distancia de sus profesores debido a las brechas digital y de uso. Así, en todo el mundo ha quedado patente la falta de preparación y visión para el aprendizaje digital y a distancia. Esto se pone de manifiesto por la carencia o escasez de infraestructuras, conectividad, políticas y programas adecuados, soluciones de aprendizaje digital, contenidos y recursos educativos, y mecanismos de orientación y apoyo para escuelas, profesores y familias, así como por la falta de conocimientos y competencias digitales entre estudiantes, profesores y cuidadores.

61. La brecha digital es especialmente pronunciada en el caso de las niñas, los niños con discapacidad, los que viven en zonas rurales, los que se encuentran en contextos de emergencia y las minorías etnolingüísticas. Los efectos negativos de la pandemia sobre la educación se dejaron sentir de forma desproporcionada en los países de ingreso bajo y mediano bajo⁸⁶.

62. Sin embargo, incluso en los países tecnológicamente avanzados, los profesores no estaban dotados de las competencias necesarias para responder a la repentina demanda y necesidad de modalidades de aprendizaje a distancia, en particular de soluciones de aprendizaje digital. Muchos Gobiernos realizaron importantes esfuerzos durante la pandemia de COVID-19 para proporcionar a los profesores formación en tecnologías de la información y la comunicación y apoyo correctivo; el 53% de los profesores declararon haber participado en formación sobre el uso de herramientas y recursos tecnológicos para la enseñanza y el aprendizaje en línea o a distancia. Sin embargo, el 25 % de los profesores encuestados informaron de que el uso inadecuado de la tecnología digital para la enseñanza era un obstáculo para la calidad de la enseñanza⁸⁷.

63. El Marco de competencias para docentes en materia de TIC, elaborado por la UNESCO, sirve de apoyo para fundamentar las políticas de formación del profesorado y ayudar a los países a desarrollar competencias nacionales en TIC para los docentes⁸⁸.

64. En 2022 se estimaba que solo un tercio de los niños de 10 años eran capaces de leer y comprender un texto sencillo⁸⁹. Un estudio realizado por el UNICEF y EdTech Hub sobre las plataformas nacionales de aprendizaje digital de más de 180 países muestra que el progreso de las plataformas de aprendizaje digital se ha estancado o incluso ha retrocedido, y que había una falta de funcionalidades fuera de Internet, características de accesibilidad e interactividad básica. De las plataformas nacionales

⁸⁵ *Ibid.*

⁸⁶ *Ibid.*

⁸⁷ *Ibid.*

⁸⁸ Véase <http://www.unesco.org/es/digital-competencies-skills/ict-cft>.

⁸⁹ UNICEF, “UNICEF warns of shockingly low levels of learning, with only a third of 10-year-olds globally estimated to be able to read and understand a simple written story”, comunicado de prensa, 16 de septiembre de 2022.

de aprendizaje digital identificadas, el 32 % ya no existen, no se han actualizado desde 2020 o tienen enlaces que no están operativos. Esto es especialmente frecuente en las plataformas desarrolladas por países del África Subsahariana y de Asia Meridional. Más del 70 % de las plataformas no ofrecen funciones sin conexión en línea. El 49 % de los países de ingreso alto y el 33 % de los de ingreso mediano disponen de plataformas que ofrecen funciones sin conexión, mientras que únicamente el 18 % de los países de ingreso bajo las ofrecen. Además, solo el 22 % de las plataformas digitales de aprendizaje contienen funciones de accesibilidad para niños con discapacidad. La alfabetización digital de niños, profesores, padres y cuidadores, así como de otras partes interesadas, sigue siendo una laguna considerable y un importante motivo de preocupación⁹⁰.

65. A fecha de 2021, 2 900 millones de personas seguían sin estar conectadas a Internet. Para hacer frente a la brecha de conectividad, el UNICEF y la Unión Internacional de Telecomunicaciones se han asociado a nivel mundial para conectar a Internet a todas las escuelas del mundo de aquí a 2030, como parte de la iniciativa Giga⁹¹, que hasta 2023 ya ha ayudado a más de un millón de estudiantes y 3.200 escuelas a obtener acceso a Internet⁹².

66. Frente a los retos actuales, los Gobiernos de todas las regiones se han esforzado por reforzar un acceso equitativo a las soluciones de aprendizaje digital y a la conectividad, por ejemplo en relación con las competencias y la alfabetización digitales, la capacitación de profesores y líderes escolares, la lucha contra la brecha digital, la mejora de los contenidos y servicios en el nivel preescolar, el fomento de vías alternativas de aprendizaje y el desarrollo de material digital y libros de texto accesibles. El Pasaporte de Aprendizaje, una plataforma de aprendizaje en línea, móvil y sin conexión desarrollada por el UNICEF y Microsoft para hacer frente a los desafíos que dificultan el acceso a una educación continua y de calidad, especialmente para las personas afectadas por crisis y desplazamientos, llegó a casi 2,8 millones de niños, jóvenes, educadores y cuidadores con contenidos educativos en más de 28 países a finales de 2022⁹³.

67. Sobre la base de la Hoja de ruta del Secretario General para la Cooperación Digital y la Declaración Mundial RewirEd sobre la Conectividad para la Educación⁹⁴, el UNICEF y sus asociados lanzaron en la Cumbre sobre la Transformación de la Educación de 2022 un llamamiento a la acción para garantizar un aprendizaje digital público de calidad para todos y mejorarlo⁹⁵ y la iniciativa emblemática Puertas de Acceso al Aprendizaje Digital Público, cuyo objetivo es apoyar a los países en sus compromisos para desarrollar plataformas y contenidos de aprendizaje digital⁹⁶.

68. En el ámbito de la Cumbre sobre la Transformación de la Educación⁹⁷, la Oficina de la Enviada del Secretario General para la Juventud y la secretaria de la Cumbre recogieron las opiniones, recomendaciones y compromisos sobre la transformación de la educación de casi 500.000 jóvenes de más de 170 países, que culminaron en la primera Declaración de la juventud sobre la transformación de la educación⁹⁸. En la

⁹⁰ UNICEF, *Pulse Check on Digital Learning* (2022).

⁹¹ Véase <https://giga.global>.

⁹² Giga, “Giga Annual Report: 1 million students connected to the Internet” (UNICEF y UIT, Nueva York y Ginebra, 2022).

⁹³ UNICEF, *Global Annual Results Report 2022: Goal Area 2 – Every Child, Including Adolescents, Learns and Acquires Skills for the Future* (New York, 2022).

⁹⁴ UNESCO, Declaración Mundial RewirEd sobre la Conectividad para la Educación (2021) Puede consultarse en <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381482.locale=en>.

⁹⁵ Véase www.un.org/es/transforming-education-summit/digital-learning-all.

⁹⁶ Véase www.un.org/en/transforming-education-summit/gateways-public-digital-learning.

⁹⁷ www.un.org/es/transforming-education-summit.

⁹⁸ www.un.org/en/transforming-education-summit/youth-declaration. s

Declaración se insta a los responsables de la toma de decisiones “a invertir en las infraestructuras digitales de la educación y en el acceso asequible, digno, seguro y estable a la conectividad digital para todos, con el fin de facilitar el aprendizaje y superar la brecha digital”.

IV. Recomendaciones

69. En consonancia con la observación general núm. 25 (2021) del Comité, se insta a los Estados a que respeten, protejan y hagan efectivos los derechos de todos los niños en el entorno digital sin discriminación de ningún tipo, en particular por motivos de sexo y género, discapacidad, antecedentes socioeconómicos, origen étnico o nacional, idioma, condición de indígena o minoría, migrante o refugiado, y a que superen la exclusión digital, en particular proporcionando a todos los niños acceso libre y seguro a las tecnologías digitales. Los Estados deben prestar especial atención a la situación de los niños en situaciones desfavorecidas, en particular por razones de género, los niños afectados por crisis humanitarias, los niños víctimas de trata o explotación sexual, los niños que reciben modalidades alternativas de cuidado y los niños privados de libertad.

70. Los Estados, el sector privado y otros actores pertinentes deben garantizar que toda la legislación, políticas, programas y prácticas, así como el diseño de productos y bienes, relacionados con el entorno digital estén en consonancia con las normas internacionales de derechos humanos y los principios de los derechos del niño, entre otras cosas tomando como consideración primordial el interés superior de cada niño, aplicando enfoques adecuados a la edad y garantizando la participación significativa de los niños mediante consultas con ellos durante el proceso de desarrollo, escuchando sus necesidades y dando la debida importancia a sus opiniones. Los Estados deben implicar sistemáticamente en estos esfuerzos a la sociedad civil, incluidos los grupos dirigidos por niños y las organizaciones no gubernamentales que trabajan en el ámbito de los derechos del niño y las que se ocupan del entorno digital.

71. Se alienta encarecidamente a los Estados, al sector privado y a otros agentes pertinentes a que adopten todas las medidas apropiadas para proteger a los niños de la violencia en el entorno digital, incluida la violencia física y psicológica, las lesiones o los abusos, el descuido o los malos tratos, las ciberagresiones, la trata y el acoso, la exposición a contenidos violentos o perjudiciales por otros motivos, la explotación y los abusos, incluidos la explotación y los abusos sexuales, el acoso y el discurso de odio.

72. Los Estados deben asignar y utilizar recursos públicos para aplicar leyes, políticas y programas que hagan plenamente efectivos los derechos del niño en el entorno digital y mejoren la inclusión digital, incluidas medidas específicas para cerrar la brecha digital relacionada con el género.

73. Se recomienda encarecidamente a los Estados que velen por la recopilación de datos exhaustivos desglosados por edad, sexo y género, discapacidad, ubicación geográfica, origen étnico y nacional y situación socioeconómica, con inclusión de datos e investigaciones realizadas con y por niños, para fundamentar la legislación, las políticas y las prácticas relacionadas con el entorno digital.

74. Los Estados deben velar por que los mandatos de las instituciones nacionales de derechos humanos y otras instituciones independientes nacionales incluyan los derechos de los niños en el entorno digital y que dichas instituciones reciban los recursos y las competencias para recibir, investigar y atender las

denuncias presentadas por niños y sus padres y cuidadores y las organizaciones que los representan.

75. Se insta a los Estados y a otros actores pertinentes a que difundan información y lleven a cabo campañas de concienciación sobre los derechos de los niños en el entorno digital, faciliten programas educativos para niños, padres y cuidadores a fin de mejorar su conocimiento de los derechos de los niños en relación con las oportunidades y los riesgos asociados a los productos y servicios digitales —en particular con respecto a los riesgos de la información errónea y la desinformación—, velen por que la información esté disponible en modalidades adaptadas a los niños y a su edad, y proporcionen formación a los profesionales que trabajan para y con los niños, incluida la industria de la tecnología, centrándose en el entorno digital y los derechos de los niños. Los padres, educadores y otros actores pertinentes deben recibir formación y asesoramiento sobre el uso adecuado de los dispositivos digitales y sobre la necesidad de respetar la evolución en la autonomía, las capacidades y la privacidad de los niños. También debe prestarse especial atención a la salud mental y el bienestar psicosocial de los niños.

76. Los Estados deben velar por que el sector empresarial respete los derechos del niño en el entorno digital y adopte las medidas adecuadas para garantizar el cumplimiento de las obligaciones de prevenir las violaciones de los derechos del niño. Los Estados deben garantizar que el sector empresarial lleva a cabo la diligencia debida en materia de derechos del niño y evaluaciones de su impacto, y aplicar marcos normativos, códigos industriales y condiciones de servicio que cumplan los más altos estándares de ética y seguridad.

77. Se insta a los Estados a velar por que existan mecanismos judiciales y extrajudiciales de reparación apropiados y eficaces para las violaciones de los derechos del niño relacionadas con el entorno digital, que estén disponibles y sean accesibles para todos los niños y sus representantes, y a proporcionar formación especializada a los funcionarios encargados de hacer cumplir la ley, los fiscales y los jueces sobre las violaciones de los derechos del niño en el entorno digital.

78. Se alienta encarecidamente a los Estados, al sector privado y a otros agentes pertinentes a que garanticen que los niños tengan acceso a la información en el entorno digital y apoyen la creación de contenidos digitales apropiados para su edad, de acuerdo con la evolución de sus capacidades, entre otros medios implicando a organismos como los medios de comunicación, las emisoras y las organizaciones educativas, científicas y culturales, así como a quienes prestan servicios de protección y salud.

79. Los Estados deben proteger a los niños que expresan sus opiniones e identidades políticas, religiosas o de otro tipo en el entorno digital frente a ciberagresiones, amenazas, censura y vigilancia digital. Los Estados deben garantizar que sus leyes y políticas protegen el derecho de los niños a participar en organizaciones que operan en el entorno digital, y permitir que los niños, incluidos los niños defensores de los derechos humanos y los niños en situaciones desfavorecidas, defiendan sus derechos y formen asociaciones de forma segura.

80. Los Estados tienen la obligación de garantizar que todas las organizaciones y personas que traten datos relativos a la infancia respeten y protejan la privacidad de los niños, lo que incluye la adopción de salvaguardias, medidas de transparencia y supervisión independiente, y la integración de la privacidad desde el diseño en los productos y servicios digitales, que el niño y/o sus padres o cuidadores otorguen libremente su consentimiento previo e informado siempre

que sea necesario para tratar los datos, y que los niños y sus padres y cuidadores puedan acceder con facilidad a los datos almacenados y rectificarlos o eliminarlos si son inexactos, están obsoletos o se han almacenado ilegalmente.

81. Los Estados deben promover el uso de sistemas de identificación digital, con el debido respeto a los derechos de privacidad y protección de datos de los niños, que permitan que el nacimiento de todos los niños esté registrado y reconocido oficialmente por las autoridades nacionales para facilitar el acceso a los servicios, especialmente para los niños de zonas remotas, los niños refugiados y migrantes, y los niños más marginados.

82. Los Estados deben promover oportunidades para que los padres y cuidadores adquieran alfabetización digital y aprendan cómo la tecnología puede mejorar los derechos de los niños, así como reconocer las formas en que la tecnología plantea riesgos para el desarrollo de los niños pequeños, y cómo reconocer a un niño que es víctima de un daño y responder adecuadamente, prestando especial atención a los niños y a los padres y cuidadores de grupos marginados.

83. Se alienta a los Estados a que regulen la publicidad, la mercadotecnia y otros servicios digitales pertinentes que sean selectivos o inapropiados a fin de evitar la exposición de los niños a la promoción de productos no saludables, como alimentos y bebidas, el alcohol, las drogas y el tabaco y otros productos con nicotina. A la hora de hacerlo, los Estados deben hacer del interés superior del niño una consideración primordial.

84. Los Estados deben apoyar a las instituciones educativas y culturales para permitir el acceso de los niños a diversos recursos de aprendizaje digitales e interactivos en idiomas comprensibles para todos los niños e invertir equitativamente en infraestructura tecnológica en las escuelas y otros entornos de aprendizaje, garantizando la disponibilidad y asequibilidad de computadoras, banda ancha de alta calidad y velocidad elevada, y una fuente de electricidad.

85. Se alienta encarecidamente a los Estados, al sector privado y a otros agentes pertinentes a que garanticen que las tecnologías digitales, la inteligencia artificial y los mecanismos de vigilancia, como los programas de reconocimiento facial y la elaboración de perfiles de riesgo, incluidos los que se despliegan en la prevención, investigación y enjuiciamiento de delitos, no se utilicen para atacar injustamente a los niños sospechosos o acusados de delitos penales.

86. Los Estados tienen la obligación de garantizar que los niños no sean reclutados o utilizados en conflictos, incluidos los conflictos armados, a través del entorno digital, entre otras cosas previniendo, tipificando como delito y sancionando las diversas formas de captación y seducción de niños facilitadas por la tecnología.