

SEN. LAURA ITZEL CASTILLO JUÁREZ
PRESIDENTA DE LA MESA DIRECTIVA DE LA CÁMARA DE
SENADORES
LXVI LEGISLATURA DEL H. CONGRESO DE LA UNIÓN
P R E S E N T E

El suscrito, **JUAN ANTONIO MARTÍN DEL CAMPO MARTÍN DEL CAMPO**, Senador de la República del Congreso General de la Unión en la LXVI Legislatura, integrante del Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional, con fundamento en lo dispuesto por los artículos 71 fracción II de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; así como por los artículos 8° fracción I, 164 numeral 1, 169, 172 y demás aplicables del Reglamento del Senado de la República someto a consideración de esta Honorable Asamblea, la siguiente **INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR LA QUE SE REFORMA LA FRACCIÓN XII DEL ARTÍCULO 4 DE LA LEY DEL INSTITUTO MEXICANO DE LA JUVENTUD**, al tenor de la siguiente:

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

La juventud mexicana atraviesa hoy una coyuntura decisiva, nunca antes el país había tenido con tanta claridad la evidencia de que el futuro del desarrollo económico, de la productividad y de la cohesión social depende de la capacidad institucional para formar generaciones con habilidades pertinentes para un entorno cada vez más digitalizado, interconectado y tecnológicamente exigente.

La aceleración del cambio tecnológico es una realidad que reorganiza cadenas productivas, redefine perfiles ocupacionales y desplaza el valor económico hacia actividades intensivas en conocimiento, automatización, análisis de datos, software, electrónica avanzada y servicios digitales. Es por ello que la política pública de juventud no puede permanecer anclada a una concepción limitada del desarrollo juvenil como mera inserción laboral

genérica o promoción cultural desvinculada de la transformación tecnológica.

La propia Ley del Instituto Mexicano de la Juventud reconoce hoy, en su artículo 4, fracción XII, la atribución de diseñar, implementar y ejecutar programas para aprovechar las capacidades y potencialidades de las personas jóvenes en su desarrollo económico, productivo y social. Sin embargo, la iniciativa de 2019 identificó con oportunidad una carencia específica, la necesidad de incorporar de manera expresa la alfabetización digital y la apropiación tecnológica como parte del desarrollo cognitivo de la juventud.

La magnitud del reto se aprecia cuando se observa el peso demográfico y laboral de la población joven. Al primer trimestre de 2025, en México había 30.4 millones de personas de 15 a 29 años, equivalentes a 23.3% de la población total. De ellas, 15.9 millones eran económicamente activas y 14.5 millones no realizaban alguna actividad económica. Esta sola cifra revela que casi una de cada cuatro personas en el país se encuentra en una etapa vital en la que se definen trayectorias educativas, laborales y de autonomía.

Sin embargo, la transición hacia la vida adulta no ocurre bajo condiciones homogéneas ni con oportunidades equivalentes. La tasa de desocupación entre personas jóvenes fue de 4.8%, prácticamente el doble de la tasa general de 2.5%, y la informalidad laboral entre jóvenes alcanzó 58.8%, por encima del 54.3% observado en la población general. La juventud mexicana enfrenta un doble desafío: mayores dificultades de inserción y una incorporación desproporcionada a esquemas precarios, de baja productividad o escasa protección social.

La problemática se profundiza cuando se analiza el desajuste entre educación, mercado laboral y transformación tecnológica. El más reciente Estudio Económico de la OCDE sobre México advierte que, pese a la creciente demanda empresarial, la formación en campos digitales como

desarrollo de software, análisis de datos y ciberseguridad sigue siendo limitada.

El mismo informe señala que la integración de México a cadenas globales de valor en sectores como automotriz, aeroespacial y electrónico ha elevado la demanda de técnicos y profesionistas con competencias en robótica, automatización, mantenimiento industrial y electromecánica.

Sin embargo, muchos jóvenes egresados no logran acceder a estas oportunidades de mayor productividad. La OCDE agrega que casi 30% de las y los egresados universitarios se encuentra en la informalidad, al tiempo que tres de cada cuatro empresas reportan dificultades para cubrir vacantes calificadas. Esta combinación es particularmente grave porque revela rezagos educativos, y una falla de alineación entre las capacidades que forma el sistema y las que exige la nueva estructura productiva.

Si el Estado no interviene de manera más decidida para fortalecer habilidades digitales desde la política de juventud, el país corre el riesgo de ampliar simultáneamente el desempleo, la subutilización del capital humano y la dependencia de empleos de bajo valor.

A ello se suma que la conectividad, aunque ha avanzado, no equivale por sí misma a alfabetización digital. La ENDUTIH 2024 muestra que el grupo de 18 a 24 años fue el que más utilizó internet, con 97.0%, seguido por los grupos de 12 a 17 y de 25 a 34 años, ambos con 95.1%. También reporta que las personas de 18 a 24 años usaron internet en promedio 5.7 horas al día. Estos datos podrían sugerir una inserción tecnológica amplia, sin embargo, el acceso y la frecuencia de uso no son sinónimos de apropiación productiva, pensamiento computacional, seguridad digital, capacidad para aprender en entornos virtuales o uso de herramientas avanzadas.

El reto actual consiste en que la juventud esté conectada, y en que pueda convertir esa conectividad en competencias para estudiar mejor, innovar,

emprender, insertarse en empleos formales y participar de manera crítica en la vida pública.

Los antecedentes conceptuales de esta propuesta son consistentes con la evolución del debate internacional sobre juventud, productividad y capacidades para el siglo XXI. Durante años, la discusión sobre desarrollo juvenil en América Latina se concentró en cobertura educativa, inserción laboral básica y prevención de riesgos sociales. Sin embargo, la transición tecnológica global desplazó esa conversación hacia una agenda más compleja, que hoy importa que las personas jóvenes estudien o trabajen, y que cuenten con competencias transferibles, adaptabilidad digital, pensamiento analítico, capacidad de aprendizaje continuo y habilidades para aprovechar tecnologías emergentes.

La reforma propuesta no pretende rediseñar por completo la política pública de juventud ni crear nuevas estructuras burocráticas, busca ajustar el catálogo de atribuciones del Instituto Mexicano de la Juventud para reconocer que el desarrollo cognitivo de las personas jóvenes, en el contexto actual, exige fortalecer la alfabetización digital y la apropiación tecnológica. Ese agregado mejora la lógica de la norma vigente porque actualiza su sentido conforme a las necesidades reales del país.

El texto hoy vigente habla del aprovechamiento de capacidades y potencialidades juveniles en el desarrollo económico, productivo y social, y la propuesta añade que ese aprovechamiento debe incluir también la formación de habilidades para el uso significativo de la tecnología en la vida cotidiana. Esta precisión dota de contenido contemporáneo a la política de juventud, orienta prioridades presupuestales, legitima programas específicos de formación tecnológica y abre una base normativa más sólida para coordinar acciones con instituciones educativas, sectores productivos y gobiernos locales.

La comparación internacional refuerza la conveniencia de esta ruta:

- La OCDE ha planteado que México necesita impulsar la digitalización y mejorar los resultados educativos para acelerar el crecimiento, elevar el nivel de vida y ampliar oportunidades de empleo formal.
- El organismo indica que México planea actualizar currículos de educación media superior técnica en telecomunicaciones y expandir la educación dual, con la meta de producir 150 mil nuevos profesionales al año hacia 2030.
- Alemania y Austria son citados por la propia OCDE como ejemplos de integración entre educación vocacional y necesidades del mercado.
- España aparece como referencia por sus esquemas de asistencia técnica para que pequeñas y medianas empresas diseñen planes de capacitación con orientación digital.

Por todo ello, esta reforma debe entenderse como una corrección necesaria, importante y positiva.

México sigue contando con una amplia población joven, pero el bono demográfico no produce beneficios automáticos, sólo se convierte en crecimiento, innovación y bienestar cuando existe inversión pública inteligente en capacidades.

Cada año que transcurre sin una política más decidida de alfabetización digital y apropiación tecnológica es un año en que el país expone a millones de jóvenes a empleos precarios, rezagos acumulativos y exclusión de los sectores con mayor valor agregado.

Por lo anteriormente expuesto, someto a la consideración de esta Asamblea el siguiente:

PROYECTO DE DECRETO

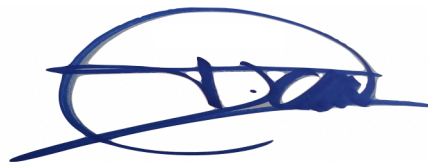
ARTÍCULO ÚNICO: Se reforma la fracción XII del artículo 4 de la Ley del Instituto Mexicano de la Juventud.

XII. Diseñar, implementar y ejecutar, con una perspectiva de transversalidad, programas destinados al aprovechamiento de las capacidades y potencialidades de los jóvenes: en su desarrollo económico y productivo, a través de la incorporación laboral, de la asignación de fondos destinados a la generación y fortalecimiento del autoempleo donde los jóvenes tengan participación directa ya sea en su creación, desarrollo o inclusión laboral; **habilidades digitales y tecnológicas**; en su desarrollo social, a través del conocimiento, aprecio y creación de la cultura en los ámbitos de expresión de las artes y del humanismo, la organización juvenil, el liderazgo social y la participación ciudadana; y en general en todas aquellas actividades que, de acuerdo a su capacidad presupuestal, estén orientadas al desarrollo integral de la juventud;

TRANSITORIOS

PRIMERO. El presente decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el Diario Oficial de la Federación.

Atentamente



Sen. Juan Antonio Martín del Campo Martín del Campo

Dado en el Salón de Sesiones del Pleno del Senado de la República, el día 07 del mes de abril del año 2026.

Fuentes:

- Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión. (s. f.). Ley del Instituto Mexicano de la Juventud. <https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LIMJ.pdf>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2025, 7 de agosto). Estadísticas a propósito del Día Internacional de la Juventud (12 de agosto). https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/aproposito/2025/EAP_Juventud.pdf
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2025, 8 de mayo). Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2024. https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2025/endutih/ENDUTIH_24_RR.pdf
- Organization for Economic Co-operation and Development. (2026). OECD Economic Surveys: Mexico 2026. https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2026/02/oecd-economic-surveys-mexico-2026_9701d51d/8a7c0ac4-en.pdf
- Organization for Economic Co-operation and Development. (2026, febrero). Impulsar la digitalización y mejorar los resultados educativos aceleraría el crecimiento y elevaría el nivel de vida en México. <https://www.oecd.org/es/about/news/press-releases/2026/02/boosting-digitalisation-and-improving-education-outcomes-would-accelerate-growth-and-raise-living-standards-in-mexico.html>
- Secretaría de Gobernación, Sistema de Información Legislativa. (2019, 15 de octubre). Iniciativa con proyecto de decreto por el que se reforma la fracción XII del artículo 4 de la Ley del Instituto Mexicano de la Juventud en materia de alfabetización digital. https://sil.gobernacion.gob.mx/Archivos/Documentos/2019/10/asun_3936691_20191015_1570725004.pdf
- World Intellectual Property Organization. (2025). Mexico ranking in the Global Innovation Index 2025. <https://www.wipo.int/edocs/gii-ranking/2025/mx.pdf>