Consejo de la Unión Europea

Bruselas, 19 de noviembre de 2026
(OR. en)

15597/26

JEUN 249
HYBRID 137
DISINFO 92
AUDIO 133
EDUC 446
AG 182
JAI 1407
FREMP 346
SOC 731
TELECOM 541
COMPET 1329
DIGIT 296

RESULTADO DE LOS TRABAJOS

De:	Secretaría General del Consejo
A:	Delegaciones
Asunto:	Conclusiones del Consejo y de los Representantes de los Gobiernos de los Estados miembros, reunidos en el seno del Consejo, sobre la capacitación de los jóvenes en un entorno informativo cambiante

Adjunto se remite a las delegaciones las Conclusiones de referencia, adoptadas por el Consejo de Educación, Juventud, Cultura y Deporte en su sesión del 19 de noviembre de 2026.

ANEXO

Conclusiones del Consejo y de los Representantes de los Gobiernos
de los Estados miembros, reunidos en el seno del Consejo,
sobre la capacitación de los jóvenes en un entorno informativo cambiante

EL CONSEJO Y LOS REPRESENTANTES DE LOS GOBIERNOS DE LOS ESTADOS MIEMBROS, REUNIDOS EN EL SENO DEL CONSEJO,

RECORDANDO QUE:

1. La Resolución sobre la Estrategia de la Unión Europea para la Juventud 2019-2027, incluidos su anexo 1 (Diálogo de la UE con la Juventud) y su anexo 3 (Metas de la Juventud Europea)[1], promueve una mayor participación de los jóvenes en los procesos de toma de decisiones y subraya la importancia de implicar a jóvenes de orígenes diversos. A través de sus tres pilares principales (involucrar, conectar y capacitar), la Estrategia destaca la importancia de contar con una participación significativa, de mejorar la comprensión mutua y de dotar a los jóvenes en Europa de las competencias y las oportunidades necesarias para contribuir activamente a una sociedad resiliente e inclusiva.

2. El pilar europeo de derechos sociales reconoce el derecho de los jóvenes a acceder a la educación y la formación, a la igualdad de oportunidades y a la protección frente a la discriminación, y apoya la creación de comunidades inclusivas y resilientes en las que los jóvenes participen de forma activa y dispongan de una seguridad económica y social.

[1] Resolución del Consejo de la Unión Europea y los representantes de los Gobiernos de los Estados miembros, reunidos en el Consejo, sobre un marco para la cooperación europea en el ámbito de la juventud: la Estrategia de la Unión Europea para la Juventud 2019-2027, DO C 456 de 18.12.2018, p. 1, https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=celex%3A42018Y1218%2801%29.

RECORDANDO EL MARCO POLÍTICO Y JURÍDICO QUE FIGURA EN:

3. El Escudo Europeo de la Democracia[2], que presenta un conjunto coherente y estratégico de medidas para empoderar, proteger y promover democracias sólidas y resilientes en toda la UE, incluidas medidas para mejorar la capacidad colectiva de los ciudadanos para luchar contra la manipulación de información e injerencia por parte de agentes extranjeros y la desinformación, y reforzar la resiliencia de la sociedad mediante un enfoque que implique a toda la sociedad.

4. La Estrategia Europea para una Internet Mejor para los Niños (BIK +)[3], la Estrategia de la UE sobre los Derechos del Niño[4] y las Conclusiones del Consejo pertinentes[5], el Plan de Acción contra el Ciberacoso[6] y el Reglamento de Servicios Digitales[7] tienen por objeto proteger, capacitar y respetar a los niños y los jóvenes y su privacidad, seguridad, protección, salud mental y bienestar en línea, en particular mediante iniciativas dirigidas a la concienciación sobre sus derechos.

---

2 Comunicación Conjunta al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones, titulada «Escudo Europeo de la Democracia: empoderar democracias sólidas y resilientes», JOIN(2025) 791 final, documento del Consejo 15387/25.

3 Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones, titulada «Una década digital para los niños y los jóvenes: la nueva estrategia europea para una internet mejor para los niños (BIK+)», COM(2022/212 final), documento del Consejo 9071/22.

4 Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones, titulada «Estrategia de la UE sobre los Derechos del Niño», COM(2021) 142 final, documento del Consejo 7453/21.

5 Conclusiones del Consejo relativas a la Estrategia de la UE sobre los Derechos del Niño (junio 2022), documento 10024/22.

6 Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones, titulada «Plan de acción contra el ciberacoso “Más seguros en línea, más fuertes juntos”», COM(2026) 71 final, documento del Consejo 6361/26.

7 Reglamento (UE) 2022/2065 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 19 de octubre de 2022, relativo a un mercado único de servicios digitales y por el que se modifica la Directiva 2000/31/CE (Reglamento de Servicios Digitales), ELI: http://data.europa.eu/eli/reg/2022/2065/oj.

5. El sólido marco jurídico de la Unión Europea, que incluye, por ejemplo, la Directiva de Servicios de Comunicación Audiovisual[8], el Reglamento de Servicios Digitales y sus Directrices sobre la protección de los menores[9], el Reglamento Europeo sobre la Libertad de los Medios de Comunicación[10], el Reglamento sobre la Publicidad Política[11] y el Reglamento de Inteligencia Artificial[12], proporciona los mecanismos necesarios para garantizar el cumplimiento por parte de todos los agentes del ecosistema digital.

---

8 Directiva 2010/13/UE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 10 de marzo de 2010, sobre la coordinación de determinadas disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados miembros relativas a la prestación de servicios de comunicación audiovisual (Directiva de Servicios de Comunicación Audiovisual) (DO L 95 de 15.4.2010, p. 1) y Directiva (UE) 2018/1808 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 14 de noviembre de 2018, por la que se modifica la Directiva 2010/13/UE sobre la coordinación de determinadas disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados miembros relativas a la prestación de servicios de comunicación audiovisual (Directiva de Servicios de Comunicación Audiovisual), habida cuenta de la evolución de las realidades del mercado (DO L 303 de 28.11.2018, p. 69).

9 Comisión Europea, Comunicación de la Comisión, titulada: «Directrices sobre medidas para garantizar un elevado nivel de privacidad, seguridad y protección de los menores en línea, de conformidad con el artículo 28, apartado 4, del Reglamento (UE) 2022/2065 (C/2025/6826 final)», DO C, C/2025/5519, ELI: http://data.europa.eu/eli/C/2025/5519/oj.

10 Reglamento (UE) 2024/1083 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 11 de abril de 2024, por el que se establece un marco común para los servicios de medios de comunicación en el mercado interior y se modifica la Directiva 2010/13/UE (Reglamento Europeo sobre la Libertad de los Medios de Comunicación), DO L, 2024/1083, 17.4.2024, ELI: http://data.europa.eu/eli/reg/2024/1083/oj.

11 Reglamento (UE) 2024/900 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 13 de marzo de 2024, sobre transparencia y segmentación en la publicidad política, ELI: http://data.europa.eu/eli/reg/2024/900/oj.

12 Reglamento (UE) 2024/1689 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 13 de junio de 2024, por el que se establecen normas armonizadas en materia de inteligencia artificial y por el que se modifican los Reglamentos (CE) n.º 300/2008, (UE) n.º 167/2013, (UE) n.º 168/2013, (UE) 2018/858, (UE) 2018/1139 y (UE) 2019/2144 y las Directivas 2014/90/UE, (UE) 2016/797 y (UE) 2020/1828 (Reglamento de Inteligencia Artificial), ELI: http://data.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj.

DESTACANDO QUE:

6. El entorno informativo cambiante y los crecientes retos para la integridad de la información son cuestiones que suscitan cada vez mayor preocupación, con un impacto social más amplio, que los jóvenes manifiestan reiteradamente.[13] La actuación coordinada de los Estados miembros a escala local, regional y nacional, de la Comisión Europea y de todas las partes interesadas pertinentes es necesaria para garantizar que los jóvenes tengan los medios para participar de forma activa y significativa en la vida democrática y cívica, reforzando así las bases de una sociedad justa y resiliente, incluso para las generaciones venideras.

RECONOCIENDO QUE:

7. La transformación digital de la sociedad ha alterado profundamente la manera en que los ciudadanos, y en particular los jóvenes, participan en el discurso público.

8. Existe un ecosistema digital que se está transformado a gran velocidad, en particular en el contexto de la inteligencia artificial (IA) y las tecnologías de IA, que no solo determina la manera en que los jóvenes acceden a la información y la interpretan, sino también cómo la producen, consumen y comparten.

9. Todos los jóvenes tienen derecho a acceder a información precisa, fiable y adaptada a ellos. Las organizaciones juveniles[14] y los servicios de información juvenil desempeñan un papel clave para ayudar a los jóvenes a ejercer este derecho, fomentando una cultura de pensamiento crítico y alfabetización mediática que beneficia a toda la sociedad.

10. Los jóvenes se hallan ante oportunidades y retos nuevos e importantes a la hora de acceder, consumir, interpretar, compartir y producir información, expresar su opinión y participar en el debate público y democrático.

---

13 Bárta, O., y Moxon, D. (2025). EUYD11 EU Youth Conference in Lublin, Poland. Conference Report [Conferencia de la UE sobre la Juventud, celebrada en Lublin (Polonia) en el marco del undécimo Diálogo de la UE con la Juventud. Informe de la Conferencia]. Zenodo. https://doi.org/10.5281/zenodo.15118224

14 A efectos de las presentes Conclusiones, se considera que las organizaciones juveniles son organizaciones de trabajo en el ámbito de la juventud y organizaciones que trabajan principalmente con jóvenes.

11. El entorno informativo ofrece oportunidades para la participación ciudadana, pero también expone a los jóvenes a contenidos engañosos y polarizadores. Procede, por tanto, reforzar la resiliencia de los jóvenes y apoyar su contribución activa a la configuración de un entorno informativo más amplio.

12. Las estructuras locales, regionales, nacionales y europeas que apoyan la información juvenil, como los consejos nacionales de la juventud, las organizaciones juveniles, ERYICA, Eurodesk y el Portal Europeo de la Juventud, desempeñan un papel importante en la promoción de una información precisa, fiable, adaptada a los jóvenes y accesible.

13. Las plataformas en línea también pueden aportar a los jóvenes un mecanismo importante para expresar sus opiniones y conectar con otras personas que comparten intereses similares, que los ayuda a desarrollar capacidades sociales, adquirir confianza y generar un sentimiento de comunidad.[15]

14. Desde una edad temprana, los jóvenes están cada vez más expuestos al ciberacoso, al acoso en línea y a otras formas de comportamiento nocivo en línea, incluida la incitación a la violencia o al odio por medios cibernéticos, que pueden afectar negativamente a su bienestar, su salud mental, su vida social, su participación democrática y su participación en el entorno informativo digital, especialmente en el caso de las niñas y las mujeres jóvenes, que se ven afectadas de manera desproporcionada por todas las formas de ciberviolencia[16].

---

15 Comisión Europea, Comunicación de la Comisión, titulada «Directrices sobre medidas para garantizar un elevado nivel de privacidad, seguridad y protección de los menores en línea, de conformidad con el artículo 28, apartado 4, del Reglamento (UE) 2022/2065», (C/2025/6826 final), DO C, C/2025/5519, ELI: http://data.europa.eu/eli/C/2025/5519/oj

16 Conclusiones del Consejo sobre la promoción y protección de la salud mental en la infancia y la adolescencia en la era digital (junio de 2025), documento 10430/1/25 REV 1.

15. Los jóvenes deben tener la posibilidad de desarrollar las capacidades y competencias necesarias, incluida la alfabetización digital, mediática y en materia de IA, para interactuar de manera crítica al acceder, consumir, interpretar, compartir y producir información en línea. Como tales, estas capacidades y competencias son de suma importancia para su protección y capacitación en el entorno informativo.

16. El trabajo y los trabajadores en el ámbito de la juventud, las organizaciones juveniles y otros expertos y partes interesadas pertinentes, como los servicios de información juvenil y los Centros de Seguridad en Internet, desempeñan un papel importante a la hora de ayudar a los jóvenes a adquirir las capacidades y las competencias necesarias, así como a ejercer sus derechos en el entorno informativo.

DESTACANDO QUE:

17. La manipulación de información e injerencia por parte de agentes extranjeros de forma coordinada y sistemática, en particular por parte de determinados agentes estatales o con patrocinio estatal, pretende socavar la confianza de los jóvenes en las instituciones democráticas, debilitar la cohesión social, confundir y fomentar la división en nuestras sociedades. La propagación selectiva de la manipulación de información e injerencia por parte de agentes extranjeros, de desinformación y de información errónea se aprovecha de las vulnerabilidades y supone una amenaza de gran calado para la integridad informativa y la resiliencia democrática.

18. La exposición continua a la manipulación de información e injerencia por parte de agentes extranjeros, la desinformación, la información errónea y el acoso en línea pueden dar lugar a ansiedad, depresión, baja autoestima, soledad y otros problemas de salud o de comportamiento, especialmente entre los jóvenes[17].

---

17 Consejo de la Unión Europea: Conclusiones del Consejo sobre la promoción y protección de la salud mental en la infancia y la adolescencia en la era digital (20 de junio de 2025), documento 10430/1/25 REV 1; Conclusiones del Consejo sobre mejora de la salud mental de mujeres y niñas mediante el fomento de la igualdad de género (2 de diciembre de 2024), documento 16366/24.

19. La promoción y salvaguardia de la integridad de la información capacitará a los jóvenes a ejercer su derecho a producir, acceder, consumir y compartir información mediante el aumento de su capacidad para tomar decisiones con conocimiento de causa, navegar por el ecosistema digital con autonomía y el refuerzo de su pensamiento crítico y su conciencia cívica.

20. El aumento de la confianza de los jóvenes en las instituciones democráticas a todos los niveles puede promover la resiliencia democrática, reforzar la solidaridad, contribuir a la consolidación de la paz y prevenir la desmotivación, el desinterés y la alienación política.

21. El creciente uso de la IA y las tecnologías de IA requiere garantías y supervisión humana. Es necesaria una alfabetización adecuada en materia de IA entre los usuarios para que puedan interactuar con dichos sistemas y utilizarlos de manera ética, crítica, segura y transparente y con plena conciencia de su posibles repercusiones en los jóvenes.

TENIENDO EN CUENTA QUE:

22. El ecosistema digital tiene un poder considerable en la configuración del discurso democrático, la opinión pública y la participación ciudadana de todos los ciudadanos europeos.

23. La toma de decisiones responsable y las capacidades de pensamiento crítico, junto con la alfabetización digital, mediática y en materia de IA, son herramientas valiosas para luchar contra la propagación de desinformación e información errónea, ya que permiten a los jóvenes evaluar de manera crítica la fuente de información y así evitar que los contenidos falsos o engañosos los induzcan a error.

24. La promoción de la comprensión y el aprendizaje de la inteligencia emocional como parte del aprendizaje formal, no formal e informal tiene el poder de mejorar el desarrollo personal y social de los jóvenes, al ayudarles a aumentar su resiliencia emocional, desarrollar la empatía y crear relaciones sociales significativas.

25. En el caso de muchos jóvenes, siguen existiendo obstáculos para la participación significativa en línea, en particular obstáculos derivados de las desventajas socioeconómicas, la discapacidad, el acceso limitado o la falta de infraestructuras y las capacidades insuficientes para participar en línea.

26. El aprendizaje a lo largo de la vida es esencial para que los ciudadanos, especialmente los jóvenes, puedan seguir aprendiendo sobre el entorno informativo y desarrollen sus capacidades en respuesta a los cambios tecnológicos.

27. En la Conferencia de la UE sobre la Juventud celebrada en Dublín del 27 al 30 de septiembre de 2026, los jóvenes propusieron las siguientes recomendaciones:

1. Crear de forma conjunta espacios juveniles de confianza para el diálogo nacional y europeo

   Los Estados miembros de la UE deben crear versiones nacionales reforzadas del marco del Diálogo de la UE con la Juventud, que se basen en las prioridades locales en materia de juventud y estén conectadas con la toma de decisiones a escala nacional y europea. Esto debe incluir espacios juveniles locales participativos que sean permanentes, inclusivos y estén creados de forma conjunta, garantizando la participación de jóvenes diversos e infrarrepresentados. Los gobiernos nacionales y los municipios deben velar por una participación significativa, accesible, con apoyo financiero y sostenible, mediante la asociación con las organizaciones de la sociedad civil.

2. Introducir un marco de alfabetización en materia de información

   La UE debe introducir un marco de alfabetización en materia de información, que capacite a los jóvenes a navegar por el panorama informativo actual, creado de forma conjunta por los jóvenes, la UE y las partes interesadas pertinentes. El marco debe ayudar a los jóvenes a encontrar y evaluar fuentes fiables, a reconocer los sesgos en la información, a comprender la manera en que les llega el contenido y fomentar la rendición de cuentas en los mecanismos de denuncia. Las partes interesadas pertinentes deben compartir el marco accesible y aplicable a través de diversos canales.

3. Establecer un sello europeo de calidad para los proveedores de información transparentes y verificados

   Establecer un sello europeo de calidad, expedido por una institución tercera independiente con sucursales nacionales, que proporcione un indicador claro y reconocible de proveedores de información verificados, fiables, transparentes y responsables. El sello de calidad es una herramienta de seguridad que debe utilizarse en las plataformas de medios para verificar la transparencia de los procesos que siguen, incluidas las fuentes, el uso de la IA, la financiación y las correcciones de texto automatizadas que se emplean sin supervisión humana.

4. Exigir que el diseño de las plataformas digitales tenga en cuenta el interés superior de los jóvenes

   La UE debe velar por que las plataformas digitales estén impulsadas por los usuarios en lugar de por los beneficios. Es necesaria una mayor transparencia sobre el contenido que se muestra a los jóvenes para que puedan comprender de dónde procede y tomar decisiones con conocimiento de causa (por ejemplo, a través de campos integrados que identifiquen las fuentes). Se necesitan mejores herramientas para hacer frente a características como el desplazamiento infinito por la pantalla. Estas herramientas deben integrarse en las plataformas desde la etapa del diseño. Las plataformas digitales deben promover oportunidades para que los jóvenes interactúen fuera de los espacios en línea.

5. Elaborar normas sobre los algoritmos de las plataformas en línea para reducir la polarización

   Sobre la base de las políticas existentes, como el Reglamento de Servicios Digitales, la UE debe luchar contra los algoritmos de recomendación y sus sistemas de clasificación, sin censurar los contenidos en sí. Estos algoritmos y sistemas de clasificación dan prioridad a los contenidos incendiarios con el fin de maximizar la participación de los usuarios. Además, todas las plataformas deben ofrecer a los usuarios una forma más accesible de personalizar el funcionamiento de sus algoritmos, así como dar muestras de transparencia sobre qué datos se han recopilado.

Las recomendaciones no imponen ningún requisito formal en lo que respecta a las políticas en materia de juventud a los niveles pertinentes. No obstante, pueden servir de inspiración para los Estados miembros y las instituciones europeas.

INVITAN A LOS ESTADOS MIEMBROS A:

28. Estudiar la posibilidad de desarrollar un enfoque estratégico en todos los ámbitos de actuación pertinentes a escala local, regional y nacional para abordar los retos claves y complejos que plantea el entorno informativo, así como seguir promoviendo la integración de la perspectiva de la juventud, en particular mediante la participación significativa de los jóvenes en la preparación, el diseño, la aplicación, el seguimiento y la evaluación de dicho enfoque.

29. Promover el Diálogo de la UE con la Juventud como un mecanismo importante para las consultas sistemáticas con los jóvenes, en particular sobre su interacción con el entorno informativo, y utilizar sus aportaciones y recomendaciones para fundamentar los procesos de toma de decisiones y el desarrollo de políticas pertinentes.

30. Reconocer y apoyar el papel único como educadores y representantes ante sus iguales que desempeñan los jóvenes, que pueden conectar con sus iguales e influir en ellos fuera del aprendizaje formal, no formal e informal, así como el papel de muchos de estos jóvenes en el aprendizaje intergeneracional.

31. Apoyar y dotar de recursos a los educadores, los trabajadores en el ámbito de la juventud y las organizaciones juveniles, en cooperación con otros expertos, familias y partes interesadas pertinentes, para que desarrollen metodologías y herramientas que refuercen la resiliencia de los jóvenes frente a la desinformación, la información errónea y la manipulación en línea, con vistas a capacitarlos y ayudarles a tomar decisiones informadas y responsables[18].

---

18 Comisión Europea: Dirección General de Educación, Juventud, Deporte y Cultura: *Directrices actualizadas para profesores y educadores sobre la lucha contra la desinformación y la promoción de la alfabetización digital a través de la educación y la formación*, Oficina de Publicaciones de la Unión Europea, 2026, https://data.europa.eu/doi/10.2766/5220136.

32. Reforzar la actividad destinada a velar por que los jóvenes comprendan sus derechos en el entorno informativo a través de estructuras locales, regionales, nacionales y europeas que apoyan la información juvenil, como los consejos nacionales de la juventud, las organizaciones juveniles, ERYICA, Eurodesk y el Portal Europeo de la Juventud.

33. Fomentar y facilitar el diálogo entre los jóvenes, los proveedores de educación, los trabajadores en el ámbito de la juventud, las organizaciones juveniles, los padres, las familias, los cuidadores, los tutores legales y la sociedad civil en general para abordar las oportunidades y los retos derivados del entorno informativo.

34. Promover un enfoque de aprendizaje a lo largo de la vida que permita a los ciudadanos de todas las edades desarrollar capacidades y competencias para el entorno informativo cambiante.

35. Aprovechar plenamente, cuando proceda, los fondos, los instrumentos de cooperación y los programas existentes de la UE para apoyar los avances, las iniciativas y los enfoques relacionados con las capacidades y competencias para el entorno informativo cambiante.

INVITAN A LOS ESTADOS MIEMBROS Y A LA COMISIÓN EUROPEA, DE ACUERDO CON EL PRINCIPIO DE SUBSIDIARIEDAD Y EN SUS RESPECTIVOS ÁMBITOS DE COMPETENCIA, A:

36. Seguir intercambiando puntos de vista e información basada en datos contrastados, facilitar la cooperación y compartir las mejores prácticas sobre los compromisos políticos y jurídicos destinados a luchar contra la difusión de información errónea y desinformación, luchar contra la manipulación de información e injerencia por parte de agentes extranjeros y reforzar la resiliencia democrática en todos los grupos de edad, especialmente entre los jóvenes y también los grupos vulnerables.

37. Mejorar el conocimiento y la concienciación pública sobre la manipulación de información e injerencia por parte de agentes extranjeros, la desinformación y la información errónea mediante, por ejemplo, la investigación multidisciplinaria, la recopilación de datos sobre los patrones de consumo de información y otras actividades de concienciación. En este contexto, podrían aprovecharse las estructuras existentes y los conocimientos especializados de las partes interesadas no institucionales, como el Observatorio Europeo de los Medios de Comunicación Digitales (EDMO)[19] y la red europea de verificadores de datos.

38. Seguir promoviendo y desarrollando el pensamiento crítico, las iniciativas de alfabetización digital y mediática, el conocimiento de la ciberhigiene[20] y otras capacidades y competencias pertinentes que necesitan los jóvenes, los trabajadores en el ámbito de la juventud y otras partes interesadas para participar de forma activa en el entorno informativo cambiante.

---

19 https://edmo.eu/

20 El término «ciberhigiene» se refiere al equilibrio saludable de las actividades digitales y no digitales en la vida cotidiana, centrándose principalmente en prácticas de comportamiento como la reducción y la gestión eficaz del tiempo de uso de pantallas y la mejora de la seguridad en línea. (Conclusiones del Consejo sobre la promoción y protección de la salud mental en la infancia y la adolescencia en la era digital, junio de 2025, documento 10430/1/25 REV 1).

39. Seguir promoviendo y desarrollando la alfabetización en materia de IA como componente integral de la alfabetización digital y mediática entre los jóvenes, los trabajadores en el ámbito de la juventud y otras partes interesadas, así como apoyarlos en el desarrollo conjunto de metodologías de alfabetización en materia de IA con los jóvenes y para ellos.

40. Promover la aplicación de las Directrices actualizadas para profesores y educadores sobre la lucha contra la desinformación a través de la educación y la formación de 2026[21], así como el marco de alfabetización en materia de IA para la educación primaria y secundaria de la UE y la OCDE[22].

41. Apoyar a los jóvenes a través de las organizaciones juveniles y otras formas de participación juvenil significativa con el objetivo de fomentar los valores y la democracia de la Unión Europea y, cuando proceda, los consejos nacionales de la juventud, con vistas a permitir su contribución activa a la elaboración, la aplicación y la evaluación de las políticas que afectan a sus vidas. Aumentar las oportunidades para las iniciativas dirigidas por jóvenes que promuevan los valores de la Unión Europea, la solidaridad, la equidad intergeneracional, la ciudadanía activa y la resiliencia democrática.

42. Apoyar el trabajo y los trabajadores en el ámbito de la juventud, las organizaciones juveniles y los servicios de información juvenil, así como a otros expertos y partes interesadas pertinentes, como los Centros de Seguridad en Internet, en su función como proveedores de información y apoyo a los jóvenes, y permitirles difundir información de calidad, accesible y adaptada a los jóvenes para dotarlos de las competencias necesarias para navegar por el entorno informativo moderno.

---

21 Comisión Europea: Dirección General de Educación, Juventud, Deporte y Cultura: *Directrices actualizadas para profesores y educadores sobre la lucha contra la desinformación y la promoción de la alfabetización digital a través de la educación y la formación*, Oficina de Publicaciones de la Unión Europea, 2026, https://data.europa.eu/doi/10.2766/5220136.

22 OCDE / Unión Europea (2026); Empowering learners for the age of AI: An AI literacy framework for primary and secondary education [La capacitación del alumnado en la era de la IA: un marco de alfabetización en materia de IA para la educación primaria y secundaria], Publicaciones de la OCDE, París. https://doi.org/10.1787/65cd27d4-en

43. Aprovechar las oportunidades que ofrecen el programa Erasmus+ y el Cuerpo Europeo de Solidaridad, así como otros programas pertinentes de la UE, como el programa Europa Creativa, el programa Ciudadanos, Igualdad, Derechos y Valores y el Programa Europa Digital, para apoyar proyectos destinados a fomentar la alfabetización digital y mediática de los jóvenes y desarrollar iniciativas para luchar contra la desinformación.

INVITAN A LA COMISIÓN EUROPEA, DE CONFORMIDAD CON EL PRINCIPIO DE SUBSIDIARIEDAD, A:

44. Facilitar el intercambio continuo de mejores prácticas, investigación y pruebas sobre la resiliencia de los jóvenes frente a la manipulación de información e injerencia por parte de agentes extranjeros, la desinformación y la información errónea entre los Estados miembros y todas las partes interesadas pertinentes a través de las redes, las estructuras y las plataformas existentes[23].

45. Promover la cooperación y el intercambio de conocimientos sobre la capacitación de los jóvenes para navegar por el entorno informativo de forma segura entre todas las partes interesadas pertinentes.

46. Crear nuevas oportunidades para utilizar, ampliar y seguir reforzando el control joven en los procesos legislativos y de elaboración de políticas y aumentar su transparencia.

---

23 Como el Grupo de Expertos en Alfabetización Mediática de la Comisión Europea.

47. Seguir facilitando diálogos sobre políticas de juventud significativos, entre los jóvenes y los comisarios, relativos a la aplicación del Escudo Europeo de la Democracia y a todos los ámbitos de actuación pertinentes relacionados con la digitalización de nuestras sociedades, así como seguir reforzando y desarrollando el Diálogo de la UE con la Juventud como mecanismo clave para la participación estructurada de los jóvenes en la elaboración de políticas a escala de la UE y reforzar la plataforma de participación infantil de la UE.

48. Fomentar y apoyar el intercambio de mejores prácticas para la creación de comunidades, las iniciativas de alfabetización en materia de medios digitales e IA y la resiliencia democrática a través de las redes, estructuras y plataformas existentes.