Naciones Unidas E/CN.5/2023/5

Consejo Económico y Social

Distr. general
17 de noviembre de 2022
Español
Original: inglés

Comisión de Desarrollo Social
61er período de sesiones
6 a 15 de febrero de 2023
Tema 3 b) ii) del programa provisional*
Seguimiento de la Cumbre Mundial sobre Desarrollo Social y del vigésimo cuarto período extraordinario de sesiones de la Asamblea General: examen de los planes y programas de acción pertinentes de las Naciones Unidas relacionados con la situación de los grupos sociales: Programa de Acción Mundial para los Jóvenes

Políticas y programas relativos a la juventud

Informe del Secretario General

Resumen

Este informe se presenta en cumplimiento de la resolución 59/1 de la Comisión de Desarrollo Social. El documento incide en las acciones colectivas dirigidas a los jóvenes o aquellas que contaron con la participación de estos en el ámbito de las tecnologías digitales, para abordar, entre otras cosas, las distintas brechas digitales y su interacción con la salud, la educación y el empleo. El informe repasa el papel y la repercusión de las brechas y las tecnologías digitales para la juventud en el marco de la cambiante pandemia de enfermedad por coronavirus (COVID-19). En él se analiza de qué manera afectaron las tecnologías a la recuperación y cómo se están superando las brechas para avanzar en la implementación del Programa de Acción Mundial para los Jóvenes y la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Este informe se elaboró tomando como punto de partida las aportaciones de los Estados Miembros, las entidades del sistema de las Naciones Unidas y las organizaciones juveniles. Para concluir, se presentan varias recomendaciones fundamentales a la consideración de la Comisión.

* E/CN.5/2023/1.

Se ruega reciclar

I. Introducción

1. En su resolución 59/1 sobre políticas y programas relativos a la juventud, la Comisión de Desarrollo Social solicitó al Secretario General que en su 61er período de sesiones le presentara un informe amplio sobre la aplicación de la resolución, que incluyera los progresos relacionados con los logros y los desafíos en la ejecución del Programa de Acción Mundial para los Jóvenes, así como los vínculos con la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. En la resolución, la Comisión reconoció que los jóvenes suelen carecer de las competencias digitales necesarias para acceder al mercado de trabajo, y que para reducir la proporción de jóvenes que ni trabajan, ni estudian ni reciben formación, es necesario aumentar el número de jóvenes que tienen las competencias necesarias para acceder al trabajo decente y el emprendimiento. También reconoció que las tecnologías digitales pueden facilitar la transición y crear una sociedad más inclusiva, equitativa, resiliente y sostenible. Para elaborar el informe del Secretario General, la Secretaría consultó a los Estados Miembros y las entidades del sistema de las Naciones Unidas que forman parte de la Red Interinstitucional de las Naciones Unidas para el Desarrollo de la Juventud; y a las organizaciones juveniles. Se recibieron respuestas de 22 Estados Miembros [1], 16 entidades de las Naciones Unidas[2] y varias organizaciones colaboradoras dirigidas por jóvenes o dedicadas a la juventud.

2. La sección II del presente informe incide en la implementación del Programa de Acción Mundial para los Jóvenes y la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible.

3. La sección III ofrece una sinopsis del contexto mundial en lo que respecta a las brechas y las tecnologías digitales, examinando las políticas y programas pertinentes; su impacto en los cambios estructurales a nivel social y económico, y sus efectos en la juventud; y las diversas medidas destinadas a superar las brechas digitales.

4. La sección IV se refiere a diversas áreas de interés y examina el efecto de las brechas digitales para los jóvenes en materia de educación, empleo y salud, además de documentar las medidas adoptadas por los Estados Miembros y el sistema de las Naciones Unidas para afrontar los problemas e implementar el Programa de Acción Mundial para los Jóvenes y la Agenda 2030, incidiendo de manera especial en el período transcurrido desde el primer brote de la pandemia de COVID-19 a principios de 2020.

5. En la sección V se repasan las actividades de las organizaciones aliadas, ya fueran dirigidas por jóvenes o dedicadas a estos.

6. El informe concluye con una serie de recomendaciones que figuran en la sección VI.

[1] Alemania, Austria, Azerbaiyán, Bahrein, China, Colombia, Egipto, El Salvador, Eslovaquia, Francia, Grecia, India, Jordania, Letonia, Luxemburgo, Malasia, Mauricio, México, Mongolia, Nicaragua, Suecia y Türkiye.

[2] La Alianza de Civilizaciones de las Naciones Unidas, el Centro de Comercio Internacional, la Comisión Económica para América Latina y el Caribe, la Comisión Económica y Social para Asia y el Pacífico, la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo, el Departamento de Comunicaciones Globales, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, la Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito, la Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos, la Oficina del Enviado del Secretario General para la Juventud, la Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura, la Organización Internacional para las Migraciones, la Organización Mundial de la Salud, el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo y la Unión Internacional de Telecomunicaciones.

II. Aplicación del Programa de Acción Mundial para los Jóvenes y la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible

7. Hace tiempo que se reconoce el singular papel de los jóvenes en el desarrollo mundial y la sociedad. Las Naciones Unidas trataron de facilitar las contribuciones de los jóvenes mediante la aprobación por parte de la Asamblea General de su resolución 50/81, sobre el Programa de Acción Mundial para los Jóvenes hasta el año 2000 y años posteriores, y reafirmaron ese compromiso con la resolución 62/126, que proporciona a los Estados Miembros un marco de políticas útil y directrices prácticas para mejorar la situación de la juventud.

8. El Programa de Acción Mundial para los Jóvenes comprende 15 áreas prioritarias[3] que se abordan mediante varias estrategias internacionales concretas[4], así como en marcos internacionales más generales, como la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible (resolución 70/1 de la Asamblea General). En su resolución 75/1 sobre la conmemoración del 75º aniversario de las Naciones Unidas, la Asamblea General destacó la importancia del multilateralismo, definiendo 12 ámbitos de actuación para responder a los desafíos actuales y futuros.

9. Uno de los compromisos que figuran en el informe del Secretario General titulado “Nuestra Agenda Común” (A/75/982) es escuchar a los jóvenes y trabajar con ellos, pues al fin y al cabo serán quienes tengan que lidiar en el futuro con las consecuencias de los actos u omisiones del presente. Esto se ajusta a los compromisos asumidos anteriormente por los Estados Miembros en el marco del Programa de Acción Mundial para los Jóvenes, a saber, tomar medidas concretas que permitan a una de las mayores cohortes de jóvenes en la historia de la humanidad desarrollar al máximo su potencial, así como mejorar la situación de los jóvenes de tal manera que no se deje a ninguno atrás. Nuestra Agenda Común también hace extensivos los compromisos a las generaciones futuras.

10. La comunidad internacional ha reconocido una y otra vez las ventajas que puede ofrecer la tecnología para el desarrollo sostenible, así como los riesgos que puede plantear. Con la meta 4.4 del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, los Estados Miembros se comprometieron a aumentar considerablemente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias, en particular técnicas y profesionales, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento; con la meta 5.b del Objetivo 5, a mejorar el uso de la tecnología instrumental, en particular la tecnología de la información y las comunicaciones, para promover el empoderamiento de las mujeres; y con la meta 8.2 del Objetivo 8, a lograr niveles más elevados de productividad económica mediante la diversificación, la modernización tecnológica y la innovación, entre otras cosas centrándose en los sectores con gran valor añadido y un uso intensivo de la mano de obra.

11. Nuestra Agenda Común pone de relieve la necesidad de aprovechar la tecnología digital por el bien de la humanidad. Por ese motivo, la tecnología ha de ser asequible, proporcionar información fiable y precisa, y ser segura para que los jóvenes puedan utilizarla. Nuestra Agenda Común apuesta por hacer del acceso universal a Internet

[3] La educación, el empleo, el hambre y la pobreza, la salud, el medio ambiente, el uso indebido de sustancias, la justicia juvenil, las actividades recreativas, las niñas y las jóvenes, la plena y efectiva participación de los jóvenes en la vida de la sociedad y en la adopción de decisiones, la globalización, la tecnología de la información y las comunicaciones, el VIH/sida, los conflictos armados y las cuestiones intergeneracionales.

[4] El Programa de Acción Mundial para los Jóvenes, el marco de Aceleración mundial de las medidas para promover la salud de los adolescentes, la Iniciativa Global sobre Empleo Decente para los Jóvenes, la Estrategia de las Naciones Unidas para la Juventud y las resoluciones 2250 (2015) y 2419 (2018) del Consejo de Seguridad.

un derecho humano. También constata el riesgo desestabilizador que puede representar la tecnología, así como las recientes preocupaciones sobre la confianza y desconfianza que suscitan la tecnología e Internet.

12. La Asamblea General ya abordó en sus resoluciones 72/242 y 73/17 las consecuencias de la tecnología para los Objetivos de Desarrollo Sostenible; y en 2020, el Secretario General publicó su Hoja de Ruta para la Cooperación Digital (A/74/821) para crear un espacio digital más seguro y equitativo adoptando las siguientes medidas: lograr la conectividad universal de aquí al año 2030; promover los bienes públicos digitales; garantizar la inclusión digital para todos; aumentar la creación de capacidad digital; proteger los derechos humanos; prestar apoyo a la cooperación mundial en materia de inteligencia artificial; fomentar la confianza y la seguridad; y construir una arquitectura más eficaz para la cooperación digital.

13. Para aprovechar las ventajas que ofrece la tecnología en términos de acceso a trabajo decente, educación y atención sanitaria, es necesario capacitar a usuarios y proveedores de servicios, además de ampliar las infraestructuras disponibles. El Programa de Acción Mundial para los Jóvenes promueve la formación tecnológica continua de los jóvenes. En 2021, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) anunció su Declaración Mundial RewirEd sobre la Conectividad para la Educación, cuyo propósito es maximizar las ventajas que ofrece la tecnología en el ámbito educativo. En su Declaración del Centenario para el Futuro del Trabajo, la Organización Internacional del Trabajo (OIT) se compromete a asegurar una transición justa a un futuro del trabajo que contribuya al desarrollo sostenible, entre otras cosas aprovechando todo el potencial que ofrece la tecnología y promoviendo la adquisición de competencias a lo largo de la vida laboral.

III. Área de interés: las brechas y las tecnologías digitales

A. Resumen de la situación actual en lo que respecta a las brechas y las tecnologías digitales

14. La conectividad digital sigue creciendo, y casi el 95 % de la población mundial vive en zonas conectadas a una red de banda ancha móvil. La COVID-19 favoreció el uso de Internet, observándose un aumento mundial del tráfico de datos que osciló entre el 40 % y el 50 % durante los períodos de confinamiento[5]. Sin embargo, las brechas digitales no han desaparecido y reflejan, además de exacerbar, las desigualdades socioeconómicas en un sentido más general. Aunque la tasa de acceso podría ser más elevada, apenas el 63 % de la población mundial utiliza Internet. Existen grandes disparidades en el uso de Internet entre unas regiones y otras: la tasa de uso en Europa, la Comunidad de Estados Independientes y las Américas ronda el 95 %; y se observa un uso cada vez mayor en los Estados árabes (66 %); Asia y el Pacífico (61 %) y África (33 %). Además, persisten las brechas en el uso de Internet entre la población urbana (76 %) y la rural (39 %); así como entre hombres (62 %) y mujeres (57 %), siendo los primeros quienes más probabilidades tienen de utilizar Internet en todas las regiones, exceptuando el continente americano[6].

15. Los jóvenes de entre 15 y 24 años son el grupo de edad que más utiliza Internet, a pesar de lo cual, apenas un tercio de los jóvenes en países de renta baja utiliza

[5] Agencia Internacional de Energía, “Data Centres and Data Transmission Networks” (consultado en 2022).

[6] Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT), *Informe sobre la conectividad mundial de 2022* (Ginebra, 2022).

Internet, frente al uso casi universal observado en los países de renta media-alta. La educación es otro factor clave para explicar la brecha, como demuestra el hecho de que el 94 % de las personas con educación postsecundaria utilicen Internet, frente a un 85 % de las personas con educación secundaria alta o secundaria, y un uso muy inferior entre las personas que cursaron el primer ciclo de educación secundaria o la educación primaria[7]. La COVID-19 magnificó las desigualdades existentes. En abril de 2020, coincidiendo con el momento álgido de la primera oleada de confinamientos a raíz de la COVID-19, más de 1.500 millones de estudiantes y jóvenes se vieron afectados por la suspensión de clases[8]. Se calcula que 706 millones de estudiantes no tienen Internet en casa ni pueden acceder al aprendizaje en línea[9]. En términos generales, los datos confirman que el promedio de los resultados de aprendizaje disminuyó en todos los países, observándose un mayor retraso entre los alumnos más pobres y tasas de abandono escolar más elevadas entre los niños de mayor edad, aunque la mayoría de los países no recopilaron de manera sistemática datos sobre ninguno de esos dos resultados[10].

16. Existen varias barreras a la tecnología digital y la conectividad. Para garantizar el acceso universal a Internet de aquí a 2030, será necesario invertir unos 428.000 millones de dólares, entre otras cosas, en infraestructuras y el suministro de banda ancha; y unos 40.000 millones de dólares para desarrollar las competencias en el ámbito de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), junto con los contenidos correspondientes[11]. Las personas (incluidos los jóvenes) que participaron en la encuesta de los hogares sobre las TIC realizada en 49 países mencionaron a menudo las siguientes trabas en lo que respecta al uso: el hecho de no necesitar conectarse a Internet, el elevado precio de los equipos y el alto coste del servicio. Facilitar el acceso a una conexión rápida y asequible a Internet al tiempo que se potencian las competencias para utilizar esa conexión de forma productiva son medidas necesarias para universalizar su uso y que los jóvenes puedan disfrutar de todas las ventajas que reporta el acceso a la red. En cuanto a las competencias, de los 77 países sobre los que se disponía de datos, apenas 8 han alcanzado el objetivo de garantizar que el 70 % de la población tenga competencias básicas en TIC, y 11 países de 76 indicaron que un 50 % de la población tenía competencias intermedias[12]. Conforme vaya aumentando el uso de la tecnología digital, será importante universalizar el acceso y la capacidad para aprovecharlo, además de evitar que se excluya todavía más a grupos de jóvenes ya marginados, como son los jóvenes con discapacidad, a quienes se debe proporcionar tecnologías de asistencia.

B. Políticas y programas para reducir las brechas digitales

17. La comunidad internacional respondió a la pandemia de COVID-19 conforme la amenaza iba evolucionando a principios de 2020, y lo hizo diseñando estrategias de respuesta operacional conjunta para el sistema de las Naciones Unidas y sus aliados en torno a tres ejes: a) la respuesta de salud pública; b) la respuesta socioeconómica y humanitaria; y c) una recuperación sostenible y transformadora. Se canalizaron

[7] *Ibid*.

[8] Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), “1.3 billion learners are still affected by school or university closures, as educational institutions start reopening around the world, says UNESCO”, comunicado de prensa, 29 de abril de 2020.

[9] UNESCO, “Startling digital divides in distance learning emerge”, 21 de abril de 2022.

[10] Laura Moscoviz y David K. Evans, “Learning loss and student dropouts during the COVID-19 pandemic: A review of the evidence two years after schools shut down”, Working Paper No. 609, marzo de 2022 (Washington D. C., Center for Global Development, 2022).

[11] UIT, *Connecting humanity: Assessing Investment Needs of Connecting Humanity to the Internet by 2030* (Ginebra, 2020).

[12] UIT, *Informe sobre la conectividad mundial de 2022*.

recursos procedentes de todo el sistema a través del Plan Mundial de Respuesta Humanitaria a la COVID-19 y el fondo fiduciario multipartito para la respuesta a la COVID-19 y la recuperación, incidiendo especialmente en que, para garantizar la recuperación, sería imprescindible dedicar especial atención a las personas más propensas a encontrarse en situaciones vulnerables, como son los jóvenes[13]. Ambos fondos insistieron en la necesidad de promover sistemas digitales para facilitar y mejorar considerablemente los medios de subsistencia y la prestación de servicios sociales, y financiaron varios proyectos, algunos de ellos centrados en la educación de los jóvenes, sus ocupaciones y medios de vida, y su salud[14].

18. La tecnología digital es un elemento clave para conseguir los Objetivos de Desarrollo Sostenible, y su uso generalizado ofrece un sinfín de oportunidades para afrontar los retos que plantea la COVID-19, aumentar la inclusión digital y reconstruir para mejorar. La rápida digitalización de los servicios públicos ha permitido prestar asistencia sanitaria a distancia y, entre otras cosas, facilitar información, llevar a cabo consultas médicas y capacitar en línea a los profesionales de la salud. La concesión de prestaciones de protección social en respuesta a la COVID-19 y en el marco de las iniciativas de recuperación dependió en gran medida de la tecnología digital, y a menudo contó con la colaboración de alianzas público-privadas y se tradujo en un incremento de las tasas de inclusión. Profundamente afectada por las medidas de distanciamiento social, la enseñanza pública se trasladó a los hogares, ya que más del 90 % de los ministerios de educación promulgaron políticas para promover el aprendizaje digital y a distancia[15]. El empleo también se trasladó al plano virtual, al tiempo que aumentaba de manera exponencial el comercio electrónico, y las iniciativas dirigidas a la población vulnerable y de zonas remotas, que suele trabajar en microempresas y pequeñas y medianas empresas, consistieron, entre otras cosas, en mejorar las interacciones a lo largo de la cadena de suministro y apoyar las plataformas de comercio entre empresas[16].

19. Conviene llevar a cabo intervenciones estratégicas para que todos puedan disfrutar de las ventajas que ofrece la tecnología y evitar que esta agudice las desigualdades existentes. Algunas medidas consisten en ampliar la infraestructura digital, facilitar el acceso a dispositivos digitales asequibles y mejorar la capacidad para utilizar los recursos y acceder a información precisa sobre distintos temas. Estados Miembros como El Salvador, Letonia, Luxemburgo, Malasia y México han introducido estrategias y programas digitales con objeto de promover el acceso equitativo a la infraestructura y la capacidad tecnológica. En Mauricio, el presupuesto de 2021/22 incluía varias partidas para que las familias de bajos ingresos pudieran acceder a la banda ancha sin coste alguno. Para subsanar la brecha de capacidad en lo que respecta al uso de medios digitales, las Naciones Unidas lanzaron en 2020 la iniciativa “Verificado” con el propósito de aumentar el volumen y alcance de la

[13] Naciones Unidas, Oficina de Coordinación de Asuntos Humanitarios, *Plan Mundial de Respuesta Humanitaria a la COVID-19, llamamiento coordinado de las Naciones Unidas, abril-diciembre de 2020* (Ginebra, 2020); y Naciones Unidas, “Responsabilidad compartida, solidaridad mundial: responder ante las repercusiones socioeconómicas de la enfermedad por coronavirus de 2019” (marzo de 2020).

[14] Fondo fiduciario multisocio para la respuesta y recuperación de COVID-19, *Global interim report of the United Nations COVID-19 Response and Recovery Fund for the period May to September 2020* (Oficina de los Fondos Fiduciarios de Asociados Múltiples, 2020). Véase también Naciones Unidas, Oficina de Coordinación de Asuntos Humanitarios, *Plan mundial de respuesta humanitaria: Llamamiento coordinado de las Naciones Unidas, abril-diciembre 2020*.

[15] Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), “COVID-19: Are children able to continue learning during school closures?” (agosto de 2020).

[16] Naciones Unidas, Departamento de Asuntos Económicos y Sociales, “Leveraging digital technologies for social inclusion”, nota de políticas núm. 92 (Nueva York, 2021).

información fiable y precisa sobre la COVID-19 en respuesta a la avalancha de información errónea en medios sociales y plataformas digitales.

C. Contexto de los cambios estructurales registrados a nivel social y económico a consecuencia de las tendencias en la tecnología y la globalización, y repercusión en los jóvenes

20. La humanidad vive una de las épocas más transformadoras de la historia. Las decisiones que se tomen ahora sobre el calentamiento global, las nuevas tecnologías, la protección social y la urbanización afectarán a las generaciones venideras. Las metas 8.2 y 9.2 de los Objetivos de Desarrollo Sostenible se refieren a una transformación estructural, es decir, al desplazamiento de la mano de obra de actividades de baja productividad a otras de alta productividad.

21. A lo largo de la historia, los jóvenes han desempeñado un papel fundamental a la hora de introducir cambios estructurales, ya que son los trabajadores recién incorporados al mercado laboral quienes impulsan la transición a nuevos modos de trabajo echando mano de las nuevas tecnologías. Sin embargo, a raíz de la cuarta revolución industrial y los cambios tecnológicos que trajo consigo a nivel mundial (incluida la automatización generalizada de la producción), el crecimiento de la productividad se ha ido desligando del crecimiento del empleo, y la desindustrialización temprana, o el estancamiento de la industria manufacturera, se debe, al menos en parte, a la tecnología[17].

22. Las nuevas tecnologías ofrecen la posibilidad de obviar otras más obsoletas y modos de cambio estructural más antiguos, como sucede en África, donde las "industrias sin chimeneas", menos intensivas en carbono, han crecido más rápido que las industrias tradicionales de exportación no minera[18]. Si no se reducen drásticamente las emisiones de gases de efecto invernadero, el aumento de la temperatura del planeta superará los dos grados centígrados durante el siglo XXI[19]. El Secretario General ha afirmado que el análisis del Grupo de Trabajo I que figura en el Sexto Informe de Evaluación del Grupo Intergubernamental de Expertos sobre el Cambio Climático pone a la humanidad en alerta máxima[20]. Como se afirma en Nuestra Agenda Común, para dejar un mundo habitable a quienes nos sucederán, es imprescindible renovar el contrato social, uno que ofrezca más a los jóvenes y las generaciones venideras, además de corregir una falla mayúscula en la manera en que medimos la prosperidad económica y el progreso.

23. Será indispensable subsanar las brechas digitales para que el desarrollo sostenible sea justo en el plano social y se respete el derecho a un medio ambiente limpio, saludable y sostenible, entre otras cosas mediante la cooperación internacional para ayudar a los países en desarrollo a fortalecer su capacidad humana,

[17] Organización Internacional del Trabajo (OIT), *Global Employment Trends for Youth 2020: Technology and the Future of Jobs* (Ginebra, 2020).

[18] Las industrias sin chimeneas generan productos comercializables, ofrecen un alto valor añadido por trabajador, generan un gran número de puestos de trabajo para trabajadores de cualificación baja y media, y pueden propiciar cambios tecnológicos y aumentar su productividad sin recurrir a las chimeneas y emisiones asociadas a las industrias manufactureras de la revolución industrial. Algunos ejemplos son la agricultura de alto valor (incluida la flor cortada), el turismo, los servicios a las empresas, las telecomunicaciones, el dinero móvil y otros servicios financieros. Richard S. Newfarmer, John Page y Finn Tarp, *Industries without smokestacks – industrialization in Africa reconsidered* (Universidad de las Naciones Unidas-Instituto Mundial de Investigaciones Económicas del Desarrollo (UNU-WIDER), 2018).

[19] Grupo Intergubernamental de Expertos sobre el Cambio Climático, *Climate Change 2021: The Physical Science Basis*, sexto informe de evaluación (Cambridge University Press, 2021).

[20] Declaración del Secretario General, 9 de agosto de 2021.

institucional y tecnológica (véase la resolución 76/300 de la Asamblea General). El acceso a la tecnología y las competencias necesarias para utilizarla puede contribuir a garantizar el empleo pleno y productivo y trabajo decente para todos (Objetivo de Desarrollo Sostenible 8), promover el acceso a la educación y mejorar los resultados en materia de salud, también para los jóvenes. En la Hoja de Ruta para la Cooperación Digital, el Secretario General se refiere a la oportunidad única que ofrecen los bienes comunes digitales en lo referente a potenciar los servicios públicos digitales y las empresas sociales, y empoderar a los jóvenes como codiseñadores".

IV. Área de interés: el impacto de las brechas y las tecnologías digitales en la educación, el empleo y la salud de los jóvenes

A. Educación

1. Sinopsis

24. Como señala la Asamblea General en su resolución 62/126, la brecha digital afecta la manera en que se imparte la educación y los resultados en este ámbito. La difusión de las tecnologías globales y la mayor dependencia de las TIC exacerban las desigualdades existentes, más aún durante la pandemia de COVID-19, y las disparidades en cuanto a la capacidad para utilizar esa tecnología seguirán repercutiendo en el bienestar de las personas a lo largo de la vida[21].

25. La respuesta a la pandemia de COVID-19 consistió en cerrar las escuelas y adoptar los métodos de enseñanza a distancia y en línea, con independencia de que los alumnos tuvieran acceso a Internet o la capacidad para utilizarla, o de que los profesores y las escuelas estuvieran preparados para impartir clases en línea[22]. Hasta un tercio de los estudiantes de todo el mundo no pudo acceder al aprendizaje durante más de un año[23]; incluso cuando los hogares tenían acceso a Internet, muchos dependían de conexiones móviles de banda ancha, que pueden resultar inadecuadas para realizar actividades caracterizadas por un uso intensivo de datos, como son las clases a distancia[24].

26. La pandemia de COVID-19 exacerbó el impacto de la brecha digital en la educación y agravó las desigualdades en todo el mundo. Los grupos socioeconómicos con acceso limitado o nulo a Internet se encuentran en mayor desventaja relativa que antes de la pandemia[25]. La pandemia de COVID-19 echó por tierra varios avances logrados con respecto a la igualdad de género (Objetivo 5) y, desde que las escuelas volvieron a abrir sus puertas, los profesores informan de que un notable número de niñas falta a clase. Al carecer de conexión a Internet, los estudiantes refugiados y desplazados siguen teniendo dificultades para adquirir competencias digitales, lo cual repercute en sus oportunidades educativas y laborales[26].

[21] UIT, *Informe sobre la conectividad mundial de 2022*.
[22] Comisión sobre la Banda Ancha para el Desarrollo Sostenible, *The Digital Transformation of Education: Connecting Schools, Empowering Learners* (UIT, UNESCO y UNICEF, 2020); y UIT, *Informe sobre la conectividad mundial de 2022*.
[23] UNESCO, "Qué necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación" (4 de octubre de 2022).
[24] UIT, *Informe sobre la conectividad mundial de 2022*.
[25] *Ibid.*
[26] Comisión sobre la Banda Ancha para el Desarrollo Sostenible, *The Digital Transformation of Education: Connecting Schools, Empowering Learners*.

2. Acción de los Estados Miembros

27. Para superar los obstáculos financieros a la tecnología y a Internet, los Estados Miembros aprobaron ayudas económicas destinadas a aumentar el acceso a la educación a distancia y crear capacidad en materia de TIC. Colombia puso en marcha un programa para condonar el 90 % de las tasas de matrícula a aquellos estudiantes que finalicen en el extranjero sus programas de máster en tecnología de la información y las comunicaciones. En Grecia, la iniciativa “Digital Access” proporcionó ayuda financiera a estudiantes y beneficiarios en categorías especiales para que pudieran comprar equipos tecnológicos. Mauricio introdujo medidas para proporcionar Internet de forma gratuita a los hogares vulnerables y tabletas a los alumnos inscritos en el registro social que cursan el segundo ciclo de educación secundaria.

28. Alemania, Azerbaiyán, Bahrein, China, Jordania, Mauricio, Nicaragua, Suecia y Türkiye invirtieron en la creación de alternativas en línea a las instalaciones y recursos educativos presenciales. La India ofrece actualmente una plataforma en línea a través de la cual se imparten todas las clases del segundo ciclo de secundaria y los cursos de posgrado, y a la que puede acceder cualquier persona. La India también puso en marcha una iniciativa para promover el aprendizaje digital y digitalizar las aulas.

29. Para combatir la brecha de género en la educación digital, Jordania, Luxemburgo, Mauricio y Türkiye adoptaron iniciativas de formación práctica en el ámbito digital dirigidas exclusivamente a mujeres y niñas.

30. Se diseñaron varias medidas para superar la brecha digital entre zonas urbanas y rurales. Azerbaiyán formó a expertos en tecnología de la información en las zonas rurales. Letonia dio prioridad a la formación práctica en el ámbito digital en todos los municipios, incluidos aquellos situados en zonas rurales. La India puso en marcha el programa Digital Saksharta Abhiyan para mejorar las competencias y la alfabetización digitales de 4,25 millones de ciudadanos. Además, el programa Pradhan Mantri Gramin Digital Saksharta Abhiyaan pretende proporcionar alfabetización digital a 60 millones de personas en zonas rurales de entre 14 y 60 años, y enseñarles a realizar funciones básicas en computadoras y otros dispositivos digitales.

31. Para orientar mejor sus políticas dirigidas a la juventud, Francia ha realizado varios estudios para entender cómo utilizan los jóvenes la tecnología digital. Parte de la inversión de las escuelas en TIC se destina a la formación de los educadores, para que estos puedan utilizar mejor la tecnología y enseñar a los alumnos a usar las TIC en su propio beneficio. Alemania, Suecia y Türkiye pusieron en marcha programas para mejorar las competencias digitales del personal educativo, y Luxemburgo imparte formación sobre el uso seguro de Internet a niños y jóvenes de primaria y secundaria.

32. Los Estados Miembros también adoptaron iniciativas de formación para dotar a los jóvenes de competencias digitales. China ofrece cursos de competencias digitales al público en general y ha introducido varios dirigidos a los jóvenes en escuelas y universidades. Mauricio ofrece cursos de competencias digitales tanto en centros de formación como en escuelas e instituciones de enseñanza superior. Eslovaquia organizó cursos de capacitación en competencias digitales dirigidos a las personas que trabajan con jóvenes y a los propios jóvenes.

3. Acción de las Naciones Unidas

33. Varias entidades de las Naciones Unidas y grupos de jóvenes han destacado la importancia cada vez mayor de la tecnología en la educación y han observado cómo las desigualdades para acceder a la tecnología han profundizado las brechas. La Organización Internacional para las Migraciones (OIM), la Unión Internacional de

Telecomunicaciones (UIT) y la Organización Mundial de la Salud (OMS) destacaron que el cierre de escuelas a raíz de la COVID-19 afectó de manera desproporcionada a determinados grupos, sobre todo aquellos que ya se encontraban en desventaja, como jóvenes con discapacidad, migrantes y personas con acceso limitado a Internet. La Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNCTAD) observó que la pandemia de COVID-19 había excluido a millones de jóvenes de la educación al aumentar las desigualdades en el ámbito digital, y trabaja con otras partes interesadas para crear un entorno digital que permita a los jóvenes acceder a la educación. Durante la pandemia de COVID-19, entidades como el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) han prestado apoyo a los países en su transición a las plataformas y el aprendizaje en línea.

34. La digitalización de la educación fue uno de los puntos clave de la Cumbre sobre la Transformación de la Educación convocada por el Secretario General en septiembre de 2022. Durante la Cumbre se hizo un llamamiento mundial a la acción para garantizar el aprendizaje digital público de calidad a todas las personas, así como una alianza sobre las vías para acceder al aprendizaje digital público dirigida por el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) y la UNESCO, con la que se pretenden crear y reforzar plataformas y contenidos de aprendizaje digital inclusivos. La Cumbre también destacó la iniciativa Giga de la UIT y UNICEF, cuyo propósito es conectar todas las escuelas a Internet y todos los jóvenes a la información, las oportunidades y las opciones. En Indonesia, la OIM apoyó el reglamento ministerial del Gobierno para gestionar la educación en las situaciones de emergencia derivadas de la enfermedad por coronavirus, como conceder subsidios a los alumnos para que puedan conectarse a Internet.

35. La Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) y la Oficina de la Enviada del Secretario General para la Juventud reconocen la importancia de contar con la juventud en las iniciativas de desarrollo y ambas han consultado la opinión de los jóvenes sobre educación y tecnología. La UIT organizó en 2022 la primera Cumbre Mundial de la Juventud de Generation Connect, a la que asistieron 5.000 jóvenes venidos de todo el mundo para adquirir competencias digitales e interactuar con personas responsables de tomar decisiones a nivel internacional. La Oficina de la Enviada para la Juventud también ha tratado de afrontar el impacto de las brechas digitales en la educación, por ejemplo colaborando con la UIT en la organización de una consulta digital a la juventud que fue determinante para redactar la declaración de los jóvenes titulada “Mi futuro digital” y presentada durante la Conferencia Mundial de Desarrollo de las Telecomunicaciones de 2022.

36. El PNUD facilitó varias consultas con jóvenes del mundo entero, incluida una en línea sobre el uso de la tecnología en pro de la democracia que se llevó a cabo en 2021. En Guatemala, la oficina en el país de la Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos (ACNUDH) también organizó una serie de eventos en línea para debatir sobre el impacto de la pandemia del COVID-19 en la educación y el empleo desde la perspectiva de los derechos humanos. La UNCTAD organizó, por su cuenta y en colaboración con otros, varias sesiones sobre cómo cerrar la brecha digital y utilizar las tecnologías digitales en el ámbito educativo.

37. El UNICEF llevó a cabo un amplio estudio con jóvenes en Asia Oriental y concluyó que las brechas digitales se suelen interpretar de forma equivocada en todo el mundo, reduciéndolas a equipos e infraestructuras, cuando en realidad los recursos, las competencias digitales y la ayuda a los jóvenes y a quienes interactúan con ellos son igual de importantes[27]. Incluso la CEPAL ha destacado la importancia de la

[27] Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, *Adolescent engagement and skills acquisition in digital spaces: Understanding opportunities, empowerment, and inclusion online* (Bangkok, 2021).

formación en competencias digitales. La Comisión incidió en la necesidad de avanzar en la formación en competencias digitales y en la promoción de los derechos digitales de las personas. La campaña sobre competencias digitales de la OIT y la UIT fomenta la inversión en ese tipo de competencias para los jóvenes. La UIT también dirige el proyecto EQUALS Her Digital Skills Badges, que ofrece un programa de formación y certificación en competencias digitales a niñas y mujeres jóvenes.

B. Empleo

1. Sinopsis

38. El empleo y la empleabilidad de los jóvenes son motivo de gran preocupación en el mundo entero, y la COVID-19 ha puesto de manifiesto su interacción con la tecnología digital. Los objetivos relacionados con el empleo pleno y productivo y el trabajo decente del Documento Final de la Cumbre Mundial 2005 (resolución 60/1 de la Asamblea General) fueron reafirmados por la Asamblea General en resoluciones posteriores, como la relativa a la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible (resolución 70/1). En septiembre de 2018, el Secretario General anunció la Estrategia de las Naciones Unidas para la Juventud (Juventud 2030) y la asociación mundial Generación Sin Límites, cuyo objetivo es garantizar a todos los jóvenes el acceso a la educación, el aprendizaje, la formación o el empleo de aquí a 2030. Las resoluciones de la Asamblea General sobre políticas y programas relativas a la juventud definen compromisos cada vez mayores para cerrar las brechas digitales entre los jóvenes; incorporar las tecnologías de la información y las comunicaciones en la educación y la formación (resolución 72/146); promover la innovación entre los jóvenes (resolución 74/121); y reconocer que es fundamental mejorar las competencias digitales de los jóvenes para potenciar su empleabilidad y su inclusión social en el futuro (resolución 76/137).

39. La pandemia exacerbó los problemas que ya afectaban a la juventud en el mercado laboral, y también las brechas digitales. En 2020, el porcentaje de jóvenes que ni trabajaban, ni estudiaban ni recibían formación a nivel mundial había aumentado hasta situarse en el 23,3 %, y se calcula que 73 millones de jóvenes no podrán encontrar trabajo en 2022 (lo cual supone un incremento de 6 millones respecto de las cifras registradas en 2019), viéndose más afectadas las mujeres que los hombres en ese grupo de edad[28]. Las carencias en la infraestructura tecnológica necesaria para acceder a la electricidad, Internet y los equipos informáticos (como ordenadores, tabletas o teléfonos inteligentes) agravaron las desigualdades a la hora de acceder a la educación, la formación y un trabajo decente[29]. De no darse una intervención considerable, los avances logrados para alcanzar la meta 8.6 de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (reducir sustancialmente el porcentaje de jóvenes que ni trabajan, ni estudian ni reciben formación) se verán amenazados, lo cual tendrá un efecto perjudicial en las perspectivas profesionales y los futuros ingresos de las personas afectadas[30].

40. Los cambios estructurales que trae consigo la cuarta revolución industrial brindan oportunidades a los jóvenes, que suelen ser los primeros en adoptar las nuevas tecnologías, pero también les plantean dificultades, porque son los más susceptibles de perder su empleo a causa de la automatización. La tasa de contratación de los jóvenes disminuirá a medida que la automatización vaya aumentando y dejen de

[28] OIT, *Global Employment Trends for Youth 2022: Investing in transforming futures for young people* (Ginebra, 2022).

[29] OIT, “La división de género en el desarrollo de las competencias: Avances, desafíos y opciones de políticas para el empoderamiento de las mujeres”, reseña de políticas, agosto de 2020.

[30] OIT, *Global Employment Trends for Youth 2020: Technology and the future of jobs*.

crearse nuevos puestos de trabajo; y la transición de un empleo a otro será más complicada, porque la cuota de empleo correspondiente a los puestos de trabajo de cualificación media se reducirá de forma considerable. Es indispensable responder con medidas selectivas y adaptativas, ya que los jóvenes que hayan cursado la enseñanza y la formación técnica y profesional tienen más probabilidades de trabajar en ocupaciones susceptibles de automatizarse, habida cuenta de que los empleos con competencias afines también corren el riesgo de ser automatizados. Mientras que la educación secundaria y superior facilita el reciclaje profesional y la adaptación, los jóvenes con experiencia en trabajos susceptibles de automatizarse suelen acabar desempleados o inactivos. Aunque los avances tecnológicos permiten mejorar los servicios públicos de empleo y determinar las competencias idóneas para cada puesto de trabajo, sigue siendo importante prestar servicios presenciales para no dejar a nadie atrás, como podría suceder en el caso de los analfabetos digitales o las personas sin acceso a la tecnología[31].

2. Acción de los Estados Miembros

41. Los Gobiernos tratan de reducir la brecha digital y aumentar notablemente las competencias de los jóvenes para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento (meta 4.4 de los Objetivos de Desarrollo Sostenible), y mejorar el uso de la tecnología de la información y las comunicaciones para promover el empoderamiento de la mujer (meta 5b), además de reconstruir para mejorar y así recuperarse del impacto que ha supuesto la COVID-19. Se han introducido nuevas políticas, estrategias y metas con componentes relativas a la transformación digital y el empleo juvenil en Colombia, El Salvador, México y Türkiye. En el ámbito de la cooperación política internacional también se ha observado un repunte de los compromisos adquiridos, como es el caso de la declaración de 2022 para el fortalecimiento de la cooperación entre las instancias de juventud de El Salvador, Guatemala, Honduras y México.

42. Para crear más empleo juvenil y promover una transición justa pese a la crisis climática y la cuarta revolución industrial, los Estados Miembros procuraron concienciar acerca de las cuestiones prioritarias. El Ministerio de la Juventud de Jordania organizó un evento sobre liderazgo juvenil en el ámbito de la acción climática durante el cual se debatieron soluciones tecnológicas para mitigar el cambio climático. Se celebraron foros y campañas juveniles para dar a conocer a los innovadores, promover la creación de redes y generar ideas en Bahrein, Jordania, Malasia, México, Mongolia, Nicaragua y Suecia.

43. Se ha ampliado considerablemente el acceso a la formación y la educación relacionadas con las TIC, entre otras cosas recurriendo cada vez más a las plataformas digitales. Algunas campañas se centraron en grupos vulnerables y excluidos. Por ejemplo, Austria organizó una campaña para atender las necesidades de los jóvenes con discapacidad; Bahrein, Eslovaquia, la India y Luxemburgo contaban con programas para ayudar a las mujeres; y en Türkiye se autorizó el acceso a la formación a refugiados y comunidades de acogida. China puso en marcha su programa de formación práctica profesional e Internet y su campaña de formación práctica gratuita en línea de 100 días, que ofrece capacitación digital a jóvenes empleados en más de un centenar de ocupaciones. Grecia cuenta con varios programas públicos de capacitación para jóvenes en el ámbito digital que se han adaptado a los sectores con perspectivas de crecimiento, como el marketing digital, el turismo, la economía azul o las competencias ecológicas.

[31] *Ibid*.

44. Para facilitar la transición de la escuela al trabajo y promover el empleo y el emprendimiento de los jóvenes, se han puesto en marcha o ampliado plataformas de formación técnica en línea, un proceso acelerado por las medidas adoptadas para responder a la COVID-19, y se han mejorado y digitalizado los servicios públicos de empleo en países como Alemania, Bahrein, China, El Salvador, Francia, la India, México, Mauricio, Nicaragua y Türkiye. Estas plataformas prestan servicios de diversa índole, como acceso a clases (en directo y en diferido), formación y orientación profesional, y ofrecen a los alumnos la posibilidad de obtener la certificación correspondiente; también publican enlaces a puestos de trabajo, prácticas profesionales, fuentes de financiación y eventos. Se han forjado alianzas sectoriales para adaptar la formación a la demanda futura y combinar el aprendizaje en línea con las prácticas laborales, crear capacidad en relación con los aspectos digitales del emprendimiento (Malasia) y mejorar las plataformas públicas (Egipto). En Egipto y México, las alianzas público-privadas también han ampliado la formación a marcas de software muy populares.

3. Acción de las Naciones Unidas

45. La investigación y el diálogo sobre políticas han servido para formular políticas adaptativas que promueven el trabajo decente en el contexto de la brecha digital, los problemas económicos y el cambio climático. Gracias a su iniciativa Giga, la UIT y UNICEF han observado las ramificaciones positivas de la conexión de las escuelas a redes de banda ancha y el uso de software de código abierto, porque de ese modo las comunidades pueden recibir servicios públicos digitales y se facilita el acceso a la banca, la información, el emprendimiento y las oportunidades de empleo en línea[32]. En 2021, la CEPAL señaló que aproximadamente la mitad de los puestos de trabajo en América Latina podrían automatizarse, y que las mujeres y las personas de edades comprendidas entre 15 y 29 años son las más susceptibles de perder su empleo a causa de la automatización. La declaración de la juventud presentada en 2021 de cara a la 15ª conferencia cuatrienal de la UNCTAD destaca la necesidad de que los jóvenes adquieran competencias digitales para el mercado laboral. Con la campaña #YouthLead Solutions y el Festival de la Innovación #YouthLead que organiza la Oficina de la Enviada para la Juventud, se pretende dar a conocer las innovaciones prácticas ideadas por jóvenes para lograr los Objetivos de Desarrollo Sostenible y el futuro que queremos. La Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (UNODC) recuerda el vínculo existente entre las competencias digitales y la empleabilidad como vía para afrontar el desempleo y los riesgos derivados del uso indebido de sustancias y otros resultados negativos.

46. Las entidades de las Naciones Unidas han recurrido cada vez más a la tecnología para ofrecer a los jóvenes formación y oportunidades de alta calidad en línea. Para reducir la brecha de capacidad, el Centro de Comercio Internacional (ITC) ha proporcionado capacitación e información sobre comercio electrónico y emprendimiento digital. En el marco del proyecto #FastTrackTech, más de 2.100 personas, incluidos jóvenes, procedentes de países como Benin, Côte d'Ivoire, Etiopía, Ghana, Malí, el Senegal y Uganda recibieron formación en competencias digitales, formación que pasó a impartirse en línea durante la COVID-19. Con otro de sus proyectos, llamado Switch ON, el ITC se propone desarrollar la capacidad de los jóvenes para encontrar un empleo provechoso en la República Unida de Tanzanía, Rwanda y Zambia; y su programa "Youth and Trade" fomenta el espíritu empresarial de los jóvenes, entre otras cosas por medio de la plataforma en línea "Comunidad Ye!", que facilita a los jóvenes empresarios recursos, herramientas, mentores,

[32] Naciones Unidas, Departamento de Asuntos Económicos y Sociales, "Towards a New Social Contract: reducing inequalities through digital public goods and youth collaboration for the Sustainable Development Goals", 2022.

oportunidades y una red formada por otros empresarios como ellos. Además, con su programa de becas eFounders, la UNCTAD busca capacitar a los jóvenes emprendedores digitales. Generación Sin Límites, YouthConnekt Africa y Youth Co:Lab, incluido su programa Movers, ofrecen servicios tales como seminarios web, cursos y recursos sobre incubación de empresas, también en el contexto de la COVID-19, a pequeñas y medianas empresas dirigidas por jóvenes, emprendedores sociales y líderes juveniles.

47. Para trabajar con las personas vulnerables y excluidas, la OIM puso en marcha un proyecto para promover la inclusión digital de los migrantes, conocido como "Migrant E-nclusion", en el marco de la Iniciativa sobre Diversidad, Inclusión y Cohesión Social, que recibe soporte a través de la MigApp y ofrece herramientas digitales para facilitar la cohesión social y de los migrantes, la migración segura y mejores resultados en el plano social y laboral. Para aumentar considerablemente las oportunidades de trabajo decente de los jóvenes en el sistema agroalimentario, la Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura prestó apoyo a diversas iniciativas de transformación digital, entre las que cabe citar las siguientes: en varios países africanos, los sistemas de garantía participativa desarrollados conjuntamente con la Federación Internacional de los Movimientos de Agricultura Biológica; el proceso de certificación de productos mediante el desarrollo de la aplicación KilimoMart, una plataforma web y móvil que conecta a agricultores y consumidores; un proyecto de TIC para facilitar el desarrollo autónomo de la comunidad pesquera en Burundi; en zonas rurales propensas a la emigración de Guatemala, la plataforma digital ChispaRural.gt para el autoempleo apoyó a las personas jóvenes conectándolas y mejorando su presencia profesional en línea; y la plataforma African Youth Agripreneurs, una comunidad para empresarios agrícolas (también llamados "agripreneurs") con la que las organizaciones juveniles rurales pueden conectarse, intercambiar información y aprender en su trayectoria hacia el trabajo decente y remunerativo.

C. Salud

1. Sinopsis

48. Durante la pandemia de COVID-19, las brechas digitales afectaron de manera desigual a la salud de los jóvenes. Los jóvenes que tenían acceso a Internet y capacidad para estudiar o trabajar en línea pudieron cumplir las medidas de distanciamiento social, recibir información médica precisa en línea y realizar consultas médicas por medios electrónicos, y por tanto tenían menos posibilidades de contraer la COVID-19[33]. Sin embargo, en el caso de los jóvenes vulnerables, la COVID-19 amplificó las consecuencias negativas que tienen para la salud las desigualdades a la hora de acceder a la tecnología digital[34].

49. La dependencia de la tecnología digital puede tener consecuencias perjudiciales para la salud[35]. Por ejemplo, la salud de los jóvenes se vio afectada por la falta de

[33] Yolanda N. Evans y otros, "Using Telemedicine to Reach Adolescents During the COVID-19 Pandemic", Journal of Adolescent Health, vol. 67, núm. 4 (octubre de 2020).

[34] Marie Smith-East y Shaquita Starks, "COVID-19 and Mental Health Care Delivery: A Digital Divide Exists for Youth with Inadequate Access to the Internet", *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, vol. 60, número 7 (julio de 2021); Eliza Livingston y otros, "Global student perspectives on digital inclusion in education during COVID-19", Global Studies of Childhood (en línea por primera vez el 14 de junio de 2022).

[35] UNICEF y Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID), "The impact of COVID-19 on migrant children in Trinidad and Tobago" (julio de 2020); Johns Hopkins Bloomberg School of Public Health y UNICEF, *On my mind: how adolescents experience and perceive mental health around the world* (Baltimore y Nueva York, 2022);

movimiento durante el confinamiento y las cuarentenas, el ciberacoso[36] y el estrés sufrido por pasar más tiempo delante de la pantalla[37]. Los jóvenes son más propensos a utilizar los medios sociales como principal fuente de noticias, lo cual aumenta su exposición a la información engañosa y puede minar su confianza[38].

50. Hay diversas maneras de afrontar las repercusiones de la brecha digital en la salud de los jóvenes. Es posible promulgar leyes a nivel nacional e internacional que protejan su salud en las plataformas digitales[39]. Educar a los progenitores puede ayudar a estos a cultivar las competencias digitales necesarias para que asistan a su vez a los jóvenes a buscar información médica precisa en línea[40]. De cara al futuro, los jóvenes susceptibles de padecer problemas de salud mental necesitarán disfrutar de un acceso más amplio a las herramientas de alfabetización digital para protegerse frente a los posibles efectos psicológicos nocivos de un mayor uso de la tecnología digital[41].

2. Acción de los Estados Miembros

51. Durante la pandemia de COVID-19, los Estados Miembros recurrieron a las tecnologías digitales para afrontar los problemas de salud de los jóvenes. En 2020, en una carta dirigida al Secretario General y la Presidencia de la Asamblea General, 95 signatarios (94 Estados Miembros y la Unión Europea) firmaron una declaración conjunta a favor de un informe de políticas titulado “La COVID-19 y la necesidad de actuar en relación con la salud mental”, que abordaba el tema de la salud de los jóvenes y las tecnologías digitales durante la pandemia (véase A/74/894/Rev.1). A raíz de esa declaración, algunos Estados Miembros reforzaron los servicios de salud mental destinados a jóvenes y otros grupos vulnerables, por ejemplo con iniciativas para concienciar a la población juvenil sobre la seguridad en línea.

52. Una de las medidas adoptadas por Francia para proteger la salud mental de los jóvenes en línea fue poner en marcha en febrero de 2021 un programa que ofrece consultas gratuitas de salud mental a los estudiantes universitarios mediante teleconsultas. La India utilizó la plataforma en línea “It’s Ok To Talk”, dirigida a los jóvenes que buscan ayuda para su bienestar mental. En Jordania, las medidas adoptadas por el Ministerio de la Juventud en el ámbito de la seguridad en línea consistieron en incorporar la inteligencia artificial y las competencias digitales a sus campamentos Al Hussein. Mauricio prestó servicios de asesoramiento mediante una aplicación de mensajes a jóvenes deportistas de la isla de Rodrigues, una isla exterior autónoma. Eslovaquia diseñó un plan de acción para el concepto nacional de

---

UNESCO, “Youth As Researchers Exploring the Impact of COVID-19 on Youth”, Global Policy Brief (París, UNESCO, 2022); UNICEF, *Life in Lockdown: Child and adolescent mental health and well-being in the time of COVID-19* (Florencia, Italia, Oficina de Investigación del UNICEF-Innocenti, 2021).

[36] Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, *Life in Lockdown: Child and adolescent mental health and well-being in the time of COVID-19*.

[37] Susan Walker, *Technology Use and Families: Implications for Work-Family Balance and Parenting Education*, documento de antecedentes preparado por la División de Desarrollo Social Inclusivo del Departamento de Asuntos Económicos y Sociales (mayo de 2021).

[38] Organización de Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE), “Jóvenes ante el COVID-19: Respuestas, recuperación y resiliencia” (OCDE, 2020).

[39] UNICEF, *Life in Lockdown: Child and adolescent mental health and well-being in the time of COVID-19*.

[40] Susan Walker, *Technology Use and Families: Implications for Work-Family Balance and Parenting Education*.

[41] Organización Mundial de la Salud (OMS), “Action required to address the impacts of the COVID-19 pandemic on mental health and service delivery systems in the WHO European Region: recommendations from the Technical Advisory Group on the Mental Health Impacts of COVID-19 in the WHO European Region”, 30 de junio de 2021.

protección de la infancia en el espacio digital. Mongolia ofreció servicios de asesoramiento digital a los jóvenes, entre otras cosas para hacer frente a sus hábitos nocivos. Türkiye ha proporcionado orientación para familias sirviéndose de plataformas de reunión virtual, además de brindar asesoramiento individualizado para jóvenes, y organizar la campaña de lucha contra la adicción a los medios digitales.

53. Para ampliar el acceso de los jóvenes a los servicios de cibersalud, China, la Federación de la Juventud China y la Administración General del Deporte estrenaron en 2022 varios programas nacionales de ejercicio físico en línea. Colombia instituyó la historia clínica electrónica para que los proveedores de salud puedan intercambiar datos clínicos sobre los pacientes y prestar servicios de cibersalud en todo el país. El Salvador diseñó varios cursos en línea para jóvenes sobre salud reproductiva y prevención de adicciones. Alemania diseñó una iniciativa para modificar el estilo de vida y promover la alfabetización sobre cibersalud entre los jóvenes desfavorecidos. Los institutos de formación deportiva y juvenil de Malasia celebraron torneos deportivos en línea para que los estudiantes siguieran practicando un estilo de vida saludable. Nicaragua implantó una plataforma digital, llamada “Fuerza Bendita”, que promueve la inclusión de las personas con discapacidad, incluidos los jóvenes.

54. Por vincular la tecnología y la respuesta a la COVID-19, se concedió el Premio Rey Hamad al Empoderamiento Juvenil de Bahrein para lograr los Objetivos de Desarrollo Sostenible a soluciones ideadas por jóvenes para combatir la COVID-19, algunas de ellas digitales. Grecia puso en marcha una iniciativa de colaboración que ofrecía incentivos consistentes en paquetes de datos de 50 GB a los jóvenes que recibieran al menos una dosis de la vacuna contra la COVID-19.

3. Acción de las Naciones Unidas

55. Las entidades de las Naciones Unidas han utilizado diversas herramientas para mitigar el impacto de la brecha digital en la salud de los jóvenes. Varios estudios del PNUD han puesto de relieve el papel fundamental de la salud mental de los jóvenes en la “pandemia de desigualdad” surgida a raíz de la pandemia de COVID-19[42]. Según el estudio realizado por el ITC, los servicios de cibersalud para jóvenes siguen dependiendo de las soluciones de software y no se está innovando en lo que respecta a los equipos informáticos empleados para prestar este tipo de servicios. La Estrategia Mundial sobre Salud Digital 2020-2025 de la OMS enumeró los principales retos que presentan las tecnologías digitales, como garantizar la privacidad de los datos sanitarios o aumentar el acceso de las comunidades de bajos ingresos.

56. Se han llevado a cabo iniciativas de creación de capacidad con proveedores de servicios de cibersalud en el ámbito de las infraestructuras y las competencias; por ejemplo, la OIM apoyó la protección del bienestar mental de los estudiantes migrantes en línea. La OMS diseñó un proyecto de orientación virtual y, en colaboración con sus aliados, desarrolló un curso para formar a más de 150 puntos focales nacionales de salud digital y 400 profesionales de salud digital procedentes de 106 países; y, en el marco de su proyecto de tecnología escalable para adolescentes para reducir el estrés (denominado proyecto STARS), llevó a cabo intervenciones digitales a jóvenes con problemas mentales graves [43].

[42] Orazio Attanasio y Ranjita Rajan, “El cementerio invisible del COVID-19: pérdidas intergeneracionales para la niñez y adolescencia más pobre y medidas para abordar una pandemia de desarrollo humano”, COVID-19 Serie de Documentos de Política Pública, núm. 26 (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, UNICEF, 2021).

[43] OMS, Conjunto de instrumentos para ayudar a los adolescentes a prosperar: estrategias para promover y proteger la salud mental de los adolescentes y reducir conductas autolesivas y comportamientos de riesgo (OMS, 2021).

57. Para concienciar acerca de la salud de los jóvenes, la Oficina de la Enviada para la Juventud impartió una serie de seminarios web sobre salud mental (#CopingwithCOVID) destinados a un público juvenil y colaboró con Twitter en una iniciativa de "lista de verificación para jóvenes activistas". La Oficina Regional del ACNUDH para África Oriental se sirvió de las tecnologías digitales para concienciar al público sobre los problemas de salud que afectan a la juventud, como la nutrición o la violencia doméstica. El PNUD ha diseñado un programa, "Engage to Disengage", que ayuda a los jóvenes a utilizar de forma sana los medios de comunicación en línea. La UNODC desarrolló una plataforma de aprendizaje electrónico para llevar a la práctica el programa de Habilidades para la Adolescencia de Lions Quest, cuyo objetivo es el bienestar mental de los jóvenes. La OMS dirigió varias iniciativas de colaboración para concienciar sobre la salud de los jóvenes, entre ellas una iniciativa conjunta con Kahoot!, una plataforma de aprendizaje en línea basada en juegos, cuyo objetivo es abordar, por medio de cursos llamados "kahoots", cuestiones de salud que van desde la vacunación hasta la información engañosa; y otra iniciativa conjunta con Angry Birds Friends denominada Torneo de Autocuidado, que va dirigida al público juvenil.

V. Participación de los jóvenes en las Naciones Unidas

A. Programa de representantes de la juventud

58. El programa de representantes de la juventud del Departamento de Asuntos Económicos y Sociales ha seguido haciendo posible la participación de los jóvenes en los procesos de las Naciones Unidas al incluirlos en las delegaciones nacionales durante las reuniones intergubernamentales. Entre las delegaciones oficiales representadas en el septuagésimo sexto período de sesiones de la Asamblea General celebrado en 2021, figuraban 71 representantes de la juventud procedentes de 36 Estados Miembros y un representante de un Observador Permanente, y en 2022, con ocasión del septuagésimo séptimo período de sesiones de la Asamblea, participaron 65 representantes de la juventud procedentes de 31 Estados Miembros y grupos regionales.

B. Foro de la juventud del Consejo Económico y Social

59. El foro de la juventud del Consejo Económico y Social es convocado por el Presidente del Consejo y organizado conjuntamente por el Departamento de Asuntos Económicos y Sociales y la Oficina del Enviado del Secretario General para la Juventud en colaboración con la Red Interinstitucional de las Naciones Unidas para el Desarrollo de la Juventud. Coorganizan también el foro el grupo principal de la infancia y la juventud y la Reunión Internacional de Coordinación de Organizaciones Juveniles. La edición de 2021 se celebró en línea y abordó el tema "Recuperación sostenible y resiliente de la pandemia de COVID-19 que promueva las dimensiones económica, social y ambiental del desarrollo sostenible: forjar una vía inclusiva y eficaz para el logro de la Agenda 2030 en el contexto de la década de acción y resultados en favor del desarrollo sostenible", haciendo hincapié en los Objetivos de Desarrollo Sostenible 1, 2, 3, 8, 10, 12, 13, 16 y 17. El foro de 2022 también se celebró en línea bajo el lema "Reconstruir para mejorar después de la pandemia de enfermedad por coronavirus (COVID-19) y al mismo tiempo avanzar hacia la plena implementación de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible", y en él se examinaron los progresos logrados en relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible 4, 5, 14, 15 y 17. Tanto en 2021 como en 2022 se llevaron a cabo amplias

consultas regionales y temáticas con jóvenes de cara a los foros y con miras a aumentar sus oportunidades para participar.

C. Estrategia de las Naciones Unidas para la Juventud

60. En 2018 se adoptó Juventud 2030: Estrategia de las Naciones Unidas para la Juventud con objeto de transformar el trabajo de la Organización para y con los jóvenes. Cuatro años después, la estrategia ha avanzado notablemente: prueba de ello es que 49 entidades y 130 equipos de las Naciones Unidas en los países la están implementando. Incluso en plena pandemia de COVID-19, el sistema de las Naciones Unidas siguió llevando a la práctica su Estrategia para la Juventud, acelerando el trabajo en todos los ámbitos prioritarios y fundacionales de la estrategia, e implicando a los jóvenes de manera considerable.

61. Guiados por el Comité Directivo de Alto Nivel de la Estrategia para la Juventud, y con el firme apoyo del grupo de liderazgo técnico, se han sentado unas bases sólidas para aplicar la estrategia en todo el sistema. Se desarrollaron herramientas para rendir cuentas y se definió una línea de base como parte de la estrategia. Los informes sobre los avances de la estrategia se institucionalizaron en todo el sistema de las Naciones Unidas y los indicadores de la Estrategia para la Juventud se incorporaron al proceso de revisión cuadrienal amplia de la política. Para facilitar la aplicación de la estrategia, también se han elaborado varios productos del conocimiento, y en estos momentos se trabaja en una página de información para el público a través de la cual se dará seguimiento a los progresos. Para coordinar la estrategia en todo el sistema se creó una secretaría adscrita a la Oficina de la Enviada del Secretario General para la Juventud. Mediante su resolución 76/306, la Asamblea General aprobó recientemente la creación de la Oficina de las Naciones Unidas para la Juventud, con el objetivo de alentar una mayor colaboración de todo el sistema de las Naciones Unidas.

D. Organizaciones dirigidas por jóvenes y dedicadas a la juventud

62. El grupo principal de la infancia y la juventud se dirigió a sus jóvenes afiliados para pedirles información sobre sus actividades y registró una tasa de respuesta excepcional, que pone de relieve cuán importantes son las brechas digitales para los jóvenes. Los encuestados insistieron en que era necesario cerrar las brechas digitales, dadas sus repercusiones en los resultados de los jóvenes en materia de empleo, educación y salud. Indicaron que la tecnología puede empoderar a los jóvenes y fomentar la creación de redes y contactos pero que, si no se interviene, también puede dividir a las personas y a la sociedad, lo cual significa que los jóvenes necesitan formarse para poder buscar fuentes de información fidedigna y aumentar su propia resiliencia ante los efectos perjudiciales que tiene para la salud física y psicológica pasar mucho tiempo delante de una pantalla y consultando medios de comunicación en línea.

63. Las organizaciones señalaron que las brechas digitales reflejan y exacerban las desigualdades de ingresos, y que los enfoques compartidos pueden servir para subsanar esas diferencias. Han participado en campañas destinadas a aumentar la inclusión digital y facilitar el acceso de los jóvenes a la tecnología, por ejemplo proporcionando a estos formación y educación, organizando eventos y sesiones para que los jóvenes puedan crear redes de contactos y mejorar su capacidad para utilizar la tecnología, e informándoles mejor sobre los usos de la tecnología en la educación, el empleo y la salud. Algunas organizaciones mencionaron que utilizan y suministran programas informáticos de código abierto para que particulares y otras organizaciones puedan disfrutar de forma gratuita las ventajas que ofrece la tecnología y acceder a

una gama más amplia de servicios. Otros métodos empleados para atender a los jóvenes vulnerables y excluidos consistieron en utilizar aplicaciones móviles gratuitas de chat para hacer llegar a los jóvenes formación que les dé acceso a trabajos decentes, e impartir cursos en línea dirigidos a grupos concretos, como los refugiados. Por último, algunas organizaciones han podido facilitar el acceso a subvenciones y becas para estudiar.

VI. Conclusión y recomendaciones

64. El presente informe incide en el impacto de las brechas digitales en la educación, el empleo y la salud de los jóvenes. Las desigualdades en términos de acceso a la tecnología y de capacidad para utilizarla ya existían antes de la pandemia de COVID-19, pero se hicieron mucho más evidentes al adoptarse medidas de distanciamiento físico para frenar la pandemia.

65. El cierre de escuelas, centros educativos y lugares de trabajo, la transición al plano virtual de los servicios públicos, sanitarios y educativos, así como la introducción de modalidades de trabajo a distancia para llevar a cabo muchas actividades laborales, agravaron más si cabe el riesgo de exclusión de las personas desatendidas y empeoraron los resultados socioeconómicos.

66. Es preciso tomar medidas bien meditadas y con visión de futuro para cerrar las brechas digitales y utilizar la tecnología como bien público. Además de crear más infraestructuras tecnológicas que faciliten el acceso a la banda ancha en zonas geográficamente remotas y los hogares más pobres y excluidos, es preciso superar las brechas de capacidad para que los jóvenes puedan utilizar Internet de forma productiva y segura, y saber qué servicios y fuentes de información son fiables.

67. Tomando como referencia la información recibida y el análisis realizado, se formulan las siguientes recomendaciones, dirigidas a aquellos Estados Miembros que trabajan con la sociedad civil y el sector privado, según proceda:

a) Ampliar el acceso a la tecnología digital en los centros educativos, de modo que sea asequible para toda la comunidad, y ampliar el acceso a los servicios digitales de salud, educación y empleo en línea; mejorar las competencias digitales del personal educativo y los padres y madres de alumnos; y brindar ayudas concretas a familias de bajos ingresos, personas con acceso limitado a Internet y personas con discapacidad que tengan problemas de accesibilidad;

b) Adoptar un enfoque basado en los derechos que tenga en cuenta la edad, la discapacidad y el género a la hora de: ampliar la adopción y el uso de bienes públicos digitales y software de código abierto; desarrollar las competencias en materia de alfabetización digital para utilizar el software de código abierto y otras tecnologías de manera productiva y segura; y tomar medidas legislativas para proteger la salud de los jóvenes, incluida su salud mental, en las plataformas digitales;

c) Adoptar enfoques participativos y colaborativos para diseñar y llevar a cabo intervenciones en línea o que utilicen la tecnología en la educación, el empleo y la salud de los jóvenes con miras a satisfacer las demandas de los jóvenes afectados y garantizar la sostenibilidad a largo plazo. fomentar las alianzas público-privadas para mejorar la inclusión digital; y, en el ámbito del empleo, incluir a los jóvenes en las negociaciones colectivas y el diálogo social para consolidar su representación en el lugar de trabajo, también en la economía informal;

d) Reconocer la convergencia de la transformación digital y la cuarta revolución industrial con la crisis climática, crear más capacidad en materia de tecnología para que la juventud y la sociedad puedan desarrollar nuevos enfoques y servirse de ellos para combatir el cambio climático, promover el trabajo decente y facilitar una transición socialmente justa.