INFORME EJECUTIVO

# Derechos de la niñez en el entorno digital

Consulta iberoamericana con niñas, niños y adolescentes
2026

**Península Ibérica**
España - Portugal

**Cono Sur**
Argentina - Chile -
Uruguay - Paraguay

**Centroamérica**
México - Guatemala -
Honduras- Panamá -
El Salvador

**Región Andina**
Perú

UNA INICIATIVA DE

5RIGHTS FOUNDATION

CIDENI

EUPeace
European University for Peace, Justice, and Inclusive Societies

COMILLAS UNIVERSIDAD PONTIFICIA
ICAI ICADE CIHS

voces

01 · CONTEXTO

# Contexto

Niñas, niños y adolescentes de Iberoamérica crecen en entornos digitales que hoy forman parte de su educación, de su vida social y de su manera de informarse y expresarse. Estos espacios les abren oportunidades reales de aprendizaje, participación y vínculo con otros, pero también los exponen a riesgos que no siempre pueden prever ni controlar.

> **La Observación General n.º 25 (2021) del Comité de los Derechos del Niño reconoce que sus derechos se aplican por igual en línea y fuera de línea, incluido el derecho a ser escuchados, y que los Estados deben asegurar que las empresas tecnológicas los respeten.**

02 · OBJETIVO

# Objetivo de la consulta regional

La consulta, inspirada en el modelo lundy, busca recoger, de forma directa y significativa, las **experiencias y propuestas** de adolescentes iberoamericanos sobre sus **derechos en el entorno digital**, incluida la inteligencia artificial, para llevar el debate más allá de la alfabetización digital y la responsabilidad parental, hacia la responsabilidad de las empresas tecnológicas y la regulación estatal.

Sus conclusiones dan forma a recomendaciones que CIDENI, 5Rights Foundation, EUPeace-Universidad Pontificia Comillas y Fundación VOCES han recolectado en este informe ejecutivo.

03 · LOS TALLERES

# Información técnica de los talleres

Se realizaron cinco talleres virtuales entre el 29 de septiembre y el 10 de octubre de 2026, con cerca de 60 adolescentes de 11 a 17 años de 12 países. Todos siguieron una guía común de siete preguntas en tres ejes (diseño de productos digitales e IA; seguridad en internet; y acceso y participación).

| PAÍSES | PART. |
|---|---|
| Argentina, Chile, Paraguay y Uruguay | 33 |
| El Salvador, Guatemala, Honduras, México, Panamá y Perú | 10 |
| Guatemala y Honduras | 10 |
| España | 3 |
| Portugal | 3 |
| **Total** | **59** |

EN SUS PALABRAS

**Muchas veces se crean políticas para protegernos, pero no se toman en cuenta lo que nosotros necesitamos realmente.**

04 · PRINCIPALES CONCLUSIONES

# Lo que nos dijeron

## 1 Un diseño pensado para enganchar.

Sienten que las plataformas están diseñadas para que estén enganchados, más que para que estén seguros, principalmente con fines de lucro. Identifican elementos adictivos: los videos cortos, que generan dopamina y adicción; el scroll infinito y las cámaras de eco de los algoritmos, que «te empiezan a desviar un poco hacia los extremos»; y juegos que obligan a entrar constantemente y entregan «breves descargas de dopamina». Describen dependencia, comparación y angustia, y una publicidad que «es un bombardeo de ofertas».

## 2 Límites a funciones concretas, no prohibiciones.

Proponen limitar los chats con personas desconocidas, también en videojuegos, bloquear el scroll infinito y los sistemas de recomendación algorítmica, y diferenciar versiones y contenidos por edad en una misma aplicación o juego. Piden límites de tiempo según la edad, activados por defecto y que realmente se respeten cuando el usuario es un niño, y un modo «no molestar» nocturno. Advierten que prohibir puede llevar a usar las plataformas a escondidas y sin acompañamiento.

## 3 Privacidad y datos personales.

Piden reducir los datos que solicitan juegos y aplicaciones, en especial la ubicación en tiempo real, y transparencia sobre los permisos, con un consentimiento comprensible. Los datos entregados para confirmar la edad no deben guardarse ni compartirse, y debe impedirse comercializar su imagen. Les preocupa el uso de sus fotografías y rostros por herramientas de inteligencia artificial.

## 4 Espacios seguros, diseñados con ellos.

Quieren espacios en línea seguros, inclusivos y fáciles de usar, con gente conocida y de la misma edad. Proponen interfaces para menores y espacios propios para jóvenes en redes como TikTok e Instagram, con acceso a información, conocimiento y participación, sin que se violen sus derechos ni su privacidad. Deberían diseñarse con quienes los usarán, por ejemplo un grupo asesor de jóvenes.

## 5 Denuncias transparentes.

Reportar es fácil en la mayoría de las plataformas, pero suele faltar transparencia sobre qué pasa después y muchas veces no se responde con prontitud. Proponen poder denunciar de forma anónima.

## 6 Reglas comunes y acceso igualitario.

Proponen reglas básicas de seguridad, privacidad y protección de datos comunes a todos los países, sin perjuicio de protecciones nacionales más amplias. Advierten que en zonas rurales y pueblos pequeños no todos tienen el mismo acceso, y piden un mundo digital más comprensible para todos y fomentar el pensamiento crítico.

## 7 Ser escuchados con incidencia.

Creen que las opiniones de los jóvenes deberían escucharse más e incluirse en las decisiones sobre los espacios digitales, con mayor diversidad de participantes. Sienten que las empresas los toman en cuenta como público objetivo, no para cuidarlos, y piden ser considerados analizando casos concretos, como el ciberbullying, y no con encuestas de satisfacción. Como se planteó en los talleres:

EN SUS PALABRAS

**Creo que los espacios en línea deberían ser seguros, inclusivos y fáciles de usar, al tiempo que respeten la privacidad y el bienestar de los usuarios.**