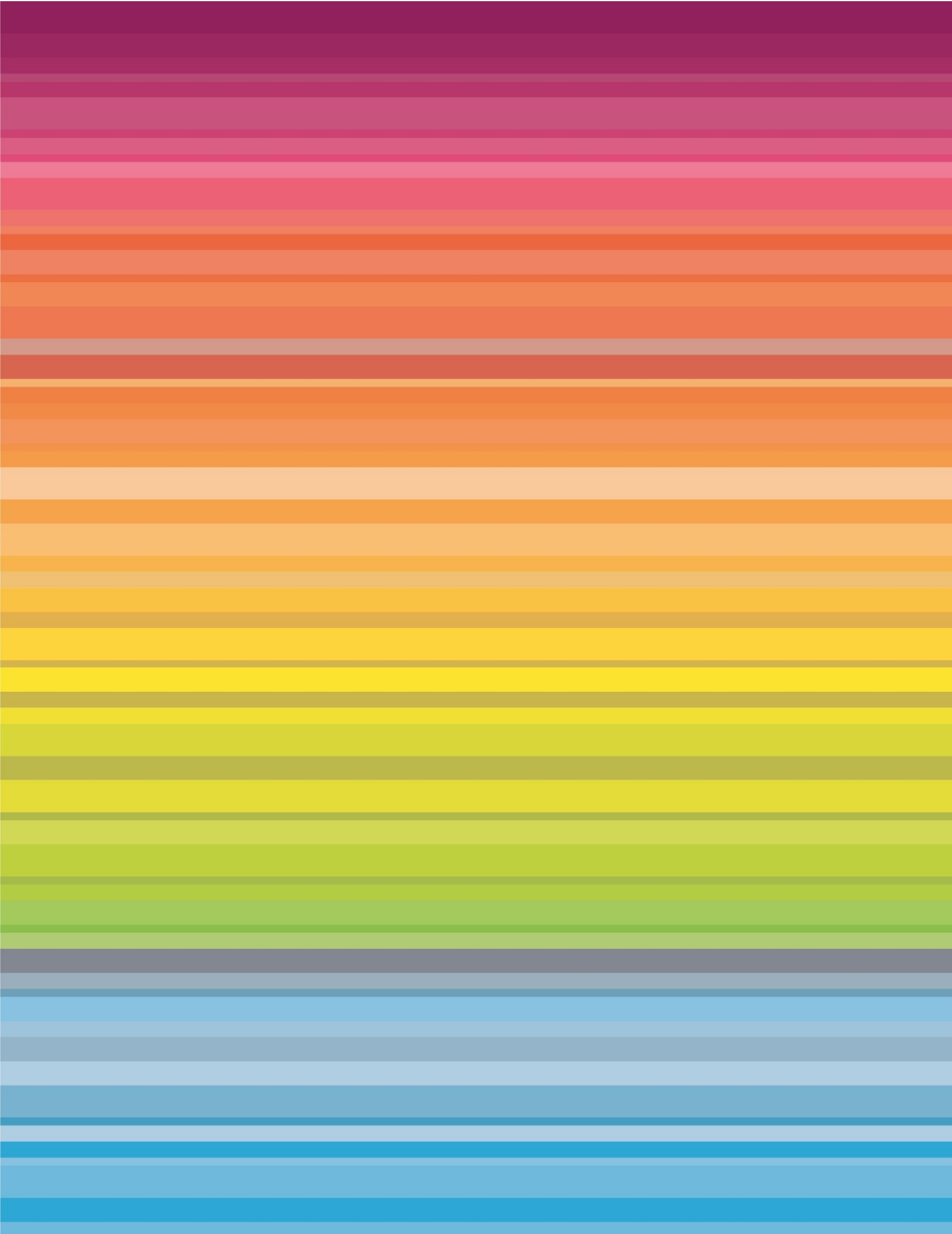




INFORME FINAL

**Responsabilidad del
Estado y las empresas
como garantes de los
derechos humanos de
niños, niñas y
adolescentes en el entorno
digital**

2026





COORDINACIÓN, EDICIÓN GENERAL Y DISEÑO

Defensoría de la Niñez

EJECUTADO POR CONSULTORES

Pablo Carvacho T. (Coordinador general)

Paloma Del Villar T. (Investigadora)

Alejandra Parra N. (Investigadora)

Lorena Rivera A. (Investigadora)

FORMA DE CITAR

Defensoría de la Niñez (2026). Informe Final estudio “Responsabilidad del Estado y las empresas como garantes de los derechos humanos de niños, niñas y adolescentes en el entorno digital”.

“Esta publicación es de uso público y sus contenidos pueden ser reproducidos total o parcialmente con la correspondiente

INDICE

1	INTRODUCCIÓN	5
2	MARCO TEÓRICO	7
2.1.	Marco de derechos de la niñez.....	8
2.2.	Riesgos y efectos potenciales del entorno digital en niñas, niños y adolescentes	10
2.3.	Daños del entorno digital.....	14
3	EVIDENCIA PARA CHILE.....	24
3.1.	Acceso y uso de internet.....	25
3.2.	Riesgos de contenidos.....	29
3.3.	Riesgos de contacto	33
3.4.	Riesgos de Conducta.....	42
3.5.	Riesgos del consumidor	49
4	TENDENCIAS REGULATORIAS COMPARADAS.....	54
4.1.	Marco Normativo Comparado: regulación del entorno digital en relación con niños, niñas y adolescentes	57
5	MARCO NORMATIVO EN PROTECCIÓN DE NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES EN EL ENTORNO DIGITAL	75
5.1.	Regulación del entorno digital.....	75
5.2.	Regulación de la debida diligencia en materia de derechos humanos	78
6.	POLÍTICAS Y PROGRAMAS EN CHILE.....	82
6.1.	Programas, políticas públicas y/o campañas de entidades públicas	82
7	PROPUESTA DE LINEAMIENTOS ÉTICOS, NORMATIVOS Y DE POLÍTICA PÚBLICA	87
7.1.	Consideraciones para la definición de lineamientos	87
7.2.	Lineamientos éticos, normativos y de política pública	96
7.3.	Recomendaciones específicas según tipo de riesgo	102
7.4.	Consideraciones finales para una agenda en estas materias	117
8	ANEXOS.....	1
8.1.	Anexo 1: Reporte encuesta	1
8.2.	Anexo 2: Reporte Focus groups	34
8.3.	Anexo 3: Reporte entrevistas	59
9	BIBLIOGRAFÍA	63

1 INTRODUCCIÓN

El entorno digital se ha convertido en uno de los espacios más relevantes para el desarrollo, la participación y el ejercicio de derechos de niños, niñas y adolescentes. Las tecnologías digitales atraviesan hoy múltiples dimensiones de su vida cotidiana — educación, recreación, interacción social, acceso a información, consumo y participación cívica— generando nuevas oportunidades para el ejercicio de sus derechos. Sin embargo, la creciente centralidad de estos entornos también ha intensificado riesgos y vulnerabilidades, tales como la exposición a contenidos dañinos, el ciberacoso, la explotación sexual en línea, la manipulación comercial o el uso extensivo de datos personales. En este escenario, la garantía efectiva de los derechos de niños, niñas y adolescentes exige avanzar hacia marcos regulatorios y de gobernanza capaces de abordar de manera integral los desafíos que plantea el ecosistema digital contemporáneo.

Este reporte da cuenta que, a nivel internacional, se observa una creciente convergencia hacia enfoques regulatorios que reconocen que la protección de la infancia en entornos digitales requiere no solo la acción del Estado, sino también la participación activa de los actores privados que diseñan, opera y gobiernan las infraestructuras digitales. Las empresas tecnológicas, plataformas digitales, proveedores de servicios y desarrolladores de sistemas digitales desempeñan un rol estructural en la configuración de los espacios en los que niños, niñas y adolescentes interactúan, acceden a información y ejercen sus derechos. En consecuencia, la definición de sus responsabilidades en materia de prevención, gestión y reparación de riesgos se ha convertido en un elemento central de las políticas públicas orientadas a la protección de la infancia en el entorno digital.

En este contexto, diversos países y organismos internacionales han comenzado a desarrollar enfoques regulatorios que buscan anticipar y gestionar los riesgos que los entornos digitales pueden generar para los derechos de niños, niñas y adolescentes, desplazándose desde modelos predominantemente reactivos hacia esquemas de regulación basados en la prevención. Estos enfoques incorporan obligaciones para que las empresas identifiquen de manera temprana los riesgos asociados al diseño, funcionamiento y gobernanza de sus servicios digitales, integrando salvaguardas desde el desarrollo de productos, mecanismos de supervisión y sistemas de gestión de riesgos que permitan reducir la probabilidad de daños antes de que estos ocurran.

En este marco, el concepto de debida diligencia en derechos humanos ha adquirido creciente relevancia como herramienta para estructurar las responsabilidades de las empresas en la prevención y mitigación de impactos negativos sobre los derechos de niños, niñas y adolescentes. Este enfoque propone que las organizaciones identifiquen,

evalúen y gestionen de manera continua los riesgos que sus actividades, productos o servicios pueden generar para las personas, incorporando medidas de prevención, mecanismos de monitoreo y procesos de rendición de cuentas. Aplicado al entorno digital, este enfoque permite orientar la regulación hacia modelos de gobernanza del riesgo, en los cuales el Estado establece marcos normativos y de supervisión que incentivan o exigen a las empresas integrar la protección de la infancia y la adolescencia en el diseño y operación de sus tecnologías.

En Chile, el uso intensivo de tecnologías digitales por parte de niños, niñas y adolescentes se desarrolla en un contexto normativo e institucional que enfrenta importantes desafíos de actualización frente a la velocidad de transformación del ecosistema digital. Si bien existen normas relevantes en materias como protección de datos, telecomunicaciones, educación y protección de la infancia, persisten brechas regulatorias en relación con los riesgos emergentes asociados al funcionamiento de plataformas digitales, modelos de negocio basados en datos, sistemas algorítmicos y servicios digitales dirigidos o utilizados por personas menores de edad. Estas brechas plantean la necesidad de fortalecer los marcos normativos, éticos y de política pública que orientan la responsabilidad tanto del Estado como de las empresas en la garantía de los derechos de niños, niñas y adolescentes en este ámbito.

En este contexto, el presente estudio tiene por objetivo analizar el estado actual de la garantía de los derechos humanos de niños, niñas y adolescentes en entornos digitales en Chile, identificando las principales brechas regulatorias y desafíos de gobernanza existentes. A partir de un análisis del marco normativo nacional, la revisión de experiencias regulatorias comparadas y el levantamiento de perspectivas de actores clave —incluyendo expertos, instituciones públicas, empresas y niños, niñas y adolescentes— el informe propone lineamientos normativos, éticos y de política pública orientados a fortalecer la responsabilidad del Estado y de las empresas como garantes de los derechos de la infancia y la adolescencia en el entorno digital.

Con ello, el estudio busca contribuir al desarrollo de un marco de gobernanza digital que permita anticipar y gestionar los riesgos asociados al ecosistema digital, promover entornos seguros y respetuosos de los derechos de niños, niñas y adolescentes, y avanzar hacia una regulación que combine protección efectiva, innovación tecnológica y participación significativa de la infancia y la adolescencia en las decisiones que afectan su vida digital.

En un contexto de acelerada transformación tecnológica, avanzar hacia marcos regulatorios y de política pública que integren de manera efectiva la protección de los derechos de niños, niñas y adolescentes en el entorno digital constituye un desafío urgente para los Estados. Este desafío no solo implica actualizar las normas existentes, sino también desarrollar modelos de gobernanza capaces de anticipar riesgos, promover

entornos digitales seguros y garantizar que el desarrollo tecnológico sea compatible con el interés superior del niño y con el pleno ejercicio de sus derechos. Desde esta perspectiva, el fortalecimiento de las responsabilidades del Estado, junto con la incorporación de estándares claros para la actuación de las empresas que diseñan y operan servicios digitales, aparece como un elemento clave para construir un ecosistema digital que promueva la participación, el desarrollo y la protección de la infancia y la adolescencia.

2 MARCO TEÓRICO: EL MODELO DE LAS 4C EN RIESGOS

Para efectos de este informe, entenderemos como entorno digital como uno que “[...] está en constante evolución y expansión, y abarca las tecnologías de la información y las comunicaciones, incluidas las redes, los contenidos, los servicios y las aplicaciones digitales, los dispositivos y entornos conectados, la realidad virtual y aumentada, la inteligencia artificial, la robótica, los sistemas automatizados, los algoritmos y el análisis de datos, la biometría y la tecnología de implantes.” (CDN, 2021, OG N°25)

Esta definición del entorno digital como un espacio en constante evolución que integra tecnologías de la información, inteligencia artificial, robótica, sistemas automatizados, biometría y otros desarrollos emergentes conlleva implicancias teóricas y normativas importantes. En primer lugar, plantea la necesidad de enfoques interdisciplinarios y de marcos regulatorios complejos capaces de abordar los riesgos y desafíos específicos de cada tecnología. En segundo término, amplía el ámbito de aplicación de los derechos humanos al terreno tecnológico, demandando su reinterpretación frente a nuevas formas de mediación digital que afectan la privacidad, la autonomía y la igualdad. Finalmente, exige políticas públicas dinámicas y adaptativas, basadas en evidencia y con mecanismos de actualización permanente, que reconozcan el carácter evolutivo del ecosistema digital y promuevan una gobernanza inclusiva y ética de la tecnología.

Lo anterior es especialmente importante si se toma en cuenta que el acceso y uso de las tecnologías digitales se han vuelto parte estructural de la vida cotidiana de niñas, niños y adolescentes. En Chile, según la Encuesta Kids Online (2022)¹, el 92% de las niñas y los

¹ La encuesta Kids Online Chile 2022 fue desarrollado por CEPPE UC (Universidad Católica de Chile) y IE-CIAE (Universidad de Chile), con el apoyo de UNICEF Chile y el Centro de Innovación del Ministerio de Educación. El trabajo de campo fue realizado por DESUC de la Universidad Católica de Chile. Esta considera una muestra

niños de entre 9 y 17 años tiene conexión a Internet en su hogar, un 87% reporta tener teléfono propio con acceso a Internet y un 73% dispone de computador o notebook para estudiar. Casi todos los niños y niñas declaran usar Internet todos o casi todos los días, ya sea en su casa (92%) o en la escuela (59%). La edad de acceso a estos dispositivos también ha disminuido: mientras en 2016 el primer celular se obtenía, en promedio, a los 11 años, en 2022 esta edad descendió a 8,9 años.

Esta expansión digital ha abierto oportunidades inéditas para el aprendizaje, la creatividad, la comunicación y la participación social. Sin embargo, también ha traído nuevos riesgos y desafíos para el bienestar, el desarrollo y la protección de los derechos de niñas y niños. Un creciente cuerpo de evidencia ha documentado cómo el acceso y uso de los entornos digitales pueden implicar riesgos asociados tanto a la exposición a contenidos o interacciones dañinos como a efectos negativos sobre dimensiones clave de la salud física, mental y socioemocional. Comprender la naturaleza, el alcance y las consecuencias de estos riesgos resulta fundamental para el diseño de regulaciones, políticas públicas y estrategias educativas que promuevan un uso seguro, equilibrado y significativo de las tecnologías, asegurando que el entorno digital se constituya en un espacio de desarrollo y ejercicio de derechos.

En el siguiente apartado se presentan los principales riesgos documentados en la literatura sobre el acceso y el uso de los entornos digitales por parte de niñas, niños y adolescentes. Como fuente principal se utilizó el informe “How’s Life for Children in the Digital Age?” (OCDE, 2025), que sistematiza la evidencia disponible sobre los riesgos y oportunidades del entorno digital y ofrece una síntesis contundente y estructurada. Se implementó esta síntesis mediante metaanálisis enfocados en distintas etapas de la vida y en la literatura disponible sobre la evidencia generada en Chile. En segundo lugar, se presenta un diagnóstico de la exposición a estos riesgos en Chile, elaborado a partir del análisis de diversas fuentes de datos e informes nacionales.

2.1. Marco de derechos de la niñez

El presente proyecto se inscribe en el enfoque de derechos humanos de niños, niñas y adolescentes, entendido como el estándar fundamental que orienta todas las acciones de la Defensoría de la Niñez. Este enfoque reconoce a los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derechos, cuyo bienestar en el entorno digital solo puede analizarse a partir de cuatro dimensiones interdependientes: derechos de vida y supervivencia, que incluyen la integridad física, la salud y el resguardo frente a daños que afecten su seguridad o continuidad vital; derechos de desarrollo, que comprenden el acceso a información, educación, juego, habilidades digitales y oportunidades para desplegar plenamente su autonomía progresiva; derechos de protección, que obligan al Estado y a

representativa de niñas y niños entre los 9 y 17 años. El n muestral es de 2.961 estudiantes encuestados en Escuela de todas las regiones del país.

los actores del ecosistema digital a prevenir, detectar y responder frente a toda forma de violencia, explotación, discriminación o exposición a riesgos que excedan su madurez; y derechos de participación, que reconocen a los niños, niñas y adolescente como agentes activos, capaces de expresar sus opiniones, influir en las decisiones que les afectan, acceder a información, para ejercer ciudadanía digital.²

El Observatorio de la Defensoría de la Niñez, que organiza sus indicadores en estas cuatro categorías, ofrece un marco empírico que permite conectar cada riesgo u oportunidad del entorno digital con obligaciones estatales específicas y verificables, reforzando así la centralidad del enfoque de derechos en el diagnóstico y la intervención. Sin perjuicio de lo anterior, dada la naturaleza y los objetivos de este estudio, el foco estará puesto en un conjunto de riesgos que se sitúan, en las categorías de derechos: el derecho a la vida y a la supervivencia, los derechos de protección y los derechos de participación.

Desde esta perspectiva, se incluye el enfoque de bienestar como una traducción operativa del enfoque de derechos, orientada a identificar necesidades y condiciones que posibilitan -o amenazan- el ejercicio efectivo de los derechos reconocidos en la Convención sobre los Derechos del Niño. Las necesidades de protección, información, autonomía progresiva o acompañamiento adulto se comprenden, entonces, como expresiones concretas de derechos sustantivos cuyo incumplimiento puede generar vulneraciones. Esta articulación permite avanzar desde un diagnóstico centrado en carencias hacia uno basado en la exigibilidad y la responsabilización de los distintos actores del ecosistema digital.

Bajo esta lógica, la tipología de riesgos de la OCDE se incorpora como una herramienta que operacionaliza el enfoque de derechos en el entorno digital. Los **riesgos de contenido, contacto, conducta y contrato** que se presentan a continuación permiten identificar de manera sistemática las amenazas que comprometen derechos específicos, como la integridad, la privacidad, la participación o el desarrollo, y orientar la adopción de medidas diferenciadas de prevención, protección y promoción. Al integrar esta tipología en el marco de derechos, se fortalecen los “vasos comunicantes” entre la evidencia, los estándares internacionales y las políticas públicas, asegurando que la intervención propuesta no solo responda a necesidades detectadas, sino que también cumpla con las obligaciones estatales de garantizar entornos digitales seguros, inclusivos y propicios para el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes.

2 El Ministerio de Educación (MINEDUC) define la ciudadanía digital como “Es el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes fundamentales para que niños, niñas, jóvenes y adultos se desenvuelvan en una sociedad democrática a través del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación, de manera responsable, informada, segura, ética, libre y participativa, ejerciendo y reconociendo sus derechos digitales y comprendiendo el impacto de éstas en su vida personal y su entorno”. Ministerio de Educación de Chile. (2017). Orientaciones de ciudadanía digital para la formación ciudadana. Santiago, Chile: MINEDUC, pg.16.

2.2. Riesgos y efectos potenciales del entorno digital en niñas, niños y adolescentes

La distinción entre riesgo y daño resulta central para comprender cómo los entornos digitales pueden afectar a niñas, niños y adolescentes. Según la definición propuesta por Livingstone y Stoilova (2021), el riesgo alude a la probabilidad de que ocurra un daño, mientras que el daño corresponde al resultado negativo efectivo que puede afectar el bienestar físico, emocional o mental de una persona. Esta distinción es central al analizar la evidencia disponible sobre los entornos digitales y el bienestar de niñas y niños. Así, por ejemplo, la exposición a contenidos violentos constituye un riesgo, pero no necesariamente provoca daño en todos los casos. **La ocurrencia y magnitud del daño dependen tanto de la naturaleza del riesgo como de factores contextuales** -como la regulación del entorno digital, los mecanismos de protección disponibles, las características individuales del niño o niña y los entornos que los rodean-. Esta distinción es clave para el análisis que sigue, ya que permite diferenciar entre los tipos de riesgo presentes en el entorno digital y sus posibles efectos o consecuencias concretas sobre el desarrollo y el bienestar infantil.

El informe de la OCDE (2025) distingue entre los riesgos y los posibles daños asociados al acceso y al uso de los entornos digitales por parte de niñas, niños y adolescentes. Respecto a los riesgos, utiliza el marco de las “4C”, que ofrece una conceptualización según la naturaleza de la interacción en línea. En segundo lugar, se presenta un resumen de los posibles daños o efectos que el entorno digital puede producir en la salud física, el desarrollo cognitivo y el bienestar emocional. La evidencia disponible en este ámbito es aún incipiente, lo que plantea cuestionamientos sobre la causalidad de las relaciones entre el acceso y el uso de los entornos digitales y los distintos ámbitos del bienestar infantil. No obstante, existe una amplia gama de estudios que presentan correlaciones relevantes entre distintas medidas de uso y acceso a entornos digitales y distintas medidas de bienestar y desarrollo infantil, lo que ha implicado que distintos expertos sugieren la toma de medidas de precaución (Hutton et al 2024, OCDE 2025, Thiagarajan et al 2025).

2.2.1. “Las 4 c”

La clasificación de los riesgos en línea bajo el modelo de las “4C” (contenido, contacto, conducta y contrato) fue desarrollada por Livingstone & Stoilova (2021) para ofrecer un marco claro que permita identificar y comprender los distintos tipos de riesgos que enfrentan niñas, niños y adolescentes en entornos digitales, y orientar la acción de

quienes diseñan políticas públicas en la materia.³ Este modelo se basa en la tipología original de las 3C, desarrollada en el marco del proyecto EU Kids Online (Livingstone et al., 2009), para la cual se utilizaron datos sobre riesgos y oportunidades de niñas y niños (9–16 años) en el mundo digital en 35 países entre 2010 y 2017–19.

Basada en un enfoque centrado en niñas y niños, la tipología original distingue entre la posición del niño o niña en el entorno digital (como receptor de contenido, participante en interacciones iniciadas por adultos o actor en intercambios entre pares) y la naturaleza del riesgo (agresivo, sexual, de valores o comercial) (Ver Tabla 1). En 2021, las autoras propusieron incorporar una cuarta categoría de riesgo: los contract risk o “riesgos del consumidor o de contrato”, como respuesta al creciente proceso de comercialización y “dataficación” de la infancia, es decir, la transformación de los datos personales de niñas y niños en bienes transables dentro del ecosistema digital. Así, el modelo de las “4C” (contenido, contacto, conducta y contrato) ofrece una mirada más integral que permite analizar tanto los riesgos interpersonales como aquellos derivados de la infraestructura económica y tecnológica de internet.

Tabla 1. Modelo de las 4 C: Riesgos para niñas y niños en el entorno digital

Categoría de riesgo	Manifestaciones de riesgo
RIESGOS DE CONTENIDO	<ul style="list-style-type: none"> • Contenido de odio • Contenido dañino • Contenido ilegal • Desinformación
RIESGOS DE CONDUCTA	<ul style="list-style-type: none"> • Conductas de odio • Conductas dañinas • Conductas ilegales • Comportamiento problemático
RIESGOS DE CONTACTO	<ul style="list-style-type: none"> • Encuentros de odio • Encuentros dañinos • Encuentros ilegales • Otros encuentros problemáticos
RIESGOS DEL CONSUMIDOR	<ul style="list-style-type: none"> • Riesgos de marketing • Riesgos comerciales • Riesgos de perfilamiento • Riesgos financieros • Riesgos de seguridad

³ En el marco del proyecto europeo “Children Online: Research and Evidence” Este proyecto fue coordinado por el Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI) y financiado por el programa Horizon 2020 de la Unión Europea (Livingstone & Stoilova 2021)

RIESGOS TRANSVERSALES

- Riesgos de privacidad (interpersonales, institucionales y comerciales).
- Riesgos asociados a tecnologías avanzadas (por ejemplo, inteligencia artificial, analítica predictiva, biometría).
- Riesgos para la salud y el bienestar.

Fuente: Livingstone & Stoilova (2021), p. 8.

2.2.2. Riesgos de Contenido

Se define como riesgos de contenido la exposición potencial de niñas, niños y adolescentes a materiales digitales dañinos, falsos o inapropiados, que pueden afectar su bienestar cognitivo, emocional o social. Este tipo de riesgo incluye el acceso a desinformación, pornografía, discursos de odio, contenidos violentos o materiales que promueven estereotipos de belleza y conductas no saludables. Tales exposiciones pueden influir en sus percepciones, actitudes y comportamientos, reforzando prejuicios o prácticas de riesgo, y afectando el desarrollo socioemocional. La evidencia muestra, por ejemplo, que el contacto temprano con determinados contenidos sexuales o violentos se asocia con una mayor aceptación de la violencia o la discriminación, y que los mensajes que promueven ideales corporales irreales pueden generar insatisfacción o problemas de salud mental (Robb y Mann, 2023; Stoilova, Rahali y Livingstone, 2023; en OCDE, 2025, p. 55).

2.2.3. Riesgos de Conducta

Los problemas de conducta en el entorno digital se refieren a los riesgos que las propias acciones de niñas, niños y adolescentes pueden generar o exponerlos a situaciones de riesgo, en el marco de las interacciones entre pares. Estos incluyen comportamientos como el ciberacoso, la difusión de información falsa o engañosa, el sexting, la participación en desafíos peligrosos o actividades ilegales (por ejemplo, piratería o hackeo), así como la publicación de contenidos que puedan dañar su reputación o la de otros (OECD, 2021 en OCDE, 2025, p. 60). Este tipo de riesgo no solo afecta a quienes son víctimas, sino también a quienes producen o reproducen conductas dañinas en línea, ya que se convierten en parte activa del problema. Los comportamientos de odio, daño o ilegalidad se consideran manifestaciones de riesgo de conducta. Además, la OCDE destaca que estas prácticas se ven facilitadas por características propias del entorno digital, como la anonimidad, la desinhibición y la falta de responsabilidad percibida, que pueden potenciar conductas impulsivas o agresivas, como el *trolleo* o el ciberacoso (OECD, 2024 en OCDE, 2025, pp. 61–63).

2.2.4. Riesgos de contacto

Los riesgos de contacto abarcan las situaciones en las que niñas, niños y adolescentes interactúan con otras personas en entornos digitales, exponiéndose a posibles daños físicos, psicológicos o emocionales. Estos riesgos incluyen la coerción y extorsión sexual en línea, el grooming, el ciberacoso y los contactos orientados a promover el extremismo o la radicalización (OECD, 2021; Nienierza et al., 2021 en OCDE, 2025, pp. 57–60).

La explotación y el abuso sexual infantil en línea constituyen una de las formas más graves y crecientes de este tipo de riesgo, caracterizadas por su aumento en escala, severidad y complejidad (OECD, 2023; OCDE, 2025, pp. 57–60). En estos casos, los agresores utilizan el entorno digital para establecer vínculos de confianza con niñas y niños con fines de manipulación, coerción o chantaje, valiéndose de información o imágenes de carácter sexual (WeProtect Global Alliance, 2023 en OCDE, 2025, pp. 57–60).

Otro riesgo relevante es el ciberacoso o *cyberbullying*, definido como una forma de hostigamiento reiterado, intencional y con desequilibrio de poder, que se ejerce mediante medios digitales. Este fenómeno amplifica el impacto del acoso tradicional, al permitir la difusión masiva de contenido dañino sobre la víctima, lo que puede provocar disminución de la satisfacción vital, síntomas depresivos y malestar psicológico (Campbell y Bauman, 2018; Gottschalk, 2022; Hamm et al., 2015; Brailovskaia, Teismann y Margraf, 2018; Giumetti y Kowalski, 2022; Baier et al., 2018; todos en OCDE, 2025, pp. 57–60).

Asimismo, el informe de la OCDE (2025) incluye en esta categoría los contactos destinados a la radicalización o al extremismo violento. Estos procesos suelen desarrollarse de forma gradual, pero los entornos en línea facilitan la interacción anónima y la exposición a ideologías extremistas. Según el mismo informe, aunque la evidencia empírica sigue siendo limitada, se ha planteado que plataformas como YouTube, Reddit o Snapchat, por su estructura de recomendación o por su anonimato, pueden aumentar la probabilidad de contacto con contenidos radicalizantes o de odio (Alava, Frau-Meigs y Hassan, 2017; Costello et al., 2021 en OCDE, 2025, pp. 57–60).

Así, los riesgos de contacto reflejan cómo las interacciones digitales pueden transformarse en canales de abuso, acoso o manipulación, lo que requiere estrategias de prevención, educación digital y acompañamiento de adultos para resguardar la seguridad y el bienestar de niñas, niños y adolescentes (OCDE, 2025, pp. 57–60).

2.2.5. Riesgos del consumidor o riesgos de “contrato”

Los *contract risks* se refieren a los riesgos que surgen cuando niñas, niños y adolescentes establecen —de manera consciente o no— una relación contractual con proveedores digitales al aceptar los términos y condiciones de uso. Estos riesgos están relacionados con la creciente comercialización y *dataficación* de la infancia, esto es, el uso y la explotación de sus datos personales con fines comerciales. Este tipo de riesgo puede implicar situaciones injustas o explotadoras, o bien exponer a niñas y niños a vulneraciones de la seguridad, la privacidad o el control sobre sus datos. Estos riesgos también están relacionados con los efectos indirectos de contratos suscritos por terceros (como padres, escuelas o instituciones) que procesan o comparten información infantil. Livingstone & Stoilova (2021) señalan que estos riesgos se manifiestan, por ejemplo, cuando una niña o un niño acepta los términos de servicio de una aplicación o red social sin comprender sus implicancias legales o comerciales; cuando una plataforma digital recopila y utiliza sus datos personales sin consentimiento informado o con fines de marketing; o cuando un niño o niña gasta dinero en línea sin la autorización de sus padres o cuidadores, como ocurre con las compras dentro de aplicaciones, videojuegos o apuestas en línea. En suma, estos riesgos reflejan la posición desigual de niñas y niños en el ecosistema digital, donde su participación implica vínculos contractuales de los que a menudo no son plenamente conscientes ni pueden evitar.

2.3. Daños del entorno digital

Como se señaló previamente, el “efecto” o daño corresponde al resultado negativo efectivo que pueden tener los entornos digitales al impactar el bienestar físico, emocional o mental de niñas, niños y adolescentes. La OCDE (2025) utiliza el concepto de “bienestar digital infantil”, que abarca no solo el estado emocional durante el uso de tecnologías, sino también el conjunto de efectos que el entorno digital puede tener sobre la salud física, el desarrollo cognitivo y educativo, y el bienestar socioemocional, en estrecha interacción con los entornos familiares, escolares y de pares.

La evidencia muestra que no existe una relación única ni lineal entre el uso o el acceso a los entornos digitales y las distintas dimensiones del bienestar. Los efectos dependen de múltiples factores, entre ellos la edad y la etapa de desarrollo, el tipo de actividad digital (por ejemplo, uso activo o interactivo frente al uso pasivo), el tiempo de exposición y las motivaciones o vulnerabilidades preexistentes. Además, el impacto de la tecnología varía según cómo el mundo en línea complementa o compite con otras actividades —por ejemplo, cuando el tiempo de pantalla sustituye el juego físico o la interacción presencial— y según los recursos y apoyos disponibles en los distintos entornos, como el acompañamiento adulto, las normas de uso o las medidas de protección.

Asimismo, ciertos riesgos propios del entorno digital, como el ciberacoso, el grooming, la desinformación o la exposición a contenidos dañinos, pueden agravarse en función de estas condiciones, con efectos más severos en ámbitos específicos del bienestar. En consecuencia, el análisis de los efectos del entorno digital debe ser diferenciado y contextual, considerando la edad, la calidad del uso y las redes de apoyo y mediación que estructuran la experiencia digital (OCDE, 2025).

A continuación, se presenta una síntesis de la evidencia disponible en el informe de la OCDE (2025) sobre los principales riesgos y oportunidades identificados en el entorno digital en tres dimensiones del bienestar de niños, niñas y adolescentes: salud física, desarrollo cognitivo y aprendizaje, y bienestar socioemocional.

Tabla 2. Oportunidades y riesgos de los entornos digitales en distintos ámbitos según OCDE (2025)

ÁMBITO: SALUD FÍSICA	RIESGOS	<ul style="list-style-type: none"> ● Reducción del tiempo y la calidad del sueño: retraso en la conciliación del sueño, menor duración y peor calidad del descanso debido a la luz azul emitida por las pantallas, al desplazamiento del tiempo destinado a dormir por el uso de dispositivos o a la excitación psicológica que estos generan. ● Mayor riesgo de obesidad, sobrepeso o adiposidad: el tiempo frente a pantallas reemplaza el tiempo al aire libre y la realización de actividad física, además de aumentar la exposición a publicidad de alimentos no saludables. ● Riesgo potencial de problemas musculoesqueléticos: mayor prevalencia de molestias en cuello y hombros, dolor en muñecas y manos, y dolor lumbar. ● Riesgo potencial de miopía: El tiempo frente a pantallas incrementa las actividades de enfoque cercano y reduce el tiempo dedicado a actividades al aire libre que protegen la visión.
-----------------------------	----------------	---

	OPORTUNIDADES	<ul style="list-style-type: none"> ● Acceso más fácil a información sobre prácticas saludables para madres, padres y jóvenes: información sobre buenas prácticas disponible en Internet, aplicaciones móviles, etc. ● Acceso facilitado a servicios médicos y de atención: información y reservas de citas con servicios médicos y de atención disponibles a través de Internet y aplicaciones móviles. ● Mejora en el diagnóstico médico: intercambio fluido de datos y comunicación entre las distintas entidades del sistema de salud.
ÁMBITO: DESARROLLO COGNITIVO Y APRENDIZAJE	RIESGOS	<ul style="list-style-type: none"> ● Retrasos en el desarrollo del lenguaje y de las funciones cognitivas: El tiempo de pantalla pasivo, sin supervisión y excesivo puede reemplazar actividades más beneficiosas para el desarrollo. ● Reducción de la capacidad de atención: Factores neurobiológicos (por ejemplo, menor conectividad entre regiones cerebrales) y el uso pasivo de pantallas pueden afectar el desarrollo de la capacidad de concentración de las niñas y los niños.
	OPORTUNIDADES	<ul style="list-style-type: none"> ● Estimulación temprana del lenguaje y las habilidades de lectoescritura: El uso interactivo de libros digitales, aplicaciones de aprendizaje temprano y videos favorece el desarrollo de estas competencias. ● Fomento del desarrollo de habilidades blandas y creativas (no académicas): Al promover la interactividad y el juego basado en el ensayo y error, junto con diseños atractivos y entretenidos, las herramientas digitales ayudan a las niñas y los niños a cultivar una mentalidad orientada a la resolución de problemas, fomentar la autoexploración y descubrir estrategias innovadoras para enfrentar desafíos. Además, pueden estimular la curiosidad y, al mismo tiempo, fortalecer la autorreflexión y el pensamiento crítico.

ÁMBITO: BIENESTAR EMOCIONAL, PSICOLÓGICO Y SOCIAL DE NIÑAS Y NIÑOS	RIESGOS	<ul style="list-style-type: none"> ● Uso excesivo y problemático de las tecnologías digitales: el uso prolongado y la pérdida de control sobre el tiempo dedicado a las redes sociales o a los juegos digitales pueden generar comportamientos similares a la adicción, y se asocian con mayores niveles de depresión, estrés, soledad y baja autoestima. ● Exposición a contenidos, contactos y conductas inapropiadas o dañinas en línea: esta exposición puede afectar negativamente la salud mental y el bienestar de niñas, niños y adolescentes, aumentando el riesgo de ansiedad, depresión, baja autoestima y malestar emocional.
	OPORTUNIDADES	<ul style="list-style-type: none"> ● Oportunidades para la diversión, el sentido de conexión y el desarrollo de la identidad personal: las comunidades en línea, las redes sociales y las herramientas colaborativas permiten que las y los jóvenes se conecten con sus pares, compartan ideas y participen en interacciones sociales significativas. Así también, las redes sociales pueden ser útiles para atenuar los sentimientos de soledad, las comunidades minoritarias (por ejemplo, LGBTQIA+) pueden acceder a espacios en línea que ofrecen apoyo y contención.

Fuente: Elaboración propia a partir de OCDE (2025).

2.3.1. Salud física

■ Sueño

El sueño es fundamental para el desarrollo cerebral temprano y también en la adolescencia. La exposición a pantallas puede afectar la salud física y el desarrollo cognitivo y socioemocional, a través de su relación con el sueño. Diversos estudios han mostrado cómo, especialmente en las horas previas al descanso, la exposición a pantallas se asocia con inicio tardío del sueño, menor duración y peor calidad del descanso (OCDE, 2025, p. 77). La luz azul emitida por los dispositivos reduce la producción de melatonina, alterando los ciclos naturales de sueño y vigilia (Céspedes et al., 2014; Hale et al., 2025 en OCDE 2025, p. 77). Además, el uso de pantallas en dormitorios puede generar sueño fragmentado por notificaciones o revisiones constantes del teléfono, y favorecer síntomas de fatiga o hiperactividad (American Academy of Pediatrics, 2016 en OCDE 2025, p. 77). Los metaanálisis revisados confirman una asociación negativa consistente

entre el uso excesivo de pantallas y la calidad del sueño, tanto en niñas y niños en edad escolar y adolescentes como en lactantes y preescolares (Li et al., 2020; Janssen et al., 2020; Stiglic y Viner, 2019; en OCDE, 2025, p. 78).

Respecto a las distintas etapas del desarrollo, la relación entre el uso de pantallas y el sueño ha sido ampliamente examinada en la primera infancia, lo que ha mostrado asociaciones consistentemente desfavorables que varían ligeramente según el tramo etario (Janssen et al., 2020). En bebés y niños pequeños (0-3 años), el tiempo de pantalla se asocia con peores resultados de sueño, confirmándose mediante metaanálisis la relación desfavorable, donde un mayor tiempo total de pantalla diario se vincula a una menor duración total del sueño (Marinelli et al., 2014, Janssen et al., 2020). Para los preescolares (3-5 años), aunque la evidencia metaanalítica puede ser menos robusta, los hallazgos señalan que la exposición al tiempo de pantalla, especialmente por la noche, se asocia con una menor duración total del sueño y una hora de acostarse más tardía y más despertares nocturnos comunes a los 5-6 años (Janssen et al., 2020, Reynaud et al., 2016). Finalmente, en los adolescentes (12-18 años), el tiempo de pantalla es un factor que, combinado con menos de 8 horas de sueño, se asocia negativamente con el bienestar psicológico en esta etapa (Santos et al., 2023). Estudios sugieren que el aumento de la inversión en redes sociales predice el estado de ánimo depresivo, en parte mediante el impacto de las pantallas en niveles más altos de interrupciones del sueño (Vernon et al., 2017, citado en Keles et al., 2019).

■ Obesidad y sobrepeso

La evidencia revisada por la OCDE (2025) muestra una asociación consistente entre el tiempo excesivo frente a pantallas y una composición corporal desfavorable a lo largo del curso de vida. Diversos metaanálisis y revisiones sistemáticas confirman que pasar más de dos horas diarias frente a pantallas se asocia con un mayor riesgo de sobrepeso y obesidad, especialmente cuando este uso sustituye la actividad física o se combina con hábitos alimentarios poco saludables (Biddle et al., 2017; Fang et al., 2019, en OCDE 2025, pp. 76–77).

En la primera infancia y la niñez temprana, el uso prolongado de dispositivos se ha asociado con mayores índices de masa corporal y mayor adiposidad, sobre todo cuando los dispositivos están disponibles en el dormitorio o se utilizan de manera pasiva (López et al., 2019 en Presta et al., 2024). En la niñez intermedia, los estudios confirman que un alto tiempo de pantalla se asocia con menor actividad física y un mayor riesgo de problemas de composición corporal (Presta et al., 2024). Finalmente, en la adolescencia, esta relación persiste y se agrava cuando el sedentarismo digital se combina con baja actividad física, lo que incrementa no solo el riesgo de obesidad, sino también de dificultades psicosociales (Khan et al., 2018; Faulkner et al., 2020 en Santos et al., 2023). En suma, los hallazgos sugieren que los efectos del entorno digital sobre la salud física

son acumulativos y se refuerzan cuando **el uso de pantallas desplaza actividades físicas o recreativas, lo que subraya la importancia de promover rutinas equilibradas desde la primera infancia.**

- Problemas musculoesqueléticos y riesgo de miopía

Finalmente, la revisión de la OCDE (2025) muestra que el uso prolongado de dispositivos electrónicos también se ha asociado a molestias musculoesqueléticas, con mayor prevalencia de dolor de cuello y hombros, muñecas, manos y zona lumbar entre niñas, niños y adolescentes con altos niveles de exposición a pantallas (Zhang et al., 2022 en OCDE 2025, p. 77). Respecto al riesgo de miopía, la literatura muestra evidencia mixta sobre el vínculo entre el tiempo frente a pantallas y el desarrollo de miopía. Algunos estudios sugieren que la exposición a dispositivos inteligentes puede incrementar el riesgo al aumentar el tiempo de “trabajo en visión cercana” y al reducir las actividades al aire libre que protegen la salud visual (Lanca y Saw, 2020; Foreman et al., 2021 en OCDE 2025, p. 77). Sin embargo, se subraya la necesidad de contar con más estudios observacionales que utilicen medidas objetivas de tiempo de pantalla para fortalecer la evidencia disponible (OCDE 2025).

2.3.2. Desarrollo cognitivo

- Desarrollo cognitivo y del lenguaje

Existe particular preocupación respecto a los efectos nocivos que el uso de pantallas pueda tener, sobre todo en la primera infancia, debido a que el cerebro se caracteriza por una alta plasticidad y vulnerabilidad. Desde las neurociencias, se ha documentado que la exposición excesiva y pasiva a pantallas puede afectar la maduración estructural y funcional del cerebro. Se observan asociaciones entre el alto uso de pantallas y una menor integridad de la sustancia blanca en áreas que sustentan el lenguaje y la alfabetización emergente, así como un menor grosor cortical en regiones asociadas a la atención, la cognición social y el procesamiento visual (Hutton et al., 2024). También se reporta que los contenidos animados hiperestimulantes pueden sobrecargar las redes visuales y reducir la conectividad entre áreas del lenguaje e imaginación, lo que afecta la comprensión y la autorregulación (Hutton et al., 2024).

Respecto a la adquisición del lenguaje, diversos estudios muestran que la exposición excesiva y pasiva a pantallas puede alterar procesos neurocognitivos esenciales, reduciendo la actividad verbal y retrasando la adquisición del lenguaje (Massaroni et al., 2023; Madigan et al., 2020 en OCDE 2025, p. 80). Asimismo, se observa el efecto de desplazamiento: el uso prolongado de pantallas puede desplazar actividades beneficiosas como la lectura, el juego simbólico o la conversación familiar (Dore et al., 2025; Kirkorian et al., 2025 en OCDE, 2025, p. 79). A esto se suma la “teco

interferencia”, como el uso parental de dispositivos durante las interacciones y la menor atención conjunta y la sensibilidad parental (Reed et al., 2017; Dore et al., 2025 en OCDE 2025, p. 82; Hutton 2024).

■ Atención

La evidencia internacional muestra que el consumo rápido y fragmentado de contenidos digitales puede debilitar las redes atencionales y de control ejecutivo del cerebro en desarrollo. Estudios longitudinales como el ABCD Study evidencian que una mayor actividad mediática en pantalla se asocia con menor grosor cortical, mayor impulsividad y menor rendimiento cognitivo (Paulus et al., 2019; Zhao et al., 2022 en Hutton 2024), mientras que patrones de “alta exposición audiovisual” se relacionan con problemas emocionales y de conducta, reflejando una maduración cortical más lenta (Zhao et al., 2023; Song et al., 2023 en Hutton 2024). En la misma línea, revisiones sistemáticas confirman asociaciones consistentes entre la exposición temprana a pantallas y dificultades atencionales posteriores: seis de diez estudios longitudinales encontraron efectos significativos del tiempo de pantalla en la función atencional (Jourden et al., 2023 en OCDE 2025, p. 84). Por ejemplo, ver televisión a los 1 y 3 años se asocia con un mayor riesgo de problemas de atención a los 7 años (Christakis et al., 2004, en OCDE 2025, p. 84). Si bien algunos estudios sugieren efectos bidireccionales —niñas y niños con dificultades atencionales tienden a usar más pantallas—, la evidencia coincide en que incluso una hora diaria de exposición pasiva en la primera infancia puede considerarse excesiva (Hetherington et al., 2020 en OCDE 2025, p. 125).

■ Habilidades blandas

El informe de la OCDE (2025) presenta evidencia mixta respecto al uso de las tecnologías digitales y al desarrollo de otras habilidades, como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad. Según la revisión ofrecida, en la adolescencia, el uso moderado y creativo de tecnologías digitales puede estimular habilidades blandas como la resolución de problemas y el pensamiento crítico (Haddock et al., 2022 en OCDE 2025, p. 88). Los videojuegos, por ejemplo, pueden fortalecer la percepción de agencia, la iniciativa y la autoeficacia (Clark, Tanner-Smith y Killingsworth, 2016 en OCDE 2025, p. 88), mientras que las redes sociales facilitan procesos de identidad y vinculación (Shankleman, Hammond y Jones, 2021 en OCDE 2025, p. 88). Sin embargo, el uso excesivo o el consumo pasivo de medios receptivos (televisión, videos) se asocia con menor creatividad e imaginación y con una reducción del juego simbólico (Richert et al., 2025 en OCDE 2025, p. 88).

2.3.3. Bienestar socioemocional

■ Autorregulación en la primera infancia

El uso de pantallas durante la primera infancia (niños de 0 a 5 años) se ha asociado con efectos desfavorables en el comportamiento adaptativo y en las habilidades de autorregulación, cruciales para el desarrollo socioemocional. La revisión sistemática de Presta et al. (2024) refuerza esta preocupación al señalar que la exposición a dispositivos digitales se vincula con problemas de comportamiento y dificultades psicosociales, y que niveles más altos de uso de aplicaciones (interacción activa) se relacionan con síntomas externalizantes (como la agresión y la inatención). Además, se ha reportado que el tiempo de pantalla se asocia con un menor puntaje en la escala de autorregulación en preescolares, una habilidad que implica el control conductual y emocional, siendo este efecto más notable en aquellos expuestos a contenido violento (Canaslan-Akyar & Sungur, 2022 en Presta et al., 2024; McArthur et al., 2020 en Presta et al., 2024; McNeill et al., 2019 en Presta et al., 2024; Martzog & Suggate, 2022 en Presta et al., 2024).

En Chile también existen estudios recientes que confirman la asociación entre el tiempo de exposición a pantallas y los problemas socioemocionales en la primera infancia. Una investigación longitudinal del Centro de Estudios Avanzados en Justicia Educacional (UC) con 669 niñas y niños de entre 3 y 5 años (Soto-Ramírez, Godoy, Narea y Ayala, 2025) muestra que el mayor tiempo frente a pantallas se asocia con más problemas internalizantes (como ansiedad o retraimiento) y externalizantes (como irritabilidad o conductas agresivas) en los primeros años de vida. Sin embargo, el estudio también encontró que la relación no es unidireccional: las niñas y niños que ya presentan dificultades de autorregulación o conductas desafiantes a los 3 años tienden a aumentar su tiempo frente a pantallas a los 5 años, lo que sugiere un posible uso de los dispositivos como mecanismo de afrontamiento o estrategia parental de regulación conductual.

■ Salud mental en infancia media y adolescencia

Los vínculos entre la salud mental adolescente y el uso de pantallas han sido ampliamente debatidos. Según la revisión de la OCDE (2025), la evidencia indica que los efectos del entorno digital sobre la salud mental adolescente son multifactoriales, heterogéneos, en general, de baja magnitud, aunque dependen de la edad, el género, las vulnerabilidades previas y el contexto social y familiar. Como se señaló en los apartados anteriores, el nivel de exposición, el tipo de riesgos, las características individuales influyen en cómo los entornos digitales afectan la salud mental en esta etapa. El informe de la OCDE (2025) revisó cinco metaanálisis recientes sobre el vínculo entre el uso de las tecnologías digitales y la salud mental en adolescentes. De estos, tres (Odgers y Jensen, 2020; Ferguson et al., 2021; Hancock et al., 2022) concluyen que la evidencia disponible es principalmente correlacional, con efectos muy pequeños y sin pruebas de

causalidad, y señalan, además, que la mayoría de los estudios se concentran en los impactos negativos y subestiman los posibles beneficios sociales y educativos del entorno digital. Los otros dos metaanálisis (Gabrielle et al., 2024; Marciano et al., 2025) reportan asociaciones pequeñas pero significativas entre el uso intensivo de redes sociales y mayores síntomas de depresión, ansiedad, soledad y baja autoestima, especialmente en adolescentes mayores y mujeres. Estos autores destacan que estos efectos se agravan en contextos de vulnerabilidad emocional o familiar.

Si bien no es un meta análisis, el informe *Protecting the Developing Mind in a Digital Age* (Thiagarajan, Newson y Swaminathan, 2025), basado en datos del Global Mind Project con más de 100.000 jóvenes de 18 a 24 años en 163 países, identifica una asociación consistente entre la edad temprana de acceso a smartphones y un peor bienestar mental en la adultez joven. Aunque los hallazgos son también correlacionales, el tamaño muestral y la amplitud de las medidas permiten observar que recibir un teléfono inteligente antes de los 13 años se relaciona con mayores síntomas de angustia mental, menor autoestima y menor resiliencia emocional, efectos más marcados en mujeres. Los autores destacan factores mediadores como la exposición temprana a las redes sociales, el ciberacoso, la disrupción del sueño y las relaciones familiares conflictivas, por lo que llaman a aplicar la precaución como principio central.

■ Uso excesivo de redes sociales

Hutton et al. (2024) advierten que, en la adolescencia, la maduración desigual entre las regiones subcorticales (asociadas a la recompensa y la emoción) y la corteza prefrontal (control ejecutivo) aumenta la vulnerabilidad a comportamientos adictivos (Somerville et al., 2010 en Hutton et al. 2024). El uso excesivo de redes sociales o videojuegos puede activar los circuitos dopaminérgicos del sistema de recompensa, generando patrones similares a los de las adicciones conductuales. Los metaanálisis muestran una reducción del volumen en regiones frontales implicadas en el control cognitivo y la regulación emocional entre adolescentes con trastorno de juego por Internet (IGD) (Yao et al., 2017, en Hutton et al.).

El informe de la OCDE (2025) también señala una preocupación creciente por el “uso abusivo o problemático de pantallas”. El documento señala que, aunque no existe consenso sobre los límites exactos entre el uso intensivo y la adicción digital, el patrón problemático se caracteriza por pérdida de control, interferencia con la vida cotidiana, deterioro del rendimiento escolar, alteraciones del sueño y síntomas de abstinencia emocional o física al limitar el acceso a dispositivos.

Estos síntomas se asemejan a los de otras adicciones conductuales y están reconocidos en la literatura como Internet Gaming Disorder (IGD) o Problematic Social Media Use (PSMU) (Pontes et al., 2023 en OCDE 2025, p. 103). La evidencia revisada por la OCDE

muestra que la prevalencia del uso problemático de Internet entre adolescentes varía entre 3% y 10%, con cifras más altas en Asia oriental y entre mujeres adolescentes, donde el uso excesivo de redes sociales se asocia con ansiedad, depresión, soledad y baja autoestima (Boer et al., 2020; van Duin et al., 2021 en OCDE 2025, p. 103). En contraste, los videojuegos tienden a asociarse con patrones adictivos más típicos en varones, vinculados al sistema de recompensa cerebral (Marciano et al., 2025, p. 101).

3 EVIDENCIA PARA CHILE

El presente apartado analiza la relación de niñas, niños y adolescentes con los entornos digitales en Chile, utilizando el marco de las “4C” propuesto por Livingstone y Stoilova (2021) y la OCDE (2025) para clasificar los riesgos digitales. En primer lugar, se presenta la evidencia disponible sobre los niveles de acceso y exposición a distintas tecnologías y medios digitales. A partir de diversas fuentes cuantitativas nacionales, se caracteriza la experiencia digital a lo largo de las distintas etapas del desarrollo, identificando los principales riesgos y brechas. Cuando es posible, se incorpora una perspectiva comparada que permite situar a Chile frente a otros países, tomando como referencia principal el Informe de la OCDE (2025) basado en los resultados de PISA 2022.

Cabe destacar que la información disponible se concentra principalmente en la infancia media y la adolescencia, y que aún existe evidencia limitada para la primera infancia. Ello refuerza la necesidad de fortalecer la producción de datos y mediciones específicas en este ámbito. La siguiente tabla detalla las fuentes utilizadas y los riesgos abordados en cada una.

Tabla 3. Fuentes utilizadas para el diagnóstico

SIMCE	<i>Año</i>	2024
	<i>Tramo etario</i>	- Infancia media (4to básico) - Adolescencia (2do medio)
	<i>Muestra</i>	- Censo 4 básico - Censo segundo medio
	<i>Riesgos abordados</i>	- Riesgos de contacto - Riesgos de contenido. - Riesgos de conducta (uso problemático en clases)
ENCUESTA NACIONAL DE POLIVICTIMIZACIÓN	<i>Año</i>	2023
	<i>Tramo etario</i>	- Adolescencia (7mo a 3ro medio)
	<i>Muestra</i>	- Muestra representativa de estudiantes de séptimo a tercero medio
	<i>Riesgos abordados</i>	- Riesgos de contacto (Bullying y acoso sexual)
ENCUESTA JUVENTUD Y BIENESTAR	<i>Año</i>	2019-2024
	<i>Tramo etario</i>	- Adolescencia (2do medio)
	<i>Muestra</i>	- Censo segundo medio

	<i>Riesgos abordados</i>	- Riesgos de contacto - Riesgos de Conducta
KIDS ONLINE	<i>Año</i>	2016-2022
	<i>Tramo etario</i>	- Infancia media y adolescencia (4to básico a 3ro medio)
	<i>Muestra</i>	- Muestra representativa a nivel nacional. - Niños, niñas y adolescentes entre 11 y 17 años que viven en Chile. Encuesta presencial en colegios (n = 2.516).
	<i>Riesgos abordados</i>	- Riesgos de contenido. - Riesgos de contacto. - Riesgos del consumidor
RADIOGRAFÍA DIGITAL NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES	<i>Año</i>	2022-2024
	<i>Tramo etario</i>	- Infancia media y Adolescencia (Niños y niñas entre 8 y 17 años)
	<i>Muestra</i>	- Muestra no probabilística. Niñas y niños de entre 8 y 17 años. Encuesta Online. (n= 1.577)
	<i>Riesgos abordados</i>	- Riesgos de contenido. - Riesgos de contacto. - Riesgos de conducta. - Riesgos del consumidor

Fuente: Elaboración propia.

3.1. Acceso y uso de internet

Una de las principales fuentes para analizar el acceso de niñas y niños a los entornos digitales en Chile es el estudio Kids Online, desarrollado por el CIAE, CEPPE-UC, MINEDUC y UNICEF. Este estudio, aplicado en dos ocasiones (2016 y 2022), permite observar la **evolución del acceso y uso de internet y de distintas plataformas digitales** entre niñas, niños y adolescentes de 8 a 17 años.

Los resultados muestran una expansión sostenida en el **acceso a internet y a las tecnologías digitales** durante los últimos años. Actualmente, más del 90% de las niñas y niños dispone de conexión a internet en su hogar, un 87% cuenta con un celular propio con acceso a internet y un 73% dispone de computador o notebook para estudiar en casa. Aunque persisten diferencias por nivel socioeconómico, el acceso a internet domiciliario supera el 90% en todos los estratos. En cuanto al acceso a celular propio con

internet, las brechas por nivel socioeconómico existen, pero son acotadas: 83% en el nivel bajo, 88% en el medio y 92% en el alto.

Por otro lado, se observa un descenso significativo en la edad de **acceso al primer celular**, que pasó de un promedio de 11 años en 2016 a 8,6 años en 2022. En este último año, un 9% de las niñas y niños señaló haber obtenido su primer celular entre los 0 y 5 años (frente a un 2% en 2016), y un 49% entre los 6 y 9 años, lo que evidencia que la mayoría accede a su primer dispositivo durante la primera infancia o infancia media. En contraste, solo un 7% accede a su primer celular después de los 13 años, proporción que se redujo drásticamente respecto de 2016, cuando alcanzaba el 25%.

El acceso y uso de internet se extiende hoy a múltiples espacios de la vida cotidiana. Si bien el hogar sigue siendo el principal lugar de conexión (92%), se observa un uso cada vez más frecuente en otros entornos: un 59% utiliza internet diariamente en el colegio y cerca de un 30% en lugares públicos o mientras se desplazan. Las diferencias por edad son marcadas: mientras el uso en el hogar se mantiene alto en todos los grupos, el uso en el colegio, espacios públicos y durante los desplazamientos aumenta significativamente entre los adolescentes de 14 a 17 años, reflejando una mayor autonomía digital. Asimismo, el acceso en contextos fuera del hogar crece con el nivel socioeconómico. En conjunto, estos datos muestran que el uso de internet trasciende el ámbito doméstico, configurando una presencia constante en la vida diaria de niñas, niños y adolescentes.

En general los **niños y niñas acceden a los entornos digitales preferentemente a través de los celulares.** Un 89% dice que accede todos los días o casi todos los días a internet a través del celular, un 50% a través del televisor o Smart tv y en tercer lugar, un 30% a través del notebook o computador. El uso cotidiano de internet entre niñas, niños y adolescentes se concentra en plataformas de comunicación y entretenimiento. WhatsApp, YouTube, Spotify y TikTok son las más utilizadas, con más del 70% que las usa todos o casi todos los días. En menor medida, destacan Instagram, Google y las plataformas de streaming, que superan el 50% de uso frecuente. En contraste, las plataformas educativas (Google Classroom, Wikipedia) y redes como Facebook o Telegram registran baja frecuencia, confirmando que el entorno digital infantil se orienta principalmente al ocio y la interacción social. Estos hallazgos son consistentes con lo encontrado en la Radiografía Digital (2025) donde se muestra también que las redes más usadas son WhatsApp, YouTube y TikTok.

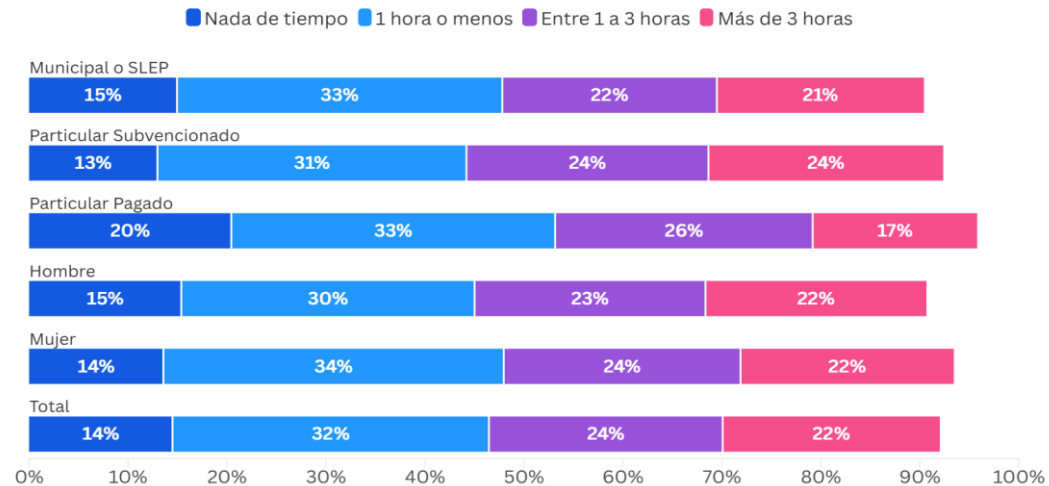
Respecto a los **juegos en línea**, la encuesta Kids Online (2022), señala que un 31% de las niñas y niños usan internet para jugar en línea. En su sondeo el juego más mencionado es Roblox, seguido de Free fire, Stumble guys y Minecraft. La Radiografía Digital (2025) en cambio muestra cifras mucho más elevadas de juego en línea. De acuerdo a esta encuesta, un 85% señala usar las redes sociales para jugar. Respecto al **tiempo de uso**

diario de redes sociales, la información más reciente se encuentra en las encuestas SIMCE (2024) y Juventud & Bienestar (2024).

Gráfico 1. Frecuencia uso redes sociales

¿Pensando en un día normal de la semana (de lunes a viernes) ¿con qué frecuencia usas las redes sociales (como WhatsApp, Instagram, TikTok u otras)?

Para ver y compartir historias, fotos, videos o comunicarte con otros(as)



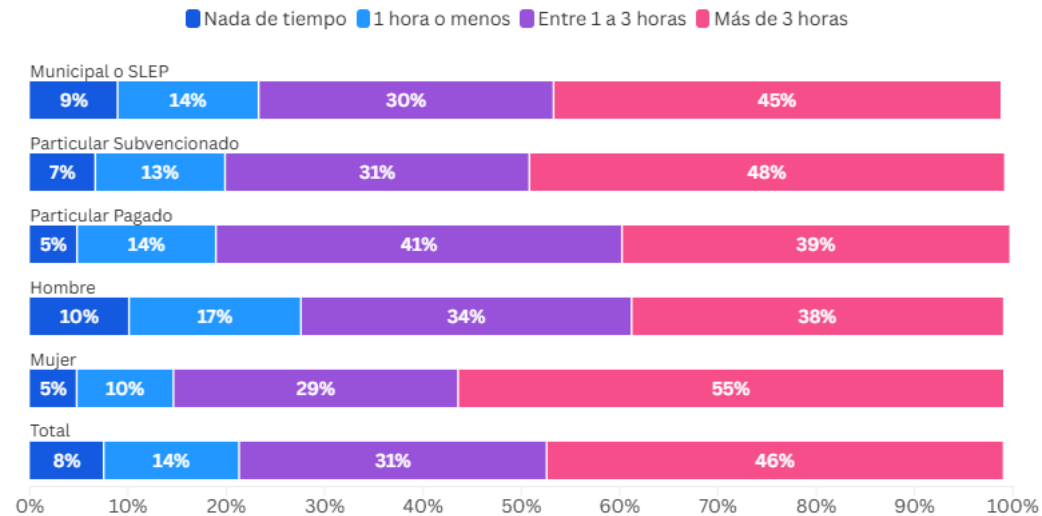
Fuente: • Elaboración propia a partir de Encuesta SIMCE 2024 • 4to medio: 228.581

La encuesta SIMCE permite constatar que **el uso de redes sociales entre estudiantes de 4° medio es generalizado**. Solo un 14% declara no dedicarles tiempo durante la semana, mientras que casi la mitad (46%) las utiliza más de una hora diaria, ya sea para ver y compartir historias, fotos o videos, o para comunicarse con otras personas. Al desagregar por tipo de establecimiento, se observan diferencias relevantes: el uso intensivo (más de tres horas al día) alcanza al 24% de los estudiantes en los colegios particulares subvencionados y al 21% en los municipales o SLEP, mientras que en los particulares pagados esta proporción baja a 17%. De manera inversa, estos últimos concentran el mayor porcentaje de estudiantes que no usa redes (20%). En cuanto al género, las mujeres presentan un uso ligeramente más alto que los hombres, tanto en el rango medio (entre 1 y 3 horas) como en el intensivo (más de 3 horas). En conjunto, los datos confirman que **el uso cotidiano de redes sociales está profundamente extendido en la infancia media, con brechas asociadas al tipo de establecimiento y leves diferencias por género**.

Gráfico 2. Frecuencia uso redes sociales jóvenes de 2° medio

Sin considerar actividades de estudio y colegio, ¿Cuántas horas en promedio pasas al día conectado a dispositivos y pantallas?

En redes sociales (e.j. Facebook, WhatsApp, TikTok, Instagram, Snapchat, Messenger, Reddit, X, Tumblr, etc)



Fuente: • Fuente: Elaboración propia a partir de Encuesta Juventud & Bienestar 2024: 129.424

Entre los y las jóvenes de mayor edad, el uso de redes sociales se intensifica aún más. Según la Encuesta Juventud y Bienestar 2024, **casi la mitad (46 %) pasa más de tres horas diarias conectada a dispositivos fuera del horario escolar**, y sólo un 8% declara no usar redes sociales en su tiempo libre. Esta proporción de uso intensivo es significativamente mayor que la observada entre estudiantes de 4° medio en el gráfico anterior, lo que evidencia un aumento progresivo del tiempo de conexión a medida que las y los niños crecen. Las brechas por tipo de establecimiento se mantienen: los jóvenes de colegios municipales o subvencionados concentran las mayores tasas de uso prolongado (45 % y 48 %, respectivamente), mientras que los de colegios particulares pagados presentan una distribución más equilibrada entre los tramos de tiempo. En cuanto al género, las diferencias se amplían: un 55% de las mujeres pasa más de tres horas al día frente a redes sociales, frente a un 38% de los hombres. En conjunto, estos datos sugieren que el uso intensivo de redes sociales y dispositivos se consolida en la transición hacia la adolescencia, con mayores desigualdades según tipo de escuela y una brecha de género que se profundiza.

Finalmente, el estudio KIDS Online (2022) muestra algunas medidas de **uso problemático del celular y de los juegos en línea**. Según los datos presentados en su informe, este tipo de uso afecta a una proporción importante de niñas, niños y adolescentes. En el caso del celular, un 61% siente la necesidad de revisarlo constantemente y un 42% ha intentado reducir su uso sin lograrlo; además, 1 de cada 5 ha tenido conflictos familiares por el tiempo que dedica al dispositivo. Estos comportamientos son más frecuentes entre adolescentes mayores, niñas y grupos de

mayor nivel socioeconómico. En cuanto a los juegos en línea, 1 de cada 4 reconoce haber intentado jugar menos sin éxito y un 14% ha dejado de dormir o comer por jugar. Los niños y quienes pertenecen a grupos socioeconómicos bajos reportan con mayor frecuencia este tipo de conductas, lo que evidencia que los usos problemáticos digitales atraviesan distintos grupos y pueden afectar su bienestar cotidiano.

En síntesis, los datos disponibles confirman que el acceso y uso de internet entre niñas, niños y adolescentes en Chile es prácticamente universal y se ha expandido con gran rapidez en la última década. El acceso temprano a dispositivos, especialmente al celular con conexión, marca una transformación profunda en las formas de socialización, aprendizaje y entretenimiento desde la infancia. Si bien las brechas de conectividad se han reducido de manera significativa, persisten diferencias por nivel socioeconómico y tipo de establecimiento, que se expresan con mayor claridad en los patrones de uso y en la exposición a riesgos digitales. Los resultados muestran que la conexión a internet ya no se limita al hogar, sino que acompaña la vida cotidiana en múltiples espacios, reflejando una creciente autonomía digital, sobre todo entre adolescentes. Asimismo, el uso de las tecnologías se orienta principalmente al ocio y la interacción social, más que a fines educativos, con un incremento sostenido en el tiempo diario de conexión y una presencia especialmente intensa entre las mujeres y en los grupos de menor nivel socioeconómico. Finalmente, los indicadores de uso problemático del celular y de los juegos en línea alertan sobre la necesidad de incorporar estrategias de alfabetización y bienestar digital, que permitan acompañar a niñas, niños y adolescentes y sus familias en un uso más equilibrado y seguro de las tecnologías.

3.2. Riesgos de contenidos

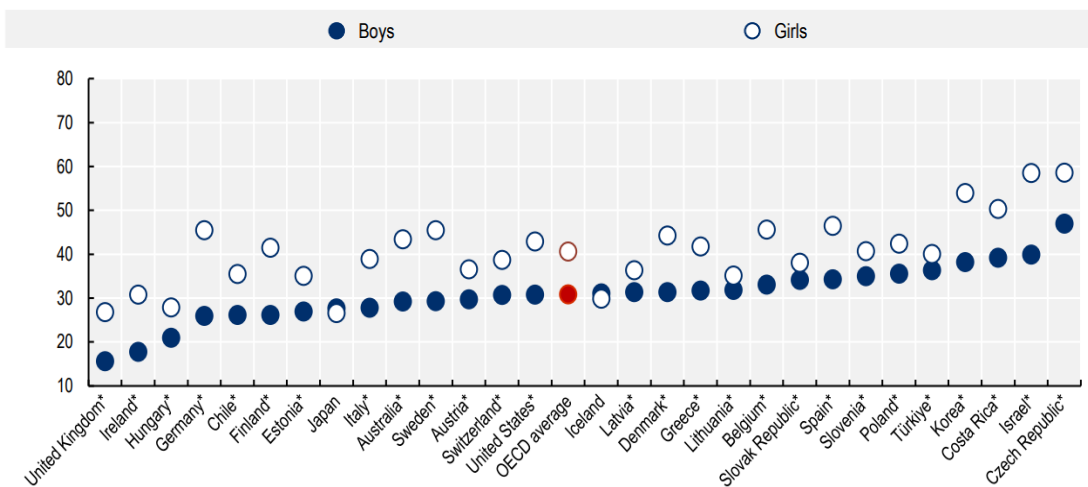
Como se señaló previamente, los riesgos de contenido se refieren a la potencial **exposición de niñas, niños y adolescentes a materiales digitales potencialmente dañinos, falsos o inapropiados**. Entre ellos, se clasifican el acceso a desinformación, pornografía, discursos de odio, contenidos violentos o materiales que promueven estereotipos de belleza y conductas no saludables. Estos riesgos han sido medidos de distintas maneras en encuestas a población escolar, enfatizando principalmente en la afectación emocional de niñas y niños al acceder a ciertos contenidos.

El Informe de la OCDE (2025) ofrece una mirada comparada sobre la exposición de niñas, niños y adolescentes a distintos riesgos de contenido digital, a partir de los resultados de PISA 2022. Los datos permiten observar la afectación emocional que generan diversos tipos de contenidos en línea, particularmente aquellos inapropiados para la edad o discriminatorios (por ejemplo, mensajes relacionados con raza, género, orientación sexual o apariencia física). En promedio, un 30% de los niños y un 40% de las niñas de los países OCDE declaran haberse sentido molestos al encontrar contenido inapropiado para su edad. Las cifras aumentan frente al contenido discriminatorio, con

una exposición cercana al 40% en los niños y superior al 60% en las niñas, evidenciando brechas de género significativas.

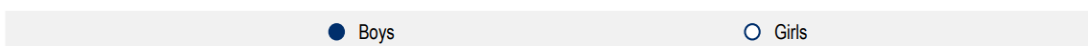
En el caso de Chile, los resultados muestran una tendencia similar al promedio OCDE en lo relativo al contenido inapropiado. Sin embargo, se observan niveles de **exposición más altos ante contenido discriminatorio, especialmente entre las mujeres**, donde casi siete de cada diez reportan haberse sentido afectadas por este tipo de material. En ambos casos, los resultados declarados por PISA indican que un alto porcentaje de **niñas y niños accede a contenidos que generan algún malestar emocional**.

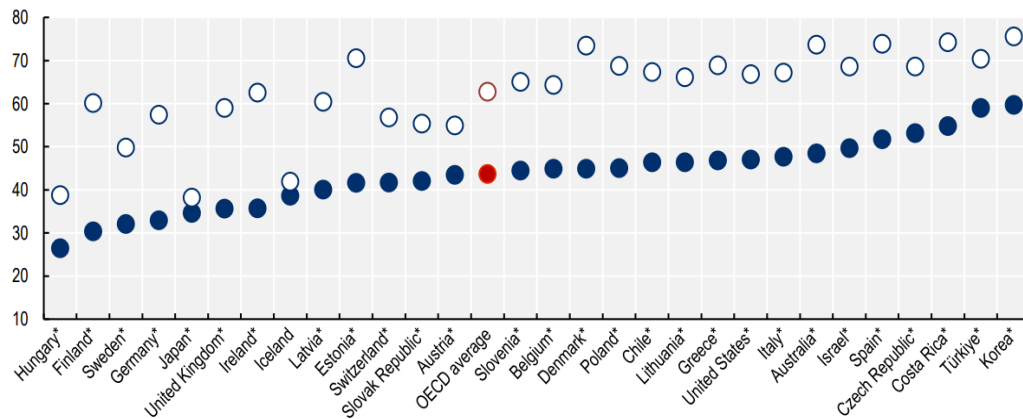
Gráfico 3. Porcentaje de estudiantes de 15 años que se han sentido molestos por encontrar contenido inapropiado para su edad en línea



Fuente: OCDE 2025, p. 56

Gráfico 4. Porcentaje de estudiantes de 15 años que se han sentido molestos por encontrar contenido discriminatorio en línea





Fuente: OCDE 2025, p. 56

Otros antecedentes respecto a la **exposición a contenidos inapropiados es entregado por el reporte de Kids Online 2022** (CEPPE UC, IE-CIAE, MINEDUC & UNICEF, 2024). El informe permite tener una mirada comparada en el tiempo para niñas y niños chilenos. Entre los hallazgos se muestra que, en 2022, más de la mitad de los niños, niñas y adolescentes (54%) declaró haber visto o vivido al menos una experiencia en Internet que les hizo sentir mal durante el último año, mientras que el 46% señaló que nunca le había ocurrido. En comparación con 2016, se registra un aumento de 13 puntos porcentuales en quienes reportan este tipo de experiencias, lo que evidencia un incremento generalizado en la exposición a situaciones negativas en línea en todas las categorías de respuesta. De quienes tuvieron una experiencia negativa, 1 de cada 5 (19%) señaló que esto lo hizo sentir muy mal y un 28% que lo hizo sentir mal, y más de la mitad (57%) no habla con nadie de esa experiencia negativa (CEPPE UC et al, 2024, p. 58). Cabe señalar que un 13% señala que tiene estas experiencias semanalmente o casi todos los días, versus un 5% en 2016, y un 16% al menos una vez al mes, versus un 7% en 2016. De esta manera, aumenta la proporción de niñas y niños que viven estas experiencias con alta frecuencia.

Por otro lado, este informe presenta un **detalle de la exposición a contenidos inadecuados** entre niñas y niños, que muestra una alta exposición de niñas, niños y adolescentes a contenidos riesgosos en Internet. Un 40% declara haber visto mensajes discriminatorios, un 39% imágenes violentas, un 33% publicaciones sobre drogas y un 32% páginas que promueven la delgadez extrema. Además, uno de cada cinco ha estado expuesto a contenidos relacionados con el suicidio. En comparación con 2016 se observa un incremento de 10 puntos porcentuales en la exposición a mensajes discriminatorios y a páginas que promueven la delgadez extrema. Así también aumentos de casi 10 puntos en contenidos de autolesión. Las niñas y adolescentes reportan mayor exposición a contenidos vinculados con trastornos alimentarios, autolesión y suicidio, mientras que los jóvenes de mayor edad y los de grupos socioeconómicos más altos presentan mayor contacto con mensajes discriminatorios, imágenes violentas y publicaciones sobre drogas (Kids Online Chile 2022, p. 77).

Tabla 4. Porcentaje de niñas y niños expuestos a contenidos riesgosos en internet por año, género, edad y GSE (Kids Online, 2022)

ÍTEM	SI		GÉNERO		EDAD		GSE		
	2016	2022	M	F	11 a 13	14 a 17	Bajo	Medio	Alto
<i>Formas de cometer suicidio</i>	15	19	15	22*	19	21	18	19	18
<i>Formas de dañarse o herirse físicamente a sí mismo</i>	19	28	22	32*	28	29	26	28	28
<i>Formas para ser muy delgado o delgada (por ejemplo, ser anorético/a o bulímico/a)</i>	20	32	21	40*	32	32	28	34	28
<i>Personas que hablan o comparten experiencias sobre el uso de drogas</i>	31	33	30	31	23	43*	22	34*	39*
<i>Imágenes violentas o sangrientas</i>	39	39	36	36	32	44*	27	37*	46*
<i>Mensajes discriminatorios contra otras personas o grupos de personas</i>	27	40	36	38	34	45*	29	39*	46*

Fuente: Kids Online (2022), p. 80-81.

Nota: * Diferencia estadísticamente significativa. Preguntas utilizadas: P63. En el ÚLTIMO AÑO, ¿has visto en Internet publicaciones que hablan sobre...? AF31. En el último año, ¿Has visto páginas web que hablan sobre...? Muestra: 2016: Usuarios de internet 11 a 17 años en Chile (n=758) / 2022: Niños, niñas y adolescentes entre 11 y 17 años que viven en Chile (n = 2.516).

Esta información puede ser complementada con la **Radiografía Digital de niñas y niños (2025)**. En este estudio se documenta la prevalencia de riesgos de contenido como noticias falsas, contenido violento y fotos privadas de otras personas. Cabe señalar que un 63% de las niñas y niños reciben noticias falsas, 27% contenido violento y 1 de cada 10 fotos y videos íntimos de otras personas.

Tabla 5. Porcentaje de niñas y niños expuestos a contenidos riesgosos en internet por año, género, edad y GSE (Radiografía Digital de Niñas y Niños, 2025)

ÍTEM	2021	2022	2024	2025
He leído noticia que creí verdaderas, pero descubrí que eran falsas	–	–	63	63
He visto o recibido fotos o videos con contenido violento	37	31	31	27
He visto o recibido fotos o videos íntimos / privados de otras personas (ya sea que conozca o no) *	–	–	17	10

Fuente: Radiografía Digital de Niñas y Niños (2025), p. 30. Muestra: Niñas y niños de entre 8 y 17 años. Encuesta Online. (n= 1.577).

En síntesis, las distintas fuentes muestran que el acceso a contenidos riesgosos en Internet constituye una experiencia extendida entre niñas y niños chilenos. La encuesta Kids Online documenta un aumento de estas experiencias en la última década. A nivel general, lo más frecuente es el acceso a información falsa, seguido por el contenido violento y discriminatorio. En los antecedentes revisados no existe una medición sistemática de acceso a otros contenidos dañinos como material pornográfico. Las brechas por género son particularmente relevantes: las niñas y adolescentes mujeres enfrentan mayores niveles de exposición a contenidos relacionados con trastornos alimentarios, autolesión, suicidio y discriminación mientras que los niños y adolescentes hombres de mayor edad y nivel socioeconómico se vinculan más con contenidos violentos, discriminatorios o sobre drogas.

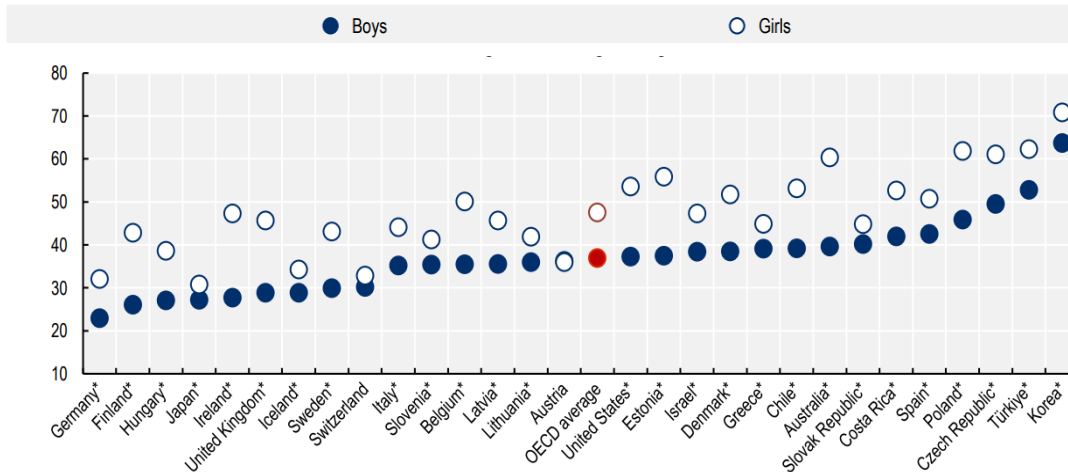
3.3. Riesgos de contacto

Los riesgos de contacto abarcan las situaciones en que **niñas, niños y adolescentes interactúan con otras personas en entornos digitales**, exponiéndose a potenciales daños físicos, psicológicos o emocionales. Estos riesgos incluyen el ciberacoso, la coerción y extorsión sexual en línea, el grooming, y los contactos orientados a promover extremismo o radicalización entre otros (OECD, 2021; Nienierza et al., 2021 en OCDE, 2025, pp. 57–60).

3.3.1. Violencia digital o ciberacoso

En general, existe una mayor cantidad de información sobre el ciberacoso, que ha sido medido en el caso de Chile a través de diversas fuentes. En el informe de la OCDE (2025), a través de la información de la prueba PISA (2022) se puede ver que **casi un 40% de los niños y un 50% de las niñas de 15 años se han sentido molestas por recibir mensajes o información ofensiva en línea**. En el caso de Chile, ambas prevalencias se encuentran por sobre el promedio OCDE, observándose además mayores brechas de género.

Gráfico 5. Porcentaje de estudiantes de 15 años que se han sentido molestos por recibir mensajes, comentarios o videos ofensivos en línea



Fuente: OCDE 2025, p. 56.

La encuesta Kids Online (2022) permite entregar antecedentes comparados en el tiempo y constatar el aumento sostenido de los malos tratos en línea.⁴ En 2022, uno de cada tres (35%) niñas y niños reportó haber recibido algún tipo de trato ofensivo, tanto online como offline, lo que representa un incremento de 15 puntos porcentuales respecto de 2016. El informe señala que la mitad (51%) de quienes reportaron haber sufrido maltrato declara que este ocurrió en línea, mientras que un 58% dice haberlo vivido cara a cara, y un 24% reporta que ocurrió por ambos medios, lo que refleja una superposición entre el maltrato presencial y digital. Por otro lado, alrededor de un 18% de niños y niñas declaran haber sufrido malos tratos en línea, lo que representa un aumento de 5 puntos porcentuales con respecto a 2016. Esta tendencia se mantiene en todos los grupos sociodemográficos, aunque el fenómeno afecta con mayor frecuencia a niñas y adolescentes mujeres, y con mayor intensidad al grupo de edad entre 11 y 13 años, etapa en la que aumenta el uso de redes sociales.

En cuanto a la frecuencia, un 27% de quienes han vivido tratos ofensivos declara ser víctima de manera sistemática (al menos una vez al mes o más), y un 13% afirma que ocurre semanalmente o casi todos los días. Si bien las diferencias por género no siempre son estadísticamente significativas, el informe destaca una tendencia a una mayor exposición femenina y una mayor vulnerabilidad entre los grupos de menor nivel socioeconómico. Respecto a los medios utilizados, los canales más frecuentes son los mensajes de texto o audio por celular o WhatsApp (30%), seguidos de publicaciones en redes sociales o plataformas como YouTube, Instagram, TikTok y Facebook (29%), y en tercer lugar, juegos en línea (25%). En comparación con 2016, destaca el aumento del

⁴ Si bien la encuesta no pregunta directamente por “ciberacoso”, las niñas, niños y adolescentes informan si han tenido experiencias de “trato ofensivo o desagradable, tanto en persona como en Internet”.

maltrato a través de videojuegos y de la mensajería privada, lo que sugiere una diversificación de los entornos digitales donde se producen estas interacciones (Kids Online Chile 2022, pp. 62–74).

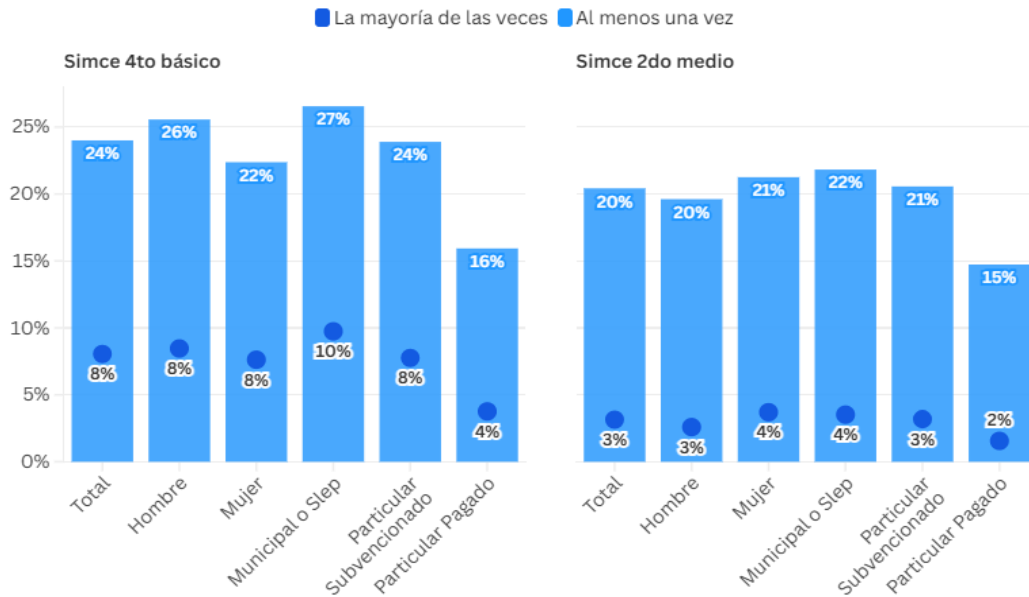
La Encuesta Nacional de Juventud (2018-2022) también presenta algunos datos respecto de los malos tratos en línea y permite tener comparaciones en el tiempo. De 2018 a 2022 aumenta de 14% a 18% el porcentaje de niñas y niños de 14 a 17 años que “Recibió mensajes ofensivos por servicios de mensajería” y de 7% a 8% el porcentaje que señala que “le han posteado comentarios ofensivos en publicaciones de redes sociales” (Observatorio Niñez & CJS, 2025). De esta manera, tanto Kids Online como la Encuesta Nacional de Juventud documentan este aumento de los malos tratos en línea.

La Encuesta SIMCE (2024) incorpora por primera vez mediciones sobre violencia digital entre pares. Su principal fortaleza es que se trata de una muestra censal a nivel nacional y que abarca dos grupos etarios: cuarto básico (9–10 años) y segundo medio (15–16 años). **Los resultados muestran que 1 de cada 4 estudiantes de cuarto básico y 1 de cada 5 de segundo medio ha experimentado algún tipo de maltrato por parte de sus compañeros a través de redes sociales o internet.** Una ventaja de esta medición es que considera la frecuencia de las experiencias de victimización, lo que permite aproximarse a la intensidad del riesgo, ya que una mayor frecuencia suele asociarse a un impacto más dañino. El porcentaje de quienes han sufrido malos tratos con alta frecuencia alcanza un 8% en cuarto básico y un 3% en segundo medio. En el siguiente gráfico se presentan las diferencias según género y dependencia administrativa de los establecimientos educacionales. En cuarto básico se observa una brecha importante en la proporción de niñas y niños que declaran haber sido víctimas de violencia digital, según el tipo de escuela. En segundo medio esta diferencia persiste, aunque es menos pronunciada. Por otra parte, entre los **estudiantes más pequeños se concentra una mayor proporción de casos de violencia digital de alta frecuencia, lo que sugiere una mayor vulnerabilidad en las edades tempranas.** A diferencia de otras encuestas, el SIMCE se enfoca exclusivamente en interacciones entre compañeros y compañeras del mismo curso, lo que permite aislar este tipo de violencia en el contexto escolar.

Gráfico 6. Frecuencia experiencias negativas por parte de compañeros

Mis compañero/as me han hecho sentir mal en redes sociales o internet (por ejemplo, me han insultado, amenazado, etc.).

Último año

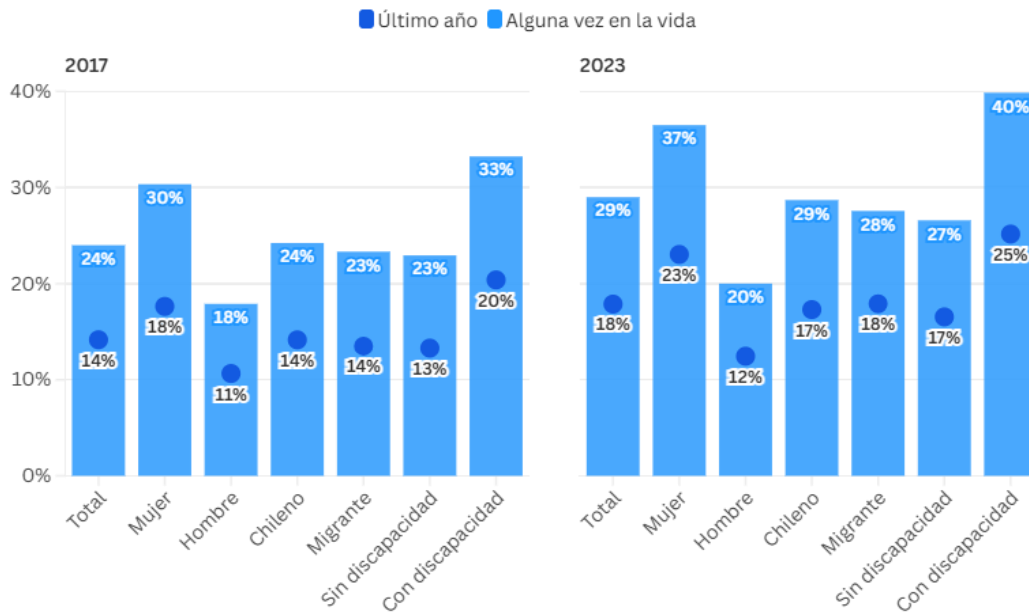


Fuente: Elaboración propia a partir de Encuesta SIMCE 2024 • 4to básico: 228.581 / 2do medio: 211.143

La Encuesta Nacional de Polivictimización (2017–2023) también mide el acoso a través de internet en estudiantes de séptimo básico a tercero medio, mostrando un aumento sostenido en la última década. La proporción de niñas y niños que señalan que “alguien ha usado internet para molestar, acosar o difundir rumores, videos o imágenes sobre ti” alguna vez en la vida pasó de 24% a 28%, mientras que quienes reportan haberlo vivido en el último año aumentaron de 14% a 18%, y quienes lo experimentan mensualmente crecieron de 2% a 3%. Los datos también muestran que las niñas y los niños con discapacidad presentan una mayor victimización por acoso digital, alcanzando un 40% en 2023, y que las niñas resultan más afectadas que los niños. En cambio, no se observan diferencias significativas entre estudiantes de familias migrantes y chilenas. Esta encuesta además permite identificar quién ejerce el acoso. En 2023, un 25% de las y los estudiantes señaló no saber quién fue la persona que los agredió la última vez; un 72% indicó que se trataba de otra niña, niño o adolescente, y en un 2,5% de los casos, el agresor era una persona adulta.

Gráfico 7. Frecuencia acoso por internet

Alguien ha usado internet para molestarte, acosarte, contar rumores mal intencionados, videos o imágenes sobre ti.

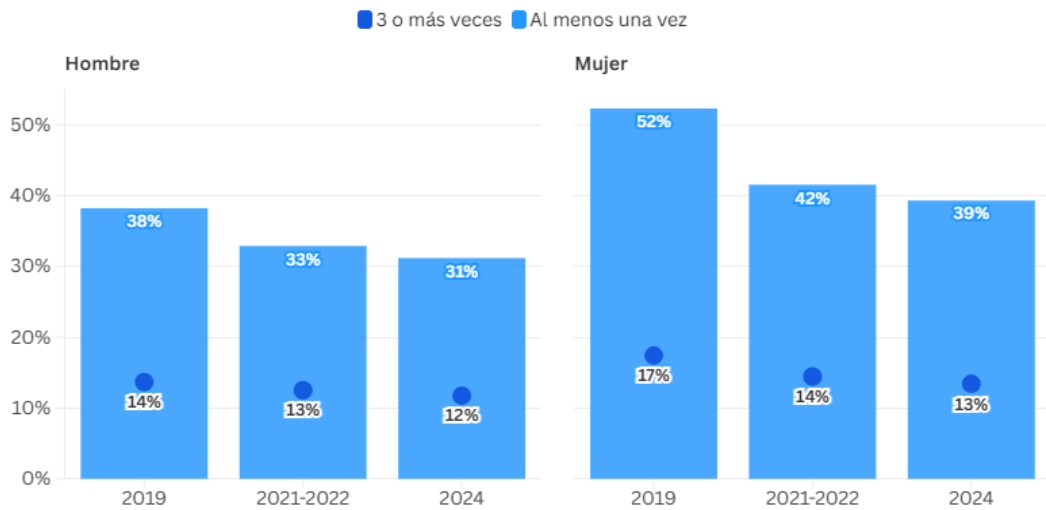


Fuente: Elaboración propia a partir de Encuesta Nacional de Polivictimización 2017-2023 • 2017: 19.433 / 2023: 13.159

Finalmente, se analizó la encuesta Juventud & Bienestar, que se ha aplicado en 3 ocasiones a niñas y niños de segundo medio (15-16 años) en los últimos 6 años, muestra una disminución de la violencia digital entre 2019 y los años posteriores. Esto tiene sentido si se considera el contexto social del año 2019 (crisis social). Como se observa en el siguiente gráfico, esta diferencia de género que afecta más a las mujeres, y alrededor de un 13% de niñas y niños que viven acoso digital con frecuencia.

Gráfico 8. Frecuencia mensajes ofensivos por internet o teléfono

He recibido mensajes ofensivos o desagradables a un grupo o persona a través de internet o teléfono Últimos 12 meses



Fuente: Elaboración propia a partir de Encuesta Juventud & Bienestar 2019-2024 • 2019: 85.907 / 2021-2022: 126.140 / 2024: 129.424

En conclusión, el porcentaje de niñas, niños y adolescentes que declara haber sufrido malos tratos o acoso en línea fluctúa entre 15% y 30% según la fuente (OCDE 2025; Kids Online 2022; ENJ 2022; ENPV 2023). Todas las encuestas documentan un aumento respecto del período previo a 2019, especialmente entre niñas y adolescentes mujeres, así como mayores prevalencias en los grupos de menor nivel socioeconómico y en quienes presentan discapacidad, lo que evidencia una persistente brecha de género y vulnerabilidad social en la exposición a la violencia digital.

3.3.2. Acoso sexual o grooming

El acoso sexual digital —también denominado grooming cuando involucra a personas adultas que buscan establecer vínculos de confianza con niñas, niños o adolescentes con fines sexuales— constituye una de las manifestaciones más graves de los riesgos de contacto en entornos digitales. Incluye situaciones en que una persona utiliza internet para realizar preguntas o comentarios de connotación sexual, solicitar o enviar material sexual, o iniciar conversaciones sobre sexo que generan incomodidad, intimidación o daño emocional.

A nivel global, la OCDE (2025) advierte que la explotación y el abuso sexual infantil en línea están aumentando en escala, gravedad y complejidad. Si bien los datos comparables son aún limitados, un estudio internacional de WeProtect Global Alliance (2023) —basado en más de 5.000 jóvenes de entre 18 y 20 años en distintos países— reveló que **más de la mitad (54%) había experimentado algún tipo de daño sexual en**

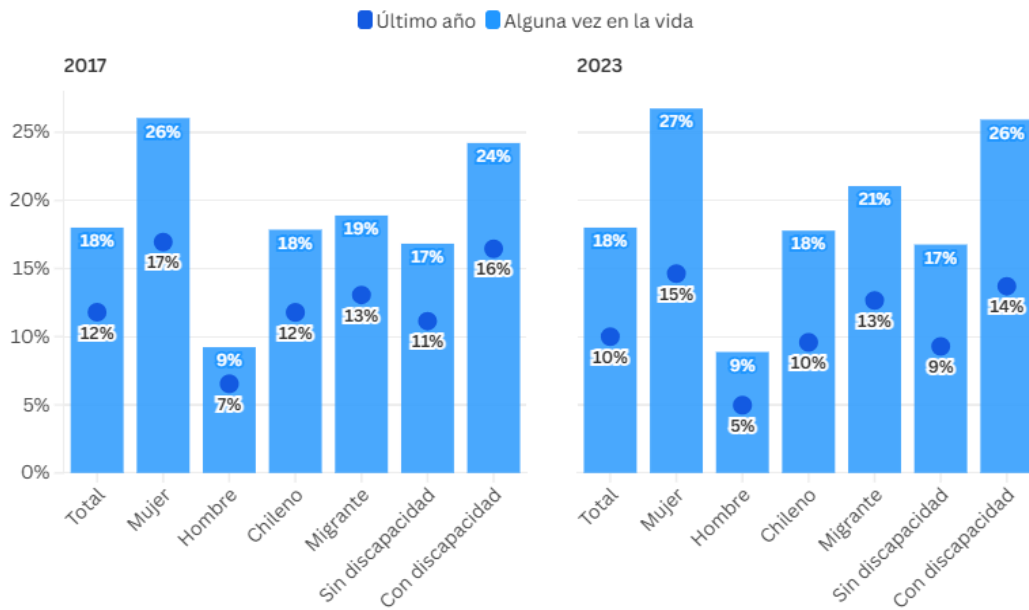
línea antes de los 18 años, con prevalencias mayores entre mujeres (57%), personas LGBTQIA+, con discapacidad o pertenecientes a minorías raciales o étnicas. En Europa, las encuestas EU Kids Online estiman que 22% de los adolescentes entre 12 y 16 años ha recibido mensajes sexuales en el último año, y 13% reporta haber recibido solicitudes sexuales no deseadas, con una frecuencia mensual en 4% de los casos (OCDE 2025).

En Chile, los datos de la Encuesta Nacional de Polivictimización (ENPV) muestran una persistencia preocupante del acoso sexual digital entre 2017 y 2023. A nivel general, **cerca de 18% de las y los adolescentes declara haber vivido esta situación alguna vez en la vida y 10% en el último año.** Las mujeres adolescentes son las más expuestas: 27% reporta haber recibido este tipo de mensajes alguna vez (26% en 2017) y 15% en el último año (17% en 2017), cifras que triplican la prevalencia observada entre hombres (9% en 2023). Asimismo, adolescentes con discapacidad presentan niveles elevados (26% alguna vez y 14% en el último año), al igual que migrantes (21% y 13%, respectivamente).

De las niñas y niños que han sido acosados sexualmente por internet en el último año, un 28% señala que la persona es un desconocido, un 19% que es un adulto y un 54% que es otro niño o adolescente. Además, un 57% señala que quien victimiza es un hombre y un 15% una mujer.

Gráfico 9. Frecuencia acoso sexual digital

Alguien ha usado internet para hacerte preguntas sexuales sobre ti o ha intentado chatear contigo sobre sexo, haciéndote sentir incómodo/a



Fuente: Elaboración propia a partir de Encuesta Nacional de Polivictimización 2017-2023 • 2017: 19.433 / 2023: 13.159

3.3.3. Contacto con desconocidos

Otro riesgo de contacto en línea tiene que ver con establecer contacto con desconocidos. Si bien no todas esas interacciones pueden ser riesgosas, puede ser también un indicio de casos de grooming o interacciones malintencionadas por parte de adultos. La encuesta Kids Online muestra un aumento sostenido del contacto entre niñas, niños y adolescentes con personas que no conocen en la vida real, pasando de 19% en 2016 a 42% en 2022, es decir, un incremento de 23 puntos porcentuales. Esta tendencia se observa en todos los grupos sociodemográficos, aunque el mayor aumento se registra en el nivel socioeconómico alto, con un alza de 31 puntos (de 22% a 53%). El contacto con desconocidos en internet es más frecuente entre adolescentes hombres (44%) que entre mujeres (40%), aumenta con la edad —de 24% entre quienes tienen 9–10 años a 55% entre los de 14–17—, y crece con el nivel socioeconómico.

Entre quienes establecieron contacto con alguien desconocido, **4 de cada 10 (40%) llegaron a encontrarse presencialmente con esa persona**, proporción similar a la registrada en 2016. En la mayoría de los casos, estos encuentros fueron con pares de edad similar (94%), la mayoría declaró haberse sentido bien o muy bien (77%) y un 60% señala que la persona que conocieron era contacto de un amigo o familiar. No obstante, un 6% indicó haberse encontrado con un adulto, lo que plantea un foco de riesgo

relevante, un 2% plantea haberse sentido mal o muy mal en ese encuentro. En síntesis, el contacto con desconocidos en línea se ha expandido significativamente entre 2016 y 2022, especialmente en adolescentes mayores y de estratos altos, aunque en la mayoría de los casos, son encuentros con personas de la red cercana y de la misma edad.

Los datos más recientes de la Radiografía Digital de Niñas y Niños (2025) confirman la alta frecuencia de contacto con personas desconocidas en línea, aunque muestran una tendencia leve a la disminución en los últimos años. En esta edición, un 15% de las y los encuestados declara usar las redes sociales para “conocer gente en aplicaciones o sitios web”, una proporción considerablemente menor que en 2020, cuando alcanzaba el 37%. La encuesta también indaga sobre el contacto con desconocidos a través de otras plataformas digitales, lo que permite observar una evolución similar en distintas formas de interacción.

Mientras en 2021 y 2022 un 55% de las niñas y los niños declaró haber jugado o interactuado con personas que no conocía, en 2025 esta cifra se redujo a 48%. De forma similar, quienes señalaron haber sido contactados por desconocidos a través de redes sociales pasaron de 55% en 2021 a 40% en 2025. En cuanto a los encuentros presenciales posteriores a estos contactos, la proporción bajó de 16% en 2024 a 8% en 2025, lo que podría reflejar una mayor cautela o mediación adulta en las interacciones digitales. En conjunto, las cifras sugieren que, si bien el contacto con desconocidos sigue siendo una práctica extendida entre niñas, niños y adolescentes, su frecuencia muestra una ligera reducción reciente, especialmente en las formas que implican mayor exposición o riesgo.

Tabla 6. Porcentaje de niñas y niños que se han contactado con desconocidos (Radiografía Digital de Niñas y Niños, 2025)

ÍTEM	2021	2022	2024	2025
He jugado en línea o me he comunicado con personas que no conozco	55	55	46	48
A través de las redes sociales, me han contactado personas que NO conozco	55	44	45	40
He conocido personas por internet y me he juntado personalmente con ellas para ver cómo son realmente	—	—	16	8

Fuente: Radiografía Digital de Niñas y Niños (2025), p. 30.

Muestra: Niñas y niños de entre 8 y 17 años. Encuesta Online. (n= 1.577).

En suma, la evidencia muestra que los riesgos de contacto en entornos digitales —que incluyen el ciberacoso, el acoso sexual en línea y el contacto con desconocidos— se han expandido y diversificado en los últimos años en Chile. Las distintas fuentes analizadas indican aumentos sostenidos en la exposición a malos tratos y comunicaciones de

connotación sexual, con prevalencias que fluctúan entre 15% y 30% de niñas, niños y adolescentes, niveles superiores al promedio de la OCDE. Aunque la mayoría de las interacciones en línea con desconocidos se da entre pares y no deriva en experiencias negativas, un pequeño porcentaje involucra a adultos o genera malestar, lo que confirma la existencia de focos específicos de riesgo. Las brechas por género, edad, discapacidad y nivel socioeconómico son consistentes en todas las mediciones, reflejando patrones estables de vulnerabilidad diferencial más que cambios abruptos en las tendencias. En síntesis, los riesgos de contacto digitales se mantienen como una dimensión relevante y en aumento moderado, que requiere seguimiento continuo y estrategias preventivas proporcionales a su magnitud y evolución.

3.4. Riesgos de Conducta

Como se señaló, los riesgos de conducta comprenden aquellas situaciones en que niñas, niños y adolescentes, a través de sus propias acciones en línea, pueden generar o reproducir daño, como el ciberacoso, el sexting, la difusión de información falsa, la participación en desafíos peligrosos o actividades ilegales, y otras conductas impulsivas o agresivas que se ven amplificadas por la anonimidad y desinhibición del entorno digital. En el informe de la OCDE (2025) se documenta cómo alrededor de un 10% de los estudiantes de entre 11 y 15 años de países europeos han incurrido en acciones de ciberacoso. Si bien Chile no se encuentra en esa base de comparación, existen otras fuentes que entregan alguna aproximación de magnitud a ese fenómeno.

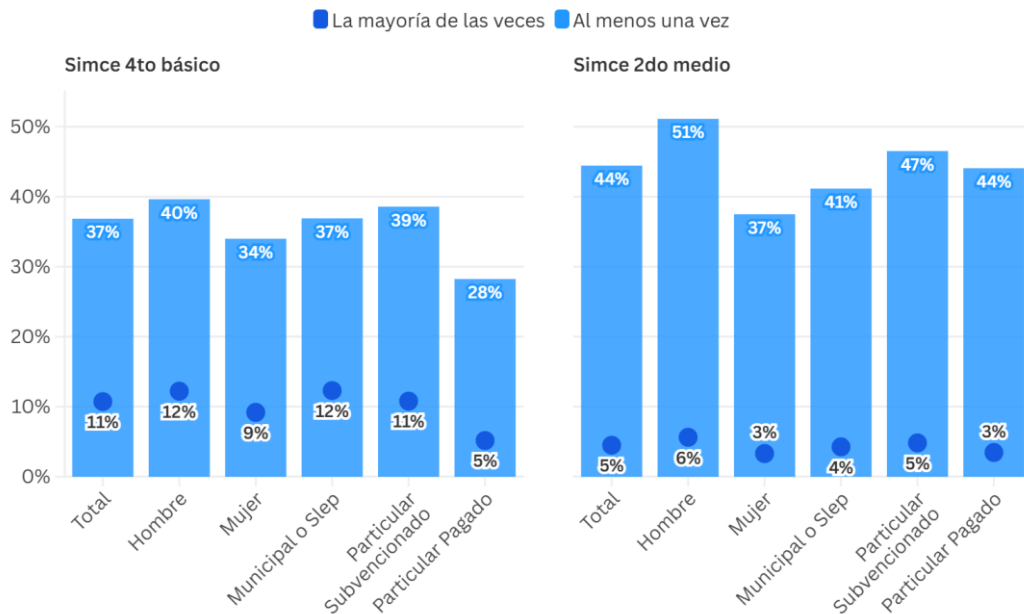
3.4.1. Ciberacoso

Como contexto, según los datos de la Encuesta SIMCE 2024, un 37% de los estudiantes de 4° básico y un 44% de los de 2° medio declara que en su curso se han hecho bromas pesadas por redes sociales al menos una vez durante el último año. Sin embargo, la frecuencia alta de este tipo de conductas —es decir, cuando ocurren “muchas veces”— es más común entre los estudiantes de menor edad (11% en promedio en 4° básico frente a 5% en 2° medio). Esto sugiere que las niñas y niños más pequeños tienden a involucrarse con mayor recurrencia en este tipo de interacciones digitales, probablemente porque aún están construyendo sus códigos de convivencia y no reconocen con claridad los límites entre el juego y el daño.

A medida que crecen, las y los adolescentes amplían su exposición y participación en redes, pero parecen adoptar prácticas más esporádicas o controladas, aunque sigue siendo un fenómeno extendido (afecta a cerca de la mitad de las y los estudiantes). Estos resultados indican la importancia de fortalecer desde edades tempranas la educación digital, el desarrollo socioemocional y la regulación de la convivencia en línea, antes de que se consolidan patrones dañinos de interacción.

Gráfico 10. Frecuencia bromas pesadas en redes sociales

En mi curso nos hemos hecho bromas pesadas por las redes sociales.
Último año



Fuente: Elaboración propia a partir de Encuesta SIMCE 2024 • 4to básico: 228.581 / 2do medio: 211.143

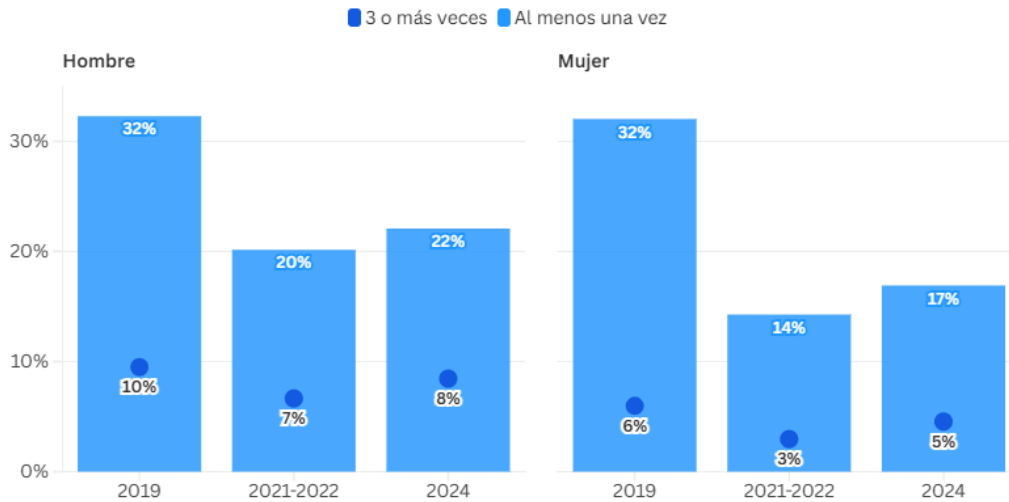
Otra fuente que da cuenta, ahora directamente, de la proporción de estudiantes que incurren en prácticas de ciberacoso es la Encuesta Juventud y Bienestar, aplicada a estudiantes de segundo medio. En ella se pregunta si en los últimos 12 meses han enviado mensajes ofensivos o desagradables a un grupo o persona a través de internet o teléfono.

Los resultados muestran que en 2024 un 22% de los hombres y un 17% de las mujeres reconocen haber realizado este tipo de acciones al menos una vez, mientras que entre un 8% de los hombres y un 5% de las mujeres declara haberlo hecho tres o más veces. Aunque las cifras son menores a las observadas en 2019, cuando alcanzaban el 32% en ambos grupos, persiste un nivel relevante de involucramiento en conductas de hostigamiento digital. La evolución temporal sugiere una disminución del ciberacoso reiterado respecto de años anteriores, acompañada de una cierta estabilización en los comportamientos ocasionales, lo que podría vincularse con una mayor conciencia sobre sus consecuencias o con un cambio en los modos de interacción digital. Aun así, la diferencia de género se mantiene: los hombres reportan una mayor frecuencia y persistencia de este tipo de conductas, mientras que entre las mujeres los niveles son más bajos.

Gráfico 11. Frecuencia envío mensajes ofensivos por internet o teléfono

Has enviado mensajes ofensivos o desagradables a un grupo o persona a través de internet o teléfono

Últimos 12 meses



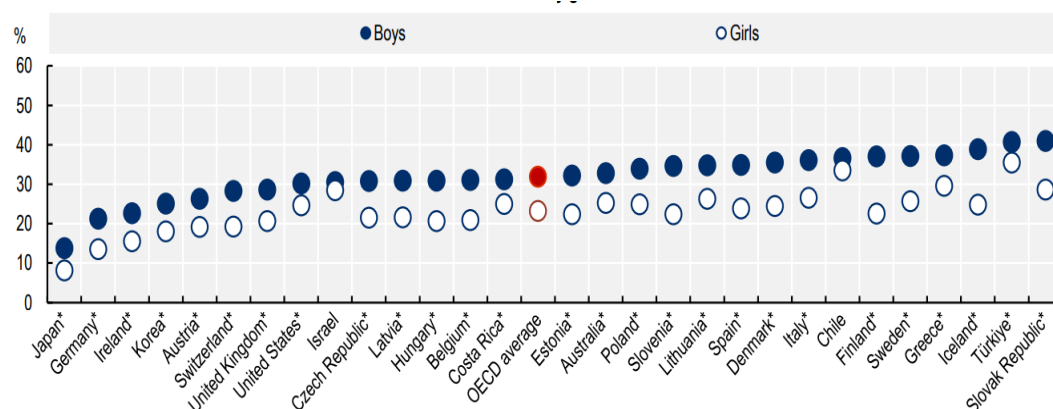
Fuente: Elaboración propia a partir de Encuesta Juventud & Bienestar 2019-2024 • 2019: 85.907 / 2021-2022: 126.140 / 2024: 129.424

Las cifras que entrega la radiografía digital 2025 son similares a las encontradas en juventud y bienestar (2022), de acuerdo a la encuesta entre los niños y niñas de 13 a 17 años, un 23% señala que en los últimos dos meses “ha dicho palabras ofensivas a alguien o ha insultado usando SMS o mensajes en internet”, un 13% “ha creado una cuenta falsa para hacerse pasar por otra persona”, un 10% a “compartir información personal de alguien en internet” y 7% ha “compartido videos o fotos comprometedoras de alguien en internet” (ClaroVTR & Critería, 2025, p.33). A su vez el informe señala que un 25% de las y los niños ha promovido y sido víctima de situaciones de ciberacoso y un 5% sólo ha sido víctima de ciberacoso, indicando la alta prevalencia de estas conductas y también la superposición entre ser víctima y promotor de estas conductas.

3.4.2. Difusión de contenidos falsos

Otro riesgo en línea consiste en contribuir a la difusión de contenidos falsos o engañosos. En el informe de la OCDE 2025, que presenta los datos de la encuesta PISA (2022), se muestra que este riesgo es relativamente alto, ya que casi uno de cada tres estudiantes de 15 años —en especial los hombres y quienes provienen de contextos socioeconómicos más bajos— declaró que ha compartido información falsa en redes sociales sin darse cuenta que esta es falsa. Cabe destacar que entre los estudiantes en Chile las cifras son más altas que el promedio de la OCDE, alcanzando casi al 40% de los estudiantes, sin mayores diferencias de género. Al igual que en otros países de la OCDE, la proporción de las niñas y niños que declaran haber compartido información falsa es mayor entre los niveles socioeconómicos más bajos.

Gráfico 12. Estudiantes de 15 años que declaran compartir información inventada en redes sociales sin advertir que es inexacta (PISA 2022)



Fuente: OCDE, 2025 p.61

La encuesta Kids Online (2022), pregunta a niñas y niños de 9 a 17 años sobre una serie de habilidades digitales que podrían proteger a niñas y niños de conductas riesgosas de esta índole. Por ejemplo, 1 de cada 3 niños se considera totalmente capaz de confirmar si la información en internet es correcta, 1 de cada 2 señala reconocer qué información debe evitar compartir. No obstante, hay un 37% que se considera poco o nada capaz de diferenciar información falsa de las verdades y un 20% que declara no reconocer que información debe evitar compartir. Finalmente, según la Radiografía digital (2025), un 63% de las niñas y niños de 8 a 17 años señalan que han leído noticias falsas creían verdaderas, por ende, existe una alta exposición a este tipo de riesgos.

Tabla 7. Porcentaje de niñas y niños según autopercepción de habilidades digitales (Kids Online, 2022)

Habilidades digitales	Para nada capaz	Un poco capaz	Bastante capaz	Totalmente capaz	No entiendo qué quiere decir esto
Confirmar si la información que encuentro en Internet es correcta o verdadera	14	23	28	32	3
Reconocer qué información debo evitar compartir en Internet	11	9	22	53	5

Fuente: Kids Online (2022), p. 97.

Muestra: niños, niñas y adolescentes entre 9 y 17 años que viven en Chile (n = 3.011).

Respecto a **otras conductas riesgosas, como el sexting, actividades ilegales como hackeo y piratería y la participación en desafíos** peligrosos existe menos información. La Radiografía Digital (2025) incluye una pregunta sobre participación en desafíos, sin embargo, no existe mayor detalle respecto de si estos son o no peligrosos. Un 23% de las niñas y niños encuestados señalan que responden a desafíos en las redes sociales, cifra que en 2024 era de 18%. Este tipo de actividades es más frecuente entre niños de 13 a 17 años (27%) que entre niñas y niños de 8 a 12 (19%). Por otro lado, entrega algunos indicios del involucramiento en sexting: un 5% señala que ha enviado “fotos o videos íntimos / privados míos o de otras personas” en el último semestre, y un 10% señala que ha “visto o recibido fotos o videos íntimos/privados de otras personas”. En ambos casos esto es más frecuente para niñas y niños de 13 a 18 años, alcanzando a un 7% y 13% respectivamente (ClaroVTR & Critería, 2025, p.66). Respecto al involucramiento en hackeo y piratería no se encontró evidencia en las fuentes revisadas.

3.4.3. Otros riesgos de conducta

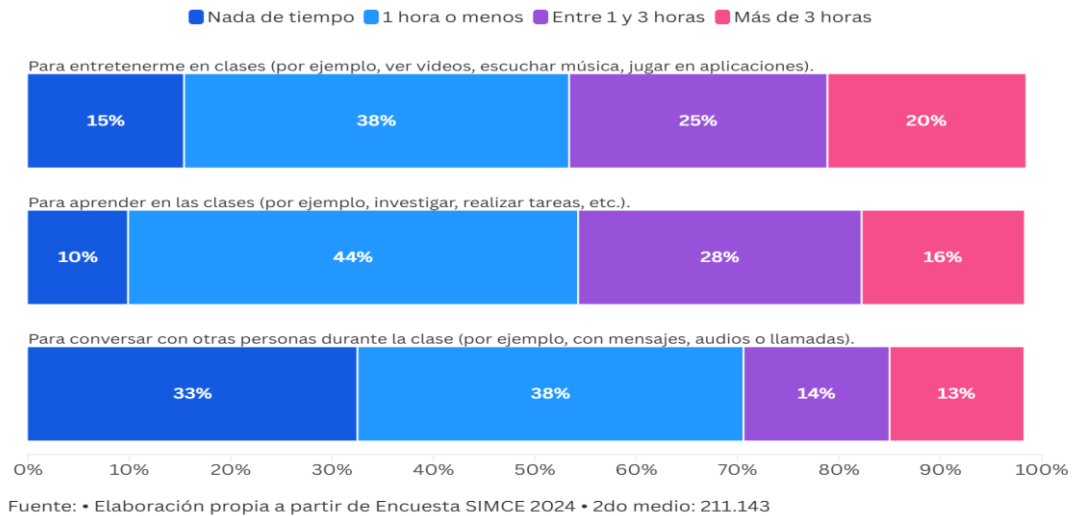
Aunque el modelo de las 4C de riesgos en línea (Livingstone & Stoilova, 2021) no incluye explícitamente el **uso excesivo de dispositivos** como un riesgo conductual, la evidencia reciente sugiere que este comportamiento puede adquirir dicha naturaleza cuando compromete la atención y el desempeño académico (OCDE 2024). Según un reciente análisis de los resultados PISA 2022, OCDE (2024) concluye que el uso moderado para actividades de aprendizaje (hasta cinco horas diarias) se asocia con un mejor rendimiento en matemáticas (+20 puntos PISA) y mayor sentido de pertenencia escolar. No obstante, este efecto se revierte con usos superiores a cinco horas, que implican descensos de hasta 12 puntos en los puntajes PISA. En cambio, el uso recreativo o de ocio (por ejemplo, redes sociales o juegos colaborativos en línea) se asocia siempre con reducciones de entre 5 y 20 puntos en la prueba PISA de matemáticas y con mayor autodeclaración de distracción (54% del estudiantado). Estos patrones indican que, aun no siendo una categoría explícita del modelo 4C, el uso desregulado de dispositivos puede ser entendido como un riesgo conductual transversal, vinculado a pérdida de autocontrol, disminución de la atención y efectos negativos sobre el bienestar y el aprendizaje.

En promedio de los países de la OCDE, un 30% de los estudiantes de 15 años declara en PISA (2022) distraerse en clases debido al uso de dispositivos digitales. Chile, junto con Uruguay y Argentina, se ubica entre los países con mayores niveles de distracción, superando el 50% de estudiantes que reportan esta situación. Asimismo, mientras que en promedio un 25% de los estudiantes de la OCDE señala distraerse por el uso de dispositivos de otros compañeros, en Chile esta proporción asciende al 40%, lo que evidencia un impacto significativamente mayor de la distracción digital en el entorno escolar (OCDE, 2024, p. 3).

Los datos del SIMCE 2024 incluyen también preguntas sobre el uso de dispositivos digitales en clases. Como se observa en el siguiente gráfico, el uso por motivos educativos del celular es el más frecuente: un 44% de los estudiantes lo usa una hora o menos para aprender y un 28% entre una y tres horas y el 16% más de tres horas. Sin embargo, el uso no académico también es alto: 45% lo utiliza más de una hora diaria para entretenerse y 52% para conversar durante las clases, lo que evidencia una alta simultaneidad entre fines pedagógicos y recreativos y un alto riesgo de distracción en el aula.

Gráfico 13. Frecuencia y uso de celular

En un día normal, ¿cuánto tiempo dirías que utilizas el celular en clases en tu colegio?

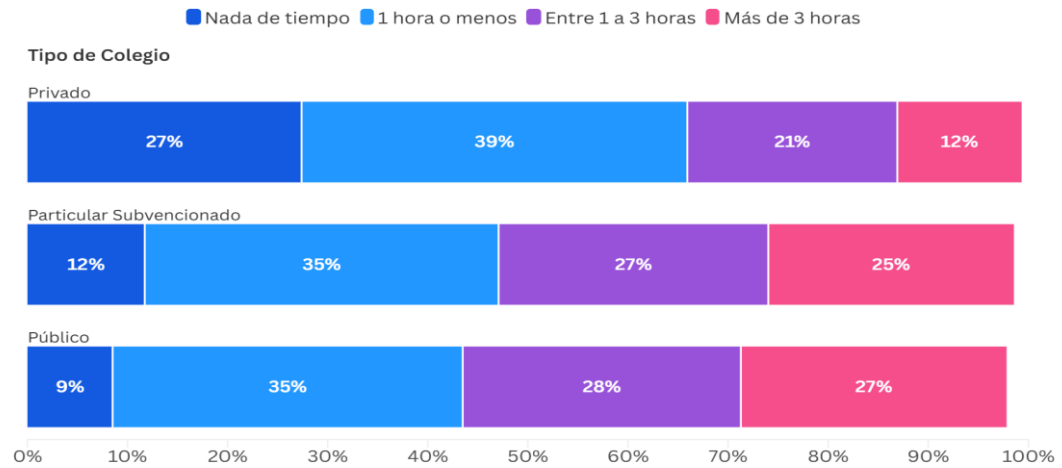


El uso del celular con fines no académicos durante el horario de clases —para entretenerse y/o conversar— presenta niveles elevados. En términos generales, 1 de cada 10 estudiantes declara utilizarlo más de 5 horas diarias en clases, mientras que 1 de cada 4 lo usa más de 3 horas. Además, un 27% lo utiliza entre 1 y 3 horas y un 47% declara hacerlo una hora o menos. El patrón varía significativamente según el tipo de establecimiento: en los colegios privados, un 27% de los estudiantes señala no usar el celular para estos fines, proporción que disminuye a 12% en los particulares subvencionados y a 9% en los públicos. En contraste, **el uso intensivo (más de tres horas diarias) alcanza solo un 12% en los privados, pero se duplica en los subvencionados (25%) y públicos (27%).**

Gráfico 14. Uso celular en clases por entretención o conversación

En un día normal, ¿cuánto tiempo dirías que utilizas el celular en clases en tu colegio?

Para entretenerme y/o conversar



Fuente: • Elaboración propia a partir de Encuesta SIMCE 2024 • 2do medio: 211.143
Se considera el mayor valor entre la frecuencia declarada de uso para "entretención" o para "conversar" en clases.

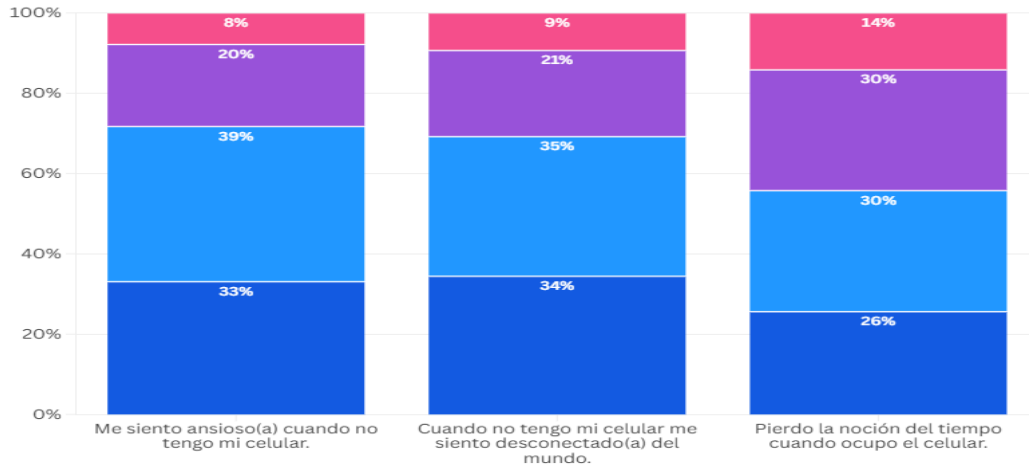
Por otro lado, SIMCE (2024) levanta información respecto de la potencial dependencia de los estudiantes al uso de celular en la sala de clases. Un 28% señala que se siente ansioso cuando no tiene su celular en clases, un 30% señala que se siente desconectado del mundo en tal situación y un 44% señala que pierde la noción del tiempo cuando ocupa su celular en clases. En general, 1 de cada 2 estudiantes señala estar de acuerdo con alguna de estas afirmaciones y un 10% está de acuerdo con las 3. Este porcentaje es mayor entre las mujeres que entre los hombres (9% vs 12%) y en colegios municipales y subvencionados en contraste con los privados (11% vs 7%).

Gráfico 15. Percepciones uso celular en clases

Sobre el uso del celular en la sala de clases...

¿Cuán de acuerdo estás con las siguientes afirmaciones?

■ Muy en desacuerdo ■ En desacuerdo ■ De acuerdo ■ Muy de acuerdo



Fuente: Elaboración propia a partir de Encuesta SIMCE 2024 • 2do medio: 211.143

Considerando la evidencia de la OCDE (2024), que asocia el uso recreativo de dispositivos con menor rendimiento académico y mayor distracción, estos resultados sugieren que esta práctica puede configurarse como un riesgo conductual, en tanto interfiere con la capacidad de aprendizaje y podría profundizar las brechas ya existentes de desigualdad educativa.

En conclusión, los riesgos de conducta en línea afectan a una proporción significativa de niñas, niños y adolescentes en Chile —15–25% reconoce haber incurrido en hostigamiento u otras acciones dañinas y ~40% ha compartido información falsa sin advertirlo (Radiografía Digital 2025; Juventud y Bienestar 2024; OCDE 2025)— y más de la mitad declara distracción y el uso no académico en clases. (SIMCE 2024; OCDE 2024).

3.5. Riesgos del consumidor

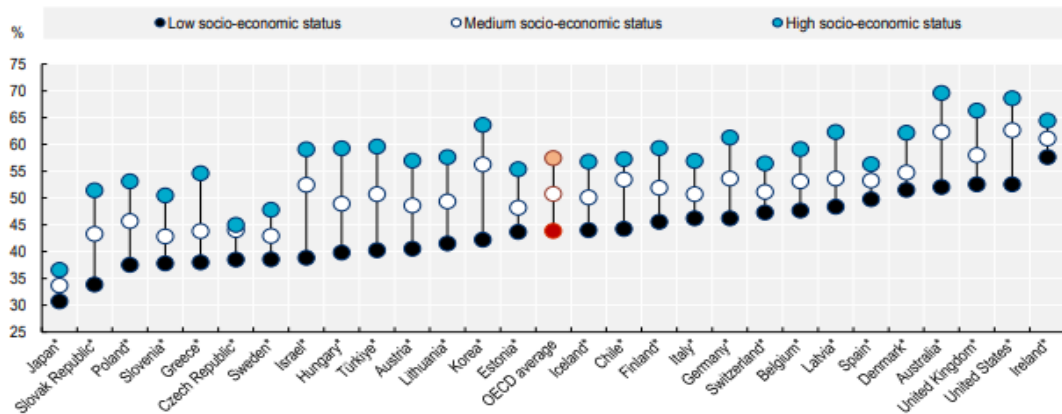
Se refieren a situaciones en que niñas, niños y adolescentes establecen relaciones desiguales con plataformas o servicios digitales, quedando expuestos a prácticas comerciales injustas o engañosas. Incluyen la explotación de sus datos personales con fines de marketing, la exposición a contenidos o publicidad inapropiada o encubierta, el engaño o fraude digital (como estafas o solicitudes de información financiera), y el gasto económico no autorizado en aplicaciones, juegos o apuestas en línea (Livingstone & Stoilova, 2021; OECD, 2021). Respecto de este tipo de riesgos, existe menos información tanto a nivel internacional como nacional.

La Encuesta Radiografía Digital (2025) tiene algunas preguntas sobre seguridad cibernética que reflejan de alguna manera estos riesgos del consumidor. En ella se

muestra que un 58% de las niñas y niños han vivido o sido testigos de mensajes maliciosos u ofertas falsas por internet y que un 28% ha sido víctima o testigo de robo de información personal mediante links falsos.

Algunas encuestas incluyen preguntas respecto de la capacidad de niñas y niños de configurar la privacidad de sus dispositivos o redes sociales, como manera de mitigar algunos de estos riesgos del consumidor. A través de los datos de la encuesta PISA (2022) el informe de la OCDE muestra que sólo alrededor del 51% de los adolescentes de 15 años declara que puede cambiar fácilmente la configuración de privacidad de sus dispositivos digitales para proteger su privacidad y sus datos personales. En el caso de Chile, los valores observados son similares a los promedios de la OCDE.

Gráfico 16. Estudiantes de 15 años que declaran poder cambiar fácilmente la configuración de un dispositivo o aplicación para proteger sus datos y su privacidad, según nivel socioeconómico



Fuente: OCDE, 2025 p.64.

Por otro lado, la encuesta Kids Online también indaga sobre las habilidades digitales que permiten evitar algunos de estos riesgos. Los resultados muestran que un 12% de las niñas y niños no se siente capaz de configurar la privacidad de sus perfiles, y otro 12% se considera solo un poco capaz. Además, un 7% declara no entender a qué se refiere la pregunta, por lo que en conjunto cerca de un tercio de las y los encuestados presenta dificultades o desconocimiento para proteger la privacidad de su información en línea. De manera similar, un 17% no sabe cómo deshabilitar la configuración de ubicación de su teléfono celular, un 15% se considera solo un poco capaz de hacerlo y un 7% no comprende el significado de esta acción, lo que evidencia brechas relevantes en las habilidades de autocuidado digital, para protegerse del uso de datos personales por parte de terceros.

Tabla 8. Porcentaje de niñas y niños según autopercepción de habilidades digitales (Kids Online, 2022)

Habilidades digitales	Para nada capaz	Un poco capaz	Bastante capaz	Totalmente capaz	No entiendo qué quiere decir esto
Sé cómo hacer para que mi perfil o usuario sea privado, por ejemplo, para que no puedan ver lo que comparto	12	12	18	51	7
Deshabilitar la configuración de ubicación de mi teléfono celular	17	15	17	45	7
Darme cuenta de si un sitio web, persona o medio en Internet son confiables	11	14	30	41	4
Saber cuándo las noticias, videos o publicaciones que veo en Internet son publicidad o pagadas por una marca	13	18	25	38	6

Fuente: Kids Online (2022), p. 97.

Muestra: Niños, niñas y adolescentes entre 9 y 17 años que viven en Chile (n = 3.011).

En conclusión, los riesgos del consumidor o “contractuales” siguen siendo una dimensión poco explorada en el caso chileno, aunque la evidencia disponible muestra señales preocupantes: más de la mitad de las niñas y niños ha estado expuesta a fraudes o mensajes engañosos (Radiografía Digital 2025) y cerca de un tercio presenta dificultades para proteger su privacidad o reconocer prácticas comerciales encubiertas (Kids Online 2022; OCDE 2025). Estas brechas en las habilidades de autocuidado digital, especialmente entre los grupos más jóvenes y de menor nivel socioeconómico, reflejan una vulnerabilidad estructural frente a la comercialización y explotación de los datos de niños, niñas y adolescentes, **lo que exige fortalecer la alfabetización digital crítica y la regulación sobre el uso y resguardo de la información personal de la niñez.**

El análisis de la relación de niñas, niños y adolescentes con los entornos digitales en Chile, a partir del modelo de las “4C” —contenido, contacto, conducta y contrato— (Livingstone & Stoilova, 2021; OCDE, 2025), evidencia una expansión sostenida del acceso, la

conectividad y la exposición a riesgos digitales en la última década. Más del 90% de las niñas y niños dispone hoy de conexión a internet en el hogar y un 87% cuenta con celular propio, accediendo en promedio a su primer dispositivo antes de los nueve años (Kids Online, 2022).

■ Riesgos de contenido

Son los más documentados y muestran una exposición extendida a materiales dañinos o inapropiados. Cerca del 40% de los estudiantes chilenos de 15 años ha visto mensajes discriminatorios y el 63% declara haber leído noticias falsas que creyó verdaderas (OCDE, 2025; Radiografía Digital, 2025). Las niñas presentan mayor exposición a contenidos asociados a autolesión, suicidio y estereotipos de belleza, mientras los varones se vinculan más con contenidos violentos o sobre drogas (Kids Online, 2022). Estas brechas de género y edad se reproducen de forma consistente en todas las fuentes analizadas.

■ Riesgos de contacto

La evidencia indica un aumento sostenido del ciberacoso y del acoso sexual digital, con prevalencias que fluctúan entre 15% y 30%, superiores al promedio de los países OCDE. Las niñas, adolescentes con discapacidad y estudiantes de menor nivel socioeconómico son los grupos más afectados (ENPV, 2017–2023; SIMCE, 2024; Kids Online, 2022). Si bien la mayoría de las interacciones en línea con desconocidos se da entre pares, un porcentaje menor pero significativo involucra a personas adultas o genera experiencias de malestar, lo que confirma la existencia de focos específicos de riesgo.

■ Riesgos de conducta

Se expresan tanto en la participación activa en prácticas dañinas —como el ciberacoso o la difusión de información falsa— como en la pérdida de autocontrol frente al uso de dispositivos. Alrededor del 20% de los adolescentes reconoce haber ofendido o acosado a otros en línea (Juventud y Bienestar, 2024; Radiografía Digital, 2025) y cerca del 40% ha compartido información falsa sin advertirlo (OCDE, 2025). En el ámbito escolar, más de la mitad de los estudiantes usa el celular con fines no académicos durante las clases, y uno de cada diez lo utiliza más de cinco horas diarias, lo que se asocia a menor rendimiento y mayor distracción (OCDE, 2024; SIMCE, 2024). Estas evidencias permiten considerar el uso desregulado del celular como un riesgo conductual transversal, con impactos sobre la atención, la convivencia y el aprendizaje.

■ Riesgos del consumidor o contractuales

Vinculados a la explotación comercial y la protección de datos personales— constituyen una dimensión aun incipientemente medida en Chile. Más de la mitad de las niñas y niños ha recibido mensajes falsos o maliciosos, y un tercio no sabe configurar la

privacidad de sus redes o distinguir publicidad encubierta (Radiografía Digital, 2025; Kids Online, 2022; OCDE, 2025). Estas brechas en habilidades digitales son mayores en los grupos más jóvenes y de menor nivel socioeconómico, revelando vulnerabilidades estructurales ante la creciente comercialización y dataficación de la infancia.

En síntesis, Chile presenta niveles de exposición y participación en riesgos digitales comparativamente altos dentro del contexto OCDE. La evidencia revisada muestra patrones estables de desigualdad —por género, edad, discapacidad y nivel socioeconómico—. Frente a esto, resulta prioritario fortalecer las estrategias de prevención y educación digital crítica, promover la mediación adulta y reforzar la regulación sobre el uso de datos personales infantiles, garantizando así entornos digitales más seguros y equitativos para todas las niñas, niños y adolescentes.

4 TENDENCIAS REGULATORIAS COMPARADAS

Este capítulo presenta el marco normativo vigente y en discusión, a nivel comparado, relevante para la situación de los niños, niñas y adolescentes en el entorno digital. La conceptualización del entorno digital descrita más arriba nos entrega los criterios necesarios para definir metodológicamente el marco normativo de relevancia. A este respecto, debemos considerar que la definición expuesta:

- Se basa en el hecho que el entorno digital está en constante evolución, por lo que se hace relevante abordar normas que junto con ser idóneas en términos de protección a niños, niñas y adolescentes sean flexibles y adaptables; y,
- Abarca un amplio espectro de tecnologías, por lo que resulta relevante abordar normas que tengan como objetivo regular diferentes servicios y productos tecnológicos en relación con los potenciales usos que puedan tener por parte de niños, niñas y adolescentes.

Estas particularidades de los servicios y productos digitales, especialmente en relación con los derechos de niños, niñas y adolescentes, nos permiten proponer que un aspecto central es la **regulación de los prestadores de servicios y de los diseñadores de productos digitales**, lo que da lugar a dos ámbitos de normas relevantes.

En *primer lugar*, aquellas normas que se han orientado directamente a regular el entorno digital con relación a niños, niñas y adolescentes cuya arquitectura se basa en el consenso que existe respecto de cuatro principios fundamentales para garantizar el cumplimiento del deber de cuidado en el espacio digital:⁵

- Protección de datos y privacidad

Este es el principio más abordado y el que cuenta con mayor consenso regulatorio. Dado el volumen de información que registran las plataformas, es esencial limitar la recopilación de datos a lo estrictamente necesario para el funcionamiento de un servicio específico. Así, las nuevas tendencias regulatorias buscan promover mecanismos para desactivar la recopilación automática y evitar funciones que incentiven el uso excesivo o perjudicial, como las notificaciones constantes o los sistemas de recompensas basados en el tiempo de conexión.

⁵ Emilio Puccio, Charla sobre crianza digital en el marco del compromiso de Claro Chile para evitar riesgos digitales en niños y adolescentes (conferencia, evento organizado por Claro Chile, Santiago de Chile, 3 de octubre de 2025).

- Medidas de seguridad por diseño

Las plataformas digitales deben incorporar medidas de seguridad desde la fase de diseño, considerando los riesgos específicos que enfrentan niños, niñas y adolescentes. El modelo de negocio de muchas redes sociales, basado en la recopilación masiva de datos y en la atención constante, puede amplificar la exposición a contenidos y comportamientos nocivos. Además, el anonimato que caracteriza a internet facilita la falta de rendición de cuentas, lo que genera entornos en los que los niños, niñas y adolescentes son especialmente vulnerables.

- Diseño apropiado según la edad

Los niños, niñas y adolescentes no pueden ser tratados como usuarios adultos ni recibir los mismos productos y servicios digitales. Los sistemas deben adaptarse a las distintas etapas de desarrollo, con funciones, interfaces y niveles de protección diferenciados según la edad.

- Evaluación de funciones y características

Es necesario analizar el nivel de riesgo de cada tipo de producto o de cada funcionalidad. Por ejemplo, los servicios de mensajería instantánea plantean mayores desafíos para la privacidad y la seguridad de los menores de edad. Este enfoque se asemeja al de la industria farmacéutica, donde los productos se diseñan y regulan considerando sus posibles efectos en función del grupo de usuarios al que se dirigen.

En *segundo lugar*, aquellas normas del ámbito de Derechos Humanos y Empresa, y, más ampliamente, sobre Debida Diligencia para la Conducta Empresarial Responsable, que buscan garantizar la protección por parte del Estado y el respeto, por parte de la empresa, a los Derechos Humanos (“DD.HH.”) de sus titulares. A este respecto, la intersección entre el entorno digital y la infancia presupone la exposición de niños, niñas y adolescentes a diversos riesgos que, de materializarse, producirían un impacto negativo en el disfrute de sus DD.HH. En ciertos casos, estos impactos les afectan de la misma manera que a personas adultas y, en otros, la afectación puede ser mayor debido a las particularidades de este grupo y a los distintos factores de interseccionalidad que puedan presentarse, siendo fundamental para este análisis el enfoque de DD.HH. (UNICEF & OHCHR, 2024). Así, la idea general de este punto es que:

“[L]as empresas que diseñan, desarrollan y despliegan tecnologías digitales deben identificar, evaluar y mitigar proactivamente los impactos adversos sobre los derechos humanos. Los Principios Rectores de las Naciones Unidas sobre las Empresas y los Derechos Humanos (PRNU) proporcionan un marco sobre cómo hacerlo, junto con los

Principios sobre los Derechos del Niño y las Empresas (CRBPs), que orientan a las empresas sobre la mejor manera de abordar específicamente los derechos de la niñez e integrarlos en sus operaciones. Tanto los PRNU como los CRBPs están alineados con el derecho internacional de los derechos humanos, incluida la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN).” (UNICEF & OHCHR, 2024, p.1).

Adicionalmente, “[p]ara la [Comisión Interamericana de DD.HH.] y su REDESCA, las empresas vinculadas a la industria de las nuevas tecnologías y comunicación tienen un papel crucial en la creación de soluciones para el uso más seguro de servicios basados en Internet y otras tecnologías. Los Estados deben promover que dichas empresas pongan especial atención a cómo el diseño e implementación de sus sistemas y operaciones ponen en riesgo los derechos de esta población.” (CIDH, REDESCA, 2019)

En este sentido, es importante destacar que la Debida Diligencia en Derechos Humanos es un continuo, mediante el cual las empresas identifican, previenen, mitigan y rinden cuentas por los impactos adversos reales o potenciales que sus actividades pueden generar sobre los derechos humanos. Este concepto fue desarrollado en el marco de los Principios Rectores sobre las Empresas y los Derechos Humanos de las Naciones Unidas, adoptados por el Consejo de Derechos Humanos de las Naciones Unidas en 2011, y constituye el principal estándar internacional para orientar la Conducta Empresarial Responsable en esta materia. La debida diligencia se concibe como un proceso continuo y proporcional a los riesgos de cada empresa, que se estructura en cuatro componentes principales:

- la identificación y evaluación de impactos reales o potenciales sobre los derechos humanos asociados a las operaciones, productos o relaciones comerciales de la empresa, a lo largo de toda su cadena de valor;
- la integración de los resultados en los procesos internos y la adopción de medidas para prevenir o mitigar dichos impactos;
- el seguimiento de la eficacia de las medidas adoptadas; y
- la comunicación y rendición de cuentas respecto de cómo la empresa aborda estos riesgos e impactos, incluyendo el deber de reparar a quienes puedan verse afectados. Este proceso debe centrarse en los riesgos para las personas y considerar la participación de los grupos potencialmente afectados en el proceso de evaluación de impactos, así como articularse con mecanismos que permitan la reparación cuando se produzcan impactos adversos.

La relevancia de la debida diligencia en derechos humanos en el ámbito digital ha sido reafirmada por el Comité de los Derechos del Niño de las Naciones Unidas en la Observación General N° 25 sobre los derechos del niño en relación con el entorno digital. En este instrumento, el Comité señala que los Estados deben exigir a las empresas que operan en entornos digitales que adopten procesos de debida

diligencia para identificar, prevenir y mitigar los riesgos que sus productos, servicios y modelos de negocio pueden generar para los derechos de niños, niñas y adolescentes. En particular, la Observación General destaca que las empresas deben evaluar los posibles impactos de sus tecnologías, plataformas y servicios digitales sobre los derechos de la niñez, incorporar salvaguardas adecuadas desde el diseño y desarrollo de productos, y establecer mecanismos efectivos para abordar los riesgos y reparar los daños que puedan producirse. De esta manera, la debida diligencia se configura como una herramienta clave para asegurar que la innovación digital y la actividad empresarial se desarrollen de forma compatible con la protección y promoción de los derechos de niños, niñas y adolescentes en el entorno digital.

Es importante destacar que la incorporación de la conducta empresarial en una observación general refleja el cambio de paradigma que se ha ido dando en este tipo de instrumentos, al reconocer que el respeto de los derechos —especialmente en entornos digitales— depende también de la regulación y gestión de los impactos generados por las empresas. En virtud de lo expuesto, a continuación, se presenta la regulación comparada relativa al entorno digital en relación con niños, niñas y adolescentes, así como a los estándares de Derechos Humanos y Empresa.

4.1. Marco Normativo Comparado: regulación del entorno digital en relación con niños, niñas y adolescentes

En este apartado se exponen marcos normativos desarrollados por países y organismos internacionales para fortalecer la protección de los derechos humanos de niñas, niños y adolescentes en entornos digitales. Se busca relevar iniciativas que permitan comprender cómo los Estados y las empresas han asumido responsabilidades legales, políticas y éticas en la materia, con el fin de extraer aprendizajes, identificar brechas comunes, documentar buenas prácticas y aportar insumos concretos para la elaboración de lineamientos normativos, éticos y de política pública en el contexto chileno. La selección de los países y regiones a examinar se basa en criterios de relevancia normativa, comparabilidad institucional y diversidad de enfoques regulatorios aplicados a los derechos de niños, niñas y adolescentes en entornos digitales.

UNIÓN EUROPEA	Constituye un referente normativo global, no solo por el peso de su legislación interna, sino también por su capacidad de irradiación a otros sistemas jurídicos. El Reglamento General de Protección de Datos (GDPR) y la Ley de Servicios Digitales (Digital Services Act, DSA) han establecido estándares internacionales en materia de protección de datos, responsabilidad de las plataformas y derechos digitales, que han influido en múltiples reformas nacionales, incluso
----------------------	---

	fuera del bloque. Adicionalmente, en este contexto, Francia y Alemania resultan de especial interés, pues también han regulado tempranamente la debida diligencia en materia de derechos humanos.
ESTADOS UNIDOS Y REINO UNIDO	Ambos representan modelos contrastantes que, aunque comparten una raíz anglosajona, presentan dinámicas regulatorias distintas. En el caso estadounidense, destaca un enfoque reactivo y sectorial, con leyes específicas como la Children’s Online Privacy Protection Act (COPPA) y recientes propuestas sobre online safety que responden a presiones sociales y judiciales, junto con un amplio desarrollo regulatorio a nivel estatal reactivo y carente de sistematicidad. En el Reino Unido, en cambio, el desarrollo del Online Safety Act (2023) y la labor del Information Commissioner’s Office (ICO) configuran un modelo más coherente de gobernanza digital y de responsabilidad empresarial frente a los riesgos en línea que enfrentan los menores de edad.
AUSTRALIA	Se incorpora como un caso de particular relevancia por su enfoque proactivo y administrativo en materia de seguridad digital. La figura del eSafety Commissioner se ha consolidado como una buena práctica en la protección de los usuarios y la regulación de contenidos nocivos, ofreciendo lecciones valiosas sobre la articulación interinstitucional y la respuesta temprana ante daños digitales. Adicionalmente, recientemente se ha regulado la prohibición del uso de redes sociales por menores de 16 años, lo que constituye una regulación pionera en este campo.
BRASIL	Se considerará Brasil como un caso latinoamericano relevante, dado el Proyecto de Ley sobre Derechos Digitales de Niños, Niñas y Adolescentes recientemente aprobado, que busca adaptar principios internacionales a la realidad regional. Su enfoque híbrido —que combina regulación estatal, autorregulación tecnológica y participación social— ofrece una oportunidad para explorar la viabilidad de modelos similares en Chile y en el resto de América Latina.

En conjunto, esta selección permite comparar diversos paradigmas regulatorios aplicables a la protección de niños, niñas y adolescentes en entornos digitales. Para efectos de este estudio, se entiende por paradigma preventivo aquel que busca anticipar y reducir los riesgos antes de que se produzca un daño, mediante obligaciones de diseño seguro, evaluaciones de riesgo, debida diligencia o restricciones a determinadas funcionalidades o prácticas comerciales. El paradigma de protección se centra en establecer salvaguardas y mecanismos de respuesta frente a daños o vulneraciones, tales como sistemas de reporte y remoción de contenidos, mecanismos de denuncia,

supervisión regulatoria y sanciones. Por su parte, el paradigma participativo promueve la incorporación de la perspectiva y los derechos de niños, niñas y adolescentes en la gobernanza del entorno digital, fomentando su participación en procesos de diseño, elaboración de políticas y toma de decisiones que les afectan, así como el acceso a información, educación digital y mecanismos que fortalezcan su autonomía progresiva.

4.1.1. Australia

■ Ley de Seguridad en Línea (Online Safety Act 2021) 6

Ley vigente, cuyo objetivo es mejorar y promover la seguridad en línea para las personas. Para ello, establece:

- Al eSafety Commissioner en tanto autoridad responsable de la promoción de la seguridad; administrador de quejas de cyberbullying en el caso de niños, niñas y adolescentes; y, administrador de contenido en línea;
- Facultades para determinar expectativas básicas de seguridad respecto de proveedores de redes sociales, servicios electrónicos relevantes y ciertos servicios de internet;
- Permite solicitar a los proveedores de servicios de internet el bloqueo del acceso a material que promueva o incite a conductas violentas;
- El uso de redes sociales está prohibido para niños, niñas y adolescentes menores de 16 años.

En consecuencia, las **medidas de seguridad en línea se aplican a un amplio abanico de proveedores de servicios digitales.**⁷ Además, se refiere expresamente al *cyberbullying* y a la explotación sexual de niños, niñas y adolescentes, y establece medidas agnósticas frente al daño, en tanto medidas preventivas o de gestión de riesgos que mejoran la seguridad en línea **sin centrarse en un tipo específico de daño** (p. ej., moderación proactiva y edad mínima para el uso de redes sociales). Así, su ámbito de protección es el de los usuarios finales que acceden al contenido desde Australia, independientemente del lugar donde se encuentre ubicado el proveedor de servicios digitales, lo que tiene una aplicación extraterritorial en ciertos aspectos. Desde la perspectiva de sanciones y cumplimiento, se consideran multas, la remoción y el bloqueo de contenido, así como las directrices vinculantes. (Herbert Smith Freehills Kramer, 2025)

6 Disponible en: <https://www.legislation.gov.au/C2021A00076/latest/text>

⁷ Incluyendo redes sociales, proveedores de servicios de Internet, juegos en línea, aplicaciones y sitios web

4.1.1.1. Ley de Privacidad (Privacy Act)

Fue reformada recientemente incorporando disposiciones específicas sobre los datos de niños, niñas y adolescentes. En particular, establece la **obligación de desarrollar un Código de Privacidad en Línea para Niños (Children's Online Privacy Code)**, con el objetivo de especificar cómo se aplican los Australian Privacy Principles (APPs) en relación con la privacidad de niños, niñas y adolescentes, y puede incluir disposiciones adicionales sobre el tratamiento de datos. Quedan obligadas por el Código las entidades proveedoras de servicios de redes sociales, de servicios electrónicos relevantes o de internet designados que probablemente sean utilizados por niños, niñas y adolescentes, exceptuando aquellas que presten servicios de salud o que sean expresamente excluidas. Durante su elaboración, se deben realizar consultas públicas.⁸

4.1.2. Brasil

4.1.2.1. ECA Digital (Estatuto da Criança e do Adolescente Digital o ECA Digital)

Esta ley establece un marco legal integral para la protección de niños, niñas y adolescentes en entornos digitales, incluyendo en su **regulación aplicaciones de internet** (con reglas específicas para redes sociales), programas informáticos, juegos electrónicos, sistemas operativos y tiendas de aplicaciones, cuando estén dirigidos a menores de edad o probablemente sean utilizados por ellos. La siguiente tabla resume sus principales disposiciones (Baker McKenzie, 2025):

Tabla 9. Principales disposiciones del Estatuto da Criança e do Adolescente Digital

EJE TEMÁTICO	DESCRIPCIÓN
<i>Diseño protector por defecto</i>	Los productos y servicios deben adoptar por defecto el modelo más protector en términos de privacidad, seguridad y protección de datos, basado en el interés superior del menor de edad.
<i>Medidas de protección</i>	Los proveedores deben prevenir y mitigar riesgos relacionados con la exposición a contenidos de explotación sexual, violencia, acoso, ciberacoso, autolesiones, suicidio, adicción a ciertos productos, juegos de azar, publicidad depredadora y contenidos pornográficos.
<i>Requisitos para tiendas de aplicaciones y sistemas operativos</i>	Deben evaluar la edad de los usuarios mediante métodos proporcionales y auditables, permitir

8 Sección 26GC del Privacy Act.

	configuraciones de supervisión parental y señalar la información de edad a las aplicaciones a través de API con minimización de datos.
<i>Supervisión parental</i>	Los proveedores deben ofrecer herramientas de supervisión parental accesibles, con notificaciones claras cuando estén activadas, y funciones para limitar y monitorear el tiempo de uso, la comunicación, el contenido y las transacciones.
<i>Herramientas de monitoreo</i>	Los productos de monitoreo infantil deben garantizar la inviolabilidad de la información e informar a niños, niñas y adolescentes, en un lenguaje apropiado para su edad, sobre el monitoreo realizado.
<i>Cajas de botín (loot boxes)</i>	Se prohíbe el uso de cajas de botín en videojuegos (contenedores virtuales con objetos de juego aleatorios (cosméticos, equipo, moneda) que los jugadores compren con dinero real o virtual) dirigidos a menores de edad o que sean probablemente utilizados por ellos, según su grupo de edad respectivo.
<i>Publicidad y monetización</i>	Se prohíbe el uso de perfiles, análisis emocionales, realidad aumentada o virtual para dirigir publicidad comercial a menores de edad.
<i>Reporte obligatorio a autoridades</i>	Los proveedores deben eliminar y reportar a las autoridades nacionales e internacionales el contenido que parezca involucrar explotación, abuso sexual, secuestro o manipulación de menores de edad.
<i>Derechos de información de los usuarios</i>	En casos de eliminación de contenido tras notificaciones, deben garantizarse los derechos de los usuarios involucrados, incluyendo el derecho a ser notificados de la eliminación, junto con las razones y justificaciones para ello.
<i>Transparencia y responsabilidad</i>	Los proveedores con más de 1.000.000 de usuarios niños, niñas y adolescentes en Brasil deben publicar informes semestrales en sus sitios web, que incluyan, entre otras cosas, los canales disponibles para recibir información y los sistemas y procesos utilizados para la investigación.

<i>Ajustes de obligaciones según el tamaño de la empresa y grado de influencia</i>	Las obligaciones relacionadas con la protección digital de niños, niñas y adolescentes se aplicarán proporcionalmente, considerando el tipo de servicio, el nivel de intervención del proveedor, el número de usuarios y el tamaño de la empresa.
<i>Autoridad responsable</i>	La nueva ley establece que la Autoridad Nacional de Protección de Datos de Brasil (ANPD) será responsable de implementar, supervisar y regular la ley.
<i>Sanciones</i>	La ley establece una gama de sanciones, divididas entre las que pueden ser impuestas por la autoridad administrativa y las del Poder Judicial. Las sanciones incluyen advertencias, multas, suspensión temporal de actividades y prohibición temporal de operar.

Fuente: Elaboración propia.

4.1.2.2. *LGPD y Protección de Datos de Menores de edad*

Establecen normas específicas para el tratamiento de datos personales de niños, niñas y adolescentes. Conforme a esta, el tratamiento de datos de menores de edad debe realizarse en su mejor interés. Además, se requiere el consentimiento específico y destacado de al menos uno de los padres o del responsable legal. También, los controladores deben mantener pública la información sobre los tipos de datos recopilados, su uso y los procedimientos para el ejercicio de los derechos de los titulares.

4.1.3. Estados Unidos

4.1.3.1. *Ley de Seguridad y Privacidad en Línea para Niños (Kids Online Safety and Privacy Act o “KOSA”, por sus siglas en inglés)*

El proyecto de ley federal busca proteger la privacidad y la salud mental de niños, niñas y adolescentes en línea frente a los **riesgos del uso excesivo de redes sociales e internet** (Schnied, 2025). Actualmente en discusión, regula plataformas en línea, videojuegos, aplicaciones de mensajería y servicios de transmisión de video utilizados o susceptibles de serlo por menores de 17 años, con algunas excepciones específicas. La principal obligación es ejercer un deber de cuidado en el diseño y funcionamiento de las funciones que promuevan la actividad en línea, con el fin de prevenir daños, como trastornos mentales o acoso severo. Además, deben implementar salvaguardas concretas que

incluyan la protección de datos, herramientas para que los padres puedan acceder a las configuraciones de privacidad de sus hijos y mecanismos para reportar daños a menores en la plataforma. Desde una perspectiva regulatoria, la supervisión y el cumplimiento serán responsabilidad de la Comisión Federal de Comercio y de las autoridades estatales. Finalmente, antes de usar algoritmos que seleccionen, ordenen o prioricen información con base en datos de los usuarios no proporcionados para tal fin, las plataformas deberán informar a los usuarios y ofrecerles la opción de cambiar a un algoritmo que no dependa de dichos datos (Congreso de los Estados Unidos, 2025).

Si bien se ha celebrado la intención de proteger la seguridad de niños, niñas y adolescentes en el entorno digital, ha sido controversial debido a la potencial limitación a la libertad de expresión; la potencial limitación al acceso a recursos vitales; y, la potencial limitación a derechos civiles y políticos en virtud de una regla de moderación de contenidos mandatada por el gobierno (American Civil Liberties Union, 2024; Comisión Interamericana de Derechos Humanos, Relatoría Especial para la Libertad de Expresión, 2024).

4.1.3.2. *Regla de Protección de la Privacidad Infantil en Línea (Children’s Online Privacy Protection Rule o “COPPA”, por sus siglas en inglés).*

Ley federal que entró en vigencia en 2000 y fue reformada en enero de 2025. Su objetivo es proteger la información de menores de 13 años y otorgar control parental sobre la información recopilada en línea sobre estos niños, niñas y adolescentes. Las principales actualizaciones se relacionan con el consentimiento parental verificable para la publicidad dirigida a menores de edad y con la prohibición de condicionar el acceso de los niños al servicio sin que la publicidad esté desactivada por defecto. Junto a ello, se estableció que los datos de los niños solo pueden retenerse el tiempo necesario para cumplir su propósito y no de forma indefinida. Finalmente, los programas de autorregulación (*Safe Harbor*) deben transparentar su funcionamiento ante la *Federal Trade Commission*, incluyendo listas de sus miembros y reportes de quejas de los consumidores (Chong, 2025).

La ley regula, además, a los operadores de sitios web comerciales y de servicios en línea cuyas operaciones se dirijan a menores de 13 años en Estados Unidos o que sepan que recopilan información personal de menores de 13 años en Estados Unidos. La *Federal Trade Commission* es el regulador con facultades para imponer multas y sanciones (Herbert Smith Freehills Kramer, 2025b).

Es importante destacar que la reforma presentada contemplaba la regulación de materias de Tecnología Educativa, mediante una excepción de autorización escolar a los

requisitos de consentimiento parental, y aclaraba las responsabilidades contractuales entre escuelas y proveedores de Tecnología Educativa. La *Federal Trade Commission* decidió no avanzar con estas reformas debido a posibles conflictos regulatorios con el Departamento de Educación de Estados Unidos (Chong, 2025).

4.1.3.3. *Regulación Estatal.*

Los estados han comenzado a aprobar leyes que buscan regular distintos aspectos (Mayer Brown, 2025). Respecto a **las redes sociales**, se señalan varias consideraciones importantes, como la recolección de datos personales, el envío de notificaciones en horarios escolares o nocturnos y la reducción de diseños que incentiven el uso excesivo, como el desplazamiento infinito (*endless scrolling*). Además, buscan evitar la recepción de mensajes no solicitados por adultos, restringir el uso de la geolocalización, establecer edades mínimas para el acceso y obtener aprobaciones parentales, así como limitar su uso en recintos educativos. Por otro lado, los **códigos de diseño adaptados a la edad** deben priorizar el bienestar y la privacidad de los niños, niñas y adolescentes mediante evaluaciones de impacto y la configuración de la privacidad por defecto. Asimismo, se requiere la verificación de la edad para contenidos dañinos, como la pornografía y la violencia, y el fortalecimiento de la protección de datos más allá de las redes sociales.

4.1.4. **Reino Unido**⁹

4.1.4.1. *Ley de Seguridad en Línea (Online Safety Act 2023)*

Consiste en un marco de obligaciones establecidas por ley que busca proteger a niños, niñas, adolescentes y adultos, y hacer más seguro el uso de los servicios de internet ofrecidos en el Reino Unido. El **cuerpo normativo es aplicable a plataformas y servicios digitales que operan dentro del territorio del Reino Unido** o hacia él, incluso si no están establecidos en él. Su alcance se refiere a servicios usuario a usuario, a servicios de búsqueda y a proveedores de contenido pornográfico.

Con el fin de cumplir sus objetivos, la ley establece un conjunto de obligaciones que exigen a los proveedores de servicios regulados identificar, mitigar y gestionar los riesgos de daño —incluidos aquellos que afectan de manera particular a ciertos grupos— derivados tanto de contenidos y actividades ilegales como de aquellos perjudiciales para niños, niñas y adolescentes. Esto incluye contenido ilegal (pornografía, terrorismo y explotación sexual de niños, niñas y adolescentes), contenido dañino para niños, niñas y adolescentes y publicidad fraudulenta. Además, confiere nuevas funciones y facultades

⁹ En esta sección no se analiza la ley de datos personales, pues se hace al revisar GDPR en la sección correspondiente a la Unión Europea.

al regulador *Office of Communications* (“Ofcom”). Así, estas obligaciones buscan **asegurar que los servicios sean seguros desde su diseño**, otorguen una mayor protección a niños, niñas y adolescentes, garanticen la libertad de expresión y la privacidad de los usuarios, y promuevan la transparencia y la rendición de cuentas en su funcionamiento.¹⁰

Asimismo, la Ley introduce **nuevos delitos penales vinculados a conductas dañinas en el entorno digital** —como la incitación a la autolesión, el envío de imágenes sexuales no solicitadas (“*cyberflashing*”) o la difusión de material íntimo sin consentimiento— para lo cual establece un régimen de sanciones, que permite a *Ofcom* imponer multas de hasta 18 millones de libras o el 10% de los ingresos globales de la empresa infractora, además de disponer medidas como el bloqueo de servicios o la persecución penal de directivos en casos graves (UK Government, 2023).

Del mismo modo, incorpora obligaciones reforzadas de transparencia y rendición de cuentas, en particular respecto del funcionamiento de los algoritmos y sistemas de recomendación, junto con una perspectiva de género y una protección diferenciada para grupos vulnerables, reconociendo el impacto desproporcionado de la violencia y el acoso digital sobre mujeres y niñas. Finalmente, prevé la creación de un **comité consultivo sobre desinformación y seguridad en línea**, destinado a apoyar la implementación y la evaluación de la normativa (UK Government, 2023).

Por último, en el marco de la ley, se han dictado **regulaciones complementarias y códigos de práctica**.¹¹ Por un lado, las *Online Safety Act 2023 (Category 1, Category 2A and Category 2B Threshold Conditions) Regulations 2025* describen los umbrales para la categorización según la Ley, los cuales determinan si los proveedores de servicios están sujetos a obligaciones adicionales para implementar medidas de seguridad reforzadas que protejan a los usuarios frente a daños en línea. Por otro lado, en relación con la protección de niños, niñas y adolescentes, existen dos códigos: el contenido ilegal para servicios usuario a usuario (sección 12 de la Ley) y el de Protección de niños para servicios de búsqueda (sección 29 de la Ley).

En el Reino Unido también **se ha criticado la ley, toda vez que podría impactar en la libertad de expresión y la privacidad**.¹² Asimismo, se ha sostenido que desde su entrada en vigencia, una de las mayores dificultades está en establecer métodos efectivos de comprobación de edad y en el uso de las *virtual private networks* (VPN). Adicionalmente,

10 Artículo 1 Online Safety Act, disponible en: <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2023/50>

11 Conforme al modelo regulatorio de Reino Unido, estos códigos complementan la Ley de Seguridad en Línea. Fueron desarrollados por Ofcom en base a consultas públicas y aprobación parlamentaria. Los proveedores de servicios no están obligados a implementar las recomendaciones establecidas en los Códigos, pero deben aplicar medidas alternativas si deciden no seguirlas.

12 Véase, en este sentido: <https://www.article19.org/resources/uk-online-safety-bill-risks-undermining-privacy-around-the-world/>

desde su entrada en vigencia, ha aumentado el uso de la Inteligencia Artificial, por lo que una nueva ley denominada *Data (Use and Access) Act 2025* tipifica como delito la creación o solicitud de *deepfakes* de imágenes íntimas no consensuadas, y *Ofcom* evalúa medidas obligatorias de detección y eliminación de dicho contenido.¹³

4.1.4.2. *Age-appropriate design: a code of practice for online services de la Information Commissioner's Office.*¹⁴

Se trata de un **código de buenas prácticas del Reino Unido** que establece directrices para plataformas y servicios digitales que ofrecen contenidos o interactúan con niños, niñas y adolescentes. Su objetivo principal es garantizar que los entornos digitales sean seguros y adecuados para los usuarios menores de 18 años, protegiendo su privacidad y bienestar.

El código establece que se debe actuar en el mejor interés del niño, priorizando su bienestar en todas las decisiones. Además, se requiere realizar evaluaciones de impacto en la protección de datos, que permitan a las empresas evaluar y mitigar riesgos de manera continua para garantizar su seguridad. También establece que el diseño de las funciones, interfaces y experiencias digitales debe ser adecuado a la edad, considerando la madurez y las habilidades de diferentes grupos etarios. Asimismo, enfatiza la importancia de la transparencia, por lo que los niños y sus cuidadores deben comprender y controlar cómo se usan sus datos y cómo interactúan con los servicios. Por otro lado, las configuraciones predeterminadas deben proteger la privacidad, minimizar la recolección de datos y limitar la exposición de información personal. Finalmente, es imprescindible que los servicios implementen medidas activas para proteger frente a contenido dañino y evitar que los niños accedan a material inapropiado.

4.1.5. Unión Europea

4.1.5.1. *Ley de Servicios Digitales (DSA, por sus siglas en inglés).*

La DSA “[...]” tiene como objetivo construir un mundo en línea más seguro y justo. Introducirá normas que protejan igualmente a todos los usuarios de la UE, tanto en lo que se refiere a bienes, contenidos o servicios ilícitos como a sus derechos fundamentales. [...] [S]e aplica a todos los intermediarios y plataformas en línea de la UE, por ejemplo, los mercados en línea, las redes sociales, las plataformas de intercambio de

13 Linklaters, UK – The Online Safety Act 2023: the landscape two years on, accedido el 29 septiembre 2025.

14 Disponible en: <https://ico.org.uk/for-organisations/uk-gdpr-guidance-and-resources/childrens-information/childrens-code-guidance-and-resources/age-appropriate-design-a-code-of-practice-for-online-services/>

contenidos, las tiendas de aplicaciones y las plataformas de viajes y alojamiento en línea (Comisión Europea, 2024).”

Respecto de los niños, niñas y adolescentes, los sitúa como sujetos de interés público al actuar con debida diligencia¹⁵ y declara que su protección es un objetivo político importante de la UE.¹⁶ En tal sentido, se refiere a los siguientes asuntos:

Tabla 10. Disposiciones centrales de la Ley de Servicios Digitales de la UE

EJE TEMÁTICO	CONTENIDO / DESCRIPCIÓN	OBLIGACIONES O MEDIDAS PRINCIPALES
<i>Riesgos en Línea</i>	<p>La debida diligencia de plataformas en línea de muy gran tamaño y de motores de búsqueda en línea de muy gran tamaño exige observar: (i) la difusión de materiales de abuso sexual de menores como riesgo sistémico; (ii) la comprensión por parte de niños, niñas y adolescentes del diseño y funcionamiento del servicio¹⁷; (iii) la exposición a contenidos que afecten su salud, desarrollo físico, mental y moral. Tales riesgos pueden surgir, por ejemplo, con interfaces en línea que estén diseñadas de manera que exploten intencionada o involuntariamente las debilidades y la inexperiencia de los menores o que puedan generar un comportamiento adictivo. Asimismo, consagra el intercambio de imágenes que representen abusos sexuales de menores como contenido ilícito¹⁸</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación profunda del riesgo de difusión de material de abuso sexual infantil.²¹ - Diseño de interfaces que no exploten la inexperiencia de los menores ni generen conductas adictivas. - Suspensión u otras medidas respecto de usuarios vinculados a material de abuso sexual infantil. - Reconocimiento de INHOPE como red de alertadores fiables de contenidos ilícitos.

15 Considerando 40 DSA.

16 Considerando 71 DSA.

17 Considerandos 81 y 83 DSA.

18 Considerando 12 DSA.

21 Considerando 80 DSA.

	<p>y se refiere a la suspensión y otras medidas más gravosas respecto de usuarios vinculados a este tipo de material digital.¹⁹ Reconoce a organizaciones de la red INHOPE de líneas directas para denunciar materiales relacionados con abusos sexuales a menores como alertador fiable de contenidos ilícitos.²⁰</p>	
<p><i>Evaluación de Riesgos, Mitigación, Reclamos y Reportes</i></p>	<p>Se establece una obligación anual de detección, análisis y evaluación de los riesgos que puedan generar las plataformas en línea de muy gran tamaño²² y los motores de búsqueda de muy gran tamaño.²³ Hace referencia específica a los derechos del menor a la protección y los cuidados para su bienestar, la libertad de opinión, el interés superior y la relación con su padre o madre. Adicionalmente, se establece una obligación de mitigación de riesgos incluyendo medidas específicas para proteger a menores (i.e., verificación de edad, control parental, denuncia de abusos y acceso a asistencia). Por último, deben tener en cuenta el interés superior al adaptar el diseño del servicio, dar acceso a los mecanismos de reclamos, proteger de contenido que afecte el desarrollo físico, mental o moral.²⁴</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación anual de riesgos. - Medidas de mitigación específicas (verificación de edad, control parental, denuncia de abusos, acceso a asistencia).²⁵ - Adaptación del diseño del servicio considerando el interés superior del niño. - Acceso a mecanismos de reclamo y protección frente a contenidos nocivos.

19 Considerando 64 DSA.

20 Considerando 61 y 62 DSA.

22 Google o Bing.

23 Instagram, Snapchat, TikTok, YouTube

24 Artículo 89 DSA.

25 Artículo 34 letra j) DSA.

<p><i>Accesibilidad y Condiciones de Uso</i></p>	<p>Los servicios dirigidos a menores o usados predominantemente por menores deben tener términos y condiciones de uso fácilmente entendibles por éstos.²⁶ Asimismo, establece que una plataforma en línea es accesible a niños, niñas y adolescentes cuando²⁷: (i) las condiciones permiten su uso; (ii) está dirigida a o es utilizada predominantemente por menores; (iii) el prestador sabe que parte de los usuarios son menores.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Redacción clara y comprensible de los términos y condiciones. - Identificación de plataformas accesibles a niños, niñas y adolescentes según criterios de uso, orientación y conocimiento del prestador.
<p><i>Privacidad, Seguridad y Publicidad Dirigida</i></p>	<p>Los servicios accesibles a menores deben garantizar un elevado nivel de privacidad, seguridad y protección, y no pueden mostrar anuncios personalizados a menores usando sus datos personales.²⁸</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Implementar altos estándares de privacidad y seguridad. - Prohibición de publicidad personalizada basada en datos personales de menores.

Fuente: elaboración propia

En julio de 2025, la Comisión Europea publicó **directrices de acuerdo con la DSA para proteger a niños, niñas y adolescentes**, centradas en el ciberacoso, los contenidos dañinos y las prácticas comerciales manipulativas. Algunas recomendaciones incluyen: cuentas privadas por defecto, ajustar los algoritmos para limitar el contenido dañino, controlar las interacciones y prevenir la distribución de contenido privado, desactivar funciones que fomentan el uso excesivo y mejorar las herramientas de moderación y control parental (European Commission, 2025).

4.1.5.2. *Ley de Inteligencia Artificial.*

Esta ley señala respecto de niños, niñas y adolescentes que deben establecerse normas armonizadas con el “ [...] Derecho en materia de protección de menores, a saber, de personas de menos de dieciocho años, que tienen en cuenta la Observación general N°25 (2021) de la Convención sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas relativa a

26 Considerando 46 y Artículo 14 DSA.

27 Considerando 71 DSA.

28 el artículo 28

los derechos de los niños en relación con el entorno digital, en la medida en que no son específicas a los sistemas de IA y persiguen otros objetivos legítimos de interés público.” (Reglamento (UE) 2024/1689, considerando 5).

Además, reconoce que “[a]l margen de los múltiples usos beneficiosos de la IA, esta también puede utilizarse indebidamente y proporcionar nuevas y poderosas herramientas para llevar a cabo prácticas de manipulación, explotación y control social. Dichas prácticas son sumamente perjudiciales e incorrectas y deben estar prohibidas, pues van en contra de los valores de la Unión de respeto de la dignidad humana, la libertad, la igualdad, la democracia y el Estado de Derecho y de los derechos fundamentales consagrados en la Carta, como el derecho a la no discriminación, a la protección de datos y a la intimidad y los derechos del niño.” (Reglamento UE 2024/1689, considerando 28). Adicionalmente, establece que “[**l**]magnitud de las consecuencias adversas de un sistema de IA para los derechos fundamentales protegidos por la Carta es especialmente importante a la hora de clasificar un sistema de IA como de alto riesgo [...] [debiendo tenerse en especial consideración] las vulnerabilidades de los menores y que se les brinde la protección y la asistencia necesarias para su bienestar.”

Por último, el artículo 5° establece una serie de prácticas de inteligencia artificial prohibidas, siendo especialmente relevantes para niños, niñas y adolescentes en el entorno digital la manipulación y explotación de vulnerabilidades; evaluación o clasificación social; predicción de riesgo delictivo; reconocimiento facial masivo; inferencia de emociones en espacios sensible; la categorización biométrica sensible; la identificación biométrica remota en espacios públicos; entre otras (Reglamento (UE) 2024/1689, Considerando 5).

4.1.5.3. Reglamento General de Protección de Datos (“GDPR”, por sus siglas en inglés)

Respecto de niños, niñas y adolescentes, el reglamento establece los intereses y derechos del niño como prevalente sobre la satisfacción de intereses legítimos perseguidos por el responsable del tratamiento o por un tercero (Artículo 6 letra f) GDPR.).

También establece condiciones aplicables al consentimiento del niño en relación con los servicios de la sociedad de la información. Así, “[...] el tratamiento de los **datos personales de un niño** se considerará lícito cuando tenga como mínimo 16 años. Si el niño es menor de 16 años, tal tratamiento únicamente se considerará lícito si el consentimiento lo dio o autorizó el titular de la patria potestad o tutela sobre el niño, y solo en la medida en que

se dio o autorizó.” En todo caso, los estados pueden establecer una edad inferior, pero nunca podrá ser menor de 13 años (Artículo 8 número 1 GDPR.).

Respecto de la transparencia de la información, la comunicación y las modalidades de ejercicio de los derechos del interesado, la que sea entregada a niños, deberá ser especialmente accesible para ellos (Artículo 12 número 1 GDPR.).

4.1.5.4. Reglamento para prevenir y combatir el abuso sexual de menores de edad

La propuesta busca garantizar la detección, denuncia y eliminación de abusos sexuales contra niños y niñas en línea, fortaleciendo simultáneamente la seguridad jurídica, la transparencia y la rendición de cuentas, y asegurando la protección de los derechos fundamentales. Además, pretende reducir la proliferación y los impactos de estos abusos mediante una coordinación más efectiva entre las autoridades y los actores relevantes (Comisión Europea, 2022).

En cuanto a la seguridad por diseño dentro de los objetivos específicos de la propuesta, se señala que: “Se espera que los prestadores de servicios de la sociedad de la información se beneficien de la seguridad jurídica de las normas armonizadas de la UE sobre la detección, denuncia y eliminación de abusos sexuales de menores en línea, y de niveles más elevados de confianza cuando sus servicios demuestren una mayor rendición de cuentas mediante la adopción de métodos más seguros desde el diseño y una mejora y normalización de los mecanismos de transparencia para la presentación de información. Se prevé que todos los usuarios de internet, y especialmente los niños, se beneficien de un **enfoque más estructurado para prevenir, detectar, denunciar y eliminar los abusos sexuales de menores en línea** en toda la Unión, facilitado por el Centro de la UE, y de un mayor nivel de confianza en los servicios en línea que adopten métodos más seguros desde el diseño.” (Comisión Europea, 2022).

4.1.6. Regulación de la Debida Diligencia en Derechos Humanos

4.1.6.1. Francia

La Ley francesa de deber de vigilancia, adoptada en 2017, establece un marco pionero que obliga a las grandes empresas francesas a asumir un papel activo en la prevención de riesgos graves para los derechos humanos y el medio ambiente en todas sus operaciones, incluidas las de sus filiales, proveedores y subcontratistas. La norma exige la elaboración y publicación anuales de un plan de vigilancia que contemple el mapeo de

riesgos, las medidas de mitigación, los sistemas de alerta y el seguimiento de la efectividad de las acciones implementadas. Además, prevé mecanismos de cumplimiento forzado y sanciones económicas para las empresas que no respeten estas obligaciones, así como responsabilidad civil, lo que permite que las personas afectadas reclamen daños cuando la falta de diligencia corporativa haya generado perjuicios prevenibles. Desde su entrada en vigor, la ley ha sido utilizada por organizaciones de la sociedad civil para enviar avisos y presentar demandas, consolidándose como un instrumento clave para fomentar la responsabilidad empresarial y la rendición de cuentas en el ámbito internacional (Business & Human Rights Resource Centre, s.f).

4.1.6.2. Alemania

La *German Supply Chain Due Diligence Act* (“*Lieferkettengesetz*” o LkSG), vigente desde el 1 de enero de 2023 (y amplificada desde el 1 de enero de 2024 para empresas con más de 1.000 empleados) impone a las empresas cuyo domicilio social, dirección central, sede estatutaria o con sucursales en Alemania cumplir obligaciones legales rigurosas respecto a derechos humanos y medio ambiente a lo largo de toda su cadena de suministro. En particular, la ley exige un **sistema de gestión de riesgos** que integre análisis anuales de riesgos tanto en el propio negocio como con proveedores directos (y, en menor medida, con proveedores indirectos). También obliga a la emisión de una declaración política (“*policy statement*”) por parte de la dirección superior que refleje las expectativas en materia ambiental y de derechos humanos, así como a la adopción de medidas preventivas y correctivas oportunas, incluyendo remediaciones cuando ocurran violaciones. Para ello, se deben establecer canales de denuncia internos o externos, documentación continua, informes públicos anuales y reportes al BAFA (la autoridad reguladora alemana) sobre el cumplimiento de las obligaciones legales. Las infracciones pueden acarrear sanciones administrativas importantes: multas que pueden ascender a millones de euros, e incluso la exclusión de la empresa de contratos públicos en ciertos casos (Löning – Human Rights & Responsible Business. (s.f.); Norton Rose Fulbright, 2023).

4.1.6.3. Unión Europea

La *Corporate Sustainability Due Diligence Directive* (CSDDD) introduce, para las empresas sujetas a su ámbito, un **régimen obligatorio de debida diligencia en materia de derechos humanos y medio ambiente** que debe extenderse no solo a sus operaciones propias, sino también a las actividades de sus filiales y a las “cadenas de actividad” (upstream y downstream) de sus socios comerciales.

Según el texto definitivo adoptado por el Parlamento Europeo, la obligación implica que las empresas identifiquen y evalúen impactos reales y potenciales, adopten medidas preventivas, correctivas y de reparación proporcionadas, y documenten sus progresos

mediante informes públicos anuales. Además, la directiva obliga a que las políticas de debida diligencia se integren en la planificación estratégica, en los procesos de compra, diseño, distribución y de proveedores, y exige mecanismos de participación de las partes interesadas, canales de denuncia y monitoreo de la eficacia de las medidas. Para su supervisión, los Estados miembros deben designar autoridades competentes con facultades investigativas y sancionadoras, incluyendo multas de al menos el 5 % del volumen global de negocios de la empresa en casos de incumplimiento, así como medidas cautelares frente a riesgos graves e irreparables.

La CSDDD también contempla responsabilidad civil para las víctimas de violaciones causadas por empresas que no hayan actuado con la diligencia debida, permitiendo reclamar daños cuando se demuestre negligencia o falta de acción adecuada. En cuanto a su implementación, la directiva se aplicará de forma escalonada, comenzando por las grandes empresas con los umbrales más altos (por ejemplo, con más de 5.000 trabajadores o una facturación elevada) y luego se extenderá progresivamente a las empresas más pequeñas (Löning – Human Rights & Responsible Business. (s.f.); Norton Rose Fulbright, 2024).

El análisis del marco jurídico internacional evidencia una convergencia clara hacia la protección reforzada de la infancia en entornos digitales. Lo expuesto da cuenta de un consenso normativo robusto y cada vez más exigente en torno a **cuatro vectores que deben orientar la conducta empresarial en el entorno digital: privacidad y protección de datos, seguridad por diseño, diseño apropiado a la edad y evaluación continua de riesgos.**

En este contexto, la experiencia de la Unión Europea marca el estándar más alto al combinar prohibiciones taxativas con obligaciones de debida diligencia sistémica y mecanismos de cumplimiento en el que las obligaciones, la supervisión y las respuestas se ajustan según el riesgo, el tamaño y el impacto del servicio, así como según la gravedad y recurrencia de los incumplimientos. (*i.e.*, DSA, GDPR y AI Act). Reino Unido, por su parte, consolida un enfoque orgánico en el que convergen un sistema regulatorio de gobernanza digital, con obligaciones de seguridad, y una supervisión o fiscalización especializada. Australia constituye un caso paradigmático especialmente por -ante la duda o de manera precautoria- establecer medidas agnósticas al daño, incluyendo restricciones de acceso a redes sociales para menores de edad, y Brasil destaca por cristalizar en una ley un diseño *protector por defecto* transversal a servicios, tiendas de aplicaciones y sistemas operativos, prohibiendo prácticas de alto riesgo como las *loot boxes*.²⁹ En contraste, Estados Unidos ilustra las limitaciones de un modelo sectorial y

²⁹ Las loot boxes son mecanismos de monetización en videojuegos que permiten a los usuarios obtener recompensas virtuales de resultado aleatorio, generalmente mediante pagos reales o indirectos, incorporando elementos de azar que las asemejan a prácticas de juego de apuestas.

reactivo, donde avances puntuales (ej., COPPA reformada y propuestas tipo KOSA) conviven con tensiones en libertad de expresión y fragmentación subnacional.

Con todo, la lección transversal es que los marcos más completos combinan reglas de resultado exigibles con obligaciones de proceso verificables, ancladas en debida diligencia y supervisión independiente; que el diseño y la interfaz son vectores regulables de riesgo y no meros asuntos técnicos; y que las barreras comerciales y de acceso (como la verificación de edad y los límites a la personalización algorítmica) deben calibrarse para evitar efectos excluyentes no deseados.

Respecto de las obligaciones de proceso, estas están fuertemente ancladas en la gestión de riesgos. Más allá de las diferencias entre instrumentos —desde los Principios Rectores de la ONU y las Observaciones del Comité de los Derechos del Niño, hasta regulaciones específicas como COPPA, el Online Safety Act o los estándares europeos de diseño adecuado a la edad— la lección transversal es que la **protección de la infancia se concibe hoy como una obligación de prevención, que exige a los proveedores de servicios digitales identificar y mitigar riesgos derivados de funcionalidades, algoritmos y modelos de negocio**. En suma, el mínimo internacional para la responsabilidad de las empresas involucradas en el ecosistema digital exige una gestión proactiva, transparente y verificable de riesgos específicos para niños, niñas y adolescentes, con trazabilidad de decisiones de diseño y mitigaciones medibles.

5 MARCO NORMATIVO EN PROTECCIÓN DE NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES EN EL ENTORNO DIGITAL

A continuación, se revisa la normativa chilena que, de manera más o menos explícita, incide en la regulación actual o potencial de los entornos digitales en los que interactúan niños, niñas y adolescentes, así como en el resguardo de los derechos humanos en la empresa.

5.1. Regulación del entorno digital

■ Ley N°20.536 sobre Violencia Escolar

Incorpora dentro del acoso escolar “[...] toda acción u omisión constitutiva de agresión u hostigamiento reiterado, realizada fuera o dentro del establecimiento educacional por estudiantes que, en forma individual o colectiva, atenten en contra de otro estudiante, valiéndose para ello de una situación de superioridad o de indefensión del estudiante afectado, que provoque en este último, maltrato, humillación o fundado temor de verse expuesto a un mal de carácter grave, ya sea por **medios tecnológicos o cualquier otro medio**, tomando en cuenta su edad y condición” (Artículo 16 B, énfasis agregado).

■ Ley N°21.430 sobre Garantías y Protección Integral de los Derechos de la Niñez y la Adolescencia

Respecto del entorno digital, esta ley establece expresamente que “Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a buscar, recibir y utilizar la información en cualquier medio, adecuada a su edad, madurez y grado de desarrollo, especialmente contenida en soportes digitales, que les permita actuar en estos medios de un **modo seguro y responsable**. Los prestadores de servicios de telecomunicaciones **entregarán información especialmente dirigida** a los niños, niñas y adolescentes, como también a los padres y/o madres o a las personas que los tengan a su cuidado, **para identificar situaciones de riesgo** derivadas del uso de las nuevas tecnologías de la información y

comunicación, así como las habilidades, herramientas y estrategias para afrontarlas y protegerse de ellas.” (Artículo 29, incisos segundo y tercero, énfasis agregado).

Adicionalmente, se establece que los prestadores de servicios de telecomunicaciones deben fomentar la comunicación audiovisual para niños, niñas y adolescentes con discapacidad, evitando cualquier repercusión negativa (Artículo 29 inciso final).

Respecto al derecho a la honra, la intimidad y la propia imagen, incluye expresamente las comunicaciones producidas mediante las tecnologías de la información y la comunicación (Artículo 34, inciso primero).

Finalmente, sobre el derecho a la información, se dispone que los órganos de la administración del Estado deben velar por que niños, niñas y adolescentes reciban una alfabetización crítica y responsable en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (Artículo 35, inciso tercero, letra a). Esta disposición debe concordarse con la Ley N° 20.370, General de Educación.

■ Ley N°21.719 de 2022 de Protección de Datos Personales³⁰

Esta ley establece el deber de reportar a sus representantes legales las vulneraciones de las medidas de seguridad cuando estas vulneraciones se refieran a **datos relativos a niños y niñas menores de catorce años**. Debe redactarse en un lenguaje claro y simple (Artículo 14 sexies).

Además, en cuanto a los datos personales de niños, niñas y adolescentes, el tratamiento debe atender al interés superior del niño y respetar su autonomía progresiva. Adicionalmente, señala que “[...] para tratar los datos personales de los niños y niñas se requiere el consentimiento otorgado por sus padres o representantes legales, o por quien tiene a su cargo el cuidado personal del niño o niña, salvo que expresamente lo autorice o mandate la ley”. Los datos personales de los adolescentes podrán tratarse de acuerdo con las normas de autorización previstas en esta ley para los adultos, salvo lo dispuesto en el inciso siguiente. Los datos personales sensibles de los adolescentes menores de dieciséis años sólo podrán tratarse con el consentimiento de sus padres o representantes legales, o de quien tiene a su cargo el cuidado personal del menor, salvo que la ley lo autorice o mandate expresamente. Para los efectos de esta ley, se consideran niños o niñas a los menores de catorce años y adolescentes a los mayores de catorce y menores de dieciocho años. Constituye una obligación especial de los establecimientos educacionales y de todas las personas o entidades públicas o privadas que traten o

30 Modifica la Ley N° 19.628, sobre protección de la vida privada, y establece una nueva ley sobre protección de los datos personales. Diario Oficial de la República de Chile.
<https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1209272>

administren datos personales de niños, niñas y adolescentes, incluidos quienes ejercen su cuidado personal, velar por el uso lícito y la protección de la información personal que concierne a los niños, niñas y adolescentes.” (Artículo 16 quáter)

Al respecto, es una infracción: (i) grave, tratar datos personales de niños, niñas y adolescentes con infracción a lo previsto en la ley (Artículo 34 ter letra g); (ii) gravísima, tratar, comunicar o ceder, a sabiendas, datos sensibles o personales de niños, niñas y adolescentes (Artículo 34 quáter letra e);

■ Proyecto de Ley de Inteligencia Artificial (Boletín N° 16821-19)

El mensaje presidencial establece como uno de los fundamentos de este proyecto de ley la protección frente a la afectación de derechos fundamentales y la regulación en base a riesgos. En este sentido, enuncia que “[...] se ha advertido sobre la posibilidad de que los sistemas de IA sean dañinos o afecten la honra, la integridad y el libre desarrollo de la sexualidad de las personas, en particular la de niños, niñas y adolescentes. Ello se debe a la particular situación de vulnerabilidad a la que pueden verse expuestos en contextos digitales, razón por la cual el Estado está llamado a resguardar y posibilitar el pleno ejercicio de sus derechos.”

Dado lo anterior, propone que dentro de los sistemas de inteligencia artificial de riesgo inaceptable se deben comprender aquellos que explotan las vulnerabilidades de las personas para generar comportamientos dañinos, incluyendo dentro de esta categoría “[...] aquellos sistemas de IA que sean dañinos y/o afecten la honra, la integridad y el libre desarrollo de la sexualidad de las personas, en particular la de niños, niñas y adolescentes.”

■ Código Penal

El Código Penal establece tres tipos que resultan relevantes para las interacciones de niños, niñas y adolescentes en los entornos digitales:

○ Acceso a material pornográfico.

El Código Penal sanciona diversas conductas de explotación sexual y de abuso de menores de edad, incluso cuando no hay contacto sexual directo. Se castiga a quien realice acciones de significación sexual ante menores de 14 años para su propia excitación o la de otro, quien haga que el menor realice estas acciones, vea material pornográfico o participe en espectáculos sexuales, y quien ordene o induzca al menor a enviar, entregar o mostrar imágenes sexuales de sí mismo o de otros menores. También se aplica a menores mayores de 14 años si concurren circunstancias agravantes como amenazas o abuso de autoridad.

El artículo contempla explícitamente que estas conductas cometidas a distancia o mediante medios electrónicos se sancionan con las mismas penas, y aumenta la pena si el agresor falsea su identidad o edad. Su relevancia en el entorno digital radica en que protege a los menores frente a la explotación sexual a través de plataformas en línea y medios electrónicos (Artículo 366 quáter).

- Explotación Sexual.

El Código Penal sanciona a quien promueva o facilite la explotación sexual de personas menores de 18 años, estableciendo penas de presidio mayor, que aumentan si existe dependencia económica o personal del menor o si la conducta se repite de manera habitual. Define la explotación sexual como la utilización del menor para realizar acciones sexuales o de significación sexual a cambio de cualquier tipo de retribución, ya sea para él o para un tercero (Artículo 367). Su relevancia en el entorno digital radica en que cubriría situaciones en las que los menores son víctimas de explotación sexual a través de plataformas en línea o medios digitales.

- Comercialización material pornográfico

El Código Penal sanciona toda forma de participación en la pornografía o en la explotación sexual de menores de 18 años. Establece que quien comercialice, distribuya, difunda, exhiba, importe o exporte material en cuya elaboración se haya utilizado a menores será castigado con presidio menor en su grado máximo, al igual que quienes participen en su producción. Además, quien almacene o adquiera este tipo de material de manera consciente enfrentará presidio menor en su grado medio. La norma define este material como toda representación, real o simulada, de menores en actividades sexuales explícitas, de sus partes genitales con fines sexuales o de su voz o imagen empleadas con ese mismo propósito, abarcando cualquier tipo de soporte o formato (Artículo 367 quáter).

Su relevancia en el entorno digital radica en que el Código Penal agrega que “[l]as conductas de comercialización, distribución, difusión y exhibición, señaladas [...] se entenderán cometidas en Chile cuando se realicen a través de un sistema de telecomunicaciones al que se tenga acceso desde territorio nacional.” (Artículo 367 quinquies)

5.2. Regulación de la debida diligencia en materia de derechos humanos

- Proyectos de ley de debida diligencia en derechos humanos

Actualmente, Chile no cuenta con una norma explícita que obligue a las empresas a realizar procesos de debida diligencia conforme a los Principios Rectores de las Naciones Unidas sobre Empresas y Derechos Humanos. Si bien hubo intentos de presentar un proyecto de ley durante el gobierno del Presidente Boric, el proceso parece haberse detenido. Adicionalmente, en abril y mayo de 2025, se presentaron al Congreso dos proyectos de ley patrocinados por parlamentarios que se refieren a los Principios Rectores de las Naciones Unidas sobre Empresas y Derechos Humanos, pero no han tenido avances significativos.

- La responsabilidad de las empresas de respetar los derechos humanos en el ordenamiento jurídico vigente

De acuerdo con Parra y Schönsteiner (2025), existen diversos elementos que permiten observar una estructura preventiva de impactos negativos en DD.HH. que resulta relevante para la interacción de niños, niñas y adolescentes con el entorno digital. Por un lado, el efecto horizontal de los derechos fundamentales, establecido en el artículo 6° de la Constitución Política de la República, proporciona una base para introducir un marco de empresas y derechos humanos (Contardo & Schönsteiner, 2020; Ortega, Parra & Schönsteiner, 2020; Parra & Schönsteiner, 2022; Schönsteiner et al., 2016). Adicionalmente, desde 2023, el derecho penal chileno amplió el catálogo de delitos que pueden imputar responsabilidad penal a la persona jurídica. En este sentido, de acuerdo con la Ley N° 20.393, la falta de implementación efectiva de un modelo adecuado de prevención de ciertos delitos puede generar la responsabilidad penal de la persona jurídica, siendo relevantes para este estudio los delitos informáticos, de trata de personas, entre otros.

También se han registrado algunos avances regulatorios, como la regulación específica sobre informes de derechos humanos para ciertas empresas cotizadas. Estas normas deben concordarse con otras normas de protección sustantiva de niños, niñas y adolescentes. Aquellas que propenden específicamente a la protección de niños, niñas y adolescentes en tanto grupo de especial protección, y que pertenecen al ámbito del Derecho Internacional de los Derechos Humanos y del Derecho Constitucional. En este sentido, encontramos principalmente la **Convención de los Derechos del Niño y sus protocolos facultativos, que incluye la OG25 del CRC**, y diversos derechos fundamentales establecidos en la Constitución (p. ej., artículo 19, números 1, 2, 4, 9, 10 y 12).

Al respecto, el Sistema Interamericano de DD.HH. no ha desarrollado un instrumento específico como la OG25 del CRC; sin embargo, la Comisión Interamericana de DD.HH., en diversos informes, ha abordado temas vinculados a la niñez y al entorno digital. Desde una perspectiva regional, las preocupaciones de la CIDH se deben principalmente a

cuestiones de acceso en condiciones de igualdad y sin discriminación, especialmente en el caso de las niñas. A este respecto, es relevante la **Ley 21.678 de Acceso a Internet** como Servicio Público de Telecomunicaciones.

Asimismo, ha desarrollado la responsabilidad de las plataformas digitales respecto de los DD.HH (Relatoría Especial para la Libertad de Expresión de la CIDH, 2024). También ha enfatizado que “[...] la pornografía infantil sí es sujeta a censura previa, entre otras razones, por la obligación de los Estados para “impedir (...) [l]a explotación del niño en espectáculos o materiales pornográficos” dispuesta en el artículo 34.c de la Convención sobre los Derechos del Niño que “leída en conjunto con el artículo 19 de la Convención Americana, en virtud de la cual “todo niño tiene derecho a las medidas de protección que su condición de menor requieren por parte de su familia, de la sociedad y del Estado”, significa que la pornografía infantil, en tanto forma discursiva lesiva de los derechos prevalecientes de los niños y de su interés superior, debe ser excluida del rango de la protección provisto por la libertad de expresión.” (Relatoría Especial para la Libertad de Expresión de la CIDH, 2024).

También existen otros cuerpos específicos que buscan regular, con rango de ley, las garantías de la niñez, para dotar de contenido los estándares del Derecho Internacional y del Derecho Constitucional. En este sentido, es particularmente relevante la **Ley N°21.430, la cual ya fue abordada con relación a su incorporación de asuntos de entorno digital**; sin embargo, todo el resto de sus principios también es totalmente aplicable a este tipo de análisis.

De acuerdo con lo expuesto, Chile ya reconoce derechos y obligaciones relevantes — información y alfabetización digital, protección reforzada de datos personales, tipificación penal robusta ante explotación y pornografía infantil—, pero el andamiaje actual sigue siendo esencialmente reactivo y disperso. No se observa en la experiencia doméstica un enfoque preventivo robusto respecto de los riesgos que el entorno digital puede generar con relación a niños, niñas y adolescentes.

Así, **la ausencia de un régimen integral de seguridad digital por diseño**, verificación de edad proporcional y gobernanza proactiva de plataformas deja brechas justamente en los puntos donde la experiencia comparada ha demostrado mayor eficacia regulatoria. Asimismo, la falta de una ley general de debida diligencia, limita la capacidad para exigir que las empresas identifiquen, mitiguen y reparen impactos sobre niños, niñas y adolescentes, a lo largo de cadenas de valor y ciclos de vida de productos digitales, **basado en el interés superior del niño en tanto uno de los principios relevantes que deben ser respetados por la empresa.**

Con todo, existe una oportunidad inmediata en el proyecto de ley de inteligencia artificial para prohibir prácticas de manipulación y explotación de vulnerabilidades, y en articular

obligaciones basadas en la experiencia internacional (e.g., diseño apropiado a la edad, privacidad por defecto y evaluación de riesgos continuas). Adicionalmente, los avances de Chile en materia de Empresa y Derechos Humanos también ofrecen un marco donde se puede abordar la debida diligencia por parte de empresas del ecosistema digital con foco en infancia que integre evaluación de impacto ex ante y ex post, controles de diseño y medición de efectividad, participación informada de niños, niñas y adolescentes, y sus cuidadores, y mecanismos de reparación accesibles; todo ello coordinado con autoridades con facultades de fiscalización y sanción.

6. POLÍTICAS Y PROGRAMAS EN CHILE

El Estado de Chile ha impulsado distintas iniciativas para abordar tanto el acceso a tecnologías digitales como la prevención de riesgos en entornos digitales que afectan a niños, niñas y adolescentes. También existen programas de prevención general que, aunque no están diseñados específicamente para abordar las oportunidades y desafíos de la interacción de la niñez en los entornos digitales, contribuyen a su bienestar integral e influyen de manera indirecta en sus trayectorias en dichos entornos. En esta sección, se detallan algunos programas, políticas y campañas llevados a cabo por las diferentes entidades públicas responsables.

6.1. Programas, políticas públicas y/o campañas de entidades públicas

6.1.1. Ministerio de Educación (MINEDUC)

- Orientaciones para la regulación del uso de celulares y dispositivos digitales

El MINEDUC elaboró en 2023 las Orientaciones para la regulación del uso de celulares y dispositivos digitales en establecimientos escolares, un documento que proporciona lineamientos pedagógicos y normativos a las comunidades educativas. Estas orientaciones resaltan la importancia de evitar prohibiciones absolutas y, en su lugar, promover un uso seguro, responsable y pedagógico de los dispositivos. Reconoce riesgos específicos, como el *grooming*, el *sexting*, el ciberacoso, el uso excesivo de pantallas y la exposición a contenidos dañinos. También establece diferenciaciones por nivel educativo (educación parvularia, básica y media) y fomenta la integración de los reglamentos internos y la participación de las familias en su regulación. De esta forma, este instrumento se clasifica entre aquellos que buscan la prevención en entornos digitales.

- Programa Enlaces, Ciudadanía Digital y Convivencia Escolar

Creado en 1992, Enlaces es una de las políticas más antiguas en materia de integración tecnológica en Chile. Su objetivo inicial fue reducir la brecha digital en las escuelas, dotándolas de laboratorios computacionales, conexión a internet y recursos educativos digitales. A lo largo del tiempo, Enlaces ha incorporado componentes como la formación docente en el uso pedagógico de las TIC, el desarrollo de bibliotecas digitales,

metodologías de aprendizaje colaborativo apoyadas en tecnología y la investigación sobre el impacto en los aprendizajes. En 2017, se transformó en el Centro de Innovación del Ministerio de Educación, ampliando su alcance hacia la ciudadanía digital, la promoción de habilidades del siglo XXI (pensamiento crítico, creatividad, resolución de problemas) y la innovación educativa. Más del 90% de las escuelas del país han sido beneficiadas por este programa, lo que lo convierte en una política clave para el acceso a la digitalización.

El Ministerio de Educación define la ciudadanía digital como el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes que permiten a las personas ejercer sus derechos digitales y fortalecer la convivencia democrática mediante el uso seguro, responsable, participativo, creativo, crítico y reflexivo de las tecnologías digitales, comprendiendo su influencia en la vida personal y pública a nivel local y global. Así, el componente “Cuidado y Responsabilidades digitales” es fundamental, ya que implica crear entornos seguros y respetuosos en el mundo digital. De esta forma, la ciudadanía digital implica integrar el cuidado digital en la formación ciudadana para prevenir riesgos como el ciberacoso, asegurando que niñas, niños y adolescentes puedan desarrollarse en espacios digitales seguros y enriquecedores.

El Programa de Convivencia Escolar y Ciudadanía Digital busca promover entornos escolares inclusivos, seguros y participativos, integrando la dimensión digital como parte de la convivencia escolar. Incluye componentes como la formación en el uso responsable de internet y redes sociales, la protección de datos y la seguridad digital; protocolos específicos contra el ciberacoso; el apoyo a proyectos estudiantiles que promuevan el buen uso de la tecnología; y recursos pedagógicos para docentes y equipos directivos. Además, adopta un enfoque de derechos, reconociendo a los niños, niñas y adolescentes como sujetos en el entorno digital y promoviendo la corresponsabilidad entre familia, escuela y Estado.

Finalmente, en el marco de la Ley 20.536 (2011) se estableció que todos los establecimientos escolares deben contar con **Planes de Convivencia Escolar** que incluyan protocolos contra el ciberacoso, constituyendo una política de prevención en entornos digitales.

■ Campañas educativas

Finalmente, el MINEDUC ha desarrollado campañas específicas para sensibilizar a estudiantes y comunidades educativas sobre los riesgos digitales. Entre ellas destacan “Todos contra el ciberacoso escolar”, que ofrece una plataforma con recursos para abordar el fenómeno, y “Hay palabras que matan. Ciberacoso en 100 palabras”, una iniciativa orientada a instalar en el imaginario escolar la gravedad del ciberacoso.

- TV Educa Chile y AprendoTV

Durante la pandemia se implementaron TV Educa Chile y AprendoTV, que ofrecieron contenidos educativos en televisión abierta y en plataformas digitales. Estas iniciativas permitieron dar continuidad al proceso educativo en un contexto de confinamiento, asegurando la disponibilidad de materiales educativos para niños y niñas en sus hogares. Se trata de acciones orientadas a garantizar el acceso a contenidos educativos digitales.

- Kodea y Plan Nacional de Lenguajes Digitales

En coordinación con actores privados y públicos, se ejecutan programas como Kodea y el Plan Nacional de Lenguajes Digitales, destinados a promover la enseñanza de la programación y las ciencias de la computación desde la educación básica. Estas iniciativas tienen como objetivo desarrollar competencias digitales avanzadas en la niñez y la juventud y pueden clasificarse como iniciativas de acceso digital.

6.1.2. Ministerio de Desarrollo Social y Familia (MDSF)

El subsistema Chile Crece Más brinda apoyo integral a familias y niños desde la gestación hasta los nueve años. Entre sus prestaciones se incluyen guías y talleres del Programa de Apoyo a la Crianza y Competencias Parentales (Triple P), que contemplan recomendaciones sobre el uso de pantallas, el tiempo frente a dispositivos y la mediación parental digital. Aunque no se trata de un programa específico para los entornos digitales, combina componentes relacionados con el acceso y la prevención en dichos entornos. Por su parte, la Política Nacional de Niñez y Adolescencia, aunque no desarrolla la materia, entiende los riesgos en entornos digitales como potenciales vulneraciones de los derechos de niños, niñas y adolescentes, articulando la tipología de riesgos de la OCDE con los ejes de derechos reconocidos en el marco normativo chileno.

El Programa de Apoyo a la Salud Mental Infantil (PASMI) ofrece atención especializada a niños y niñas de entre 3 y 9 años, enfocada en fortalecer los vínculos protectores y en el bienestar integral. No está específicamente enfocado en el entorno digital, sino en el desarrollo emocional y social en general, por lo que corresponde más bien a un programa de prevención general.

El MDSF, en coordinación con SENAMA, SERNAMEG, SUBTEL, SENCE e INJUV, lidera, además, diversos programas de inclusión digital dirigidos a adultos mayores y mujeres. Estos programas de acceso digital se basan en la capacitación en el uso de tecnologías, el acceso a dispositivos y la promoción de habilidades digitales aplicadas al trabajo, a la autonomía económica y al uso de servicios públicos en línea.

6.1.3. Servicio protección especializada

El Servicio Nacional de Protección Especializada a la Niñez y Adolescencia, creado en 2021 en reemplazo de una de las líneas de intervención del ahora extinto (SENAME), se centra en la restitución de derechos y en el desarrollo de residencias familiares, incorporando explícitamente el acceso y la protección digital en sus programas. Se trata de una iniciativa que combina el acceso y la prevención en entornos digitales.

A nivel local, las Oficinas Locales de la Niñez (OLN), que reemplazan a las Oficinas de Protección de Derechos y operarán en todas las comunas hacia fines de este año, funcionarán como puntos de contacto territoriales para la protección integral. Se trata de la institucionalidad local que garantizará y velará por el ejercicio de los derechos de niños, niñas y adolescentes, enmarcándose en las estrategias generales de prevención. En este contexto, el Sistema Alerta Niñez (SAN), una plataforma que proporciona el puntaje de alerta niñez, un indicador que estima la probabilidad de vulneración, permitirá identificar a niños, niñas y adolescentes, registrar alertas territoriales detectadas y documentar las acciones realizadas con la familia.

Por último, el Comité Interministerial de Prevención en Infancia coordina las políticas de prevención de la violencia y de las vulneraciones. Aunque su funcionamiento se centra en estrategias y planes para prevenir la participación de niños, niñas y adolescentes en círculos de violencia desde una perspectiva integral basada en el respeto, la promoción de derechos y el cuidado, **también servirá como espacio para abordar las violencias que ocurren en el entorno digital.**

6.1.4. Ministerio de Salud (MINSAL)

El MINSAL ha desarrollado campañas específicas de autocuidado digital y de prevención de riesgos para la salud mental de niños, niñas y adolescentes. Estas iniciativas buscan sensibilizar sobre el impacto del uso de pantallas, el ciberacoso y otros riesgos en el bienestar psicológico. Así, por ejemplo, en julio de 2021, el MINSAL, junto con el MINEDUC y el MDSF, lanzó la campaña “Hablemos de salud mental”, difundida en medios y redes sociales, con el mensaje central “Hablar es el primer paso. Cuidar tu salud mental es cuidar también la de tu familia”. Aunque se utilizó soporte digital, el enfoque de la campaña estuvo en el bienestar emocional en general.

Además, el MINSAL ofrece la atención gratuita denominada “Control de Salud Integral”, dirigida a jóvenes de entre 10 y 19 años. Este control permite evaluar el estado de salud, detectar conductas de riesgo y aplicar tratamientos oportunos, con un enfoque de derechos, igualdad de género e interculturalidad. Aunque no se centra específicamente

en lo digital, constituye una acción de prevención general con un impacto potencial en la vida digital de niños, niñas y adolescentes.

A través de estas estrategias, el MINSAL busca integrar la promoción de la salud mental, la detección temprana de trastornos y la vinculación con la red asistencial en los establecimientos educativos. Incluye modalidades digitales como *webinars* y guías descargables, pero no se enfoca en los riesgos digitales en sí, sino en la prevención general, con algunos componentes digitales de apoyo. Junto a ello, el ministerio ha implementado modalidades de telemedicina en salud mental que permiten realizar consultas y brindar apoyo psicológico en línea, dirigidas especialmente a adolescentes y a comunidades con poca cobertura de especialistas.

Finalmente, el MINSAL elaboró la “Guía para la detección y primera respuesta ante situaciones de ciberacoso en adolescentes y jóvenes para profesionales de la salud” (MINSAL , 2021). La guía diferencia entre acoso tradicional y ciberacoso, describe manifestaciones comunes, proporciona un algoritmo de actuación para la detección precoz, la primera respuesta y la derivación, e incluye medidas de prevención, como la promoción de habilidades socioemocionales y el acompañamiento familiar en el uso digital. Dado esto, es posible ubicar la guía entre las estrategias de prevención en entornos digitales.

6.1.5. Superintendencia de Educación

En 2020, la Superintendencia de Educación publicó las “**Orientaciones para prevenir el ciberacoso — rol de los adultos y del establecimiento educacional**”. Este documento define qué es el ciberacoso, establece las responsabilidades de los establecimientos educacionales en la elaboración de reglamentos y planes de convivencia, y enfatiza el rol de los adultos en el acompañamiento digital de los estudiantes. Incluye ejemplos de protocolos, medidas disciplinarias, procedimientos de denuncia y actividades de prevención.

6.1.6. Servicio nacional del patrimonio cultural

El programa Biblioredes, impulsado desde 2002 por el Servicio Nacional del Patrimonio Cultural, ofrece acceso gratuito a internet en bibliotecas públicas y capacitación comunitaria en alfabetización digital. Se trata de una política pionera en garantizar el acceso digital para comunidades, incluidas las familias y los niños, niñas y adolescentes.

7 PROPUESTA DE LINEAMIENTOS ÉTICOS, NORMATIVOS Y DE POLÍTICA PÚBLICA

7.1. Consideraciones para la definición de lineamientos

Existe un consenso transversal y creciente sobre la necesidad de proteger a niños, niñas y adolescentes en entornos digitales, centrado en cuatro pilares: privacidad y protección de datos, seguridad por diseño, diseño apropiado para la edad, y evaluación de riesgos de productos y funcionalidades.

La **experiencia comparada se ha centrado principalmente en dos tipos de normas**: las relacionadas con la seguridad de niños, niñas y adolescentes en el entorno digital, así como con la protección de datos personales. Respecto de las primeras, desde una perspectiva de riesgos e impactos, los asuntos vinculados a la explotación sexual infantil y la pornografía son los de mayor preocupación. Más recientemente, se han comenzado a incorporar otras preocupaciones, como las autolesiones y el acoso, entre otras.

De este modo, la regulación internacional combina medidas preventivas, responsabilidades empresariales y mecanismos de supervisión estatal, destacando el establecimiento de prohibiciones específicas, así como la relevancia de la debida diligencia empresarial para respetar los derechos de la infancia. Países como Australia, Brasil, Estados Unidos, Reino Unido y la Unión Europea ofrecen modelos regulatorios diversos: desde enfoques proactivos y administrativos (Australia) hasta modelos más sectoriales o reactivos (Estados Unidos), pasando por regulaciones híbridas que combinan obligaciones estatales, autorregulación y participación social (Brasil, Unión Europea).

Con todo, la rápida evolución del entorno digital impide que las normas sean plenamente efectivas para garantizar la plena vigencia de los derechos de niños, niñas y adolescentes en este ámbito. Por ello, una nueva tendencia regulatoria, propiciada, sobre todo, por la Unión Europea, se centra en la seguridad en el diseño de servicios y productos digitales. Hoy existe la convicción de que avanzar hacia un sistema normativo basado en principios de esta naturaleza resulta más idóneo para construir un marco regulatorio adaptable a los contextos tecnológicos y sociales en constante evolución. En este escenario, la acción

de las empresas en materia de seguridad digital, asegurando que los productos y servicios que ofrecen sean intrínsecamente seguros para sus usuarios, resulta clave. Es en este punto donde la complementación de ciertas regulaciones, como las existentes, con el marco de Conducta Empresarial Responsable resulta relevante.

Luego, junto con establecer ciertos marcos regulatorios de acción en relación con riesgos específicos frente a situaciones que requieren una regulación concreta, **las empresas tienen la responsabilidad de evaluar constantemente los impactos que pueden generar en virtud de sus servicios y productos.** Esta evaluación de impactos, desde el enfoque de DD.HH., es fundamental para la protección de los derechos de niños, niñas y adolescentes, ya que permite evaluar desde su propia situación y exige realizar análisis de interseccionalidad relevantes, como, por ejemplo, cuando hablamos de niñas, niños y adolescentes con discapacidad, niñas, niños y adolescentes migrantes, entre otros. En este sentido, la experiencia de un niño, niña o adolescente en el entorno digital no debiese ser, a priori, la misma que en otras latitudes. Ha este respecto se ha señalado que:

“Como parte del deber del Estado de proteger, los Principios Rectores de la ONU establecen que los Estados deben adoptar una “combinación inteligente” de medidas obligatorias y voluntarias para fomentar el respeto de las empresas tecnológicas por los derechos de los niños, niñas y adolescentes (PRNU 1). Esto incluye no solo la implementación de leyes, regulaciones y políticas sólidas para gobernar el sector tecnológico, sino también el apoyo a las empresas en la adopción de medidas apropiadas para respetar los derechos de la niñez mediante incentivos y mecanismos voluntarios.” (UNICEF & OHCHR, 2024, p.5)³¹

De acuerdo con Parra y Schönsteiner, una ley de debida diligencia en Chile requiere: “[...] una base clara y sólida para la responsabilidad y la rendición de cuentas; certeza jurídica para todos los actores; participación de las partes interesadas; acceso a reparación para las víctimas; e incentivos bien diseñados para el cumplimiento.” (2025). Esto permite cerrar diferentes riesgos y brechas en la regulación del entorno digital en relación con niños, niñas y adolescentes, poniendo a las víctimas en el centro ante un impacto negativo.

Adicionalmente, un aspecto importante a considerar en este debate es el impacto positivo que también tiene la tecnología. La tecnología forma parte de la vida de niños, niñas y adolescentes. Presenta diversas oportunidades de acceso, participación y educación. Por esto, “[...] es importante que las regulaciones que exigen a las empresas tecnológicas mitigar los riesgos que plantean para los niños, niñas y adolescentes no incentiven, inadvertidamente, a las empresas a excluirlos del acceso a plataformas y servicios

31 Traducido con Inteligencia Artificial.

digitales adecuados a su edad y etapa de desarrollo, como una forma burda de evitar dichos riesgos.” (UNICEF & OHCHR, 2024, p.6).

En consecuencia, se debe encontrar un equilibrio adecuado que considere también los problemas y limitaciones de acceso que niños, niñas y adolescentes, desde una perspectiva interseccional, tienen en Chile para acceder a estas oportunidades, así como las razones que llevan a un uso exacerbado y difícil de controlar (p. ej., la ley de cuidados). La experiencia comparada analizada se enfoca en la protección frente a riesgos de seguridad que impidan a niños, niñas y adolescentes el pleno disfrute de sus derechos, pero olvidando que el acceso equitativo a la tecnología también es de suma importancia, sobre todo en países de características socioeconómicas como las de Chile. Este aspecto también se destaca en la Observación General 25 del Comité de los Derechos del Niño. A este respecto, **son fundamentales las alianzas entre las familias, los sistemas de educación y de salud, junto con otros actores públicos y privados.**

En definitiva, pensando en lineamientos éticos y normativos para afrontar el desafío que plantea la interacción de niños, niñas y adolescentes con el entorno digital, se deben utilizar distintos instrumentos: vinculantes, no vinculantes, generales y específicos. Una mezcla inteligente que permita ponderar y equilibrar adecuadamente los impactos positivos y negativos del entorno digital, junto con las distintas garantías fundamentales que se entrecruzan: libertad de expresión, seguridad, igualdad y no discriminación, entre otras. Esto, siempre considerando el interés superior del niño y su autonomía progresiva. Para ello, se deben utilizar elementos del Derecho Internacional de los Derechos Humanos y de la experiencia comparada en la regulación del entorno digital, tomando especialmente en cuenta lo relevante para niños, niñas y adolescentes, así como las normas de Derechos Humanos y Empresa. En este sentido, el Pacto Digital Global en sus considerandos señala:

*“Reconocemos que la rápida evolución y la potencia de las tecnologías emergentes están creando nuevas posibilidades, pero también nuevos riesgos para la humanidad, algunos de los cuales todavía no se conocen bien. **Reconocemos la necesidad de determinar y mitigar los riesgos y garantizar la supervisión humana de la tecnología para promover el desarrollo sostenible y el pleno disfrute de los derechos humanos.**” (Naciones Unidas, 2021).*

“El derecho internacional, incluido el derecho internacional de los derechos humanos, es el pilar de este Pacto. Hay que respetar, proteger y promover todos los derechos humanos, incluidos los civiles, políticos, económicos, sociales y culturales, y las libertades fundamentales, tanto en el ámbito digital como fuera de él. Nuestra cooperación aprovechará las tecnologías digitales para promover todos los derechos humanos, incluidos los derechos del niño, los derechos de las personas con discapacidad y el derecho al desarrollo.” (Naciones Unidas, 2024, párr. 8 letra c).

Por lo expuesto, el análisis normativo de la regulación del entorno digital en relación con niños, niñas y adolescentes necesariamente debe partir del marco del derecho internacional de los derechos humanos, toda vez que constituye el piso mínimo de protección y respeto al que deben aspirar tanto los Estados como las empresas. En este sentido, el marco vigente cuenta con diversos instrumentos relevantes para proteger a niños, niñas y adolescentes frente a riesgos e impactos en el entorno digital.³²

Por último, de acuerdo con lo expuesto, las leyes vigentes en Chile incorporan protecciones importantes para la infancia en entornos digitales, incluyendo derechos a la información, a la privacidad y a la seguridad, así como sanciones por explotación sexual o pornografía infantil. No obstante, existen vacíos en términos de normas integrales sobre seguridad digital por diseño, verificación de edad, control parental sistemático, responsabilidad proactiva de las plataformas y debida diligencia corporativa en materia de derechos humanos. **La propuesta de Ley de Inteligencia Artificial y los proyectos de debida diligencia representan oportunidades para fortalecer la protección de los derechos fundamentales de la infancia frente a tecnologías emergentes y riesgos digitales.**

Por otro lado, el panorama sobre los programas vinculados a niños, niñas y adolescentes, y a entornos digitales revela que **Chile ha desarrollado un conjunto de políticas híbridas, aunque principalmente programas de acceso digital** (como Enlaces, Biblioredes e inclusión digital para adultos mayores y mujeres). En términos de prevención, prevalecen programas de prevención general (PASMI, estrategias de salud mental, OLN, SAN) no enfocados directamente en el riesgo que plantean los entornos digitales. A pesar de ello, se verifica un número cada vez mayor de programas y campañas de prevención en espacios digitales (como Ciudadanía Digital, orientaciones sobre teléfonos móviles, campañas contra el ciberacoso, guías del MINSAL y de la Superintendencia de Educación). La siguiente tabla resume el tipo de oferta de políticas y programas disponibles en Chile a la fecha.

32 Es ilustrador, a este respecto, una iniciativa recientemente lanzada por la Comisión Internacional de Juristas y el Instituto Danés para los Derechos Humanos, que busca desarrollar principios globales sobre DD.HH. en el entorno digital, con el objetivo de abordar cómo las normas internacionales existentes deben aplicarse en entornos tecnológicos y digitales. El propósito no es crear nuevas reglas, sino interpretar y operacionalizar los estándares ya vigentes frente a diversos desafíos. ICJ and DIHR Launch Initiative on Global Principles on Human Rights in the Digital Space, International Commission of Jurists, 23 June 2025, <https://www.icj.org/icj-and-dihr-launch-initiative-on-global-principles-on-human-rights-in-the-digital-space/>

Tabla 11. Programas y políticas públicas vinculados a niños, niñas y adolescentes y entornos digitales, según institución

<p>SECRETARÍA GENERAL DE GOBIERNO</p>	<p><i>Programa / iniciativa de prevención en entornos digitales.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Campaña #InfluenciaLoBueno: Campañas enfocadas en prevención del ciberacoso y acompañamiento a familias para un uso seguro de la tecnología.
<p>MINISTERIO DE EDUCACIÓN (MINEDUC)</p>	<p><i>Programa / iniciativa de acceso</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Enlaces (desde 1992): Promueve alfabetización digital, integración de TIC en educación, reducción de brechas y desarrollo de competencias.
	<ul style="list-style-type: none"> - TV Educa Chile y AprendoTV: Contenidos educativos a distancia en pandemia. 	
	<ul style="list-style-type: none"> - Kodea y Plan Nacional de Lenguajes Digitales: Programas de enseñanza en programación y ciencias de la computación desde la educación básica. 	
	<p><i>Programa / iniciativa de prevención en entornos digitales.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ciudadanía Digital: Guías y cuadernos para estudiantes y docentes sobre seguridad, privacidad y responsabilidad digital.
	<ul style="list-style-type: none"> - Orientaciones para regulación del uso de celulares y dispositivos digitales (2023/2024): Lineamientos para regular uso pedagógico y prevenir grooming, sexting, ciberacoso, sobreexposición; fomenta ciudadanía digital. 	
<ul style="list-style-type: none"> - Programa de Convivencia Escolar y Ciudadanía Digital: Entornos escolares seguros; integra ciudadanía digital como derecho; incluye prevención de ciberacoso, guías y corresponsabilidad. 		
<ul style="list-style-type: none"> - Campañas educativas (ej. “Todos contra el ciberacoso escolar”; “Hay palabras que matan”): Material educativo para sensibilizar sobre riesgos digitales en comunidades escolares. 		
<ul style="list-style-type: none"> - Planes de Convivencia Escolar y protocolos (Ley 20.536, 2011): Obligan a incluir protocolos contra ciberacoso en establecimientos. 		

MINISTERIO DE SALUD (MINSAL)	Programa / iniciativa de prevención en general	<ul style="list-style-type: none"> - Programa de Apoyo a la Salud Mental Infantil (PASMI): Atención especializada a niños, niñas y adolescentes de 3 a 9 años, fortaleciendo vínculos protectores y bienestar integral. - Campaña “Hablemos de salud mental” (2021): Campaña en medios y redes para sensibilizar sobre salud mental en niños, niñas y adolescentes y familias. - Atención Preventiva en Salud Integral para Adolescentes: Controles gratuitos (10–19 años) para detectar riesgos y promover factores protectores.
	Programa / iniciativa de acceso	<ul style="list-style-type: none"> - Programas de inclusión digital (adultos mayores, mujeres): Capacitación, acceso a dispositivos y uso de servicios digitales estatales; articulación interministerial.
	Programa / iniciativa de prevención en entornos digitales	<ul style="list-style-type: none"> - Campañas de autocuidado digital y prevención de riesgos en salud mental: Iniciativas intersectoriales con foco en autocuidado digital y salud mental de niños, niñas y adolescentes. - Guía para la detección y primera respuesta ante situaciones de ciberacoso en adolescentes y jóvenes para profesionales de salud (2021): Orientaciones a equipos de salud: detección precoz, primera respuesta, derivación, prevención en uso digital.
	Programa / iniciativa de prevención en general (con componentes digitales)	<ul style="list-style-type: none"> - Estrategia “Construyendo Salud Mental” y Estrategia de Salud Mental en Comunidades Educativas: Integración de promoción y detección temprana en escuelas; incluye webinars y guías digitales, pero lo digital no es eje central.
SUPERINTENDENCIA DE EDUCACIÓN	Programa / iniciativa de prevención en entornos digitales	<ul style="list-style-type: none"> - Orientaciones para prevenir el ciberacoso (2020): Lineamientos a escuelas y adultos para prevenir y atender ciberacoso: protocolos, roles, convivencia digital.

MINISTERIO DE DESARROLLO SOCIAL Y FAMILIA (MDSF)	Programa / iniciativa de prevención en general y acceso	<ul style="list-style-type: none"> - Chile Crece Más (antes Chile Crece Contigo): Subsistema de apoyo integral a familias y niños, niñas y adolescentes, incluye dimensión digital (guías de crianza, uso de pantallas). - Servicio Nacional de Protección Especializada: sustituyó a SENAME; programas con acceso y protección digital incluidos.
	Programa / iniciativa de prevención en general	<ul style="list-style-type: none"> - Oficinas Locales de la Niñez (OLN): Puntos territoriales de protección integral de niños, niñas y adolescentes en todas las comunas al 2025. - Sistema Alerta Niñez (SAN): Herramienta de IA para detectar riesgo de vulneración a niños, niñas y adolescentes. - Comité Interministerial de Prevención en Infancia (2025): Coordina políticas de prevención de violencia y vulneraciones, incluyendo el ámbito digital.
SERVICIO NACIONAL DEL PATRIMONIO CULTURAL	Programa / iniciativa de acceso	<ul style="list-style-type: none"> - Biblioredes (2002): Acceso gratuito a internet y alfabetización digital comunitaria en bibliotecas.

Fuente: elaboración propia.

7.1.1. Necesidad de abordar los riesgos del entorno digital para la protección de niños, niñas y adolescentes

El acelerado desarrollo del entorno digital ha transformado profundamente la forma en que los niños, niñas y adolescentes se relacionan, aprenden, acceden a la información y ejercen sus derechos. Al mismo tiempo, este entorno ha generado riesgos y profundizado vulnerabilidades preexistentes, particularmente en contextos como el chileno, caracterizado por brechas sociales, educativas y tecnológicas.

Si bien Chile cuenta con normas generales relevantes (*p. ej.*, la Ley N° 21.430), dichos marcos resultan insuficientes para abordar de manera específica y sistemática los impactos del entorno digital en los derechos de la infancia. Adicionalmente, la violencia digital, por ejemplo, afecta de manera diferenciada a niñas y adolescentes (enfoque de

género) y otros grupos (*p. ej.*, migrantes, niños, niñas y adolescentes con discapacidad), por lo que una regulación neutra puede reproducir e intensificar desigualdades.

Lo expuesto exige avanzar hacia lineamientos éticos y normativos que reconozcan el deber reforzado de protección de niños, niñas y adolescentes en el entorno digital. Esto, de acuerdo con los estándares internacionales de derechos humanos, en particular la Convención sobre los Derechos del Niño y la Observación General N°25 del Comité de los Derechos del Niño, así como en el enfoque de conducta empresarial responsable y debida diligencia en derechos humanos.

El análisis del derecho internacional y comparado evidencia una convergencia normativa clara y cada vez más exigente en la protección reforzada de niños, niñas y adolescentes en entornos digitales.

La regulación y orientación específica en esta materia resulta necesaria por razones estructurales y contextuales, entre las que destacan:

- Riesgos propios del contexto del Sur Global: la existencia de brechas relevantes de alfabetización digital en padres, madres y cuidadores; niveles desiguales de educación; limitaciones en el acceso a información clara sobre riesgos digitales; escasez de espacios públicos seguros de recreación; y debilidades en las redes de cuidado, que favorecen el uso intensivo y no supervisado de pantallas por parte de niños, niñas y adolescentes. A este respecto, la experiencia de Brasil con relación al Estatuto da Criança e do Adolescente Digital es ilustrativa.
- Insuficiencia de enfoques normativos generales: las regulaciones existentes no consideran adecuadamente los riesgos diferenciados que enfrentan los niños, niñas y adolescentes en el entorno digital, ni establecen estándares claros para actores públicos y privados respecto de la protección reforzada que exige su interés superior.
- Deber positivo del Estado: conforme al derecho internacional de los derechos humanos, el Estado tiene la obligación de adoptar medidas legislativas, administrativas y de política pública para prevenir, mitigar y reparar los impactos negativos del entorno digital sobre los derechos de la infancia, sin delegar exclusivamente esta responsabilidad en las familias ni en la autorregulación empresarial.

La experiencia comparada y la evidencia para Chile demuestra que los riesgos del entorno digital no afectan de manera homogénea a todos los niños, niñas y adolescentes. Factores estructurales como la desigualdad socioeconómica, las brechas de alfabetización digital, la debilidad de las redes de cuidado y las restricciones del entorno offline inciden directamente en la forma en que los niños, niñas y adolescentes interactúan con las tecnologías digitales. En países con características socioeconómicas

como las de Chile, el entorno digital cumple, además, una función compensatoria de acceso a la información, a la cultura y a la participación. Por ello, los lineamientos éticos y normativos deben considerar un enfoque interseccional y contextualizado, evitando soluciones que, bajo una lógica protectora, generen efectos excluyentes o profundicen desigualdades preexistentes.

7.1.2. Enfoque regulatorio propuesto

Considerando que en Chile no existe una ley general de seguridad digital, como sí ocurre, por ejemplo, en Australia, la Unión Europea y el Reino Unido, se propone un enfoque regulatorio gradual y flexible, basado en los siguientes elementos:

- Estructurar los lineamientos éticos o normativos en base a dos categorías regulatorias: (i) Deberes de diligencia, prevención y control basados en riesgos, exigibles tanto para el sector público como para el privado; y (ii) Prohibiciones específicas y claras respecto de prácticas particularmente dañinas para niños, niñas y adolescentes.
- Ponderar adecuadamente el principio de precaución y el de proporcionalidad como vectores éticos. Esto implica, además, no centrarse exclusivamente en la conducta de la víctima (usuario), sino en los deberes del Estado, en tanto garante, y de la empresa respecto de su responsabilidad de respeto a los DD.HH.
- Flexibilidad normativa que permita adaptarse a la evolución permanente de las tecnologías digitales y considerar, asimismo, un concepto amplio de entorno digital que incluya plataformas, servicios digitales, contenidos, sistemas algorítmicos, publicidad, tratamiento de datos personales y dispositivos.
- Incluir junto con el interés superior del niño, la interseccionalidad de niños, niñas y adolescentes como principio orientador del diseño regulatorio.

Este enfoque busca equilibrar la protección efectiva de los derechos con la necesidad de evitar regulaciones obsoletas o desproporcionadas. **La experiencia internacional demuestra que los marcos regulatorios más eficaces combinan reglas de resultado exigibles —incluyendo prohibiciones específicas frente a prácticas de alto riesgo— con obligaciones de proceso verificables, ancladas en la debida diligencia y en sistemas de supervisión independiente.** En este enfoque, el diseño de productos, servicios, interfaces y sistemas algorítmicos deja de considerarse un asunto meramente técnico, para reconocerse como un espacio regulable de riesgo, capaz de generar impactos diferenciados en los derechos de niños, niñas y adolescentes. Asimismo, instrumentos como la verificación de edad, los límites a la personalización algorítmica y las barreras comerciales deben calibrarse cuidadosamente, a fin de evitar efectos excluyentes no

deseados sobre el acceso legítimo a servicios digitales adecuados a la edad y etapa de desarrollo.

7.2. Lineamientos éticos, normativos y de política pública

7.2.1. Lineamientos éticos

En primer lugar, se propone adoptar el principio del interés superior del niño como criterio rector del diseño y funcionamiento de servicios digitales, lo que implica avanzar hacia un enfoque de seguridad por diseño (*safety by design*). Esto supone que las plataformas digitales deben incorporar salvaguardas desde la etapa de diseño, considerando las características, necesidades y niveles de desarrollo de niños, niñas y adolescentes. La experiencia comparada muestra avances relevantes en esta materia, como el *Age Appropriate Design Code* del Reino Unido, que establece la obligación de configurar por defecto altos estándares de privacidad, limitar la recolección de datos y diseñar interfaces adecuadas a la edad.

Asimismo, se propone reconocer a niños, niñas y adolescentes como sujetos activos de derechos y no únicamente como usuarios vulnerables, incorporando sus perspectivas en el diseño de políticas, regulaciones y servicios digitales. **Los hallazgos de los grupos focales y encuesta realizados con niños, niñas y adolescentes en el marco de este estudio (Ver Anexos), evidencian que los niños, niñas y adolescentes no solo identifican riesgos, sino que también formulan expectativas claras respecto del rol de adultos, empresas y Estado en la generación de entornos digitales más seguros.**

Un tercer lineamiento ético refiere a la adopción del principio de corresponsabilidad, en virtud del cual la protección de los derechos de niños, niñas y adolescentes en entornos digitales debe ser asumida de manera conjunta por el Estado, las empresas y la sociedad. Este principio responde directamente a la evidencia levantada, que muestra que los riesgos digitales —como el ciberacoso, el grooming o la desinformación— tienen un carácter sistémico y no pueden ser mitigados únicamente a través de estrategias individuales.

Finalmente, se propone consolidar el principio de debida diligencia en derechos humanos como estándar ético empresarial, exigiendo a las empresas anticipar los impactos de sus tecnologías y adoptar medidas preventivas y correctivas. Este estándar ha sido reconocido explícitamente en instrumentos internacionales, los cuales establecen que las empresas deben integrar salvaguardas desde el diseño de sus productos y establecer mecanismos efectivos de mitigación y reparación. Este último punto puede transitar a ser un lineamiento normativo, en la medida que avance en Chile la discusión legislativa sobre este tema.

7.2.2. Lineamientos normativos

Desde el punto de vista normativo, el estudio identifica una brecha significativa en el ordenamiento jurídico chileno, caracterizada por la ausencia de una regulación integral sobre seguridad digital y protección específica de niños, niñas y adolescentes en entornos digitales. En este contexto, se propone avanzar hacia un marco regulatorio que establezca deberes de debida diligencia obligatoria para plataformas digitales, incluyendo la identificación, evaluación y mitigación de riesgos sistémicos que afecten a niños, niñas y adolescentes.

La experiencia comparada, particularmente en la Unión Europea a través de la Ley de Servicios Digitales (DSA), establece estándares claros en esta materia, exigiendo a las plataformas evaluar riesgos como la difusión de material de abuso sexual infantil, el impacto del diseño de interfaces en el comportamiento de los usuarios y la exposición a contenidos que afecten el desarrollo físico y mental de los niños, niñas y adolescentes.

En esta línea, **se recomienda regular explícitamente el diseño persuasivo o adictivo de plataformas digitales, incluyendo prácticas como el uso de notificaciones constantes, *scroll* infinito o mecanismos de recompensa, que pueden explotar la vulnerabilidad de los niños, niñas y adolescentes, y afectar su bienestar socioemocional.** Este tipo de prácticas ha sido identificado como un riesgo en la experiencia comparada y se vincula directamente con los hallazgos del estudio en materia de uso problemático del tiempo y presión social.

Sobre esta recomendación, resulta fundamental destacar un aspecto clave. Una adecuada articulación entre los deberes de debida diligencia —en los términos desarrollados en los marcos jurídicos comparados analizados— y la debida diligencia en derechos humanos permite establecer que las empresas tecnológicas deben realizar evaluaciones de riesgos ajustadas a las particularidades del contexto chileno.

En este sentido, no resulta suficiente la identificación de riesgos a nivel global o general. Tal como evidencia el presente estudio, en América Latina —y especialmente en Chile— existen condiciones específicas, tales como brechas de alfabetización digital, desigualdades socioeconómicas y debilidades en las redes de cuidado, que inciden directamente en la forma en que los niños, niñas y adolescentes experimentan los entornos digitales.

Por ello, las empresas deben incorporar estas especificidades contextuales en sus procesos de evaluación de impactos, de modo de diseñar e implementar medidas de

prevención y mitigación que sean efectivas, pertinentes y proporcionales a los riesgos reales que enfrentan los niños, niñas y adolescentes en el país.

Asimismo, se propone fortalecer la regulación en materia de protección de datos personales de niños, niñas y adolescentes, estableciendo restricciones al perfilamiento comercial y asegurando configuraciones de privacidad por defecto. La evidencia comparada muestra que este tipo de medidas es clave para limitar la explotación de datos en modelos de negocio digitales.

En relación con los riesgos del consumidor, se identifica la **necesidad de avanzar en la regulación de la publicidad digital dirigida a niños, niñas y adolescentes, incluyendo contenidos generados por *influencers* y estrategias de marketing encubierto**. Este ámbito constituye un vacío normativo relevante en Chile y se vincula con los riesgos de manipulación comercial identificados en el estudio.

Lo anterior, considerando los hallazgos de los grupos focales y encuesta realizados con niños, niñas y adolescentes en el marco de este estudio (Ver Anexos), que muestran la presencia de indicadores cuantificables (likes, comentarios, seguidores) que introduce una lógica de validación externa, que influye en sus prácticas de consumo digital.

Finalmente, se recomienda establecer una institucionalidad especializada de supervisión, que permita coordinar la acción de distintos organismos públicos y asegurar el cumplimiento efectivo de las obligaciones por parte de las empresas. Esta recomendación responde a la actual fragmentación institucional y a la falta de claridad respecto de los mecanismos de fiscalización.

7.2.3. Lineamientos de política pública

En el ámbito de la política pública, se propone el desarrollo de una estrategia nacional integral sobre bienestar digital de niños, niñas y adolescentes, que articule las distintas iniciativas existentes y establezca objetivos comunes entre sectores como educación, salud, protección social y regulación digital. El estudio evidencia que, si bien existen programas relevantes en Chile, estos se encuentran dispersos y carecen de un enfoque sistémico.

Asimismo, se recomienda **fortalecer las políticas de alfabetización digital crítica, orientadas no sólo al uso seguro de tecnologías, sino también al desarrollo de habilidades para enfrentar la desinformación, la presión social y los riesgos asociados a la interacción digital**. Los hallazgos cualitativos muestran que los niños,

niñas y adolescentes enfrentan estos problemas de manera cotidiana, muchas veces sin el acompañamiento adecuado de adultos.

Un elemento clave es la creación de mecanismos de participación vinculante de niños, niñas y adolescentes en el diseño de políticas públicas, reconociendo su capacidad de agencia y su conocimiento situado sobre los entornos digitales. Esta recomendación se fundamenta directamente en los resultados del proceso participativo, que evidencian la riqueza de sus diagnósticos y propuestas. (Ver Anexos 1 y 2).

Adicionalmente, se propone fortalecer los sistemas de monitoreo y generación de evidencia, con el fin de abordar los vacíos de información identificados en el estudio, particularmente en relación con grupos etarios específicos y riesgos emergentes.

Asimismo, se sugiere **promover mecanismos de exigibilidad y responsabilidad empresarial, incluyendo la posibilidad de acciones colectivas u otras herramientas regulatorias que permitan corregir prácticas empresariales que vulneren los derechos de niños, niñas y adolescentes.** Esta aproximación se inspira en experiencias de otros ámbitos, como el ambiental, donde la presión regulatoria y social ha sido clave para modificar conductas empresariales.

En este escenario, la incorporación de la debida diligencia en derechos humanos como estándar obligatorio para las empresas digitales, junto con el fortalecimiento de la capacidad regulatoria del Estado, constituye una condición necesaria para garantizar entornos digitales seguros, inclusivos y respetuosos de los derechos de niños, niñas y adolescentes.

En síntesis, la protección de los derechos de niños, niñas y adolescentes en entornos digitales requiere avanzar hacia un modelo que combine regulación estatal efectiva, conducta empresarial responsable y participación activa de los propios niños, niñas y adolescentes. La evidencia levantada en este estudio, junto con la experiencia comparada, demuestra que las soluciones basadas exclusivamente en la autorregulación o en el autocuidado resultan insuficientes frente a riesgos que son, en esencia, estructurales.

Tabla 12. Resumen de lineamientos éticos, normativos y de política pública sobre la responsabilidad del Estado y las empresas en entornos digitales

LINEAMIENTOS ÉTICOS	Recomendación 1. Incorporar el principio de interés superior del niño en el diseño de servicios digitales (safety by design).
	Fundamento: experiencia comparada (Reino Unido) exige diseño adecuado a la edad, privacidad por defecto y mitigación de riesgos desde el diseño.
	Recomendación 2. Reconocer a los niños, niñas y adolescentes como sujetos activos y participantes en la gobernanza digital.
	Fundamento: Focus groups muestran que los niños, niñas y adolescentes comprenden los riesgos y demandan soluciones estructurales, no sólo autocuidado.
	Recomendación 3. Establecer la corresponsabilidad entre Estado, empresas y sociedad en la protección de derechos.
	Fundamento: Los riesgos identificados (violencia, grooming, desinformación) son estructurales y no dependen exclusivamente de conductas individuales.
LINEAMIENTOS NORMATIVOS	Recomendación 4. Adoptar la debida diligencia en derechos humanos como estándar empresarial.
	Fundamento: Estándares internacionales obligan a empresas a identificar, prevenir y mitigar impactos en derechos de niños, niñas y adolescentes.
	Recomendación 5. Establecer obligaciones legales de debida diligencia para plataformas digitales.
	Fundamento: Vacío regulatorio en Chile y evidencia comparada (UE) que exige evaluación y mitigación de riesgos sistémicos.
	Recomendación 6. Regular el diseño adictivo o persuasivo de plataformas.
	Fundamento: La DSA identifica interfaces que explotan la vulnerabilidad de niños, niñas y adolescentes como riesgo relevante.
	Recomendación 7. Fortalecer la protección de datos personales de niños, niñas y adolescentes y limitar el perfilamiento comercial.
	Fundamento: Estándares internacionales promueven privacidad por defecto y minimización de datos.
Recomendación 8. Regular la publicidad digital dirigida a niños, niñas y adolescentes (incluyendo influencers).	

	<p>Fundamento: Riesgos del consumidor identificados en el estudio y vacío normativo en Chile en marketing digital infantil.</p> <p>Recomendación 9. Establecer sistemas obligatorios de reporte y respuesta ante contenidos dañinos.</p> <p>Fundamento: Alta exposición a contenidos riesgosos y experiencia comparada con sistemas de denuncia y alertadores confiables.</p> <p>Recomendación 10. Crear una institucionalidad especializada de supervisión.</p> <p>Fundamento: Fragmentación institucional actual y falta de claridad sobre fiscalización en entorno digital infantil.</p>
LINEAMIENTOS DE POLÍTICA PÚBLICA	<p>Recomendación 11. Desarrollar una estrategia nacional de bienestar digital de niños, niñas y adolescentes.</p> <p>Fundamento: Existencia de programas dispersos sin articulación sistémica en Chile.</p> <p>Recomendación 12. Fortalecer la alfabetización digital crítica de niños, niñas y adolescentes, familias y docentes.</p> <p>Fundamento: Niños, niñas y adolescentes reportan desinformación, presión social y falta de acompañamiento adulto.</p> <p>Recomendación 13. Incorporar mecanismos de participación vinculante de niños, niñas y adolescentes.</p> <p>Fundamento: El proceso participativo evidencia capacidad de diagnóstico y propuestas por parte de niños, niñas y adolescentes.</p> <p>Recomendación 14. Implementar sistemas de monitoreo y generación de evidencia continua.</p> <p>Fundamento: El estudio identifica vacíos de información que limitan la toma de decisiones.</p> <p>Recomendación 15. Fortalecer mecanismos de exigibilidad de la responsabilidad empresarial.</p> <p>Fundamento: Necesidad de pasar de principios a mecanismos efectivos, inspirados en experiencias como litigación o presión regulatoria en otros ámbitos.</p>

7.3. Recomendaciones específicas según tipo de riesgo

Tabla 13. Matriz de recomendaciones según tipo de riesgo

RIESGOS DE CONTENIDO	
<i>Riesgos categorizados</i>	- Exposición a información falsa, contenido violento/discriminatorio, y otros contenidos dañinos (incl. contenidos asociados a autolesión/suicidio y presiones de imagen corporal, con brechas por género/edad, explotación sexual, pornografía, juegos de azar).
<i>Evidencia para Chile</i>	- Se reporta exposición extendida: p.ej. mensajes discriminatorios y noticias falsas en prevalencias altas; además, brechas relevantes (niñas más expuestas a contenidos sobre autolesión/suicidio/estereotipos; niños a violencia/drogas).
<i>Complejidad del riesgo</i>	- Alta: alta prevalencia + rápida mutación (algoritmos/recomendación) + sesgos y brechas de vulnerabilidad (género/edad/GSE).
<i>Legislación / políticas existentes (Chile)</i>	- Enfoque principalmente educativo/preventivo (ciudadanía digital, campañas y orientaciones escolares).
<i>Brechas / áreas de mejora</i>	- Falta un enfoque preventivo y sistémico (seguridad/diseño por defecto, trazabilidad de mitigaciones, auditoría). El informe advierte dispersión/reactividad y ausencia de gobernanza proactiva de plataformas.
<i>Recomendaciones</i>	<p>Recomendación 1. Adopción de un enfoque regulatorio basado en el riesgo de contenido desde el diseño de plataformas y servicios digitales, incluyendo identificación ex ante de riesgos, mitigación en sistemas de recomendación y funcionalidades, y trazabilidad de las medidas adoptadas, superando un enfoque exclusivamente reactivo o educativo.</p> <p>Recomendación 2. Aplicación de reglas reforzadas para niños, niñas y adolescentes, que establezcan estándares de protección diferenciados y configuraciones de seguridad por defecto, priorizando el bienestar y el desarrollo integral por sobre objetivos de interacción o consumo, de manera compatible con la autonomía progresiva y el enfoque de derechos de la niñez.</p>

Tabla 14. Matriz de recomendaciones según tipo de riesgo

RIESGOS DE CONDUCTA	
<i>Riesgos categorizados</i>	- Conductas en línea que generan/reproducen daño: ciberacoso, difusión de información falsa y uso desregulado del celular como riesgo conductual “transversal”.
<i>Evidencia para Chile</i>	- SIMCE 2024 reporta bromas pesadas por redes; y se identifica participación en ofensas/acoso y difusión de falsedades, además de impactos del uso intensivo del celular en contexto escolar. - Los GP agregan necesidad de acompañamiento integral (no solo restricciones) y responsabilización compartida (Estado– plataformas–adultos).
<i>Complejidad del riesgo</i>	- Alta: ocurre “entre pares” + se desplaza entre escuela/hogar/plataformas; requiere respuesta intersectorial (educación, salud, protección, plataformas) digitales
<i>Legislación / políticas existentes (Chile)</i>	- Ley de Violencia Escolar incorpora acoso por medios tecnológicos (art. 16 B) + políticas escolares (planes/protocolos, ciudadanía digital, campañas) + guías sectoriales (salud/superintendencia, etc., en el apartado de programas)
<i>Brechas / áreas de mejora</i>	- Marco fuerte en entorno escolar, pero menos robusto fuera de él; falta exigir medidas ex ante a plataformas (detección, fricción, reporting, reparación accesible). El informe subraya ausencia de “seguridad por diseño” y verificación de edad proporcional.
<i>Recomendaciones</i>	Recomendación 3. Adopción de un enfoque regulatorio basado en el riesgo, que permita graduar las obligaciones de prevención, mitigación y supervisión de las plataformas y servicios digitales según las funcionalidades que incrementan los riesgos de conducta para niños, niñas y adolescentes, evitando un tratamiento uniforme Recomendación 4. Definición de deberes explícitos de las plataformas y servicios digitales en la prevención de la violencia digital que afecta a niños, niñas y adolescentes, comprendiendo procedimientos claros y comprensibles de actuación, medidas preventivas verificables y mecanismos de reparación orientados a la protección efectiva y al restablecimiento del bienestar, en coherencia con un enfoque de derechos de la niñez.

RIESGOS DE CONTACTO	
<i>Riesgos categorizados</i>	- Interacciones con otras personas que pueden producir daño: ciberacoso, acoso sexual/grooming, contacto con desconocidos (incl. extorsión/coerción).
<i>Evidencia para Chile</i>	- El informe sintetiza expansión/diversificación y prevalencias relevantes (15–30% en algunos indicadores) y brechas por género/edad/discapacidad/GSE. - Los GP destacan que plataformas con interacción con desconocidos (ej. videojuegos en línea) concentran múltiples riesgos para menores (especialmente <13).
<i>Complejidad del riesgo</i>	- Muy alta: combina riesgo penal (explotación/abuso), asimetrías adulto–NNA, subreporte y necesidad de capacidades de investigación + obligaciones técnicas de plataformas (detección, age assurance, safety-by-default).
<i>Legislación / políticas existentes (Chile)</i>	- Ley 21.430 reconoce derechos en entorno digital y deberes informativos a prestadores de telecomunicaciones (art. 29) y protección de honra/intimidad en TIC (art. 34). - Además, existe tipificación penal robusta en materias de explotación/pornografía infantil
<i>Brechas / áreas de mejora</i>	- Regulación reactiva (post-delito) y fragmentada; falta exigir prevención robusta “por diseño” y verificación de edad proporcional; y coordinación de enforcement con estándares comparados.
<i>Recomendaciones</i>	- Recomendación 5 . Establecimiento de mecanismos proporcionales de aseguramiento de edad y de regímenes de protección reforzada para cuentas de niños, niñas y adolescentes, orientados a prevenir riesgos de contacto con adultos y desconocidos, garantizando condiciones de interacción seguras y acordes a su desarrollo, sin trasladar la carga de la protección al propio NNA. - Recomendación 6 . Establecimiento de un mínimo de edad para servicios de redes sociales.

RIESGOS DE CONSUMIDOR	
<i>Riesgos categorizados</i>	- Riesgos contractuales/comerciales: publicidad encubierta, dificultad para distinguir publicidad, mensajes falsos/maliciosos, y vulnerabilidad frente a explotación comercial y dataficación.

<i>Evidencia para Chile</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Más de la mitad recibió mensajes falsos/maliciosos; un tercio no sabe configurar privacidad o distinguir publicidad encubierta, con brechas por edad/GSE. - Los GP recomiendan considerar microtransacciones/consumo digital como criterio de riesgo regulatorio por tipo de plataforma.
<i>Complejidad del riesgo</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Media–Alta: menor medición sistemática (subdiagnóstico), alta sofisticación de prácticas comerciales (influencers, dark patterns), y debilidad de habilidades digitales en grupos más jóvenes/vulnerables.
<i>Legislación / políticas existentes (Chile)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Protección de datos personales: Ley 21.719 establece reglas específicas para datos de NNA (interés superior, consentimiento, límites para datos sensibles en <16, etc.). - Las políticas nacionales abordan la educación/privacidad en ciudadanía digital y programas asociados.
<i>Brechas / áreas de mejora</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Falta una capa regulatoria fuerte sobre modelos de negocio(publicidad dirigida, nudges/dark patterns, microtransacciones/loot boxes) y enforcement específico para infancia; y falta pasar de alfabetización a obligaciones exigibles a plataformas.
<i>Recomendaciones</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Recomendación 7. Definición de reglas explícitas que restrinjan la publicidad dirigida y las prácticas comerciales digitales que explotan vulnerabilidades propias de la niñez y adolescencia, incluyendo el uso de patrones de diseño manipulativos (dark patterns), nudges comerciales opacos y mecanismos de monetización como microtransacciones y loot boxes, particularmente cuando se apoyan en personalización algorítmica o sistemas de IA. - Recomendación 8. Aplicación de medidas regulatorias que incidan en el diseño de los servicios digitales dirigidos a niños, niñas y adolescentes, tales como restricciones a patrones de diseño manipulativos, regulación del uso de notificaciones con fines comerciales y límites a la recolección y tratamiento de datos personales por defecto, en coherencia con un enfoque de protección reforzada del consumidor infantil.

RIESGOS TRANSVERSALES	
<i>Riesgos categorizados</i>	- Riesgos que atraviesan categorías: diseño/funcionalidades (p.ej. recomendaciones, notificaciones), uso intensivo/desregulado (impactos en atención, convivencia, aprendizaje), y vulnerabilidades estructurales (brechas por género/edad/GSE/discapacidad).
<i>Evidencia para Chile</i>	- Evidencia de uso desregulado del celular y asociación con rendimiento/distracción en escuela; GP enfatiza que no basta la restricción: se requiere acompañamiento y enfoque integral; y además propone regular por nivel de riesgo (lo transversal se concentra en ciertas arquitecturas/plataformas).
<i>Complejidad del riesgo</i>	- Muy alta: requiere intervenir en arquitectura del sistema (diseño, incentivos, algoritmos), coordinación Estado–plataformas, y herramientas verificables (auditoría, métricas, trazabilidad).
<i>Legislación / políticas existentes (Chile)</i>	- Políticas sectoriales relevantes: orientaciones MINEDUC sobre regulación del uso de celulares (evitar prohibiciones absolutas; promover uso seguro/pedagógico) y programas de ciudadanía digital; además, políticas de salud mental con componentes de autocuidado digital (según tabla/programas).
<i>Brechas / áreas de mejora</i>	- Falta un régimen integral de seguridad digital por diseño, verificación de edad proporcional, y gobernanza proactiva; también falta una ley general de debida diligencia para exigir identificación/mitigación/reparación de impactos en NNA a lo largo del ciclo de vida del producto digital.
<i>Recomendaciones</i>	- Recomendación 9. Adopción de un enfoque regulatorio basado en el riesgo, que obligue a los proveedores de servicios digitales a identificar, evaluar y mitigar de manera continua los riesgos previsibles que sus plataformas generan para niños, niñas y adolescentes, asegurando transparencia verificable y trazabilidad de las medidas adoptadas, como condición estructural para una protección efectiva de sus derechos en el entorno digital - Recomendación 10. Adopción de un estándar enfoque regulatorio de prevención basado en la gestión de riesgos basado en el riesgo, que contemplen la identificación, prevención y mitigación de impactos sobre los derechos de niños, niñas y adolescentes desde el diseño a la puesta en marcha de un producto o servicio

	<p>digital, junto con el establecimiento de mecanismos de reparación accesibles y efectivos, orientados a restituir condiciones de seguridad, dignidad y bienestar cuando se produzcan daños en el entorno digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recomendación 11. Aplicación de medidas regulatorias que incidan en el diseño por defecto de los servicios digitales utilizados por niños, niñas y adolescentes, estableciendo configuraciones iniciales más protectoras, tales como la desactivación por defecto de notificaciones persuasivas y la limitación de la recolección y uso de datos personales a lo estrictamente necesario, como mecanismo transversal de prevención de riesgos en el entorno digital
--	--

Para entender el marco de recomendaciones, es importante tener en cuenta que estas han sido elaboradas con base en los tipos de riesgo identificados en la literatura. Como se muestra en la tabla a continuación, cada recomendación busca regular ámbitos específicos de los riesgos descritos en el marco teórico.

Tabla 15. Tipos de riesgos y sus regulaciones

Tipo de riesgo	¿Qué se regula principalmente?
Contenido	Qué se muestra / amplifica
Conducta	Cómo interactúan las personas
Contacto	Quién puede interactuar con quién
Consumidor	Cómo se induce consumo y cesión de datos
Transversales	Cómo está diseñado y gobernado el sistema digital en su conjunto

7.3.1. Recomendaciones para regular los riesgos de contenido

Recomendación 1: Gestión preventiva de riesgos de contenido desde el diseño de plataformas y servicios digitales, incluyendo la identificación ex ante de riesgos, la mitigación en los sistemas de recomendación y en las funcionalidades, y la trazabilidad de las medidas adoptadas, superando un enfoque exclusivamente reactivo o educativo.

Esta recomendación no propone la censura previa de contenidos ni el control estatal de éstos. Tampoco la evaluación caso a caso de publicaciones individuales. Se busca un cambio de enfoque: de pasar del contenido aislado a mirar el sistema que lo amplifica. En este estudio se evidencia que, el problema central no es solo la existencia de contenido dañino, sino la exposición reiterada y amplificada a ciertos contenidos,

producida por algoritmos de recomendación, diseño de feeds, autoplay, notificaciones, métricas de engagement, etc. Por eso, cuando habla de una lección transversal, apunta a que el riesgo se produce de manera estructural, no solo por decisiones individuales de los usuarios. Así, en materia de riesgos de contenido, **el foco deja de ser si “un contenido es dañino” y pasa a ser la existencia de un “sistema que aumenta sistemáticamente la probabilidad de que niños, niñas y adolescentes estén expuestos a contenido dañino”**.

De acuerdo con los análisis realizados en este estudio, Chile actualmente opera principalmente mediante la educación digital, una reacción posterior y la remoción o denuncia tras producirse el daño. La gestión proactiva de riesgos implica que plataformas (y el Estado al regularlas) deban:

- Identificar ex ante:
 - Qué tipos de contenido dañino son previsibles para niños, niñas y adolescentes (p. ej., desinformación, violencia, discriminación, autolesión),
 - En qué contextos y grupos se concentran (edad, género, tipo de plataforma).
- Evaluar cómo el diseño aumenta ese riesgo, por ejemplo:
 - Recomendaciones automáticas.
 - Reproducción continua.
 - Ranking por engagement.
 - Ausencia de fricción³³ o advertencias.
- Mitigar esos riesgos desde el diseño, no solo desde la moderación posterior. Esto supone intervenir en
 - Algoritmos de recomendación, esto es, qué se prioriza, se repite o se amplifica.
 - Configuraciones por defecto para cuentas de niños, niñas y adolescentes.
 - Arquitecturas de interacción que incrementan la exposición.

De esta forma, esta gestión busca no recomendar en cascada contenidos asociados a la autolesión a niños, niñas y adolescentes; no amplificar contenidos violentos o discriminatorios por métricas de engagement; ni introducir fricciones cuando un patrón de consumo es riesgoso.

Para concretar esto, es necesario que las medidas sean **trazables**, es decir, que no sean meramente declarativas y que exista la capacidad de documentar qué riesgos se identificaron, qué medidas se tomaron y cuáles fueron los resultados. Esto debiese ser exigido mediante reportes periódicos al público o a una autoridad competente. Esto es

³³ Las fricciones son pequeños obstáculos deliberados que interrumpe la inmediatez, obliga a una acción consciente o reduce conductas impulsivas o manipulativas. Buscan evitar el bloqueo total sino una especie de desaceleración protectora. Ejemplos de fricciones son: los pasos adicionales antes de iniciar o continuar chats privados, las advertencias claras cuando se intenta mover una conversación a un espacio más privado o los límites graduales según edad o patrón de uso.

crucial porque permite el **seguimiento, la evaluación y el ajuste**, especialmente relevantes para las políticas públicas y la supervisión estatal.

Recomendación 2: Aplicación de reglas reforzadas para niños, niñas y adolescentes, que establezcan estándares de protección diferenciados y configuraciones de seguridad por defecto, priorizando el bienestar y el desarrollo integral por sobre los objetivos de interacción o consumo, de manera compatible con la autonomía progresiva y el enfoque de derechos de la niñez.

Como señala este estudio (apartado 3), muchas regulaciones y prácticas digitales operan bajo una **neutralidad etaria**, es decir, con las mismas reglas, los mismos diseños y las mismas configuraciones para adultos y niños, niñas y adolescentes. Las “reglas reforzadas” implican romper esa neutralidad, reconociendo que niños, niñas y adolescentes enfrentan riesgos distintos, con impactos más graves y duraderos y con menor capacidad real de autorregulación, especialmente en edades tempranas.

De esta forma, **el diseño debe privilegiar la protección por sobre el engagement**. Como evidencia, uno de los problemas transversales es que los sistemas digitales están optimizados para maximizar el tiempo de uso, la interacción y la visibilidad del contenido. Esta protección no puede depender de que los niños, niñas o adolescentes la activen; en otras palabras, la protección tiene que venir dada *por defecto*, lo cual es esencial porque los datos muestran que una proporción relevante de niños, niñas y adolescentes no sabe configurar la privacidad, no distingue la publicidad ni comprende plenamente cómo operan las plataformas. Luego, las configuraciones iniciales deben ser lo más protectoras posibles, sin exigir acciones activas para estar protegido. En concreto esto significa:

- Menor exposición inicial a contenido riesgoso.
- Restricciones reforzadas en la interacción con desconocidos.
- Mayor fricción frente a prácticas potencialmente dañinas.
- Límites al uso intensivo o desregulado.

Finalmente, estas medidas deben ser graduadas según la edad y el desarrollo, coherentes con la noción de autonomía progresiva; es decir, deben otorgar mayor protección por defecto en la infancia y mayor margen de configuración informada en la adolescencia, pero siempre con información clara y comprensible.

7.3.2. Recomendaciones para regular los riesgos de conducta

Recomendación 3: Gestión preventiva del riesgo, que permita graduar las obligaciones de prevención, mitigación y supervisión de las plataformas digitales según las funcionalidades que incrementan los riesgos de conducta para niños, niñas y adolescentes, evitando un tratamiento uniforme.

En relación con los riesgos de conducta (ciberacoso, difusión de daño, uso problemático, desafíos peligrosos), se observa que no todas las plataformas generan los mismos riesgos ni con la misma intensidad. De los mismos grupos focales dirigidos a niños, niñas y adolescentes, realizados en este estudio, se puede extraer que ni internet ni las redes sociales son un bloque homogéneo, sino que distinguen según:

- Tipo de interacción.
- Grado de anonimato.
- Presencia de chat en tiempo real.
- Incentivos de diseño.
- Modelos de monetización.

De ahí que sea importante una regulación diferenciada según el nivel de riesgo de la plataforma, lo que dependerá de las funcionalidades que promueven ciertas conductas, no solo del contenido, esto es, la interacción entre usuarios, las dinámicas grupales, los incentivos conductuales (retos, likes, recompensas) y la presión social amplificada. Así, por ejemplo, es clave prestar atención a plataformas que combinan chat en tiempo real, interacción con desconocidos, el anonimato o identidades débiles, microtransacciones o recompensas y competencia o ranking. Esta combinación de elementos **incrementa la probabilidad** de ciberacoso, de humillación pública, de difusión rápida de daño y de uso problemático de la plataforma.

A modo de referencia, es posible categorizar las plataformas de la siguiente manera:

- Plataformas de bajo riesgo conductual: interacción limitada, identidades claras, sin chat abierto ni recompensas conductuales intensas.
- Plataformas de riesgo medio: redes sociales con interacción entre pares, comentarios, likes, pero con moderación y fricciones.
- Plataformas de alto riesgo conductual: redes sociales o videojuegos que combinan chat abierto o voz, anonimato, interacción con desconocidos, incentivos conductuales intensos y microtransacciones.

¿En qué se diferencia esto de la “gestión de riesgos por diseño”? Son conceptos relacionados, pero distintos. La gestión de riesgos por diseño se refiere a cómo la

plataforma mitiga riesgos internamente, mientras que la regulación diferenciada por nivel de riesgo determina qué nivel de obligaciones se exige según las características de la entidad. En riesgos de conducta, este segundo aspecto es fundamental.

Recomendación 4: definición de deberes explícitos de las plataformas digitales en la prevención de la violencia digital que afecta a niños, niñas y adolescentes, que comprendan procedimientos claros y comprensibles de actuación, medidas preventivas verificables y mecanismos de reparación orientados a la protección efectiva y al restablecimiento del bienestar, en coherencia con un enfoque de derechos de la niñez.

En relación con conductas como el ciberacoso, la humillación, la difusión de daño y el uso problemático, la respuesta actual en Chile está concentrada en el entorno escolar (protocolos, sanciones, convivencia). Sin embargo, el daño digital trasciende la escuela y se produce en plataformas y en espacios privados. Así, las plataformas inciden activamente en la producción y amplificación de la violencia digital, pero hoy no tienen deberes claros ni verificables en materia de prevención. De aquí que se proponen **deberes de diligencia** para las plataformas lo que implica:

■ **Procedimientos:**

- Reglas claras, accesibles y comprensibles para niños, niñas y adolescentes.
- Canales de denuncia específicos y de respuesta frente a la violencia digital.
- Criterios explícitos de actuación frente al ciberacoso y la humillación.
- Tiempos de respuesta razonables y predecibles.

■ **Mitigaciones medibles**

Actualmente, muchas de las medidas de las plataformas son declarativas y no permiten evaluar si reducen de manera efectiva el daño. Por ello, las plataformas deben implementar medidas preventivas frente a la violencia digital, que puedan evaluarse en términos de resultados, no solo de existencia, por ejemplo, reduciendo la reincidencia de conductas de acoso, disminuyendo la exposición repetida a agresores e introduciendo fricciones ante conductas reiteradas.

■ **Mecanismos de reparación**

La violencia digital produce daños emocionales, sociales y educativos profundos que no se agotan con la eliminación del contenido. Por eso, cuando se habla de mecanismos de reparación, no se trata solo de “borrar el post” (no es sólo un asunto de contenidos), sino de restablecer las condiciones de seguridad, evitar la revictimización, eliminar la exposición y al agresor de la plataforma y permitir que el niño, niña o adolescente afectado vuelva a participar sin riesgo.

7.3.3. Recomendaciones para regular los riesgos de contacto

Recomendación 5: establecimiento de mecanismos proporcionales de aseguramiento de edad y de regímenes de protección reforzada para cuentas de niños, niñas y adolescentes, orientados a prevenir riesgos de contacto con adultos y desconocidos, garantizando condiciones de interacción seguras y acordes con su desarrollo, sin trasladar la carga de la protección al propio niño, niña o adolescente.

En los riesgos de contacto (grooming, acoso sexual digital, contacto con desconocidos, sextorsión), en este estudio (apartado 2) muestra que el problema central no es solo el contenido, sino quién interactúa con quién, en qué condiciones y con qué asimetrías de poder, edad y experiencia. Una parte significativa del riesgo surge porque las plataformas no distinguen de manera efectiva entre adultos y niño, niña o adolescente, o lo hacen solo de forma declarativa.

De esta manera, la edad surge como una variable estructural del riesgo. En efecto, la evidencia muestra que los riesgos de contacto afectan de forma distinta según la edad, los de menor edad enfrentan riesgos más graves y que tratar a todos los usuarios como adultos incrementa el daño. **“Aseguramiento de edad” significa que la plataforma tenga algún grado razonable de certeza sobre si está interactuando con un menor, la cual debe ser “suficiente” para activar protecciones específicas.** Estas protecciones deben, a su vez, ser **proporcionales** al nivel de riesgo potencial, por ejemplo, tratándose de plataformas con chat abierto, contacto con desconocidos, mensajería privada, transmisión en vivo, entre otras características.

A este respecto, la **autorregulación** basada en declaración voluntaria de edad, controles parentales opcionales y en términos y condiciones que generalmente son poco comprensibles, no impiden que adultos accedan a espacios de niños, niñas y adolescentes ni que estos accedan a entornos pensados para adultos.

De esta forma, las **protecciones reforzadas** ante cuentas de menores de 18 años identificadas, que apuntan no al acceso sino a las condiciones de interacción, deben limitar o regular las interacciones con adultos desconocidos e introducir fricciones en la mensajería privada. Para ello, deben existir **alertas y salvaguardas** frente a patrones de riesgo, es decir, respuestas **preventivas**, no punitivas, que operen como alertas comprensibles para el niño, la niña o el adolescente cuando una interacción presenta señales de riesgo, pausas o intervenciones que interrumpen la escalada y redirecciones a apoyos. Asimismo, estas protecciones deben reducir **la** exposición a contextos de alto riesgo de contacto, esto es, no dirigirlos activamente hacia estos espacios, no priorizarlos en sistemas de recomendación y no exponerlos automáticamente a entornos diseñados para adultos.

Recomendación 6: Establecimiento de un mínimo de edad para los servicios de redes sociales.

Al respecto, la legislación australiana dispone que los servicios de redes sociales no deben permitir el acceso a cuentas a menores de 16 años. Esta obligación **recae en los proveedores de la plataforma**, no en los niños, niñas o adolescentes, ni exclusivamente en los padres. La norma aplica a lo que la normativa define como “*social media services*”, es decir, plataformas que permiten crear perfiles, facilitan la interacción social con otros usuarios, incluyen contacto directo, mensajería o interacción pública, y exponen a los usuarios a interacciones con desconocidos. El foco, así, está precisamente en los riesgos de contacto.

La obligación de “*age assurance*” razonable no se traduce en un método único, pero sí exige que las plataformas implementen mecanismos razonables de aseguramiento de edad y que no se limiten a la declaración voluntaria del usuario, es decir, prohíbe la autorregulación como método de aseguramiento. Por su parte, la regulación faculta al Estado (a través del eSafety Commissioner) para supervisar el cumplimiento, exigir información e imponer sanciones en caso de incumplimiento.

7.3.4. Recomendaciones para regular los riesgos como consumidor

Recomendación 7: Definición de reglas explícitas que restrinjan la publicidad dirigida y las prácticas comerciales digitales que explotan vulnerabilidades propias de la niñez y la adolescencia, incluyendo el uso de patrones de diseño manipulativos (*dark patterns*), *nudges* comerciales opacos y mecanismos de monetización como microtransacciones y *loot boxes*, particularmente cuando se apoyan en la personalización algorítmica o en sistemas de IA.³⁴

34 Los nudges (empujones conductuales) es una intervención de diseño que orienta decisiones, sin eliminar opciones y que, en principio, puede ser benigno. El problema no es el nudge en abstracto, sino su uso sobre niños, niñas y adolescentes para fines comerciales, cuando se oculta la intención persuasiva, se aprovecha impulsividad o presión social o se orienta al consumo o entrega de datos. Los dark patterns (patrones oscuros) son diseños deliberadamente engañosos o manipulativos, por ejemplo, que hacen difícil rechazar una opción, inducen a error sobre costos o consecuencias, esconden información relevante o usan la culpa, el miedo o la urgencia artificial. Finalmente, las microtransacciones y loot boxes, definidas previamente, se aprovechan la dificultad de los niños, niñas y adolescentes para comprender el valor del dinero y las consecuencias acumulativas del gasto digital. Por ello, las microtransacciones se presentan como pequeñas, inmediatas, emocionalmente atractivas y muchas veces desvinculadas del “dinero real”. Asimismo, las loot boxes, combinan gasto con incertidumbre y usan recompensas variables asemejándose a las dinámicas de los juegos de azar.

En el presente estudio, en su apartado 2, identifica que muchos riesgos para niños, niñas y adolescentes provienen de asimetrías de información, modelos de negocio opacos, diseños que explotan la inmadurez cognitiva y emocional, y de dificultades reales de niños, niñas y adolescentes para comprender el uso de sus datos y distinguir entre publicidad, persuasión y contenido. Esto ocurre porque, tratándose de niños, niñas y adolescentes, la publicidad dirigida **no opera como en adultos**, dado que su capacidad para evaluar intenciones persuasivas es limitada, la toma de decisiones es más impulsiva y el contexto social (pares, influencers) presiona por decisiones menos autónomas.

Por ello, se recomienda establecer reglas explícitas al respecto que aborden adecuadamente las nuevas formas digitales (influencers, personalización algorítmica, contenido híbrido), distingan la publicidad del contenido y establezcan límites claros cuando los destinatarios sean niños, niñas y adolescentes. En estos casos, se deben evitar prácticas que buscan explotar las debilidades previsibles del desarrollo infantil y adolescente: aquellas que inducen urgencia artificial, que confunden intencionalmente, que dificultan decisiones reflexivas o que empujan a gastar o a ceder datos sin una comprensión real.

Recomendación 8: Aplicación de medidas regulatorias que incidan en el diseño de los servicios digitales dirigidos a niños, niñas y adolescentes, tales como restricciones a patrones de diseño manipulativos, regulación del uso de notificaciones con fines comerciales y límites a la recolección y tratamiento de datos personales por defecto, en coherencia con un enfoque de protección reforzada del consumidor infantil.

Como se ha señalado, los niños, niñas y adolescentes interactúan con entornos diseñados para inducir a tomar decisiones, muchas veces sin comprender plenamente las consecuencias o costos de estas. Las recomendaciones que se hacen desplazan la protección desde el consentimiento individual hacia el diseño del sistema.

Las restricciones de diseño buscan limitar ciertas arquitecturas cuando el usuario es niño, niña o adolescente. Esto se traduce en impedir configuraciones que dificultan rechazar una opción, evitar diseños que inducen error o urgencia artificial y restringir mecánicas de consumo opacas (ej. compras repetidas sin fricción).

Igualmente, las **notificaciones** son una herramienta central de persuasión en tanto inducen la impulsividad y generan presión temporal o emocional. Por ello, se propone limitar las notificaciones con fines comerciales dirigidas a menores de edad, evitar las notificaciones diseñadas para inducir gasto o consumo inmediato e impedir el uso de notificaciones como recordatorio de compra o recompensa.

Por último, es fundamental fijar **límites a la recolección de datos por defecto** de niños, niñas y adolescentes, en línea con la Ley 21.719 de protección de datos personales. Como

resulta claro, gran parte de la explotación comercial digital depende de la recolección intensiva de datos, del perfilamiento y de la personalización algorítmica. Por ello, la recolección de datos no debe ser expansiva por defecto y debe limitarse a lo estrictamente necesario; además, no puede basarse únicamente en la aceptación de términos.

7.3.5. Recomendaciones para regular los riesgos transversales

Las medidas de riesgos transversales comparten cuatro rasgos que no están presentes (o solo parcialmente) en las otras categorías. En primer lugar, se aplican ex ante y de manera sistémica. No responden a eventos individuales, sino a modelos de negocio, incentivos estructurales y decisiones de diseño previas al uso, por ejemplo, la obligación de evaluar riesgos antes de lanzar o modificar una funcionalidad. En segundo lugar, actúan sobre múltiples riesgos simultáneamente, como cuando se establecen límites a los sistemas de recomendación, pues reducen la exposición a contenido dañino, acoso, contactos riesgosos y presión comercial. En tercer lugar, **cambian la lógica de responsabilidad, pues desplazan la carga de responsabilidad del niño, niña o adolescente al proveedor del servicio y al Estado. Finalmente, operan como condiciones de posibilidad, ya que, sin estas, las otras medidas quedan fragmentadas, dependen de la autorregulación o se vuelven simbólicas.**

Recomendación 9: Gestión preventiva de riesgos, que obligue a los proveedores de servicios digitales a identificar, evaluar y mitigar de manera continua los riesgos previsibles que sus plataformas generan para niños, niñas y adolescentes, asegurando transparencia verificable y trazabilidad de las medidas adoptadas, como condición estructural para una protección efectiva de sus derechos en el entorno digital. En este sentido, la captura de datos personales debe limitarse a lo estrictamente necesario, como mecanismo transversal de prevención de riesgos en el entorno digital.

Esto supone cambiar el modelo regulatorio, pasando de uno que reacciona ante daños concretos a otro que obliga a prevenir daños previsibles de forma sistemática, especialmente cuando afectan a niños, niñas y adolescentes. Así, la idea de riesgos previsibles derivados del diseño, de las funcionalidades y de los modelos de negocio de las plataformas digitales pasa a ser clave.

Para ello, la gestión de riesgos debe ser un **proceso continuo**, no un acto puntual. Debe incluir:

- Identificar riesgos antes de que se materialicen.
- Evaluar su gravedad y probabilidad.
- Adoptar medidas para mitigarlos.
- Revisar y ajustar esas medidas a lo largo del tiempo.

Esta **evaluación** debe ser **continua** en tanto los riesgos cambian con nuevas funciones, se modifican sus algoritmos y cambian con nuevas dinámicas de uso por parte de niños, niñas y adolescentes. De ahí que sea fundamental revisar periódicamente cómo el servicio afecta a los niños, niñas y adolescentes, evaluar nuevos riesgos ante cambios relevantes y no esperar a que ocurra el daño.

Estos procesos, además, deben ser **verificables y trazables**, lo que significa que las plataformas puedan mostrar, no solo afirmar, qué riesgos identificaron, qué medidas adoptaron y cuáles fueron los resultados de dichas medidas.

Recomendación 10: Gestión preventiva de riesgos, que contemplen la identificación, prevención y mitigación de impactos sobre los derechos de niños, niñas y adolescentes, junto con el establecimiento de mecanismos de reparación accesibles y efectivos, orientados a restituir condiciones de seguridad, dignidad y bienestar cuando se produzcan daños en el entorno digital.

Para esto, se debe establecer un período de implementación y de evaluación de resultados. En caso de avances insuficientes, es necesario impulsar una regulación específica, tomando como referencia experiencias comparables, como la ley alemana de debida diligencia en derechos humanos. La diligencia empresarial también debe medirse con base en omisiones, como la falta de controles, diseños inseguros e invisibilizar el contexto distinto del Sur Global al diseñar controles globales.

Así, la promoción de la debida diligencia en derechos humanos de niños, niñas y adolescentes debe contemplar, al menos, la evaluación de impactos *ex ante* y *ex post* a lo largo del ciclo de vida de productos y servicios digitales; la incorporación de controles de diseño y mitigación medibles; la trazabilidad de decisiones empresariales; la participación informada de niños, niñas y adolescentes y sus cuidadores, entre otros; y la existencia de mecanismos de reclamación y reparación accesibles y efectivos. Este enfoque permite poner a las víctimas en el centro frente a los impactos negativos, sin incentivar prácticas de exclusión del entorno digital como mecanismo de gestión del riesgo.

En este sentido, los mecanismos de reparación no pueden limitarse a la eliminación de contenidos, sino que deben restablecer las condiciones de seguridad, evitar la revictimización y permitir continuar usando el entorno digital sin riesgo. Además, deben ser accesibles para niños, niñas y adolescentes, es decir, deben usar un lenguaje claro, no jurídico, no requerir conocimientos técnicos ni legales, y no depender exclusivamente de adultos para activarse. Tampoco pueden exponer al niño, niña o adolescente a nuevos riesgos (estigmatización, represalias) y deben funcionar en tiempos razonables.

Recomendación 11: Aplicación de medidas regulatorias que incidan en el diseño por defecto de los servicios digitales utilizados por niños, niñas y adolescentes, estableciendo **configuraciones iniciales más protectoras**, tales como la desactivación por defecto de notificaciones persuasivas y la limitación de la recolección y uso.

Se recomienda impulsar **intervenciones regulatorias que modifiquen el diseño base de los servicios digitales, de modo que las opciones más protectoras para niños, niñas y adolescentes sean las predeterminadas**, sin prohibir el uso del servicio ni exigir decisiones complejas al niño, niña o adolescente. Se trata, por tanto, de establecer condiciones mínimas de diseño compatibles con la protección reforzada de la niñez. Ejemplos de ello son las notificaciones ya mencionadas, de manera que estas no se activen automáticamente para cuentas de niños, niñas y adolescentes, y requieran una decisión explícita para activarse o la limitación de la recolección de datos por defecto.

7.4. Consideraciones finales para una agenda en estas materias

El esquema regulatorio propuesto combina deberes generales de cuidado basados en la gestión preventiva del riesgo con reglas prescriptivas específicas, especialmente cuando la evidencia muestra asimetrías estructurales que hacen insuficiente confiar en la autorregulación o en el consentimiento individual de niños, niñas y adolescentes. Lo anterior, según se presenta a continuación:

Tabla 16. Sistematización de recomendaciones según tipo normativo, contenido y riesgos abordados

TIPOLOGÍA NORMATIVA	CONTENIDO	RIESGOS ABORDADOS
Gestión preventiva del riesgo e impactos	Gestión preventiva y sistémica de riesgos de contenido al momento de diseñar productos, servicios, algoritmos y métricas de amplificación. Establecer medidas de prevención y mitigación del riesgo, asegurar trazabilidad, documentación y reporte de las medidas adoptadas.	Exposición reiterada a contenido dañino; autolesión; violencia; discriminación; desinformación; amplificación algorítmica de daño.
	Gestión preventiva y sistémica de riesgos de contenido una vez puesto a disposición de usuarios el producto o	Ciberacoso; humillación pública; difusión

	servicio. Establecer obligaciones de gestión de riesgo basado en el riesgo conductual de la plataforma, atendiendo a funcionalidades y usos.	de daño; uso problemático; desafíos peligrosos.
	Definición de deberes explícitos de prevención de violencia digital; procedimientos claros y comprensibles; canales específicos de denuncia; criterios de actuación; tiempos de respuesta razonables; medidas preventivas verificables; y mecanismos de reparación orientados al restablecimiento del bienestar.	Ciberacoso; humillación; revictimización; exclusión digital; daño emocional y social.
	Gestión continua de riesgos e impactos sobre derechos de NNA,: identificación, evaluación, mitigación y revisión periódica de riesgos; transparencia verificable; trazabilidad; evaluación ex ante y ex post; participación informada; y mecanismos de reclamación y reparación accesibles.	Riesgos múltiples y acumulativos; fallas sistémicas; invisibilización de impactos; ausencia de reparación.
Reglas prescriptivas	Configuraciones de seguridad y protección diferenciadas por defecto para cuentas de niños, niñas y adolescentes, priorizando bienestar sobre <i>engagement</i> : menor exposición inicial a contenido riesgoso; límites a interacción con desconocidos; fricciones frente a prácticas dañinas; límites al uso intensivo; graduación según edad y autonomía progresiva	Riesgos de contenido; uso problemático; presión social; sobreexposición; interacción riesgosa.
	Mecanismos proporcionales de aseguramiento de edad y regímenes de protección reforzada para cuentas de NNA, orientados a regular condiciones de interacción (no solo acceso), limitando contacto con adultos desconocidos e introduciendo fricciones y alertas preventivas.	Grooming; acoso sexual digital; sextorsión; contacto con desconocidos; asimetrías de poder.
	Establecimiento de una edad mínima para el acceso a servicios de redes sociales, con obligación de	Riesgos de contacto; exposición

	aseguramiento de edad razonable a cargo del proveedor, supervisión estatal y régimen sancionatorio.	temprana a interacción con desconocidos; grooming.
	Restricción de publicidad dirigida y prácticas comerciales explotativas, incluyendo dark patterns, nudges opacos, personalización algorítmica, microtransacciones y loot boxes cuando explotan vulnerabilidades del desarrollo infantil y adolescente.	Explotación comercial; decisiones impulsivas; endeudamiento; cesión no informada de datos.
	Intervenciones regulatorias en el diseño de servicios: prohibición o restricción de patrones manipulativos; límites a notificaciones comerciales; regulación del uso persuasivo de notificaciones; y límites a la recolección de datos por defecto.	Riesgos comerciales; uso problemático; presión emocional; explotación de datos.
	Configuraciones iniciales más protectoras obligatorias para servicios usados por NNA (ej. notificaciones desactivadas por defecto, límites a recolección de datos), sin prohibir el uso ni trasladar decisiones complejas al niño, niña o adolescente.	Riesgos transversales: contenido, conducta, contacto y consumo.

Fuente: elaboración propia.

Adicionalmente, debe considerarse que el marco regulatorio propuesto admite diversas modalidades de implementación normativa e institucional, cuya definición excede el alcance de este trabajo. Sin perjuicio de ello, un elemento estructural del modelo es la existencia de una autoridad reguladora con competencias no sólo de fiscalización, sino también de recepción, análisis y seguimiento sistemático de la información periódica que deban reportar las entidades reguladas, en particular aquella relativa a la identificación, evaluación y mitigación de riesgos; casos específicos; y, de ser aplicable, moderación de contenido.

Asimismo, resulta necesario evaluar el establecimiento de un régimen sancionatorio eficaz y proporcional, que distinga entre el incumplimiento de obligaciones de gestión de riesgos —de naturaleza esencialmente preventiva y configuradas como obligaciones de medio— y la infracción de reglas prescriptivas que imponen deberes específicos, objetivamente verificables.

Finalmente, el diseño regulatorio debe asegurar mecanismos efectivos de rendición de cuentas y exigibilidad en el territorio nacional respecto de empresas proveedoras de servicios digitales, considerando los desafíos derivados de la extraterritorialidad y de la provisión transfronteriza de estos servicios³⁵

7.4.1. Consideraciones sobre el escenario actual

Con todo, en el escenario actual, existen dificultades importantes que se deberían tomar en cuenta a fin de impulsar una nueva ley integral en esta materia, sobre todo si se piensa en una ley general de seguridad digital con medidas reforzadas con relación a niños, niñas y adolescentes, entre las que destacan:

- Un contexto de sobrecarga regulatoria en materia tecnológica, que dificulta la tramitación de nuevas iniciativas legislativas amplias. Aunque el hecho de que sea regulación respecto de niños, niñas y adolescentes genera mayor consenso.
- Un desconocimiento técnico y conceptual relevante sobre infancia y entorno digital en los ámbitos político e institucional (ej., empresas y sociedad civil). Profesionales de la salud y educación son los que mayoritariamente se han desarrollado en este ámbito.
- La previsible resistencia de ciertos sectores empresariales, especialmente los vinculados a la tecnología, las plataformas digitales y la publicidad.
- Las tensiones que existen entre las prohibiciones que se discuten en el mundo y la libertad de expresión y el acceso a la información.

Sin perjuicio de lo expuesto, se debe considerar que, en el caso chileno, si bien existen normas relevantes en materia de protección de datos personales, alfabetización digital y sanción penal de conductas gravemente lesivas —como la explotación sexual y la pornografía infantil—, el marco vigente mantiene un carácter predominantemente reactivo y fragmentado. No se observa un enfoque preventivo robusto orientado a la gestión anticipada de riesgos digitales ni a la exigencia sistemática de responsabilidades proactivas por parte de los actores del ecosistema digital. Esta brecha resulta especialmente crítica a la luz de la experiencia comparada, que ha demostrado la eficacia de enfoques centrados en la seguridad por diseño, la evaluación continua de riesgos y la gobernanza proactiva de plataformas, con consideraciones específicas respecto de NNA, ya que contienen provisiones normativas que se orientan directamente a la protección de los derechos de este grupo en virtud de su riesgo de mayor vulnerabilidad.

³⁵ Ver, por ejemplo, Ley N° 21.431 y Ley N° 21.719.

7.4.2. Etapa previa de sensibilización y articulación

Antes de avanzar hacia reformas normativas, se considera indispensable desarrollar una etapa de sensibilización, generación de conocimiento y articulación de actores, que incluya:

- Sociedad civil. La articulación de organizaciones y expertos provenientes de distintos ámbitos, en particular: organizaciones especializadas en derechos de la infancia; organizaciones vinculadas a la tecnología, la privacidad y la protección de datos personales; y actores y expertos en conducta empresarial responsable y derechos humanos.
- Estado. El fortalecimiento de capacidades institucionales mediante un enfoque transversal que integre a los sectores de salud, educación, economía, desarrollo digital y derechos humanos, junto con organismos especializados como la Defensoría de la Niñez y el Instituto Nacional de Derechos Humanos.
- Es importante incorporar al sector privado tempranamente en esta discusión.

Esta etapa de sensibilización y articulación debe entenderse como parte de una “combinación inteligente” de medidas obligatorias y voluntarias, conforme a los Principios Rectores sobre Empresas y Derechos Humanos. Ello implica no solo preparar el terreno para eventuales reformas normativas, sino también fortalecer capacidades institucionales, generar incentivos adecuados para la conducta empresarial responsable y promover la adopción temprana de estándares éticos y de debida diligencia por parte del sector privado, con especial foco en los derechos de niños, niñas y adolescentes.

A diferencia de lo que ocurre en otras industrias con mayor desarrollo en materia de gestión de impactos sociales —como los sectores extractivo, energético o financiero—, en el ámbito de las empresas de tecnología que operan en Chile aún no se observa una adopción sistemática del enfoque de derechos humanos como marco para la identificación y gestión de riesgos asociados a sus actividades. En particular, el uso de procesos de debida diligencia en derechos humanos, tal como lo promueven los Principios Rectores sobre las Empresas y los Derechos Humanos de las Naciones Unidas, sigue siendo limitado o poco visible en relación con los impactos que los servicios digitales, plataformas o productos tecnológicos pueden generar sobre los derechos de niños, niñas y adolescentes. Esto implica que, en muchos casos, los riesgos asociados al diseño, funcionamiento y gobernanza de los entornos digitales —como la exposición a contenidos dañinos, prácticas comerciales inapropiadas o el uso intensivo de datos personales— no están siendo abordados mediante procesos estructurados de identificación, prevención y mitigación centrados en los derechos de la niñez, lo que

evidencia una brecha relevante en la incorporación de estándares de conducta empresarial responsable en el sector tecnológico.

8 ANEXOS

8.1. Anexo 1: Reporte encuesta

Metodología

1.1 Objetivos

En coherencia con el enfoque de derechos de la niñez y con el mandato institucional de la Defensoría de la Niñez, la encuesta online tiene como propósito central incorporar de manera sistemática la voz de niñas, niños y adolescentes en la **identificación de desafíos, percepciones y propuestas en relación con los entornos digitales**. La herramienta busca reconocer a niñas, niños y adolescentes no solo como usuarios de tecnologías digitales, sino como sujetos de derechos con capacidad de opinión, reflexión y agencia respecto de los entornos que forman parte de su vida cotidiana.

De manera específica, la encuesta fue diseñada para cumplir los siguientes objetivos:

Objetivo general

Levantar y sistematizar las percepciones, experiencias y propuestas de niñas, niños y adolescentes respecto de su relación con los entornos digitales, con el fin de informar el diagnóstico y las recomendaciones del estudio desde una perspectiva participativa, inclusiva e incidente.

Objetivos específicos

1. Caracterizar las prácticas y hábitos digitales cotidianos de niñas, niños y adolescentes, incluyendo el acceso a dispositivos, el uso de redes sociales, plataformas digitales y juegos en línea, así como la intensidad y frecuencia de uso, reconociendo las diferencias por edad y género.
2. Identificar la exposición y experiencia de niñas, niños y adolescentes frente a distintos tipos de riesgos en el entorno digital, utilizando como marco analítico el modelo de las “4C” —riesgos de contenido, contacto, conducta y consumidor o contrato—, con el fin de comprender la diversidad y acumulación de riesgos a los que se enfrentan.
3. Explorar la percepción que tienen niñas, niños y adolescentes sobre los efectos del uso de tecnologías digitales en su bienestar, considerando dimensiones clave como la concentración y el aprendizaje, el sueño y el descanso, la salud mental y emocional, las relaciones familiares y de amistad, el uso del tiempo libre y la autoimagen.
4. Recoger la opinión de niñas, niños y adolescentes sobre las medidas de protección y respuesta frente a situaciones de riesgo en entornos digitales, incluyendo el rol que

atribuyen a plataformas digitales, personas adultas, escuelas y al Estado en la prevención, protección y acompañamiento.

5. Identificar las propuestas y expectativas de niñas, niños y adolescentes respecto a cómo mejorar su experiencia en los entornos digitales, incorporando sus ideas sobre regulación, educación digital, acompañamiento adulto, responsabilidad de las plataformas y mecanismos de denuncia y apoyo.
6. Contribuir a una participación significativa e incidente de niñas, niños y adolescentes, asegurando que sus percepciones y propuestas sean analizadas, sistematizadas e integradas de manera explícita en los resultados y recomendaciones finales del estudio.

1.2 Diseño del cuestionario y articulación con el marco conceptual del estudio

El cuestionario de la encuesta online fue diseñado intencionalmente para responder a los objetivos del estudio, en coherencia con el marco conceptual adoptado y con el enfoque de derechos de la niñez que orienta el trabajo de la Defensoría de la Niñez. En particular, su estructura se articuló con el modelo de las “4C” —riesgos de contenido, contacto, conducta y contrato— desarrollado por Livingstone y Stoilova (2021) y retomado por la OCDE (2025), lo que permitió organizar las preguntas en módulos temáticos que reflejan los principales tipos de riesgos identificados en la literatura internacional sobre entornos digitales y niñez.

El cuestionario incorpora, además, una dimensión transversal orientada a recoger las percepciones de niñas, niños y adolescentes sobre los efectos del uso del celular y las redes sociales en distintos ámbitos de su bienestar, así como preguntas destinadas a indagar sus opiniones respecto de las responsabilidades de distintos actores —Estado, familias, escuelas y empresas— y sus propuestas para mejorar la experiencia digital. De este modo, el instrumento no se limita a identificar riesgos, sino que integra una mirada más amplia sobre vivencias, valoraciones y expectativas en torno a los entornos digitales.

En coherencia con el enfoque de participación efectiva, el diseño del cuestionario buscó operacionalizar el derecho de niñas, niños y adolescentes a expresar su opinión sobre asuntos que les afectan directamente, utilizando un lenguaje claro, accesible y adecuado a las distintas edades. Previo a su aplicación, el instrumento fue sometido a un ejercicio de pretest con un grupo reducido de cinco niñas y niños de entre 10 y 12 años, lo que permitió evaluar la comprensión de las preguntas, la pertinencia del vocabulario utilizado y la duración del cuestionario, incorporando ajustes para mejorar su claridad y adecuación etaria.

1.3 Estrategia de convocatoria y levantamiento de información

La encuesta se implementó mediante una convocatoria no probabilística, orientada a niñas y niños de entre 10 y 17 años, a través de un cuestionario en línea. La estrategia de difusión quedó a cargo de la Defensoría de la Niñez y combinó distintos mecanismos con el objetivo de ampliar el alcance territorial y diversificar los canales de participación.

En primer lugar, el enlace a la encuesta fue difundido a través de las redes sociales institucionales de la Defensoría de la Niñez, constituyendo el principal canal de convocatoria abierta.

En segundo lugar, se realizaron convocatorias directas a niñas y niños, así como a organizaciones de la sociedad civil vinculadas a la Defensoría, incluyendo un esfuerzo específico de difusión en la zona norte del país y el envío del enlace a redes y organizaciones colaboradoras. En este marco, se convocó a un total de 913 personas e instituciones, de las cuales 169 corresponden a niñas, niños y adolescentes y 744 a personas adultas u organizaciones. Posteriormente, se realizó una convocatoria focalizada a 123 organizaciones, de las cuales 25% correspondía a niñez organizada, 7% a universidades y el resto a organizaciones de la sociedad civil, provenientes de distintas regiones del país.

En tercer lugar, la encuesta circuló a través de redes sociales y canales no institucionales, incluyendo organizaciones de la sociedad civil, comunidades digitales y niñas y niños creadores de contenido, quienes compartieron voluntariamente el enlace en sus propias plataformas, contribuyendo a ampliar la difusión.

El levantamiento de información se realizó durante el mes de diciembre, período en que niñas y niños se encontraban mayoritariamente fuera del calendario escolar, lo que limitó la posibilidad de realizar convocatorias a través de establecimientos educacionales. No obstante, la estrategia adoptada permitió reunir un conjunto diverso de respuestas desde distintos territorios.

Dado su carácter exploratorio, los resultados del estudio no son representativos de la población nacional de niñas y niños. Sin embargo, la muestra obtenida permite identificar tendencias, percepciones y experiencias relevantes, constituyendo un insumo pertinente para el análisis de los entornos digitales desde la perspectiva de niñas y niños.

Caracterización de la muestra

La encuesta considera una muestra total de 117 participantes. Para los análisis se excluyeron 12 casos: 4 por declararse mayores de 18 años y 8 por no contar con información válida en la variable edad. La caracterización sociodemográfica se realizó a partir de la información reportada por las y los participantes válidos, considerando edad, género, nacionalidad, tipo de establecimiento educacional y región de residencia.

La edad de las y los participantes se distribuye entre 10 y 17 años, con una edad promedio de 14,35 años (DE: 0,19) y una mediana de 15 años. Al agrupar por tramos etarios, 47% (n=55) tiene entre 10 y 14 años, mientras que 53% (n=62) se ubica en el tramo de 15 a 17 años (ver Tabla [n]), lo que es consistente con el universo objetivo de la encuesta.

En términos de género, 59% (n=69) se identifica como mujer, 38% (n=44) como hombre y 3% (n=4) como otro. No se observan diferencias relevantes en la distribución por género al comparar entre tramos etarios.

Respecto de la nacionalidad, 87% (n=102) declara haber nacido en Chile, mientras que 13% (n=15) señala haber nacido en otro país. Entre quienes reportan nacionalidad extranjera, las principales nacionalidades declaradas son Venezuela (n=7), Bolivia (n=5) y Argentina (n=2).

En relación con el tipo de establecimiento educacional, la mayoría de las y los participantes asiste a una escuela o liceo público (municipal o SLEP) (62%; n=72). Un 32% (n=37) declara estudiar en establecimientos particulares subvencionados, mientras que una proporción menor asiste a establecimientos particulares pagados (4%; n=5). Adicionalmente, un 2% (n=2) señala asistir a otro tipo de establecimiento educativo, como educación en casa, y un 1% (n=1) indica no estar estudiando actualmente.

La distribución por región muestra que la muestra se concentra principalmente en la Región de La Araucanía (29%; n=34), seguida de Coquimbo (21%; n=25), Valparaíso (13%; n=15) y la Región Metropolitana (9%; n=11). Al agrupar por zonas geográficas, la muestra se distribuye en la zona Norte (Arica y Parinacota a Coquimbo), con 27% (n=31); la zona Centro (Valparaíso a O'Higgins), con 27% (n=32); y la zona Sur, con 42% (n=49). Un 4% de las y los participantes prefirió no declarar su región de residencia.

Tabla 1. Caracterización de la Muestra (n = 117)

Característica	Categoría	n	%
Edad (tramos)	10–14 años	55	47
	15–17 años	62	53
Género	Mujer	69	59
	Hombre	44	38
	Otro	4	3
Lugar de nacimiento	En Chile	102	87
	En otro país	15	13
Tipo de establecimiento educacional	Escuela o liceo público (municipal o SLEP)	72	62
	Escuela o liceo particular subvencionado	37	32
	Escuela o liceo particular pagado	5	4
	Otro	3	3
Zona de residencia	Norte (Arica a Coquimbo)	31	27
	Centro (Valparaíso a O'Higgins)	32	27
	Sur (Maule a Magallanes)	49	42
	No declara	5	4
Total		117	100

Limitaciones y consideraciones sobre la representatividad de la muestra

Dado que la encuesta se levantó mediante una convocatoria no probabilística, la muestra no es representativa de la población nacional de niñas y niños de entre 10 y 17 años. Al comparar la composición de la muestra con fuentes poblacionales y administrativas, se observan sub y sobrerrepresentaciones en algunas variables clave.

En particular, la proporción de niñas y niños nacidos en otro país en la muestra (13%) es superior a la estimada a nivel nacional, donde, según datos censales recientes, aproximadamente 8% de los niños, niñas y adolescentes entre 10 y 19 años nació fuera de Chile (CENSO 2024). Asimismo, al contrastar la distribución por tipo de establecimiento educacional con los datos administrativos de matrícula escolar, se observa una sobrerrepresentación de estudiantes de establecimientos públicos y una subrepresentación de estudiantes de establecimientos particulares subvencionados y particulares pagados, respecto de su peso en la matrícula nacional.

Adicionalmente, la distribución territorial presenta una mayor concentración en determinadas regiones y zonas, lo que no reproduce la distribución poblacional del país donde la mayor concentración poblacional se encuentra en la Región Metropolitana y refleja los canales de difusión utilizados y el carácter voluntario de la participación.

Estas limitaciones deben ser consideradas al interpretar los resultados. En este sentido, los hallazgos del estudio tienen un carácter descriptivo y exploratorio, y no buscan realizar inferencias poblacionales, sino aportar evidencia preliminar sobre percepciones y experiencias de niñas y niños en relación con los entornos digitales, desde una perspectiva de participación directa.

2. Resultados

Este apartado presenta los principales resultados de la encuesta online aplicada a niñas, niños y adolescentes, cuyo objetivo fue recoger sus experiencias, percepciones y opiniones respecto del uso de tecnologías digitales y los riesgos asociados a los entornos digitales. En coherencia con el marco conceptual del estudio, los resultados se organizan a partir del modelo de las “4C” —riesgos de contenido, contacto, conducta y consumidor o contractuales— incorporando además una dimensión transversal referida a los efectos percibidos del uso del celular y las redes sociales en distintos ámbitos del bienestar.

El análisis se estructura en cinco secciones. En primer lugar, se describen los patrones de uso de tecnologías digitales, incluyendo el acceso a dispositivos, la frecuencia de uso y las principales plataformas utilizadas. En segundo lugar, se presentan los resultados relativos a la exposición y experiencia frente a riesgos de contenido. A continuación, se abordan los riesgos de contacto, los riesgos de conducta y los riesgos del consumidor o comerciales, para finalizar con una sección

dedicada a los riesgos transversales y a la percepción de impactos positivos y negativos del entorno digital en la vida cotidiana de niñas, niños y adolescentes.

En todos los apartados, los resultados se presentan de manera descriptiva, incorporando cruces por género y tramo etario, con el fin de identificar patrones y diferencias relevantes entre grupos, sin establecer relaciones causales. Cabe reiterar que este estudio se basa en una muestra no probabilística, por lo que los resultados no son representativos de la población total de niñas, niños y adolescentes en Chile. En este sentido, los hallazgos deben interpretarse como un sondeo exploratorio, orientado a incorporar la voz y las percepciones de niñas, niños y adolescentes, más que a estimar prevalencias poblacionales.

Desde esta perspectiva, los resultados que se presentan a continuación buscan complementar la evidencia disponible en el país, aportando insumos cualitativos y cuantitativos que permitan comprender cómo niñas, niños y adolescentes **viven y evalúan su experiencia en los entornos digitales, y contribuir así a la reflexión y formulación de recomendaciones en materia de políticas públicas, regulación y promoción de entornos digitales más seguros y respetuosos de sus derechos.**

2.1 Uso y acceso a tecnologías

En relación con el acceso a dispositivos con conexión a internet, la gran mayoría de las y los participantes del estudio declara contar con un celular o tablet propio (91%; n=106). Un 7% (n=8) señala que dispone de un dispositivo, pero lo comparte, mientras que una proporción muy reducida indica no contar con dispositivo propio, pero usar uno de terceros (2%; n=2) o no tener acceso a ningún dispositivo (1%; n=1). Al desagregar por género, se observa que el acceso a un dispositivo propio es alto en todos los grupos, con porcentajes levemente mayores entre los hombres (93%) y el grupo que se identifica como “otro” (100%), en comparación con las mujeres (88%). Por tramo etario, el acceso a un dispositivo propio aumenta con la edad: mientras 84% de las niñas y niños de 10 a 14 años declara contar con un dispositivo propio, esta proporción asciende a 97% entre quienes tienen 15 a 17 años. En contraste, las situaciones de uso compartido o de no contar con dispositivo se concentran principalmente en el grupo de menor edad.

Tabla 2. Tenencia de celular o tablet con conexión a internet (porcentaje de niñas, niños y adolescentes)

¿Tienes actualmente un celular o una tablet con conexión a internet?	10–14 años	15–17 años	Mujeres	Hombres	Total
Sí, es mío	84	97	88	93	91
Sí, pero lo comparto	11	3	9	5	7
No tengo, pero uso uno	4	0	1	2	2
No tengo acceso a internet	2	0	1	0	1
Total	100	100	100	100	100

Base: total N = 117 (10–14 años: n=55; 15–17 años: n=62; Mujeres: n=69; Hombres: n=44).

Nota: resultados basados en una muestra no probabilística; los porcentajes se presentan sin decimales y deben interpretarse con fines descriptivos y exploratorios.

En relación con la edad a la que las y los participantes obtuvieron su primer celular o tablet propio con conexión a internet³⁶, la **edad mediana de acceso a un dispositivo propio en la muestra es de 9 años, lo que indica que, en términos generales, el acceso ocurre durante la niñez media.** La edad promedio de acceso al propio dispositivo es de 8,2 años. Al desagregar por tramo etario, se observa una diferencia clara entre cohortes: quienes hoy tienen entre **10 y 14 años** accedieron a su primer celular a una edad significativamente más temprana (media cercana a los **7 años**) que quienes tienen entre **15 y 17 años**, cuyo acceso se concentró alrededor de los **9–10 años**. **Este patrón sugiere un proceso de adelanto generacional en la edad de acceso, coherente con la expansión y masificación reciente de los dispositivos móviles.** Las diferencias por género son, en cambio, acotadas. Mujeres y hombres presentan edades promedio y medianas muy similares de acceso al primer celular, en torno a los **8–9 años**, sin brechas relevantes entre ambos grupos.

Tabla 3. Edad promedio y mediana de acceso al primer celular con conexión a internet (solo niñas, niños y adolescentes con celular propio)

Grupo	Media (años)	Mediana (años)	N
Tramo etario			
10–14 años	7,0	7	46
15–17 años	9,2	10	60
Género			
Mujer	8,1	9	61
Hombre	8,4	9	41
Total	8,2	9	106

En relación con el tiempo diario de uso de celular, tablet o computador fuera del horario de clases, los resultados de la encuesta muestran que el uso intensivo es una práctica extendida entre las y los participantes. En términos agregados, cerca de seis de cada diez niñas, niños y adolescentes declaran utilizar estos dispositivos tres horas o más al día, y casi tres de cada diez reportan un uso

36 El análisis se realizó sobre 94 casos válidos, excluyendo las respuestas de “no sabe/no responde”.

superior a cinco horas diarias. El uso moderado (entre una y tres horas) concentra a poco más de un cuarto de la muestra, mientras que el uso bajo (menos de una hora diaria) es minoritario.

Al desagregar por tramo etario, **se observa un patrón consistente con la evidencia nacional: el uso intensivo aumenta con la edad.** Entre quienes tienen 15 a 17 años se concentra una mayor proporción de uso entre tres y cinco horas diarias, mientras que en el grupo de 10 a 14 años destaca una mayor presencia tanto de usos más bajos como de usos muy intensivos (más de cinco horas), lo que sugiere una mayor heterogeneidad en los patrones de uso en edades más tempranas. En cuanto al género, las diferencias son acotadas, aunque las mujeres presentan levemente mayores niveles de uso intensivo, especialmente en los tramos de tres a cinco horas y más de cinco horas diarias.

Estos resultados son coherentes, en términos generales, con lo observado en otras encuestas nacionales recientes. Los datos del SIMCE 2024 muestran que el uso cotidiano de redes sociales está ampliamente extendido entre estudiantes, con casi la mitad utilizando redes más de una hora diaria, y alrededor de un cuarto con usos intensivos superiores a tres horas. De forma similar, la Encuesta Juventud y Bienestar 2024 evidencia que, en adolescentes de segundo medio, cerca de la mitad pasa más de tres horas diarias conectada a dispositivos fuera del horario escolar, con un uso intensivo particularmente alto entre las mujeres. En este sentido, los niveles de uso observados en esta encuesta se ubican en rangos comparables —e incluso levemente superiores— a los reportados a nivel nacional, especialmente en el tramo de mayor edad.

Tabla 4. Tiempo diario de uso de celular, tablet o computador fuera del horario de clases, según género y tramo etario (%)

Horas de uso diario	Mujeres	Hombres	10–14 años	15–17 años	Total
Menos de 1 hora	12	5	16	3	9
Entre 1 y 3 horas	26	32	25	31	28
Entre 3 y 5 horas	29	36	22	40	32
Más de 5 horas	30	25	33	24	28
No sabe / Prefiere no responder	3	2	4	2	3
Total	100	100	100	100	100

Nota: Porcentajes calculados por columna. Se excluye la categoría “Otro” en género por bajo número de casos. Tamaños muestrales: Mujeres (n=69), Hombres (n=44), 10–14 años (n=55), 15–17 años (n=62), Total (n=117).

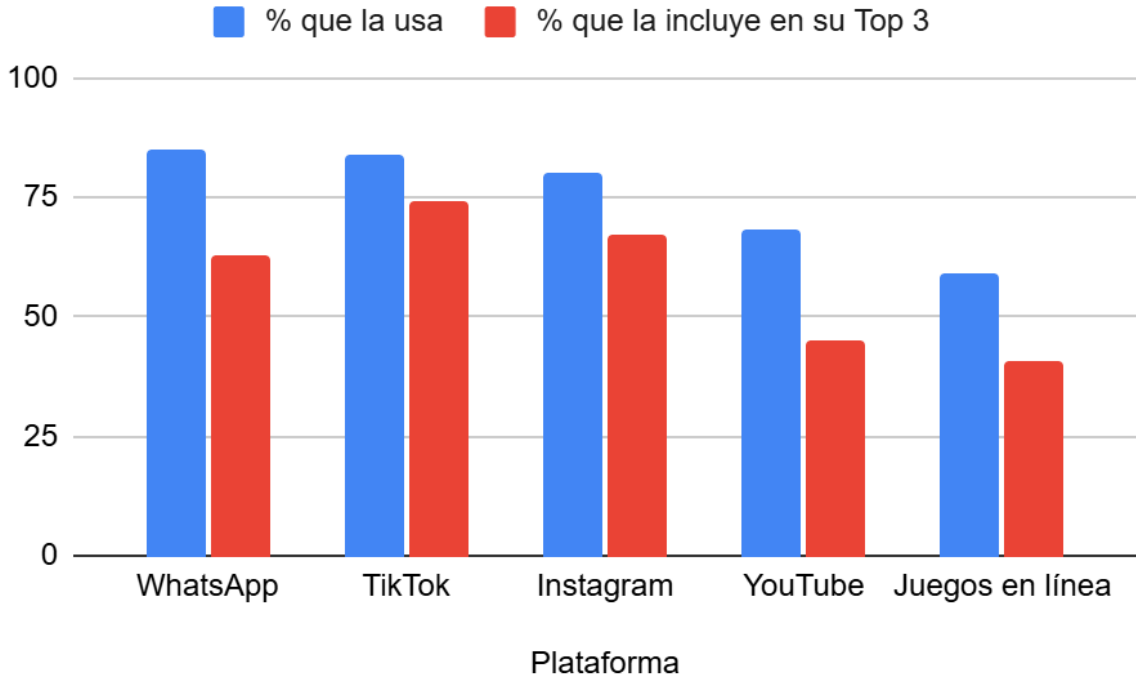
En relación con el uso de plataformas digitales, se preguntó a los participantes por su uso de un listado de aplicaciones³⁷. Las y los participantes mencionan utilizar en promedio cuatro plataformas digitales del listado (media: 3,9; mediana: 4), lo que da cuenta de un ecosistema digital diversificado. En concreto, **más de la mitad de las y los participantes utilizan cuatro o más**

37 Se pregunta por el uso de YouTube, TikTok, Instagram, WhatsApp, Juegos en línea, Snapchat y una categoría abierta de Otra

plataformas (61%), mientras que sólo una proporción reducida concentra su uso en una o dos (12%). El número de plataformas utilizadas oscila entre 1 y 6, lo que evidencia trayectorias digitales heterogéneas, pero mayoritariamente caracterizadas por un uso simultáneo de múltiples plataformas. Las plataformas con mayor alcance son WhatsApp (85%), TikTok (84%) e Instagram (80%), seguidas por YouTube (68%). Asimismo, 59% declara utilizar juegos en línea. El uso de otras plataformas es menos frecuente (9%), mientras que Snapchat presenta un uso marginal en la muestra.

Al analizar las plataformas que las y los participantes identifican como las más utilizadas, se refuerza la centralidad de TikTok, que es mencionada por 74% dentro de su Top 3, seguida por Instagram (67%) y WhatsApp (63%). YouTube y los juegos en línea también aparecen de forma relevante, siendo incluidos en el Top 3 por 45% y 41% de las y los participantes, respectivamente.

Gráfico 1. Uso de las distintas plataformas (%)



El análisis por tramo etario muestra patrones diferenciados de uso según la edad. Las redes sociales visuales, como TikTok e Instagram, se utilizan más en el grupo de 15 a 17 años. En contraste, YouTube y los juegos en línea son más mencionados en el grupo de 10 a 14 años. En particular, 76% de las niñas y niños de 10 a 14 años declara usar YouTube, proporción que desciende a 61% entre quienes tienen 15 a 17 años. De manera similar, el uso de juegos en línea es más frecuente entre el grupo menor (64%) que entre el mayor (55%). Por su parte, WhatsApp presenta un uso alto en ambos tramos etarios (84% y 85%, respectivamente).

Tabla 5. Uso de plataformas digitales según género y tramo etario (porcentaje que declara usar cada plataforma)

Plataforma	Mujeres	Hombres	10–14 años	15–17 años	Total
WhatsApp	88	77	84	85	85
TikTok	90	75	76	90	84
Instagram	84	75	65	94	80
YouTube	65	70	76	61	68
Juegos en línea	51	73	64	55	59
Otras plataformas	4	16	13	6	9
Snapchat	0	0	0	0	0

Nota: Porcentajes calculados sobre el total de cada grupo. Mujeres (n = 69), Hombres (n = 44), 10–14 años (n = 55), 15–17 años (n = 62), Total (n = 117).

Al incorporar la variable de género al análisis, se observan patrones diferenciados según tipo de plataforma. En el caso de las redes sociales visuales, el uso de TikTok e Instagram es mayor entre las mujeres, con 90% y 84%, respectivamente, en comparación con 75% entre los hombres en ambas plataformas. En contraste, el uso de juegos en línea presenta una brecha inversa: 73% de los hombres declara utilizar este tipo de plataformas, frente a 51% de las mujeres, lo que sugiere una mayor centralidad del juego online entre los niños. Por su parte, WhatsApp muestra un uso alto y transversal, con porcentajes elevados en todos los grupos, aunque levemente mayores entre las mujeres (88%) que entre los hombres (77%). En conjunto, estos resultados muestran que las experiencias digitales de niñas y niños se estructuran de manera distinta según edad y género, con diferencias particularmente marcadas entre plataformas orientadas a la socialización y el contenido audiovisual, y aquellas centradas en el juego y la interacción lúdica.

Tabla 6. Autoevaluación, autorregulación y supervisión del uso digital (n = 117)

Dimensión	Indicador	%
Autoevaluación del tiempo en redes	Considera que pasa <i>demasiado</i> tiempo	39
	Considera que el tiempo es <i>adecuado</i>	37
	Considera que pasa <i>poco</i> tiempo	22
Autorregulación	Ha decidido reducir el uso del celular	68
	Ha decidido reducir el uso de redes sociales	68
Supervisión adulta	Una persona adulta revisa su celular o mensajes	24
	Señala que no existe revisión adulta	59

Nota: Los porcentajes corresponden a la proporción de participantes que seleccionó cada alternativa. La encuesta se basa en una convocatoria no probabilística, por lo que los resultados son descriptivos y no representativos a nivel poblacional.

En la muestra analizada, se observa una percepción diversa respecto del tiempo dedicado a redes sociales. Mientras una parte relevante de las y los participantes considera que pasa demasiado

tiempo en redes (38%), una proporción similar evalúa su uso como adecuado (37%), lo que da cuenta de experiencias y valoraciones heterogéneas del uso digital.

En este contexto, destaca la presencia de prácticas de autorregulación: cerca de dos tercios de las y los participantes señalan haber decidido reducir voluntariamente el tiempo de uso tanto del celular como de las redes sociales. Estas decisiones aparecen con mayor frecuencia en el grupo de 15 a 17 años y entre las niñas, lo que sugiere una mayor reflexión o preocupación por el uso en estos grupos.

En contraste, **la supervisión directa por parte de personas adultas es menos frecuente**. Solo una parte de las y los participantes indica que una persona adulta revisa su celular o mensajes, mientras que la mayoría señala que no existe este tipo de revisión, especialmente entre quienes tienen 15 a 17 años.

En conjunto, estos resultados sugieren que, en la experiencia de niñas y niños que participaron en la encuesta, la gestión del tiempo de uso digital parece apoyarse más en estrategias individuales de autorregulación que en mecanismos de supervisión adulta directa.

Tabla 7. Autorregulación y supervisión del uso digital, según tramo etario (% por columna)

Indicador	10–14 años	15–17 años	Mujer	Hombre
Considera que pasa demasiado tiempo en redes	36	40	39	39
Ha decidido reducir el uso del celular	58	77	71	61
Ha decidido reducir el uso de redes sociales	53	81	70	64
Existe revisión adulta del celular o mensajes	33	16	29	16
No existe revisión adulta	51	66	57	61

Nota: Porcentajes calculados sobre el total de casos en cada tramo etario. Valores redondeados.

2.2 Riesgos de contenido

Los resultados muestran que, en la experiencia reportada por niñas y niños que participaron en la encuesta, la exposición a distintos tipos de contenidos de riesgo en entornos digitales es frecuente, aunque con patrones diferenciados según el tipo de contenido.

Tal como se observa en la Tabla 8, la exposición a **videos o imágenes violentas o crueles** aparece mayoritariamente como episódica: un 44% señala no haber visto nunca este tipo de contenidos, mientras que 37% indica haberlos visto una o dos veces, y una proporción menor reporta exposiciones más reiteradas. Un patrón similar se observa en el caso de **contenidos sexuales o**

para adultos, donde cerca de siete de cada diez participantes declara no haber estado expuesto, y el resto reporta principalmente exposiciones ocasionales.

En contraste, los contenidos asociados a **presión estética y corporal, así como la desinformación, presentan niveles de exposición más extendidos y persistentes.** En el caso de contenidos que promueven dietas extremas o cuerpos “perfectos”, solo 31% señala no haberlos visto nunca, mientras que 43% reporta haber estado expuesto tres o más veces, incluyendo un 23% que indica una exposición casi siempre o seguida. De manera similar, las **noticias o publicaciones que luego resultaron ser falsas muestran una presencia relevante:** 44% declara haberlas visto con una frecuencia de tres o más veces, lo que sugiere que la desinformación forma parte habitual del entorno digital de una proporción importante de niñas y niños.

Al sintetizar estas experiencias (Tabla 9), se observa que la exposición a riesgos de contenido es ampliamente reportada en la muestra: 92% declara haber estado expuesto al menos una vez a uno o más tipos de contenidos de riesgo, y 68% señala una exposición frecuente. En promedio, las y los participantes reportan haber estado expuestos a 2,3 tipos distintos de riesgos, de los cuales 1,2 corresponden a exposiciones reiteradas.

Las diferencias por género y tramo etario son acotadas, aunque se aprecia una mayor acumulación de riesgos en el grupo de 15 a 17 años, tanto en la exposición alguna vez como en la frecuente. En términos de género, los promedios son similares entre mujeres y hombres, lo que sugiere que la exposición a contenidos de riesgo atraviesa de manera relativamente transversal las experiencias digitales reportadas por niñas y niños en esta muestra.

En su conjunto, estos resultados, de carácter descriptivo y exploratorio, muestran que, para las y los participantes, los riesgos asociados a contenidos digitales no se concentran exclusivamente en eventos aislados, sino que, en ciertos ámbitos como **la presión corporal y la desinformación, forman parte de una experiencia recurrente del entorno digital,** lo que entrega un contexto relevante para analizar, a continuación, qué medidas consideran necesarias niñas y niños para enfrentar estos riesgos.

Tabla 8. Exposición a contenidos de riesgo en entornos digitales (%)

Tipo de contenido	Nunca	Una o dos veces	Tres a cinco veces	Casi siempre o seguido
Videos o imágenes violentas o crueles	44	37	14	6
Contenidos sexuales o para adultos	69	21	6	4
Contenidos que promueven dietas extremas o cuerpos “perfectos”	31	27	20	23
Noticias o publicaciones que resultaron ser falsas	23	33	21	23

Nota: Los porcentajes corresponden a la frecuencia con que las y los participantes declaran haber visto este tipo de contenidos. La encuesta se basa en una convocatoria no probabilística, por lo que los resultados son descriptivos y exploratorios.

Tabla 9. Exposición a riesgos de contenido en entornos digitales, según género y tramo etario

Grupo	Exposición a ≥ 1 riesgo (alguna vez) %	Exposición frecuente a ≥ 1 riesgo %	N° promedio de tipos de riesgo (alguna vez)	N° promedio de tipos de riesgo (frecuente)
Género				
Mujeres (n=69)	93	70	2,33	1,13
Hombres (n=44)	91	66	2,30	1,20
Tramo etario				
10–14 años (n=55)	91	67	2,15	1,09
15–17 años (n=62)	94	69	2,50	1,23
Total muestra (n=117)	92	68	2,33	1,16

Nota: “Exposición a ≥ 1 riesgo (alguna vez)” corresponde a haber estado expuesto al menos una vez a uno o más tipos de contenidos de riesgo (violencia, contenidos sexuales, presión por cuerpos/dietas extremas o desinformación). “Exposición frecuente” corresponde a exposición reiterada (tres o más veces) a uno o más tipos de contenidos de riesgo. Los índices corresponden al número de tipos de riesgos reportados (rango 0–4). Los resultados se basan en una convocatoria no probabilística y deben interpretarse de manera descriptiva y exploratoria, sin pretensión de representatividad poblacional.

En conjunto, los resultados de esta encuesta exploratoria son consistentes con la evidencia nacional e internacional disponible, que muestra que la exposición de niñas, niños y adolescentes a contenidos riesgosos en entornos digitales es una experiencia extendida y no excepcional. Al igual que lo documentado por PISA 2022 (OCDE, 2025), Kids Online Chile 2022 y la Radiografía Digital de Niñas y Niños 2025, la desinformación, los contenidos violentos y aquellos asociados a presión corporal aparecen como riesgos frecuentes en la experiencia digital, especialmente a medida que aumenta la edad. Si bien este sondeo no probabilístico no permite establecer comparaciones representativas ni medir afectación emocional, los patrones observados: alta prevalencia de exposición, recurrencia de ciertos contenidos y una mayor acumulación de riesgos en adolescentes mayores, se inscriben en tendencias ampliamente documentadas por estudios previos.

En general, las opiniones de niñas y niños que participaron en la encuesta muestran un amplio consenso en torno a la necesidad de que las plataformas adopten un rol activo en la prevención y gestión de contenidos de riesgo. Las medidas con mayor respaldo son aquellas orientadas a reducir la exposición directa, particularmente el bloqueo de contenidos inapropiados y la incorporación de advertencias previas, ambas apoyadas por alrededor de siete de cada diez participantes. En contraste, la alternativa de dejar que cada persona decida por sí misma qué ver

o no ver recibe un apoyo claramente minoritario, lo que sugiere que la mayoría de niñas y niños no concibe la protección frente a estos riesgos como una responsabilidad exclusivamente individual.

Junto a estas medidas preventivas, un respaldo intermedio reciben las opciones que fortalecen la capacidad de acción del usuario, como la posibilidad de ocultar o reportar contenidos, mientras que las medidas asociadas a acompañamiento posterior al daño, como ofrecer ayuda o información cuando un contenido genera malestar, así como aquellas orientadas a responsabilizar a quien sube el contenido, concitan menores niveles de acuerdo relativo, aunque siguen siendo valoradas por una proporción relevante de participantes.

Tabla 10. Medidas que deberían adoptar las plataformas frente a contenidos de riesgo, según género (% “Sí”)

Medida propuesta	Mujeres (n=69)	Hombres (n=44)	10–14 años (n=55)	15–17 años (n=62)	Total
Bloquear contenidos para que no aparezcan a niñas y niños	78	68	75	76	75
Mostrar advertencias antes de que aparezca el contenido	70	75	65	76	71
Dar la opción de ocultar o reportar el contenido	57	52	49	60	55
Ofrecer ayuda o información si el contenido causa malestar	45	34	35	47	41
Avisar a quien sube el contenido que podría ser inapropiado	36	43	38	40	39
Dejar que cada persona decida qué ver o no ver	17	27	18	23	21

Nota: Los porcentajes corresponden a la proporción de participantes que respondió “Sí” a cada alternativa (media de variables dicotómicas $\times 100$). La categoría “otro” no se presenta en la tabla debido a su reducido tamaño muestral (n=4). La encuesta se basa en una convocatoria no probabilística; los resultados son descriptivos y exploratorios.

Al observar estas opiniones según género, se aprecia que tanto mujeres como hombres comparten una preferencia clara por medidas preventivas y estructurales. Sin embargo, emergen algunos matices: las mujeres tienden a respaldar en mayor medida el bloqueo de contenidos y las acciones de acompañamiento frente al malestar, mientras que los hombres muestran un apoyo relativamente mayor a avisar a quien sube contenidos inapropiados y a la opción de dejar la decisión en manos de cada persona. Estas diferencias, aunque acotadas, sugieren énfasis distintos en la forma de concebir la protección y la responsabilidad en los entornos digitales.

Las diferencias por tramo etario también son moderadas, pero consistentes. En ambos grupos se mantiene un alto respaldo al bloqueo y a las advertencias previas. No obstante, las y los adolescentes de 15 a 17 años tienden a apoyar con mayor frecuencia medidas que implican una

gestión activa del contenido, como ocultar o reportar publicaciones, así como acciones de apoyo frente al malestar. En comparación, el grupo de 10 a 14 años muestra niveles algo más bajos de acuerdo en estas dimensiones, lo que podría **reflejar distintas etapas de autonomía digital y formas de enfrentar los riesgos en línea.**

En conjunto, estas opiniones sugieren que, desde la perspectiva de niñas y niños participantes, la respuesta a los riesgos de contenido en entornos digitales debiera combinar prevención activa, herramientas de control para los usuarios y, en menor medida, mecanismos de apoyo, reafirmando la expectativa de un rol claro y proactivo de las plataformas en la protección de sus derechos.

2.3 Riesgos de contacto

El análisis de los riesgos de contacto en entornos digitales muestra que una proporción significativa de niñas, niños y adolescentes participantes declara haber experimentado alguna forma de interacción riesgosa con personas desconocidas. En términos agregados, cerca de tres cuartas partes de la muestra reporta exposición al menos una vez a uno o más de estos riesgos, mientras que alrededor de tres de cada diez señala una exposición reiterada. En promedio, las y los participantes reportan 1,4 tipos distintos de riesgos de contacto a los que se han visto expuestos, y 0,5 tipos cuando se considera únicamente la exposición frecuente.

Al desagregar por tipo de riesgo, se observa que **la experiencia más común corresponde a que alguien que no conocen les haya escrito por redes sociales o juegos en línea.** Esta situación es reportada por más de la mitad de la muestra al menos una vez, aunque la exposición reiterada se concentra en una proporción menor. Se trata, por tanto, de una experiencia relativamente extendida, pero mayoritariamente esporádica, lo que sugiere que el contacto inicial con personas desconocidas forma parte del entorno digital habitual para muchos niños, niñas y adolescentes. Un segundo nivel de involucramiento aparece al analizar la aceptación de **solicitudes de personas desconocidas, conducta que es menos frecuente que el contacto inicial,** pero que sigue siendo reportada por una proporción relevante de la muestra. En este caso, destaca que una fracción no menor declara haberlo hecho de manera reiterada, lo que indica que, para algunos participantes, este tipo de interacción no es un hecho aislado, sino una práctica más sostenida en el tiempo.

La interacción con personas que dicen tener la misma edad, pero que no son conocidas en persona, muestra niveles de prevalencia más bajos en comparación con los riesgos anteriores. La mayoría de las y los participantes señalan no haber vivido este tipo de situación, y tanto la exposición alguna vez como la exposición frecuente se concentran en porcentajes más reducidos. Esto sugiere que, si bien este riesgo está presente, no constituye una experiencia generalizada dentro de la muestra.

Finalmente, el riesgo más severo considerado, **que un adulto desconocido solicite fotos o información personal, aparece como el menos reportado**. Una amplia mayoría declara no haber vivido este tipo de situación, y los casos de exposición reiterada son muy escasos. No obstante, su presencia, aunque minoritaria, resulta relevante desde una perspectiva descriptiva, dado el potencial impacto asociado a este tipo de interacciones.

Tabla 11. Exposición a riesgos de contacto en entornos digitales (%)

Tipo de situación de contacto	Nunca	Una o dos veces	Tres a cinco veces	Casi siempre o seguido
Alguien que no conoces te escribió por redes o juegos	42,7	38,5	14,5	4,3
Aceptaste la solicitud de alguien que no conocías	50,4	33,3	6,8	9,4
Hablaste con alguien que decía tener tu edad, pero no conocías en persona	75,2	13,7	8,6	2,6
Un adulto desconocido te pidió fotos o información personal	90,6	6,8	2,6	0

Nota: Los porcentajes corresponden a la frecuencia con que las y los participantes declaran haber experimentado este tipo de situaciones de contacto. La encuesta se basa en una convocatoria no probabilística, por lo que los resultados son descriptivos y exploratorios

Los resultados muestran que una proporción relevante de niñas, niños y adolescentes declara haber estado expuesta a riesgos de contacto en entornos digitales al menos una vez. En la muestra analizada, cerca de tres cuartas partes reportan algún tipo de experiencia de contacto riesgoso, mientras que aproximadamente tres de cada diez señalan una exposición reiterada a uno o más de estos riesgos. **En promedio, las y los participantes declaran haberse expuesto a 1,4 tipos distintos de riesgos de contacto, y a 0,5 tipos cuando se considera únicamente la exposición frecuente.**

Al observar las diferencias por género, se aprecia que tanto mujeres como hombres reportan altos niveles de exposición alguna vez, aunque la exposición frecuente aparece con mayor intensidad entre los hombres. Asimismo, el número promedio de tipos de riesgos a los que se han expuesto es levemente mayor en este grupo, tanto al considerar cualquier frecuencia como la exposición reiterada. Estas diferencias deben interpretarse con cautela y entenderse como tendencias descriptivas dentro de la muestra, más que como brechas concluyentes.

Tabla 12. Exposición a riesgos de contacto en entornos digitales, según género y tramo etario (%)

Grupo	Exposición a ≥ 1 riesgo (alguna vez) %	Exposición frecuente a ≥ 1 riesgo %	N° promedio de tipos de riesgo (alguna vez)	N° promedio de tipos de riesgo (frecuente)
Género				
Mujeres (n=69)	71	20	1,32	0,35
Hombres (n=44)	77	43	1,55	0,68
Tramo etario				
10–14 años (n=55)	75	29	1,45	0,45
15–17 años (n=62)	73	31	1,37	0,52
Total muestra (n=117)	74	30	1,41	0,49

Nota: “Exposición a ≥ 1 riesgo (alguna vez)” corresponde a haber estado expuesto al menos una vez a uno o más tipos de contenidos de riesgo del listado. “Exposición frecuente” corresponde a exposición reiterada (tres o más veces) a uno o más tipos de riesgo de contacto. Los índices corresponden al número de tipos de riesgos reportados (rango 0–4). Los resultados se basan en una convocatoria no probabilística y deben interpretarse de manera descriptiva y exploratoria, sin pretensión de representatividad poblacional.

Por tramo etario, los niveles de exposición a riesgos de contacto son elevados en ambos grupos. La proporción de niñas y niños de 10 a 14 años y de adolescentes de 15 a 17 años que reporta haber estado expuesta al menos una vez es similar, al igual que la exposición frecuente. No obstante, se observan pequeñas variaciones en el número promedio de tipos de riesgos reportados, con una mayor diversidad de experiencias frecuentes en el grupo de mayor edad. En conjunto, **estos resultados sugieren que los riesgos de contacto forman parte de la experiencia digital de una proporción significativa de niñas, niños y adolescentes que participaron en la encuesta.**

Tabla 13. Medidas que deberían adoptar las plataformas frente a riesgos de contacto, según género y edad (% “Sí”)

Medida propuesta	Mujeres	Hombres	10–14 años	15–17 años	Total
Bloquear mensajes de desconocidos	68	64	62	71	67
Mostrar advertencia antes de aceptar	65	61	56	69	63
Enseñar en la escuela qué hacer	61	55	53	65	59

Avisar a cuidadores si alguien escribe	54	48	49	53	51
Permitir hablar con opción de denunciar/bloquear	46	41	35	55	45
Dejar que cada persona decida	13	32	18	21	20

Nota: Los porcentajes corresponden a la proporción de participantes que responden “Sí” en cada alternativa (variables dicotómicas). La categoría “otro” en género no se presenta debido a su reducido tamaño muestral. La encuesta es de carácter no probabilístico; los resultados son descriptivos y exploratorios.

La tabla 13 muestra que existe un alto consenso entre niñas y niños en torno a la necesidad de medidas de protección activa por parte de las plataformas, especialmente aquellas que limitan el contacto con personas desconocidas y que anticipan o advierten sobre posibles riesgos. **La alternativa más respaldada es bloquear los mensajes de desconocidos, mencionada por dos tercios de los participantes (67%), seguida de mostrar advertencias antes de aceptar mensajes (63%) y enseñar en la escuela qué hacer frente a contactos riesgosos (59%).** En cambio, sólo una minoría considera adecuado dejar que cada persona decida libremente si hablar o no con desconocidos (20%), lo que sugiere que, en esta muestra, prima una expectativa de protección estructural más que de autorregulación individual.

Desde una perspectiva de género, se observa que las mujeres tienden a apoyar más las medidas de protección activa y preventiva que los hombres. Las brechas son acotadas pero consistentes en casi todas las alternativas: por ejemplo, 68% de las mujeres apoya bloquear mensajes de desconocidos frente a 64% de los hombres; 65% versus 61% en mostrar advertencias; y 54% versus 48% en avisar a cuidadores. **La única excepción es la opción de “dejar que cada persona decida”, que es significativamente más respaldada por hombres (32%) que por mujeres (13%).** Por tramo etario, se aprecia que los adolescentes mayores (15–17 años) tienden a apoyar en mayor medida tanto las medidas de protección como las de reporte, en comparación con el grupo de 10–14 años. Por ejemplo, 71% de los adolescentes mayores apoya bloquear mensajes de desconocidos (versus 62% en el grupo menor), 69% apoya mostrar advertencias (versus 56%), y 55% apoya permitir hablar con opciones claras de denunciar o bloquear (versus 35%). Esto podría reflejar una mayor experiencia directa con situaciones de riesgo o una mayor conciencia de la necesidad de contar con herramientas formales para gestionarlas.

En conjunto, los resultados sugieren que, al menos en esta muestra, niñas, niños y adolescentes demandan mejores condiciones de seguridad, información y capacidad de reacción frente a riesgos de contacto. La baja adhesión a la alternativa de autorregulación pura y la alta valoración de medidas estructurales y educativas apuntan a una expectativa de mayor responsabilidad por parte de las plataformas y del sistema educativo, más que a una delegación total de la gestión del riesgo en las y los propios usuarios.

2.4 Riesgos de conducta

Para el presente informe separamos los riesgos de conducta en dos: haber sido testigos de conductas inadecuadas de parte de otros en el entorno digital, o que ellos mismos hayan incurrido en conductas inadecuadas. Respecto de la exposición a conductas inadecuadas en entornos digitales, los resultados muestran que una proporción significativa de niñas y niños ha sido testigo de este tipo de situaciones durante los últimos doce meses, aunque con intensidades variables según el tipo de conducta. **Tal como se observa en la Tabla 14, las formas más extendidas corresponden a interacciones de carácter relacional y simbólico, como los insultos o humillaciones hacia otras personas y las burlas o malos tratos asociados a la apariencia, el origen, el género u otras condiciones, donde cerca de ocho de cada diez participantes declara haberlas visto al menos una vez, y alrededor de cuatro de cada diez reporta exposiciones frecuentes.** De manera similar, la difusión de noticias falsas o rumores aparece como una experiencia ampliamente reportada, con un 76% que señala haber observado alguna vez y casi la mitad que indica una ocurrencia reiterada. En contraste, conductas como la participación en retos o desafíos peligrosos y el uso de “hacks” o trampas en juegos o apuestas muestran niveles de exposición más acotados, aunque igualmente relevantes: en ambos casos, **más de la mitad de las y los participantes declara haberlas presenciado al menos una vez.** Finalmente, la observación de la difusión de fotos o videos sin permiso presenta una menor prevalencia relativa, pero no marginal, con **algo más de la mitad de la muestra reportando haber visto este tipo de situaciones.** En su conjunto, estos resultados sugieren que las conductas de riesgo forman parte del entorno digital cotidiano observado por niñas y niños, con una presencia particularmente marcada de prácticas asociadas a la agresión verbal, la discriminación y la circulación de información falsa.

Tabla 14. Exposición a conductas de riesgo en entornos digitales (%)

Tipo de conducta observada	Nunca	Una o dos veces	Tres a cinco veces	Casi siempre o seguido
Que alguien insulte o humille a otra persona	20	38	21	22
Que se compartan fotos o videos sin permiso	48	34	9	9
Que se difundan noticias falsas o rumores	22	32	21	24
Que alguien participe en retos o desafíos peligrosos	47	32	14	7
Que se usen “hacks” o trampas en juegos o apuestas	30	27	21	21
Que alguien reciba burlas o malos tratos por su apariencia, origen, género u otra condición	29	30	15	27

Nota: Los porcentajes corresponden a la frecuencia con que las y los participantes declaran haber visto este tipo de conductas en entornos digitales durante los últimos doce meses. La encuesta se basa en una convocatoria no probabilística, por lo que los resultados son descriptivos y exploratorios.

Al agregar las distintas conductas observadas en un indicador sintético (Tabla 15), se confirma que la exposición a conductas de riesgo en entornos digitales es ampliamente reportada entre las y los participantes. **En términos generales, un 91% declara haber visto al menos una conducta de riesgo alguna vez y un 68% señala una exposición frecuente, lo que da cuenta de que estas situaciones no son percibidas como eventos excepcionales dentro de su experiencia digital. En promedio, las y los niños reportan haber estado expuestos a alrededor de cuatro tipos distintos de conductas de riesgo, de los cuales poco más de dos corresponden a exposiciones reiteradas.**

Las diferencias por género son acotadas: tanto mujeres como hombres presentan niveles similares de exposición, tanto en la prevalencia general como en la frecuencia y en el número promedio de conductas observadas. En cambio, se observan diferencias más claras por tramo etario, con una mayor acumulación de riesgos entre adolescentes de 15 a 17 años. En este grupo, la exposición frecuente alcanza al 74% y el número promedio de tipos de conductas observadas es más alto que entre niñas y niños de 10 a 14 años. En conjunto, estos resultados sugieren que, desde la perspectiva de niñas y niños, las conductas de riesgo forman parte del entorno digital cotidiano, con una mayor intensidad y diversidad de exposición a medida que aumenta la edad, aun cuando este ejercicio se basa en una muestra no probabilística y debe interpretarse con fines descriptivos y exploratorios.

Tabla 15. Exposición agregada a conductas de riesgo en entornos digitales — Ha visto

Grupo	Exposición a ≥ 1 riesgo (alguna vez) %	Exposición frecuente a ≥ 1 riesgo %	N° promedio de tipos de riesgo (alguna vez)	N° promedio de tipos de riesgo (frecuente)
Mujeres (n=69)	91	67	4,04	2,13
Hombres (n=44)	89	66	3,98	2,00
10–14 años (n=55)	86	60	3,62	1,76
15–17 años (n=62)	95	74	4,42	2,40
Total muestra (n=117)	91	68	4,04	2,10

En contraste con la alta exposición a conductas inadecuadas observadas en el entorno digital, la **participación directa en este tipo de conductas es reportada por una proporción menor de niñas y niños** (Tabla 16). En la mayoría de los ítems, entre dos tercios y nueve de cada diez participantes declara no haber incurrido nunca en estas prácticas. Las conductas más reportadas corresponden a acciones de menor gravedad relativa y mayor normalización en el intercambio digital, como tratar mal a alguien por redes o juegos y **hacer burlas o comentarios sobre otras personas, donde**

alrededor de un tercio reconoce haberlo hecho al menos una vez, aunque mayoritariamente de forma ocasional.

Otras conductas, como compartir información que luego resultó ser falsa o usar “hacks” o trampas en juegos o apuestas en línea, también aparecen con cierta presencia, pero concentradas principalmente en exposiciones esporádicas. En cambio, prácticas como compartir fotos o videos de otra persona sin permiso, participar en retos o desafíos peligrosos, o realizar estas conductas de manera reiterada, son reportadas por proporciones muy reducidas de la muestra. En conjunto, estos resultados sugieren que, desde la perspectiva de niñas y niños, **el involucramiento directo en conductas de riesgo es menos frecuente que su observación, y que cuando ocurre tiende a ser episódico más que persistente, reforzando la distinción analítica entre exposición y participación directa en los riesgos de conducta en entornos digitales.**

Tabla 16. Participación en conductas de riesgo en entornos digitales (%)

Tipo de conducta (auto-reportada)	Nunca	Una o dos veces	Tres a cinco veces	Casi siempre o seguido
Has tratado mal a alguien por redes o juegos	67	27	1	6
Has compartido fotos o videos de otra persona sin su permiso	89	6	4	1
Has compartido algo que después resultó no ser cierto	81	17	1	1
Has participado en algún reto o desafío peligroso	91	7	1	1
Has usado “hacks” o trampas en juegos o apuestas en línea	74	16	7	3
Has hecho burlas o comentarios sobre cómo es otra persona	78	16	3	3

Al sintetizar la **información sobre participación directa en conductas de riesgo** (Tabla 17), se observa que poco más de la mitad de las y los participantes (56%) declara haber incurrido al menos una vez en alguna conducta de este tipo, mientras que cerca de dos de cada diez reporta una participación frecuente. En promedio, **las y los niños reconocen haber participado en alrededor de un tipo de conducta riesgosa, y menos de una corresponde a conductas reiteradas, lo que refuerza la idea de un involucramiento mayoritariamente ocasional.**

Las diferencias por género y edad son moderadas. Los hombres reportan una participación algo mayor que las mujeres, tanto en la prevalencia general como en el número promedio de conductas en que han incurrido, mientras que la participación frecuente se mantiene en niveles relativamente similares. Por tramo etario, no se observan brechas relevantes en la participación

alguna vez, pero sí una mayor frecuencia de participación reiterada entre niñas y niños de 10 a 14 años, en contraste con una menor recurrencia en el grupo de 15 a 17 años.

Tabla 17. Exposición agregada a conductas de riesgo en entornos digitales, Ha participado

Grupo	Participación en ≥1 conducta de riesgo (alguna vez) %	Participación frecuente en ≥1 conducta de riesgo %	N° promedio de tipos de conducta de riesgo (alguna vez)	N° promedio de tipos de conducta de riesgo (frecuente)
Mujeres (n=69)	52,2	17,4	1,14	0,30
Hombres (n=44)	63,6	20,5	1,36	0,36
Otro	50,0	0,0	0,50	0,00
10–14 años (n=55)	56,3	23,6	1,18	0,36
15–17 años (n=62)	56,5	12,9	1,23	0,27
Total muestra (n=117)	56,4	17,9	1,21	0,32

Respecto de las medidas que los niños y niñas consideran que se debiesen adoptar para prevenir o manejar los riesgos de conducta, los resultados muestran un alto nivel de acuerdo entre niñas y niños respecto a que las plataformas deben asumir un rol activo frente a los riesgos de contacto (Tabla 18). La medida con mayor respaldo transversal es bloquear o suspender cuentas que agreden o humillan, apoyada por el 85% del total de participantes, sin diferencias relevantes por género ni tramo etario. En un segundo nivel de consenso se ubican acciones orientadas a la protección y reparación, como entregar herramientas para denunciar o reportar situaciones de riesgo, enseñar en la escuela cómo actuar frente a estas experiencias y ofrecer apoyo o acompañamiento a quienes han sido agredidos, todas con niveles de acuerdo cercanos o superiores al 55% en el total de la muestra.

Las diferencias por edad tienden a ser más visibles que por género. En particular, las y los adolescentes de 15 a 17 años muestran un mayor respaldo a medidas institucionales de denuncia y apoyo, mientras que el grupo de 10 a 14 años presenta niveles algo más bajos en estas alternativas. En contraste, la opción de dejar que cada persona decida cómo responder concentra un apoyo claramente minoritario (14% en el total), lo que refuerza la preferencia de niñas y niños por respuestas estructurales, preventivas y de resguardo, más que por enfoques individualizados frente a los riesgos de contacto en entornos digitales.

Tabla 18. Medidas que deberían adoptar las plataformas frente a riesgos de contacto, según género y edad (% “Sí”)

Medida propuesta	Mujeres (n=69)	Hombres (n=44)	10–14 años (n=55)	15–17 años (n=62)	Total (n=117)
Bloquear o suspender cuentas que agreden o humillan	87	80	86	84	85
Dar herramientas para denunciar o reportar	68	68	53	82	68
Enseñar en la escuela cómo actuar	58	57	55	61	58
Dar apoyo o acompañamiento a quien fue agredido	58	59	46	69	58
Mostrar advertencias o mensajes educativos	49	61	51	57	54
Dejar que cada persona decida cómo responder	12	18	11	16	14

Nota: Los porcentajes corresponden a la proporción de participantes que responden “Sí” en cada alternativa (variables dicotómicas). La categoría “otro” en género no se presenta debido a su reducido tamaño muestral. La encuesta es de carácter no probabilístico; los resultados son descriptivos y exploratorios.

En conjunto, estos resultados sugieren que, desde la perspectiva de niñas y niños, la gestión de los riesgos en entornos digitales no puede recaer únicamente en decisiones individuales, sino que requiere **respuestas activas por parte de las plataformas y otros actores responsables**. La alta valoración de medidas de bloqueo, denuncia, apoyo y educación refuerza la demanda por entornos digitales más protectores, claros y justos, lo que entrega un marco relevante para comprender cómo niñas y niños conciben la prevención y abordaje de los riesgos de contacto en su experiencia digital cotidiana.

2.5 Riesgos de consumidor

Los resultados muestran que los riesgos de consumidor están ampliamente presentes en la experiencia digital de las y los participantes (Tabla 19), aunque con intensidades diferenciadas según el tipo de práctica. **La situación más extendida corresponde a la recepción de ofertas para comprar dentro de juegos o aplicaciones, donde un 85% declara haber estado expuesto al menos una vez y un 70% señala que esto ocurre de manera reiterada, lo que sugiere una alta normalización de estrategias comerciales dirigidas a niñas y niños en entornos digitales.** Asimismo, más de la mitad indica haber aceptado “términos y condiciones” sin leer o comprender

su contenido, con un 52% que reporta haberlo hecho varias veces, lo que da cuenta de una relación asimétrica con la información contractual.

En contraste, conductas que implican una acción más directa, como gastar dinero sin darse cuenta o sin permiso, aparecen con menor prevalencia, concentrándose mayoritariamente en experiencias ocasionales. Finalmente, **el clic en enlaces o páginas falsas o engañosas es reportado por cerca de cuatro de cada diez participantes al menos una vez, lo que refuerza la exposición a prácticas comerciales y digitales que pueden resultar engañosas.** En conjunto, estos resultados muestran que los **riesgos de consumidor forman parte habitual del entorno digital de niñas y niños, especialmente a través de mecanismos de oferta y consentimiento poco transparentes, en un contexto que requiere ser analizado desde una perspectiva de protección y derechos.**

Tabla 19. Riesgos de consumidor en entornos digitales, Distribución de respuestas (%)

Riesgo de consumidor	No	Sí, una vez	Sí, varias veces	No sé / Prefiero no responder
Recibir ofertas para comprar cosas dentro de juegos o apps	14	15	70	1
Gastar dinero sin darse cuenta o sin permiso	87	10	3	0
Hacer clic en enlaces o páginas falsas o engañosas	62	27	12	0
Aceptar “términos y condiciones” sin leer o entender	33	12	52	3

Nota: Los porcentajes pueden no sumar 100% exacto por redondeo. La encuesta es de carácter no probabilístico; los resultados son descriptivos y exploratorio

Al agrupar las distintas situaciones de riesgo de consumidor en un indicador agregado (Tabla 20), se observa que este tipo de riesgos presenta una alta prevalencia en la experiencia digital de niñas y niños. En el total de la muestra, **un 92% declara haber estado expuesto al menos una vez a uno o más riesgos de consumo y un 78% señala una exposición frecuente, lo que da cuenta de que estas prácticas forman parte habitual del entorno digital reportado.** En promedio, las y los participantes **identifican dos tipos distintos de riesgos de consumo**, de los cuales cerca de uno y medio corresponde a exposiciones reiteradas.

Las diferencias por género y edad son moderadas, pero consistentes en una misma dirección. Los hombres y las y los adolescentes de 15 a 17 años muestran niveles algo más altos de exposición frecuente y una mayor acumulación de tipos de riesgo, en comparación con mujeres y con niñas y niños de 10 a 14 años. En conjunto, estos resultados sugieren que los **riesgos asociados a prácticas comerciales digitales —como ofertas persistentes, consentimientos poco claros y exposición a engaños— atraviesan de manera transversal la experiencia digital de niñas y niños, intensificando levemente en los grupos de mayor edad.**

Tabla 20. Exposición agregada a riesgos de consumidor en entornos digitales

Grupo	Exposición a ≥ 1 riesgo de consumo (alguna vez) %	Exposición frecuente a ≥ 1 riesgo de consumo %	N° promedio de tipos de riesgo (alguna vez)	N° promedio de tipos de riesgo (frecuente)
Mujeres (n=69)	90	74	1,99	1,29
Hombres (n=44)	96	82	2,14	1,55
10–14 años (n=55)	89	67	1,84	1,13
15–17 años (n=62)	95	87	2,23	1,65
Total muestra (n=117)	92	78	2,04	1,40

Nota: La exposición “alguna vez” corresponde a haber vivido al menos uno de los riesgos de consumidor considerados. La exposición “frecuente” refiere a la ocurrencia reiterada de uno o más riesgos. Los valores de número promedio corresponden al promedio de tipos distintos de riesgo reportados. La categoría “otro” en sexo se excluye de la tabla debido a su reducido tamaño muestral. La encuesta es de carácter no probabilístico; los resultados son descriptivos y exploratorios.

En su conjunto, los resultados muestran un alto consenso entre niñas y niños respecto a la necesidad de que las plataformas adopten medidas activas para prevenir y abordar los riesgos de consumidor en entornos digitales. Las acciones más valoradas se orientan a la prevención estructural, como pedir permiso a una persona adulta antes de permitir compras, bloquear enlaces sospechosos y mostrar advertencias claras frente a costos o posibles engaños, lo que refleja una expectativa de mayor protección y transparencia. Asimismo, una proporción relevante destaca la importancia de explicar de manera comprensible el uso de datos personales, fortalecer la educación para reconocer estafas y ofrecer opciones de configuración y apoyo en caso de daño, especialmente entre adolescentes de mayor edad. En contraste, la alternativa de dejar estas decisiones exclusivamente en manos individuales concita un respaldo claramente minoritario. En conjunto, estos hallazgos sugieren que, desde la perspectiva de niñas y niños, los riesgos comerciales en entornos digitales requieren respuestas que combinen regulación, diseño protector, información clara y acompañamiento, más que enfoques centrados únicamente en la responsabilidad individual.

Tabla 21. Medidas que deberían adoptar las plataformas frente a riesgos de consumidor, según género y edad (% “Sí”)

Medida propuesta	Mujeres (n=69)	Hombres (n=44)	10–14 años (n=55)	15–17 años (n=62)	Total (n=117)
Pedir permiso a una persona adulta antes de permitir compras dentro de juegos o apps	81	75	86	74	80
Bloquear enlaces o páginas sospechosas antes de que se abran	62	80	60	77	69
Mostrar advertencias claras cuando algo cuesta dinero o puede ser un engaño	70	66	62	73	68
Explicar con palabras simples qué datos personales se guardan y para qué se usan	64	57	53	69	62
Enseñar en la escuela o en la familia cómo reconocer estafas y fraudes digitales	55	48	42	63	53
Dar opciones para revisar o cambiar las configuraciones de privacidad y compras	54	50	46	60	53
Ayudar si alguien fue estafado o perdió dinero en entornos digitales (por ejemplo, facilitar denuncias o reembolsos)	57	48	46	61	54
Dejar que cada persona decida si quiere comprar o aceptar términos sin pedir permiso	9	18	9	15	12

Nota: Los porcentajes corresponden a la proporción de participantes que respondieron “Sí” en cada alternativa (variables dicotómicas). La categoría “otro” en género no se presenta debido a su reducido tamaño muestral. La encuesta es de carácter no probabilístico; los resultados son descriptivos y exploratorios.

Como se señaló en el informe preliminar, en Chile existe escasa información sistemática sobre los riesgos de consumidor en entornos digitales que enfrentan niñas y niños, tanto en términos de exposición como de percepciones y propuestas para su abordaje. Los estudios disponibles sugieren la presencia de brechas relevantes en habilidades de autocuidado digital y una exposición no menor a prácticas comerciales engañosas, pero ofrecen una mirada todavía fragmentaria. En ese contexto, los resultados de esta encuesta —de carácter exploratorio y no probabilístico— constituyen un aporte, al incorporar la voz directa de niñas y niños sobre este tipo de riesgos y sobre las medidas que consideran necesarias para enfrentarlos. Estos hallazgos refuerzan la pertinencia de profundizar la investigación en esta dimensión, avanzando hacia

estudios más amplios y sistemáticos que permitan comprender mejor las dinámicas de consumo digital infantil y orientar políticas públicas y marcos regulatorios más efectivos en Chile.

2.6 Riesgos transversales y evaluación de la experiencia digital

Además de los riesgos específicos asociados a contenidos, contactos, conductas y consumo, el estudio incorpora una dimensión transversal orientada a recoger la percepción que niñas y niños tienen sobre los efectos del uso del celular y de las redes sociales en distintos ámbitos de su vida cotidiana. Este enfoque permite aproximarse a posibles impactos acumulativos del uso digital sobre dimensiones relevantes para su bienestar, considerando que estos efectos pueden manifestarse de manera simultánea y no necesariamente como riesgos aislados. Los resultados que se presentan a continuación corresponden a percepciones auto-reportadas y deben interpretarse en el marco exploratorio de la encuesta.

Tal como se observa en la Tabla 22, las percepciones sobre el impacto del uso del celular y las redes sociales varían según el ámbito evaluado. **Los efectos negativos se concentran principalmente en dimensiones vinculadas al descanso y al desempeño escolar: más de la mitad de las y los participantes (53%) considera que el uso de tecnologías tiene un impacto negativo en el sueño o descanso, y un 35% señala efectos negativos en la concentración en clases.** En contraste, ámbitos relacionales y subjetivos presentan evaluaciones más favorables. Las amistades destacan como el espacio con mayor percepción de impacto positivo (58%), seguidas por cómo se sienten consigo mismos/as (41%) y la relación con la familia (36%). **En dimensiones como el ánimo o salud mental y el tiempo libre fuera de pantalla predominan evaluaciones intermedias, con una proporción relevante de respuestas que no identifican efectos claramente positivos ni negativos.** En conjunto, estos resultados sugieren que niñas y niños reconocen efectos ambivalentes del uso digital, combinando impactos negativos en rutinas de descanso y concentración con aportes positivos en la socialización y el bienestar subjetivo, lo que refuerza la necesidad de abordar el uso de tecnologías desde una perspectiva equilibrada e integral.

Tabla 22. Impacto percibido del uso del celular o redes sociales en distintos ámbitos, Distribución sintética de respuestas (%)

Ámbito evaluado	Impacto negativo	Ni negativo ni positivo	Impacto positivo
Sueño o descanso	53	31	17
Concentración en clases	35	41	24
Tiempo libre y actividades fuera de pantalla	34	35	31
Ánimo o salud mental	29	45	27

Cómo te sientes contigo mismo/a	24	35	41
Relación con la familia	18	46	36
Amistades	8	34	58

Nota: El impacto negativo corresponde a la suma de las categorías "Muy negativa" y "Algo negativa"; el impacto positivo agrupa "Positiva" y "Muy positiva". Los porcentajes pueden no sumar exactamente 100% debido a redondeo. La encuesta es de carácter no probabilístico; los resultados son descriptivos y exploratorios.

A partir de la desagregación por género y tramo etario presentada en la Tabla 23, se observa que el impacto negativo percibido del uso del celular y las redes sociales se concentra de manera consistente en el sueño o descanso, tanto a nivel general como en todos los subgrupos analizados. Este ámbito registra los porcentajes más altos de evaluación negativa, sin diferencias sustantivas entre mujeres y hombres ni entre tramos de edad, lo que sugiere que la **alteración del descanso constituye una preocupación transversal en la experiencia digital de niñas y niños**. En el caso de la concentración en clases, el impacto negativo aparece con mayor fuerza entre adolescentes de 15 a 17 años (40%), en comparación con el grupo de 10 a 14 años (29%), lo que podría reflejar una mayor interferencia del uso de tecnologías en las exigencias escolares a medida que aumenta la edad. Las diferencias por género en este ámbito son acotadas, aunque levemente superiores en hombres.

Para otras dimensiones, como el tiempo libre y las actividades fuera de pantalla y el ánimo o salud mental, los niveles de impacto negativo se sitúan en torno a un tercio de las respuestas, con variaciones moderadas entre grupos. Destaca que la percepción negativa sobre cómo se sienten consigo mismos/as es mayor entre mujeres que entre hombres, mientras que en las relaciones con la familia y las amistades el impacto negativo es comparativamente menor, especialmente en el ámbito de las amistades, que presenta los niveles más bajos en todos los grupos.

Tabla 23. Impacto negativo percibido del uso del celular o redes sociales, según sexo y edad (%) — ordenada por impacto negativo total

Ámbito evaluado	Mujeres (n=69)	Hombres (n=44)	10–14 años (n=55)	15–17 años (n=62)	Total (n=117)
Sueño o descanso	51	55	53	52	52
Concentración en clases	32	36	29	40	35
Tiempo libre y actividades fuera de pantalla	36	30	33	36	34
Ánimo o salud mental	30	23	29	27	28
Cómo te sientes contigo mismo/a	33	9	24	24	24
Relación con la familia	19	18	20	16	18
Amistades	12	2	11	5	8

Nota: Impacto negativo corresponde a respuestas "Muy negativa" o "Algo negativa". Se excluye la categoría "otro" en sexo por su reducido tamaño muestral. La encuesta es de carácter no probabilístico; los resultados son descriptivos y exploratorios.

La Tabla 24 muestra que, desde la perspectiva de niñas y niños participantes, el impacto positivo del uso del celular y las redes sociales se concentra principalmente en el ámbito relacional, especialmente en las amistades, que constituye la dimensión con mayor valoración positiva en todos los grupos. A nivel total, un 58% identifica efectos positivos en este ámbito, con porcentajes particularmente altos entre los hombres y en ambos tramos etarios, lo que refuerza la idea de que los entornos digitales cumplen un rol central en la sociabilidad y el mantenimiento de vínculos entre pares.

En segundo lugar, destaca el impacto positivo en cómo se sienten consigo mismos/as (41%) y en la relación con la familia (36%). En estas dimensiones se observan diferencias de género relevantes: **los hombres reportan con mayor frecuencia efectos positivos en la autoimagen y el bienestar personal, mientras que las mujeres presentan porcentajes más moderados. Por tramo etario, los niños y niñas de 10 a 14 años tienden a valorar más positivamente el efecto del uso digital en la relación con la familia y en el tiempo libre, mientras que entre los adolescentes de 15 a 17 años estas valoraciones son algo más bajas.**

Los ámbitos vinculados al bienestar emocional, la concentración en clases y el sueño o descanso presentan niveles menores de impacto positivo, siendo este último el que concentra las evaluaciones positivas más bajas en todos los grupos, lo que es coherente con los resultados observados previamente en la percepción de impactos negativos.

En conjunto, estos resultados sugieren que, para niñas y niños de esta muestra, el uso de tecnologías digitales es percibido simultáneamente como una fuente de beneficios y de tensiones: **mientras potencia la sociabilidad, el sentido de pertenencia y, en algunos casos, el bienestar personal, sus efectos positivos son menos claros en dimensiones asociadas al rendimiento escolar y al descanso.** Tal como en los apartados anteriores, estos hallazgos deben interpretarse de manera descriptiva y exploratoria, considerando el carácter no probabilístico del estudio.

Tabla 24. Impacto positivo percibido del uso del celular o redes sociales, según sexo y edad (%)

Ámbito evaluado	Mujeres (n=69)	Hombres (n=44)	10–14 años (n=55)	15–17 años (n=62)	Total (n=117)
Amistades	49	68	56	60	58
Cómo te sientes contigo mismo/a	28	61	49	34	41
Relación con la familia	32	39	42	31	36
Tiempo libre y actividades fuera de pantalla	25	39	40	23	31
Ánimo o salud mental	20	39	27	26	27
Concentración en clases	23	27	29	19	24
Sueño o descanso	15	23	20	15	17

Nota: Impacto positivo corresponde a respuestas “Positiva” o “Muy positiva”. Se excluye la categoría “otro” en sexo por su reducido tamaño muestral. La encuesta es de carácter no probabilístico; los resultados son descriptivos y exploratorios.

A partir de las evaluaciones realizadas por niñas y niños en los distintos ámbitos analizados, se construyó un índice sintético de impacto percibido del uso del celular y redes sociales, que permite aproximar el balance global de estas experiencias en su vida cotidiana. El índice se construyó recodificando cada ámbito evaluado en una escala de -1 (impacto negativo), 0 (neutral) y +1 (impacto positivo). El índice global corresponde al promedio de las siete dimensiones evaluadas, con valores negativos que indican un balance predominantemente negativo y valores positivos un balance predominantemente positivo. Como se observa en la Tabla 25, a nivel de la muestra total predomina una distribución relativamente equilibrada entre quienes presentan un balance negativo (43%) y quienes reportan un balance positivo (42%), mientras que un 15% se sitúa en una posición neutra, sin predominio claro de efectos positivos o negativos.

Al desagregar por género, se aprecian diferencias relevantes en el sentido del balance. Entre las mujeres, el impacto percibido tiende a ser más desfavorable: cerca de la mitad (49%) presenta un balance negativo, mientras que un 36% reporta un balance positivo. En contraste, entre los hombres se observa un patrón inverso, con una mayor proporción que percibe un balance positivo (52%) y una menor proporción con balance negativo (34%). **Estas diferencias sugieren experiencias diferenciadas en la forma en que el uso de tecnologías digitales se integra a la vida cotidiana de niñas y niños, particularmente en términos de bienestar y efectos percibidos.**

Por tramo etario, también se identifican contrastes. En el grupo de 10 a 14 años predomina el balance positivo (49%), mientras que en el grupo de 15 a 17 años aumenta la proporción de participantes con balance negativo (48%), superando a quienes reportan un balance positivo (35%). Este patrón es consistente con los resultados presentados previamente, que muestran una intensificación de ciertos impactos negativos —como en el sueño, la concentración y el tiempo fuera de pantalla— a medida que aumenta la edad.

En su conjunto, este índice refuerza la idea de que el impacto del uso del celular y redes sociales no es homogéneo, sino que combina beneficios y riesgos que se distribuyen de manera desigual según género y etapa del ciclo vital. Tal como en el resto del informe, estos resultados deben interpretarse con cautela, dado el carácter no probabilístico de la encuesta, y leerse como una aproximación descriptiva y exploratoria a las percepciones de niñas y niños respecto de su experiencia digital.

Tabla 25. Índice de impacto percibido del uso del celular y redes sociales, según sexo y edad (%)

Categoría del índice	Mujeres (n=69)	Hombres (n=44)	10–14 años (n=55)	15–17 años (n=62)	Total (n=117)
Balance negativo	49	34	36	48	43
Neutro	14	14	15	16	15
Balance positivo	36	52	49	35	42

Nota: El índice clasifica a las y los participantes según el balance global del impacto percibido del uso del celular y redes sociales: *balance negativo* (predominio de percepciones negativas), *neutro* y *balance positivo* (predominio de percepciones positivas). La categoría “otro” en sexo se excluye de la tabla debido a su reducido tamaño muestral. La encuesta es de carácter no probabilístico; los resultados son descriptivos y exploratorios.

Finalmente, en la Tabla 26, se presenta la evaluación general de los entornos digitales entre niñas y niños. En la muestra total, casi la mitad de las y los participantes (49%) considera que los entornos digitales tienen una mezcla de cosas buenas y malas, lo que refuerza la idea de que la experiencia digital no es vivida en términos polarizados, sino como un fenómeno complejo, con beneficios y riesgos coexistentes.

Las evaluaciones claramente positivas o negativas aparecen con menor frecuencia. Solo un 20% del total señala que existen *más cosas buenas que malas*, mientras que un 27% considera que hay *más cosas malas que buenas*. Esta distribución sugiere que, para la mayoría de niñas y niños, los entornos digitales no son percibidos ni como inherentemente dañinos ni como mayoritariamente beneficiosos, sino como espacios que combinan oportunidades y desafíos.

Al desagregar por género, se aprecian diferencias moderadas pero consistentes. **Las mujeres tienden en mayor medida a señalar una evaluación negativa (28%)** en comparación con una positiva (17%), mientras que entre los hombres se observa un patrón algo más favorable, con una mayor proporción que identifica más cosas buenas que malas (23%). No obstante, en ambos grupos predomina claramente la percepción de “mezcla de ambas”, lo que indica una base común en la forma de interpretar la experiencia digital.

Tabla 26. Evaluación general de los entornos digitales entre personas de la misma edad, según sexo y tramo de edad (%)

Respuesta	Mujeres (n=69)	Hombres (n=44)	10–14 años (n=55)	15–17 años (n=62)	Total (n=117)
Más cosas buenas que malas	17	23	15	24	20
Más cosas malas que buenas	28	27	27	26	27
Una mezcla de ambas	52	43	49	48	49
No lo sé / Prefiero no responder	3	7	9	2	5
Total	100	100	100	100	100

Nota: Los porcentajes corresponden a la distribución de respuestas dentro de cada grupo (porcentaje por columna). La categoría “otro” en sexo se excluye de la tabla debido a su reducido tamaño muestral. La encuesta es de carácter no probabilístico; los resultados son descriptivos y exploratorios.

Por tramo etario, las diferencias son acotadas. En ambos grupos de edad predomina la percepción mixta, aunque entre adolescentes de 15 a 17 años aumenta levemente la proporción que evalúa los entornos digitales como mayoritariamente positivos (24%), mientras que en el grupo de 10 a 14 años se observa una mayor indecisión o dificultad para posicionarse, reflejada en un porcentaje más alto de respuestas “no lo sé / prefiero no responder”. En conjunto, la tabla confirma que la evaluación global de los entornos digitales se sitúa mayoritariamente en un terreno intermedio, coherente con los resultados previos sobre impactos específicos y balances percibidos.

2.7 Conclusiones y síntesis

En primer lugar, los resultados de la encuesta muestran que la **exposición a distintos tipos de riesgos** en entornos digitales es una experiencia extendida entre niñas, niños y adolescentes que participaron en el estudio, aunque con intensidades y patrones diferenciados según el tipo de riesgo. Los riesgos de contenido, particularmente la desinformación y aquellos asociados a presión estética y corporal, aparecen como los más recurrentes y persistentes, mientras que otros, como la exposición a contenidos violentos o sexuales, tienden a presentarse de manera más episódica. En el caso de los riesgos de conducta, se observa una alta proporción de participantes que declara haber sido testigo de prácticas inadecuadas de terceros, y una participación directa menor, pero no marginal, en este tipo de conductas, especialmente en

acciones como el maltrato verbal, la difusión de información falsa o el uso de trampas en juegos. Los riesgos de consumidor, por su parte, muestran niveles muy elevados de exposición, tanto ocasional como frecuente, lo que confirma la relevancia de esta dimensión, tradicionalmente menos abordada en la evidencia nacional. En todos los tipos de riesgo analizados, las diferencias por género y tramo etario son en general acotadas, aunque se observa una mayor acumulación y frecuencia de riesgos entre adolescentes de 15 a 17 años, lo que sugiere una intensificación de la exposición a medida que aumenta la autonomía digital.

En segundo lugar, los hallazgos muestran con claridad que niñas, niños y adolescentes no solo identifican los riesgos, sino que también tienen **opiniones consistentes respecto de cómo estos debieran ser abordados**. De manera transversal, las medidas más valoradas son aquellas que combinan acciones de protección activa por parte de las plataformas, como bloquear contenidos, enlaces o cuentas que generan daños, con estrategias de apoyo, acompañamiento y educación, tanto en el ámbito escolar como familiar. En contraste, las opciones que trasladan completamente la responsabilidad a las y los usuarios, como “dejar que cada persona decida sin mediación”, concitan un respaldo significativamente menor. Este patrón se repite tanto para riesgos de contenidos, contacto, conducta como de consumidor, lo que refuerza la idea de que, desde la perspectiva de niñas y niños, la protección de sus derechos en entornos digitales no puede descansar exclusivamente en decisiones individuales, sino que requiere marcos claros de regulación, diseño seguro de plataformas y adultos responsables que acompañen el proceso de uso digital.

Finalmente, la **evaluación global del impacto del uso del celular y redes sociales** revela una mirada ambivalente pero reflexiva. Por una parte, las y los participantes reconocen efectos negativos relevantes en ámbitos centrales para el desarrollo integral, como el sueño, la concentración en clases y, en menor medida, la salud mental. Por otra parte, valoran de forma significativa el impacto positivo de los entornos digitales en la sociabilidad, especialmente en las amistades y en la forma en que se relacionan con sus pares. Esta coexistencia de impactos negativos y positivos, que se expresa tanto en las evaluaciones por ámbito como en el índice de balance percibido, sugiere que niñas y niños son capaces de identificar tensiones y contradicciones en su experiencia digital cotidiana. En este contexto, los resultados plantean un desafío que va más allá de mejorar la seguridad o la regulación de los entornos digitales. La evidencia sugiere la necesidad de promover alternativas significativas a estos espacios, especialmente para el juego, la actividad física, la participación comunitaria y el encuentro presencial con otros. Desde esta perspectiva, avanzar en el bienestar digital de niñas, niños y adolescentes no solo implica diseñar plataformas más seguras y responsables, sino también fortalecer condiciones sociales, educativas y territoriales que amplíen sus oportunidades de sociabilidad y desarrollo integral fuera de las pantallas, reduciendo así la centralidad que hoy adquieren los entornos digitales en su vida cotidiana.

8.2. Anexo 2: Reporte Focus groups

Presentación

El presente reporte se basa en la realización de grupos focales con niños, niñas y adolescentes de entre 10 y 17 años, pertenecientes a distintos establecimientos educacionales, con el propósito de recoger sus relatos desde una perspectiva situada, reconociendo la diversidad de trayectorias, edades y experiencias. A través de esta metodología, se buscó generar un espacio de conversación lúdico que permitiera a los participantes expresar libremente sus prácticas digitales, emociones, preocupaciones y expectativas, así como sus visiones respecto del rol de los adultos en el acompañamiento de estas experiencias.

Desde un enfoque cualitativo, el análisis no se centra en medir frecuencia de uso o niveles de acceso, sino en comprender cómo los NNA viven, interpretan y resignifican el mundo digital, qué valoran de él, qué les genera malestar o preocupación, y qué condiciones consideran necesarias para un uso más seguro y beneficioso. Este enfoque permite visibilizar dimensiones que suelen quedar fuera de los análisis cuantitativos, como el bienestar emocional, la presión social, la construcción de identidad, la socialización entre pares y las tensiones con el mundo adulto.

El informe se estructura en distintos apartados que dialogan entre sí. En primer lugar, se presenta una caracterización del contexto de uso digital, que describe los dispositivos, plataformas, espacios y finalidades que configuran la experiencia cotidiana de los participantes. A continuación, se desarrollan los aspectos positivos identificados por los NNA, seguidos de un análisis en profundidad de los riesgos y tensiones que emergen en sus relatos, tales como la exposición a distintos tipos de violencia, la pérdida de tiempo, la presión social, la desinformación y la falta de acompañamiento adulto. Finalmente, se incorpora una dimensión específica de recomendaciones para los adultos, construida a partir de las expectativas, críticas y demandas que los propios NNA expresan respecto del rol de familias, cuidadores y comunidades educativas.

Este informe busca contribuir a una comprensión más integral del uso de plataformas digitales en la infancia y adolescencia, evitando miradas simplificadoras o exclusivamente alarmistas. Reconocer a los NNA como sujetos activos, reflexivos y conscientes de su entorno digital es una condición clave para diseñar estrategias de acompañamiento, políticas públicas y prácticas educativas que promuevan su bienestar, protección y participación en entornos digitales cada vez más complejos.

ÍNDICE

Muestra

Número GF	Tipo de Establecimiento	Características participantes
Grupo Focal 1	Particular subvencionado	Niñas mayores de 13 años
Grupo Focal 2	Particular subvencionado	Niños mayores de 13 años
Grupo Focal 3	Particular subvencionado	Niñas mayores de 13 años
Grupo Focal 4	Particular subvencionado	Niños mayores de 13 años
Grupo Focal 5	Particular subvencionado	Mixto mayores de 13 años
Grupo Focal 6	Particular subvencionado	Mixto menores de 13 años
Grupo Focal 7	Público SLEP	Mixto menores de 14 años
Grupo Focal 8	Público SLEP	Mixto menores de 14 años
Entrevista 1	Privado de hombres	Hombre 15 años
Entrevista 2	Privado de mujeres	Mujer 15 años

Principales hallazgos

El siguiente apartado se organiza en base a los temas que se fueron ahondando en los grupos focales con los niños, niñas y adolescentes. Primero se presentarán los hallazgos relacionados con el contexto digital. Luego se presenta cuáles son los aspectos positivos y que más le gustan de las tecnologías que utilizan y el entorno digital en el que se desenvuelven; en tercer lugar, los aspectos negativos o riesgos que perciben, en cuarto lugar, las dudas que le generan y finalmente, qué les solicitan a los adultos para resguardar este espacio y que les permita estar en un espacio seguro.

Contexto digital

El análisis de los grupos focales permite caracterizar el contexto cotidiano de uso digital de los niños, niñas y adolescentes participantes, considerando los dispositivos que utilizan, las plataformas y aplicaciones más mencionadas, así como los espacios, compañías y finalidades asociadas a estos usos. Esta dimensión resulta clave para comprender los significados que los NNA atribuyen a las plataformas digitales y para contextualizar los aspectos positivos, riesgos y recomendaciones posteriores.

El entorno digital es algo que se percibe como algo genuino y natural en los niños, niñas y adolescentes entrevistados, comparten códigos y lenguaje común sobre los dispositivos y aplicaciones que utilizan. De los sesenta que participaron de los grupos focales todos disponían diariamente de distintos dispositivos digitales de libre acceso: la televisión, el Smartphone

(celular o teléfono), computador, la Tablet, y alguna consola para videojuegos (Play, Nintendo, Xbox) fueron nombrados por la mayoría de los entrevistados/as.

“Casi todo lo hago en el celular” (GF1, adolescentes hombres)

“Para jugar uso el computador” (GF6, adolescentes hombres)

Los relatos de los participantes dan cuenta de un inicio temprano en el uso del celular, generalmente desde la educación básica, lo que ha generado una relación prolongada y naturalizada con los dispositivos digitales. La mayoría de ellos/as tiene acceso desde antes de los 10 años. En al menos dos grupos focales hubo casos donde los adolescentes no recordaban cuándo les habían entregado un celular, mientras que un caso dijo tener celular desde los cuatro.

Yo tengo celular desde chica, como desde básica.”

(GF5 – Adolescentes mujeres)

“Yo empecé a usar celular cuando era más chico, para jugar y ver videos.”

(GF7 – Mixto, menores de 13 años)

“Antes era solo para jugar, ahora es para todo.”

(GF6 – Adolescentes hombres)

Los niños, niñas y adolescentes indican que la entrega del primer celular responde principalmente a razones de seguridad y comunicación familiar, más que a fines recreativos. En una etapa inicial, el dispositivo es concebido como una herramienta de cuidado adulto, “me dieron celular para que mis papás supieran dónde estaba” (GF5), asociada a la transición hacia una mayor autonomía. Con el tiempo, su uso se amplía hacia funciones sociales, educativas y de entretenimiento, dando lugar a una presencia cada vez más central del dispositivo en la vida cotidiana.

“Para hablar con mi mamá cuando no estaba en la casa.”

(GF7 – Mixto, menores de 13 años)

“Cuando empecé a salir más sola me dieron celular.”

(GF5 – Adolescentes mujeres)

“Al principio era para llamar, después ya lo usaba para todo.”

(GF6 – Adolescentes hombres)

manera reiterada como espacios de interacción con desconocidos, lo que genera preocupación entre los propios participantes.

A medida que aumenta la edad, especialmente en adolescentes, se observa una mayor centralidad de las redes sociales, como Instagram, TikTok y WhatsApp, utilizadas para comunicarse con pares, compartir contenido, informarse y construir identidad. Estas plataformas son descritas tanto como espacios de pertenencia y expresión personal como de exposición a comparación social y presión por la validación.

De forma transversal a los distintos grupos, se menciona el uso de plataformas audiovisuales y de música, como YouTube y Spotify, asociadas al ocio cotidiano y a la regulación emocional. Asimismo, en los grupos de mayor edad emerge el uso de herramientas de inteligencia artificial, particularmente ChatGPT, principalmente con fines escolares y de resolución rápida de dudas, aunque con una evaluación crítica incipiente de la información obtenida.

“Escucho música en Spotify cuando quiero relajarme.”

(GF5 – Adolescentes mujeres)

Por ejemplo, en el caso de Youtube, el uso es más diverso y difiere entre los mayores y menores de 13 años. Los niños menores de 13 años señalaron en mayor medida querer ser “youtubers”, es decir, tener su canal y generar contenido para sus amigos, incluso había algunos que tenían su propio canal. Esto fue corroborado por niños y niñas mayores de 13 años, quienes también manifestaron querer serlo cuando eran más pequeños/as, sin embargo, lo habían desechado en la medida que crecieron.

“Ser youtuber igual es como una meta, porque suben videos y ganan plata.”

(GF4 – Mixto, 6° básico)

También el grupo menor de 13 años señaló utilizar Youtube para profundizar en materia vista en el colegio y como apoyo para realizar trabajos. Algo que también señaló el grupo de mayores pero que lo hacía “menos que antes”, que ahora podían ver contenido más sintético y acotado en Tik Tok sobre los mismos temas.

“En YouTube veo videos para aprender cosas o cuando no entiendo algo.”

(GF4 – Mixto, 6° básico)

En los niños y niñas de educación básica se observa que las plataformas digitales no solo cumplen una función recreativa, sino que también configuran aspiraciones futuras. Mientras en educación básica aparece de forma explícita el deseo de convertirse en creadores de contenido, “a mí me gustaría ser youtuber” (GF4), en los grupos de adolescentes esta idea se presenta de manera más reflexiva, reconociendo que “hay gente que vive de subir videos” (GF3), pero también que “no es solo subir videos” (GF3).

El cuadro que se presenta a continuación sintetiza las aplicaciones y los usos que le entregan los niños, niñas y adolescentes que participaron en los grupos focales.

Cuadro 1 sobre aplicaciones y los usos que le entregan niños, niñas y adolescentes

Aplicación	Nombre	Tipo de uso
Red social	Instagram	Compartir fotos y videos, entretenimiento e interacción social. Información.
Red social	Tik Tok	Crear y consumir videos cortos; entretenimiento, tendencias y contenido viral.
Mensajería instantánea	Whatsapp	Mensajes, llamadas de voz y video; comunicación directa entre personas
Mensajería instantánea	Telegram	Mensajes, grupos grandes y canales para compartir información y contenidos.
Plataforma de comunicación comunitaria	Discord	Comunicación por texto, voz y video en comunidades organizadas por intereses (juegos, fandoms, estudio).
Plataforma de <i>streaming</i> en vivo	Twitch	Ver transmisiones en vivo (principalmente videojuegos, charlas, creadores).
Plataforma de <i>streaming</i> de video	Youtube	Consumo y generación de contenido de videos de formato largo.
Inteligencia artificial (IA)	Chat GPT Gemini	Asistencia con generación de texto, estudio, tareas e información general.
E-commerce	Temu Shein	Comercio electrónico de moda y productos, con catálogo amplio y precios accesibles.
Plataforma de streaming de video	Netflix Disney+ Prime Video	Ver series, películas, documentales bajo demanda
Plataforma de streaming de música y audio	Spotify	Escuchar música, podcasts y listas de reproducción.

Fuente: Elaboración propia a partir de grupos focales realizados

Tiempo

En relación al tiempo que usan sus dispositivos, señalaron estar conectados la mayor parte del día a cualquiera de los dispositivos que utilizaban. Los días de semana el tiempo es menor que los fines de semana, siendo el tiempo promedio de lunes a viernes entre 4 y 8 horas, y “más” los sábados y domingo.

Donde se observaron más diferencias fue en el grupo focal realizado en un establecimiento público, donde los niños y niñas, se encontraban en su mayoría bajo el cuidado de algún hermano/a mayor, señalando que sus cuidadores principales (madre) trabajaban todo el día y

ellos tenían que quedarse en casa y el celular emerge como un salvavidas para los momentos en que se sienten solos y aburridos.

“Yo uso el celular casi todo el día.”

(GF7 – Mixto, menores de 13 años)

“A veces estoy muchas horas, sobre todo en la noche.”

(GF5 – Adolescentes mujeres)

“Uno dice ‘un rato más’ y al final es mucho rato.”

(GF3 – Mixto, adolescentes)

“Entre 4 y 8 horas, los fines de semana, más”

(GF 8, Mixto, 5to básico)

Aspectos positivos percibidos por niños, niñas y adolescentes

Los resultados muestran que los NNA identifican diversos beneficios asociados al uso de tecnologías y plataformas digitales, los cuales cumplen funciones relevantes en su vida cotidiana y no se limitan exclusivamente a la entretención. A este último aspecto positivo se suma la socialización y pertenencia, expresión personal y creatividad, acceso a información y aprendizaje informal.

Entretención y uso recreativo

El uso de tecnologías y plataformas digitales son valoradas principalmente como espacios de entretenimiento, distracción y disfrute. Los participantes señalan que éstas les permiten relajarse, desconectarse de las exigencias escolares y ocupar su tiempo libre de manera placentera. Expresiones como felicidad y alegría, emergieron de forma transversal en todos los grupos etarios. También el uso recreativo aparece transversalmente, asociado a memes, música, videojuegos y videos a temas específicos como autos, deporte, manualidades, humor, cine, animales.

“Juego para divertirme.”

(GF4 – Mixto, 6° básico)

“Me sirve para distraerme cuando estoy estresada.”

(GF5 – Adolescentes mujeres)

“Veo memes, cosas chistosas.”

(GF3 – Adolescentes mixto)

“Te salen cosas que te gustan.”

(GF7 – Mixto, menores de 13 años)

Bienestar y motivación personal

Los discursos de niños, niñas y adolescentes dan cuenta que el uso de plataformas digitales cumple una función relevante en la regulación emocional, la motivación personal y el afrontamiento de experiencias cotidianas, especialmente en contextos de estrés escolar, aburrimiento o malestar emocional. Este uso no se presenta únicamente como entretenimiento pasivo, sino como una práctica con sentido subjetivo para los participantes.

Diversos NNA señalan que seleccionan activamente contenidos que les permiten sentirse mejor, evitar emociones negativas o recuperar el ánimo tras un mal día. En este sentido, aparece una conciencia incipiente sobre el impacto emocional del contenido consumido y la gratificación que les provoca.

“Ver videos me calma un poco.”

(GF4 – Mixto, 6° básico)

“Aunque estés sola, igual sentís que hay gente.”

(GF5 – Adolescentes mujeres)

Este tipo de relatos muestra que las plataformas no sólo proveen estímulos, sino que son usadas como una forma de autocuidado emocional, en la medida en que los NNA evitan contenidos que asocian a incomodidad, angustia o inseguridad. Aquí, el uso de redes aparece vinculado a un proceso reflexivo posterior a experiencias negativas, funcionando como un espacio de contención emocional.

Otro aspecto relevante es el rol de las plataformas en la motivación personal, sobre todo en los niños y especialmente a través de contenidos asociados a logros, estilos de vida, deporte o desarrollo personal. En estos casos, los NNA describen procesos de identificación que trascienden el espacio digital.

“Veo cosas que me inspiran.”

(GF2 – Adolescentes mujeres)

“También me enseña a ser mejores personas” (GF 8, mixto, 5to básico)

Este relato da cuenta de una transferencia entre lo digital y lo presencial, donde el contenido funciona como referente aspiracional y motor de cambio conductual, más que como simple consumo pasivo.

“Como que me aparecen puras cosas bacanes y digo ‘me gustaría ser eso’, y lo replico en la vida real.” (GF3 – Adolescentes mixto)

En otros casos, la motivación se asocia a intereses personales diversos, lo que refuerza la idea de que el entorno digital amplía horizontes y permite explorar identidades.

Socialización y pertenencia

Otro aspecto valorado por los NNA es la socialización, construcción de vínculos y sentido de pertenencia. Especialmente en una etapa del desarrollo caracterizada por la búsqueda de reconocimiento entre pares y la afirmación de la identidad personal. Los NNA destacan que estas herramientas les permiten mantenerse en contacto con amistades, compartir intereses comunes y participar en conversaciones grupales. En particular son percibidas como un espacio clave para no quedar excluidos de dinámicas sociales relevantes para su grupo de pares. Este eje aparece de manera transversal en los distintos grupos focales, aunque con matices según género, edad e intereses.

Entre los adolescentes, aparece con más fuerza la idea de que lo digital es una extensión del mundo social, no algo separado de la vida personal. Las redes sociales permiten mantener contacto con pares, compartir intereses y sentirse comprendidos por otros.

“Las uso para hablar con mis amigos, mandar memes y coordinar cosas.” (GF6 – Adolescentes hombres)

“Si no fuera por el celular, no hablaría tanto con mis compañeros después del colegio.” (GF3 – Adolescentes mixto)

En los grupos masculinos, también aparecen con fuerza los videojuegos y contenidos asociados al deporte como espacios de socialización. En particular, se destaca la identificación con contenidos y comunidades vinculadas a series, juegos o experiencias personales. Estas comunidades permiten a los NNA sentirse parte de un grupo más amplio, incluso cuando no cuentan con pares cercanos que compartan esos intereses en su entorno inmediato.

“En los juegos hablo con mis amigos.”

(GF6 – Adolescentes hombres)

“Juego con mis amigos, aunque no estemos juntos.”

(GF1 – Adolescentes hombres)

“Tengo un amigo que es de Perú, lo conocí jugando.”

(GF3 – Adolescentes, grupo mixto)

Estas experiencias refuerzan habilidades de cooperación, lenguaje común y normas compartidas, contribuyendo a la construcción de identidad colectiva.

Expresión personal y creatividad

Algunos participantes destacan que las plataformas permiten expresarse con opiniones, gustos e identidad, crear contenido con videos, ediciones, fotografías y comentarios, y también explorar intereses personales sin mediación adulta directa. Esto es especialmente visible en plataformas de video y comunidades online, donde los NNA valoran la posibilidad de “ser ellos mismos”.

“Subo cosas que me representan.”

(GF2 – Adolescentes mujeres)

El entorno digital aparece como un espacio donde los NNA pueden seleccionar activamente contenidos y narrativas que se alinean con su identidad personal.

Más allá del consumo, algunos NNA describen prácticas de creación de contenido, tales como comentar, editar, compartir videos o participar activamente en comunidades online. Estas prácticas refuerzan la sensación de agencia y participación.

“Me gusta crear contenido.”

(GF3 – Adolescentes, grupo mixto)

“Edito videos y los subo.”

(GF1 – Adolescentes hombres)

La posibilidad de crear o interactuar con contenido favorece el desarrollo de habilidades comunicativas, digitales y creativas, aunque estas no siempre sean reconocidas como tales por el mundo adulto.

“Veo estilos y después intento hacerlos.”

(GF2 – Adolescentes mujeres)

En el caso de los niños y niñas menores de 13 años resaltaba el hecho de que varios niños manifestaron su interés y ganas de ser “youtubers”, tener un “canal” y generar contenido.

“Me gustaría ser youtuber.”

(GF4 – Mixto, 6° básico)

Otro aspecto que se releva en este ámbito es la autonomía que ofrecen las plataformas (o que permiten los cuidadores) sin supervisión constante.

Acceso a información y aprendizaje informal

Aunque el uso educativo no constituye el principal motivo de acceso a plataformas digitales, varios niños, niñas y adolescentes reconocen que recurren a estos espacios para aprender de manera autónoma, resolver dudas concretas y acceder a contenidos que no siempre están disponibles o suficientemente desarrollados en el contexto escolar formal.

Un uso recurrente señalado por los NNA es la búsqueda de tutoriales y explicaciones paso a paso, especialmente en plataformas de video. Estos contenidos son valorados por su claridad, accesibilidad y adaptación a distintos ritmos de aprendizaje.

“Si no entiendo algo, lo busco en un video y ahí lo explican mejor.”

(GF1 – Adolescentes hombres)

“Prefiero que alguien lo explique en video que leerlo.” (GF6 – Adolescentes hombres)

Este tipo de relatos sugiere que los formatos audiovisuales facilitan la comprensión, especialmente para quienes experimentan dificultades con explicaciones más abstractas o textuales en el aula.

Los NNA también mencionan que utilizan plataformas digitales para explorar temas que no forman parte explícita del currículum escolar, ya sea por interés personal o curiosidad.

“En el colegio no te enseñan esas cosas, pero en internet sí.”

(GF7 – Mixto, menores de 13 años)

Estos aprendizajes incluyen desde habilidades prácticas y tecnológicas hasta temas culturales, sociales o vinculados a proyectos personales, reforzando la idea de que el entorno digital amplía las oportunidades de aprendizaje más allá de la escuela.

Otro uso relevante es la resolución de dudas inmediatas y prácticas, relacionadas tanto con tareas escolares como con actividades cotidianas. Esta inmediatez es valorada como una ventaja central de las plataformas digitales, especialmente en contextos donde no siempre hay un adulto disponible para acompañar el proceso.

“Si tengo una duda, la busco altiro.” (GF6 – Adolescentes mujeres)

“Es más rápido buscarlo que preguntarle a alguien.”

(GF7 – Mixto, menores de 13 años)

Aspectos Negativos y riesgos

Los niños, niñas y adolescentes participantes evidencian una alta conciencia de los riesgos asociados al uso de internet y plataformas digitales. Estos riesgos no se describen únicamente como amenazas externas, sino también como efectos progresivos sobre el tiempo, las emociones, las relaciones sociales y la seguridad personal. En varios casos, los propios NNA reconocen ambivalencias entre los beneficios y los costos del uso digital.

Exposición a distintos tipos de violencia

La exposición a distintos tipos de violencia emerge como uno de los riesgos más transversales y significativos asociados al uso de plataformas digitales. Los relatos de niños, niñas y adolescentes muestran que esta violencia adopta múltiples formas, no siempre extremas o explícitas, pero sí persistentes y normalizadas en la experiencia digital cotidiana.

Los NNA no solo reconocen estos riesgos, sino que en muchos casos los han vivido directamente o han sido testigos de ellos, desarrollando una comprensión temprana, aunque desigual, de sus implicancias.

Violencia gráfica y contenidos perturbadores

Uno de los primeros tipos de violencia identificados corresponde a la exposición a imágenes, videos o relatos de violencia física extrema, accidentes, muertes o hechos sangrientos. Esta exposición ocurre tanto por búsqueda activa como por aparición inesperada en redes sociales. Queda en evidencia el acceso sin filtros claros, contenidos que aparecen por curiosidad, recomendaciones algorítmicas o viralización, lo que genera impacto emocional inmediato (impresión, miedo, angustia).

Los participantes señalan que cuando ciertos videos son censurados en Instagram, buscan versiones completas en otras plataformas como X o Telegram.

“Buscai una cosa y te salen otras... aparecen cosas muy fuertes.”

(GF3 – Adolescentes mixto)

“Si lo bloquean en una parte, lo buscai en otra.”

(GF3 – Adolescentes mixto)

Este tipo de exposición aparece en distintos grupos etarios, aunque los NNA más pequeños tienden a relatar mayor impacto emocional, mientras que los mayores muestran una cierta normalización del contenido violento.

Grooming y acoso sexual digital

El grooming y el acoso sexual digital emergen como una de las formas de violencia más graves identificadas, especialmente en relatos asociados a niñas y adolescentes mujeres, aunque también es reconocido por varones como un riesgo relevante. La mayoría de los NNA entrevistadas señalan conocer a alguien que le ha pasado, donde se les solicitan fotografías, conversaciones de contenido sexual y el uso de engaño y manipulación donde estos adultos se hacían pasar por personas más jóvenes. En los grupos focales las distintas niñas y adolescentes señalaron que habían recibido contactos online de adultos desconocidos que les solicitaban amistad, pero que éstas generaban desconfianza en ellas y no las aceptaban.

“Yo tenía como nueve años y hablaba con alguien mayor... después me dio miedo.”

(GF7 – Mixto, menores de 13 años)

“Hay hombres grandes que les hablan a niñas chicas, eso pasa hartito.”

(GF5 – Adolescentes mujeres)

“Roblox es peligroso, porque hablan con gente que no conocen.

Hay algunos usuarios de Roblox que hacen cosas muy malas.” (GF4, 6to básico, Mixto)

Estas situaciones se reconocen transversalmente en los grupos focales. Al consultar por los riesgos y aspectos negativos, la palabra “acosador”, “pedófilos”, “grooming” emergieron espontáneamente. Las NNA mayores reconocen el riesgo pero tienden a situarlo en edades más pequeñas y a la imposibilidad de que a ellas les ocurra algo similar, a pesar de tener amigas que si les ocurrió.

Violencia verbal, mensajes de odio y descalificación

Un tipo de violencia ampliamente mencionado corresponde a los mensajes de odio, insultos, burlas y descalificaciones, muchas veces facilitados por plataformas que permiten el anonimato. Esta violencia no siempre apunta a una víctima directa, pero genera un clima hostil. También en algunos casos se tiende a normalizar este comportamiento y se culpabiliza a quién permite que se le dejen mensajes anónimos.

“Hay aplicaciones donde te pueden decir cosas anónimas y la gente se aprovecha.”

(GF2 – Adolescentes mujeres)

“Te insultan, te tiran odio por cualquier cosa, nadie controla eso.”

(GF1 – Adolescentes hombres)

Este riesgo también se presentó de manera transversal en todos los grupos focales, pero da cuenta que afecta principalmente a quiénes intentan expresarse o generar contenido.

“Después da miedo comentar algo.” (GF1 – Adolescentes hombres)

Un elemento relevante es que los NNA no solo viven esta violencia directa, sino que están constantemente expuestos a relatos, comentarios y situaciones violentas, lo que puede generar habituación o insensibilización. En sus relatos se percibe la normalización de estos discursos agresivos, minimización del daño percibido y la por lo tanto, la dificultad de identificar situaciones tempranas de riesgo.

Exposición a violencia sexualizada y difusión no consentida de imágenes

Algunos NNA mencionan la circulación de imágenes, videos o rumores de carácter sexual, incluyendo la difusión no consentida de material íntimo, incluso cuando no son víctimas directas. Este riesgo se vincula estrechamente con el acoso y el grooming, y aparece como una amenaza latente, especialmente en la adolescencia.

“Yo no sé porqué en las redes sociales me aparecen videos sexuales si no me interesan” (GF 8, 5to básico, mixto)

“Sí, habían terminado y el compartió fotos de ella” (GF2 – Adolescentes mujeres)

Uso del tiempo, procrastinación y desplazamiento de interacciones presenciales

El uso del tiempo asociado a plataformas digitales emerge como un riesgo relevante en los discursos de niños, niñas y adolescentes, particularmente en relación con la pérdida de control del tiempo, la postergación de responsabilidades y la tensión con actividades presenciales. A diferencia de otros riesgos más explícitos, este se presenta como un fenómeno progresivo y cotidiano, muchas veces naturalizado por los propios NNA.

Pérdida de la noción del tiempo y uso prolongado

Los relatos de los participantes dan cuenta de un uso intensivo y prolongado de dispositivos digitales, tanto en niños y niñas como en adolescentes. En los grupos de menor edad, el tiempo de uso aparece descrito de manera poco delimitada, asociado principalmente al juego y al consumo de videos, señalando que “yo uso el celular casi todo el día” (GF7) o que “se me pasa el tiempo” (GF4). En los adolescentes, en cambio, se observa una mayor conciencia respecto al exceso de tiempo conectado, especialmente vinculado al uso nocturno y a la procrastinación, reconociendo que “te metes un rato y cuando mirai la hora pasó caleta de tiempo” (GF6). Estas narrativas refuerzan la percepción compartida de dificultad para autorregular el tiempo de uso digital.

“Te metes un rato y cuando mirai la hora pasó caleta de tiempo.”

(GF6 – Adolescentes hombres)

“A veces estoy muchas horas, sobre todo en la noche.”

(GF5 – Adolescentes mujeres)

“Empiezo a jugar y después no me doy cuenta cuánto rato pasó.”

(GF4 – Mixto, 6° básico)

Este fenómeno aparece de forma transversal, aunque es más explicitado por adolescentes. No obstante cuando se preguntó por el tiempo que pasaban usando redes sociales o sus dispositivos digitales, la mayoría señaló que en promedio en la semana pasan entre 4 y 8 horas, mientras que los fines de semanas este tiempo aumenta.

Procastinación y postergación de responsabilidades

La pérdida de tiempo se vincula directamente con la procrastinación, especialmente respecto de tareas escolares, estudio o deberes domésticos. En los relatos, las plataformas digitales aparecen como una distracción atractiva que compite con obligaciones percibidas como menos motivantes.

“Procastinar... dejar las cosas para después.”(GF 5, Adolescentes Hombres)

“Me pongo a ver cosas y dejo la tarea para más tarde. (GF1, Adolescentes Hombres)

En los grupos de menor edad, la procrastinación aparece más asociada a dificultades de autorregulación, mientras que en adolescentes se reconoce como una práctica consciente, aunque no necesariamente problematizada.

Evasión y escape

Algunos NNA reconocen que el uso de plataformas como redes sociales y videojuegos funciona como una forma de evadir el aburrimiento, el cansancio o situaciones desagradables, lo que refuerza la prolongación del tiempo conectado.

“Es como escapar de las cosas que uno tiene que hacer.” (GF1, Adolescentes Hombres)

Este uso evasivo es más frecuente en adolescentes, quienes cuentan con mayor autonomía y acceso irrestricto a plataformas.

Tensión con las interacciones presenciales

La pérdida de tiempo en plataformas digitales se vincula también a una tensión con las interacciones presenciales, especialmente con la familia y, en menor medida, con pares. Este aspecto aparece muchas veces mediado por el discurso adulto.

“Mi mamá me dice que salga más y deje el celular.” (GF 4, Adolescentes Mujeres)

“Siempre me dicen que estoy mucho en el teléfono.” (GF 7, Mixto menores de 13 años)

Disminución de actividades complementarias o actividades lúdicas

En un grupo focal se mencionó que este año (2025) se había prohibido el uso del celular en el colegio, solo podían llevarlo y usarlo los mayores de segundo medio. Las estudiantes señalaron que el cambio entre los estudiantes que estaban en sexto frente a las de séptimo era abismal. Los niños y niñas de sexto todavía corrían y jugaban en el patio, mientras que los de séptimo en su mayoría estaba mirando el celular. En un grupo focal de 7 estudiantes mujeres adolescentes, ninguna realizaba una actividad complementaria al colegio o de hobby.

Falta de control y acompañamiento parental en el uso de plataformas digitales

La falta de control y acompañamiento parental emerge como una condición estructural que atraviesa los distintos riesgos asociados al uso de plataformas digitales. Más que un control explícitamente ausente, los relatos de niños, niñas y adolescentes muestran formas de supervisión intermitente, poco sistemática o desalineada con sus prácticas digitales reales, lo que genera zonas de desprotección y autonomía no acompañada.

Ausencia de reglas claras y consistentes

Un primer elemento identificado es la escasa existencia de normas explícitas sobre el uso de plataformas, tales como horarios, tipos de aplicaciones permitidas o criterios de seguridad. En

varios casos, los adolescentes señalan que no existen restricciones formales, mientras que algunos de los niños y niñas señalaron que a veces.

“No tengo horario.” (GF1 – Adolescentes hombres)

“No, no tiene restricción.” (GF5 – Adolescentes Mujeres)

“Nadie me dice cuánto usarlo.”

(GF7 – Mixto, menores de 13 años)

Supervisión desigual según edad o dentro del mismo hogar

Los relatos muestran que el control parental no solo es escaso, sino también desigual, aplicándose con mayor rigor a hermanos menores y relajándose con los mayores, sin necesariamente acompañarse de mayor orientación.

“A mi hermana chica sí la controlan, pero a mí no.” (GF6 – Adolescentes hombres)

Esta situación genera la percepción de que la autonomía se concede por edad, pero sin un proceso gradual de educación digital o acompañamiento reflexivo.

Supervisión centrada en el tiempo y no en el contenido

Cuando existe algún tipo de control, este suele enfocarse en la cantidad de tiempo de uso, más que en el tipo de contenido consumido o las interacciones que se producen en las plataformas.

“Me dicen que deje el celular, no qué estoy viendo.”

(GF 7, Mixto, menores 13 años)

Este tipo de supervisión es percibido como poco pertinente por los NNA, ya que no dialoga con los riesgos que ellos mismos identifican.

Estrategias de ocultamiento y evasión del control adulto

Varios NNA relatan prácticas activas para evadir la supervisión parental, lo que evidencia una relación más bien reactiva con el control adulto.

“Tengo una cuenta privada que mi papá no ve.” GF5 – Adolescentes mujeres)

“Si borro el historial, no pasa nada.” GF6 – Adolescentes hombres)

Estas estrategias aparecen con mayor frecuencia en adolescentes, especialmente cuando las normas son percibidas como restrictivas o poco dialogadas.

Presión social, comparación y validación en plataformas digitales

La presión social asociada al uso de plataformas digitales emerge como un riesgo relevante, particularmente en la adolescencia, y se vincula estrechamente con procesos de comparación social, búsqueda de validación y construcción de la autoestima. Los relatos de niños, niñas y

adolescentes muestran que este fenómeno no siempre es reconocido de forma inmediata como un problema, pero se manifiesta en tensiones emocionales, inseguridad y cambios en la forma de participar en espacios digitales.

Comparación social constante

Un primer aspecto identificado es la comparación permanente con otros, facilitada por la exposición continua a imágenes, estilos de vida, cuerpos y logros que circulan en plataformas digitales. Esta comparación se describe como una experiencia cotidiana.

“A veces te comparai igual, aunque sepa que no es real, igual te afecta.” (GF1, Adolescentes Mujeres)

“Te empiezas a comparar con lo que ves.” (GF5 – Adolescentes mujeres)

“Siempre hay alguien que tiene más cosas o más seguidores.” (GF1 – Adolescentes hombres)

Este tipo de comparación aparece con mayor fuerza en adolescentes, quienes están en una etapa más avanzada de construcción identitaria.

Búsqueda de validación a través de métricas visibles

La presencia de indicadores cuantificables (likes, comentarios, seguidores) introduce una lógica de validación externa, que influye en cómo los NNA se perciben a sí mismos y a los demás.

“Me estresa no conseguir la cantidad de likes.”

(GF5 – Adolescentes mujeres)

“Si no tiene likes, da cosa.”

(GF3 – Adolescentes, grupo mixto)

“Si no reaccionan, uno piensa que no gustó.”

(GF 7, Mixto, menores 13 años)

Esta lógica puede transformar la publicación de contenidos en una fuente de ansiedad, especialmente cuando la respuesta no cumple las expectativas.

Presión por encajar y adecuarse a normas implícitas

La comparación y la validación generan una presión por ajustarse a ciertos estándares de apariencia, conducta o intereses, lo que limita la expresión auténtica.

“Una necesidad de encajar.”

(GF5 – Adolescentes mujeres)

“Si no subes cosas, quedas fuera.”

(GF1 – Adolescentes hombres)

“Todos tienen.”

(GF7 – Mixto, menores de 13 años)

Este fenómeno afecta tanto a quienes publican contenido como a quienes solo observan, generando una sensación de exclusión simbólica.

Impacto emocional: ansiedad, inseguridad y autocensura

Los NNA relatan efectos emocionales asociados a esta presión, que incluyen ansiedad, inseguridad y, en algunos casos, retraimiento o autocensura.

“Yo cuando me siento ansiosa busco cosas en Instagram, como tips para la ansiedad, y a mí sí me sirven.” (GF 2, Adolescentes Mujeres)

“Te da ansiedad por alcanzar cosas que ves.”

(GF5 – Adolescentes mujeres)

Desinformación y falta de pensamiento crítico en el uso de plataformas digitales

La desinformación emerge como un riesgo relevante en el uso de plataformas digitales, particularmente asociado a la circulación de noticias en redes sociales, la confianza en contenidos virales y el uso de herramientas digitales de búsqueda y apoyo, como ChatGPT, sin una evaluación sistemática de la veracidad de la información. Los relatos de niños, niñas y adolescentes muestran una conciencia parcial del problema, junto con limitadas herramientas para abordarlo críticamente.

Exposición frecuente a información no verificada en redes sociales

Los niños, niñas y adolescentes señalan que una parte importante de la información que consumen—incluidas noticias— les llega a través de redes sociales, más que por medios formales. Esta información aparece mezclada con entretenimiento, opiniones y contenidos personales, lo que dificulta distinguir su veracidad.

“Uno ve noticias en Instagram o TikTok, no sabe si es verdad o no.”

(GF5 – Adolescentes mujeres)

“Aparecen cosas sin que las busques.”

(GF3 – Adolescentes, grupo mixto)

La lógica algorítmica y la presentación atractiva de los contenidos favorecen la credibilidad inmediata, especialmente en edades más tempranas.

Confianza inicial y baja verificación de fuentes

Un patrón recurrente es la confianza espontánea en la información encontrada, con escasa práctica de verificación o contraste de fuentes. Varios NNA reconocen que tienden a aceptar los contenidos como verdaderos.

“Uno ve cosas y las cree.”

(GF7 – Mixto, menores de 13 años)

“Si está en internet, debe ser verdad.”

(GF4 – Mixto, 6° básico)

Esta lógica de validación social reemplaza criterios más formales de confiabilidad, como la fuente o la evidencia.

Uso de plataformas digitales para “resolver dudas” sin evaluación crítica

Los NNA utilizan internet y plataformas digitales para resolver dudas rápidamente, lo que refuerza prácticas de búsqueda funcional, pero poco reflexiva.

La rapidez y facilidad de acceso son valoradas, pero no siempre acompañadas de procesos de análisis o cuestionamiento del contenido encontrado.

Uso de inteligencia artificial como herramienta de apoyo

En los grupos de mayor edad aparece el uso de ChatGPT u otras herramientas de inteligencia artificial como apoyo para tareas escolares, explicaciones o resolución de dudas. Este uso es percibido como útil y eficiente, pero no siempre problematizado.

“Con que salga ahí, basta.”

(GF3 – Adolescentes, grupo mixto)

“No revisai tanto.”

(GF6 – Adolescentes hombres)

“Es igual (Chat GPT) a Google”

(GF 2, Adolescentes, mujeres)

Si bien los NNA reconocen su utilidad, no siempre distinguen entre ayuda para comprender y reemplazo del proceso de aprendizaje, ni cuestionan la exactitud de las respuestas.

Conciencia parcial del riesgo de desinformación

Algunos NNA, especialmente adolescentes, muestran una conciencia incipiente de que no toda la información es confiable, aunque reconocen dificultades para identificar contenidos engañosos.

“Hay cuentas que desinforman a propósito para hacerse virales.”

(GF 1, Adolescentes, hombres)

“Lo hacen ver como que no pasa nada y en verdad sí puede ser peligroso.”

(GF7 – Mixto, menores de 13 años)

Esta conciencia no siempre se traduce en prácticas sistemáticas de verificación.

Recomendaciones para los y las adultos

Los relatos de niños, niñas y adolescentes no formulan recomendaciones en términos prescriptivos, pero sí expresan de manera explícita e implícita expectativas claras respecto del rol de los adultos en su vida digital. Estas expectativas emergen principalmente a partir de experiencias de riesgo, conflicto o incomprensión, y permiten identificar un conjunto de orientaciones que los propios NNA consideran relevantes para su bienestar y protección.

Acompañamiento adulto activo

La supervisión parental existe, pero es intermitente y negociada. Los adultos entregan advertencias generales (no hablar con desconocidos, cuidado con estafas), pero no hay una mediación sistemática ni un acompañamiento profundo. En algunos casos, los adolescentes minimizan o relativizan estas advertencias. De alguna manera, los niños, niñas y adolescentes piden implícitamente más límites por parte de los adultos. Requieren presencia adulta constante pero no invasiva; que estos se involucren más por las plataformas que utilizan, es decir, un interés genuino y que estén más informados sobre los entornos digitales. Este acompañamiento debe ser progresivo y adecuado a la edad.

“Solo dicen que es peligroso, pero no explican.”

(GF 7, Menores de 13 años, Mixto)

“Que no sea solo prohibir, porque igual uno va a buscarlo después.”

(GF3 – Adolescentes, grupo mixto)

“Que conversen contigo, no que te reten altiro.”

(GF2 – Adolescentes mujeres)

Los NNA señalan que los adultos se limitan a señalar que pasan mucho tiempo en el teléfono, a decir que no ciertas actividades, pero desconocen efectivamente qué es lo que hacen. No hay presencia, interés genuino ni disponibilidad.

“Que sepan qué usamos, porque a veces hablan sin cachar.”

(GF7 – Mixto, menores de 13 años)

“No saben cómo funciona, entonces solo dicen que no.”

(GF6 – Adolescentes hombres)

Este desconocimiento limita la capacidad adulta de orientar y proteger de manera efectiva, y refuerza una brecha generacional que dificulta el diálogo.

Esto se complementa con que las advertencias de los y las adultos se limitan al “ten cuidado”, pero NNA demandan explicaciones más claras y contextualizadas, para poder comprender el riesgo y así, poder actuar con mayor autonomía.

“Que te expliquen las cosas, no solo decirte que no.”

(GF4 – Mixto, 6° básico)

“Podrían enseñar más cómo usar bien las cosas.”

(GF6 – Adolescentes hombres)

En este sentido, los NNA valoran la existencia de límites, pero cuestionan las normas percibidas como arbitrarias o incoherentes. Las reglas son mejor aceptadas cuando se entienden sus motivos y son explicados y consistentes acordes a su edad.

“A veces no se entiende por qué no.”

(GF5 – Adolescentes mujeres)

Los NNA tienen la noción de los riesgos, sin embargo, la relativizan para sí mismo, pero sí consideran que para los menores debería haber más control, límites y prohibiciones para no exponerlos a contenido indebido e inadecuado para la edad. Entregan ejemplos, que sus hermanos/as menores ya cuentan con celular, que pasan pegados todo el día, y que los límites de los cuidadores se centran en el tiempo y no en la calidad de los contenidos. Al consultar por edad en que se debería poder tener un celular, los NNA señalaron que no antes de los 12, incluso niños y niñas de 10 años señalaron ya tener celulares, pero que no se lo entregarían a niños y niñas más pequeños/as.

Diferencias entre tramos etarios

Las principales diferencias que se observan en los niños y niñas menores de 13 años se encuentra que el uso digital es intensivo pero aún fuertemente lúdico y se centra en los juegos online (como Roblox) y videos. Existe una conciencia temprana de los riesgos, sin embargo se observa relativización y sensación de control sobre estos, y alta confianza en la autoregulación personal.

En el caso de los adolescentes se observa un uso más transversal de las distintas aplicaciones, pero sobre todo una mayor presencia en redes sociales, mensajería e inteligencia artificial. Se observan riesgos más complejos como Grooming y contacto con adultos, comparación social, mensajes de odio, estafas y hackeos y daño reputacional. Si bien no todos lo han sufrido si su entorno próximo y están consciente de ello. Pero a pesar de explicitar una mayor conciencia de los efectos emocionales, también se observa una menor capacidad de desconexión y naturalización de los riesgos.

Diferencias entre niños y niñas

Las principales diferencias que se observan son que para las mujeres las redes sociales son un espacio central. Se observa una mayor presión por la imagen, la validación externa y la comparación. Se entregan relatos explícitos de ansiedad, inseguridad y malestar emocional. Y se utilizan las redes sociales y Chat GPT como un espacio de búsqueda de apoyo emocional. Asimismo, son las niñas y mujeres adolescentes quienes tienen una mayor exposición a comentarios ofensivos y acoso.

En el caso de los niños, y adolescentes hombres, hay una mayor presencia y énfasis en los videojuegos y streaming, y sufren los riesgos asociados a hackeos, violencia verbal y estafas. Tienen una mayor tendencia a minimizar el impacto emocional. Usan el humor o la normalización como estrategia de afrontamiento.

El colegio público aporta un matiz importante, la menor mediación adulta por razones de trabajo y la poca posibilidad de salir en espacios no seguros. Mayor uso de celulares siendo más pequeños. No obstante un uso igual de intensivo que en colegios subvencionados de distinto tipo (nivel socioeconómico medio, y medio alto).

Conclusiones

El análisis de los grupos focales realizados con niños, niñas y adolescentes (NNA) de distintos establecimientos educacionales permite concluir que el uso de plataformas digitales constituye un elemento central y estructurante de su vida cotidiana, atravesando dimensiones de socialización, aprendizaje, entretenimiento, expresión personal y bienestar emocional. Lejos de ser un fenómeno homogéneo, las experiencias digitales de los NNA se configuran de manera diferenciada según tramo etario, género y contexto, aunque comparten patrones comunes que emergen con claridad a lo largo de los siete grupos focales analizados.

En primer lugar, los resultados evidencian que los NNA no son usuarios pasivos de las tecnologías digitales. Por el contrario, muestran altos niveles de conciencia respecto de los riesgos asociados al entorno digital, tales como la exposición a distintos tipos de violencia, el contacto con personas desconocidas, la presión social, la desinformación y la dificultad para regular el tiempo de uso. Esta conciencia es observable incluso en niños y niñas menores de 13 años, quienes identifican plataformas específicas —como los videojuegos en línea— como espacios potencialmente peligrosos. Sin embargo, dicha conciencia convive con una percepción de autocontrol y capacidad individual para manejar los riesgos, lo que puede generar una subestimación de la vulnerabilidad real, especialmente en edades más tempranas.

En segundo lugar, se constata una relación ambivalente con las plataformas digitales, particularmente en la adolescencia. Las redes sociales y aplicaciones digitales son valoradas como espacios de conexión, pertenencia y expresión, pero al mismo tiempo son identificadas como fuentes de malestar emocional, comparación constante y presión por la validación social. Este fenómeno se expresa con mayor intensidad en adolescentes mujeres, quienes relatan experiencias de ansiedad, inseguridad y exposición a juicios y comentarios ofensivos, mientras que los adolescentes hombres tienden a minimizar el impacto emocional de los riesgos, normalizando situaciones como la violencia verbal, las estafas o la filtración de contenidos. Asimismo, el estudio muestra que el uso del tiempo y la dificultad para desconectarse constituyen una tensión transversal. Tanto niños como adolescentes reconocen prácticas de uso

prolongado y automático de dispositivos, asociadas a la procrastinación y a la reducción de interacciones presenciales. Aunque algunos participantes describen estrategias de autorregulación, estas aparecen como frágiles y altamente dependientes del contexto familiar y escolar, lo que refuerza la importancia del acompañamiento adulto.

Un hallazgo relevante es la incorporación temprana y naturalizada de herramientas de inteligencia artificial, como ChatGPT, utilizadas tanto con fines escolares como emocionales. Si bien algunos NNA demuestran una incipiente conciencia crítica respecto de la veracidad de la información, el uso predominante es instrumental y poco reflexivo, lo que plantea desafíos significativos en términos de alfabetización digital y desarrollo del pensamiento crítico.

Finalmente, las conclusiones ponen en evidencia una brecha significativa entre las expectativas de los NNA y las prácticas adultas de acompañamiento digital. Los participantes no demandan mayor control ni prohibiciones, sino presencia, comprensión, diálogo y orientación informada. La ausencia de adultos que conozcan y comprendan el mundo digital que habitan los NNA limita las posibilidades de prevención y apoyo, y en algunos casos fomenta el ocultamiento de experiencias negativas.

En síntesis, los grupos focales permiten concluir que los desafíos asociados al uso de plataformas digitales en la infancia y adolescencia no se resuelven únicamente mediante restricciones, sino que requieren estrategias integrales de acompañamiento, que reconozcan a los NNA como sujetos activos, conscientes y reflexivos, y que fortalezcan sus capacidades críticas, emocionales y relacionales en entornos digitales cada vez más complejos.

Recomendaciones preliminares

Los hallazgos del estudio evidencian que el uso de plataformas digitales por parte de niños, niñas y adolescentes (NNA) plantea desafíos que trascienden el ámbito individual y familiar, requiriendo respuestas de política pública integrales, que articulen regulación, prevención, educación y acompañamiento. A partir del análisis realizado, se proponen las siguientes recomendaciones preliminares, con especial énfasis en el marco normativo vigente y sus brechas. Fortalecer el enfoque de derechos en la regulación digital de la niñez

Los NNA se reconocen como usuarios activos y conscientes de los entornos digitales, pero enfrentan riesgos estructurales que no dependen exclusivamente de su conducta individual (violencia, grooming, desinformación, presión social).

Recomendación normativa

Reforzar explícitamente en la normativa nacional el enfoque de derechos de niños, niñas y adolescentes en entornos digitales, alineado con la Convención sobre los Derechos del Niño y la Ley de Garantías.

Incorporar explícitamente el derecho a la protección en entornos digitales, junto con el derecho a la participación, a la información y al desarrollo integral.

Esto implica pasar de una lógica centrada en el control parental a una responsabilidad compartida entre el Estado, las plataformas y los adultos cuidadores.

Avanzar hacia una regulación diferenciada de plataformas digitales según nivel de riesgo
Las plataformas como videojuegos en línea, redes sociales y entornos con interacción entre desconocidos (ej. Roblox) concentran múltiples riesgos, especialmente para menores de 13 años.

Recomendación normativa

Establecer criterios regulatorios diferenciados por tipo de plataforma y nivel de riesgo, considerando:

Interacción con desconocidos

Uso de chats y anonimato

Microtransacciones y consumo digital

Exposición a contenidos violentos o de odio

Exigir a las plataformas medidas de protección reforzadas para usuarios menores de edad, más allá de la autorregulación voluntaria.

Esto implica reconocer que no todas las plataformas tienen el mismo impacto ni requieren el mismo nivel de exigencia regulatoria.

Reforzar obligaciones de las plataformas en prevención de violencia digital

Los NNA reportan exposición frecuente a mensajes de odio, acoso, comentarios ofensivos y contacto inapropiado con adultos, con mecanismos de denuncia poco claros o efectivos.

Recomendación normativa

Fortalecer las obligaciones legales de las plataformas respecto a:

Prevención y respuesta frente a grooming y acoso digital.

Eliminación oportuna de mensajes de odio y violencia.

Mecanismos de denuncia accesibles, comprensibles y adaptados a NNA.

Incorporar estándares de diseño seguro por defecto (safety by design) para usuarios menores de edad.

Esto implica desplazar parte de la carga de protección desde los NNA y sus familias hacia los proveedores de servicios digitales.

Incorporar la alfabetización digital y el pensamiento crítico como deber del Estado

El uso temprano de inteligencia artificial, redes sociales y fuentes informativas digitales no siempre va acompañado de pensamiento crítico ni de herramientas para evaluar la veracidad de la información.

Recomendación normativa

Reconocer la alfabetización digital, mediática y en IA como un componente obligatorio del sistema educativo, desde edades tempranas.

Establecer lineamientos curriculares que incluyan:

Uso crítico de información digital.

Comprensión de algoritmos, IA y desinformación.

Bienestar digital y autorregulación del tiempo.

Esto implica dejar de tratar estas habilidades como complementarias o optativas.

Regular el uso de inteligencia artificial en contextos educativos con enfoque de niñez

Los NNA utilizan herramientas de IA tanto para tareas escolares como para apoyo emocional, sin marcos claros de orientación ni protección.

Recomendación normativa

Desarrollar lineamientos regulatorios para el uso de IA generativa en contextos educativos, que consideren:

Transparencia sobre límites y errores de la IA.

Prevención de dependencia acrítica.

Protección de datos personales de NNA.

Exigir que las plataformas de IA incluyan salvaguardas específicas para usuarios menores de edad.

Esto implica anticipar riesgos emergentes antes de su normalización.

Fortalecer el rol del Estado en el acompañamiento a familias y cuidadores

Los NNA expresan una brecha entre sus experiencias digitales y el conocimiento adulto, lo que limita el acompañamiento efectivo.

Recomendación normativa

Incorporar en políticas de infancia y familia estrategias de formación y apoyo a adultos cuidadores, no solo campañas de advertencia.

Promover programas públicos de:

Parentalidad digital positiva.

Acompañamiento progresivo según edad.

Uso seguro y responsable de tecnologías.

Esto implica reconocer que la protección digital requiere capacidades adultas, no solo normas restrictivas.

Integrar el entorno digital en los sistemas de protección integral de la niñez

Las experiencias digitales de riesgo afectan directamente el bienestar emocional, social y educativo de los NNA.

Recomendación normativa

Incorporar explícitamente el entorno digital en los sistemas de protección integral (OLN, educación, salud, protección especializada).

- Desarrollar protocolos de detección, derivación y apoyo frente a:
- Violencia digital.
- Grooming.
- Exposición a contenidos dañinos.
- Afectación de salud mental asociada al uso digital.
- Esto implica tratar los riesgos digitales como parte del entorno de vida de los NNA, no como un fenómeno aislado.

Estas recomendaciones preliminares apuntan a fortalecer el marco normativo desde una lógica preventiva, de derechos y corresponsabilidad, superando enfoques centrados exclusivamente en la prohibición o el control individual. Incorporar la voz de niños, niñas y adolescentes permite avanzar hacia políticas públicas más realistas, efectivas y alineadas con las condiciones actuales de desarrollo y socialización en entornos digitales.

8.3. Anexo 3: Reporte entrevistas

1. Experto Internacional Unión Europea.

El experto plantea que la regulación sobre infancia y entorno digital debe basarse en un enfoque mixto, combinando prohibiciones claras frente a prácticas gravemente dañinas con mecanismos de gestión de riesgos para otros impactos más complejos.

Subraya la necesidad de involucrar tempranamente al sector privado, dada su influencia estructural en el diseño del entorno digital. Destaca la debida diligencia en derechos humanos como herramienta central, aún insuficientemente desarrollada en relación con la infancia y el entorno digital. Finalmente, enfatiza que el enfoque debe poner a las víctimas en el centro, asegurando prevención, respuesta y reparación, sin trasladarles la carga de la protección.

2. Lideresa Sociedad Civil Infancia Brasil.

Desde la experiencia brasileña, la entrevistada identifica una continuidad entre la explotación comercial tradicional y los actuales modelos de negocio digitales, caracterizados por fuertes asimetrías de poder entre empresas y niños. Aunque Brasil cuenta con un marco robusto en derechos de la infancia, este resultó insuficiente para abordar los riesgos específicos del entorno digital, lo que justificó avanzar hacia regulaciones propias.

El contexto del Sur Global —desigualdad, brechas de alfabetización digital, debilidad de redes de cuidado y limitaciones del entorno offline— intensifica la vulnerabilidad de NNA y vuelve ineficaces soluciones centradas en controles parentales. El uso masivo de plataformas e inteligencia artificial por parte de NNA, incluidos los más vulnerables, refuerza la necesidad de estándares específicos. La Observación General N°25 fue clave para aclarar deberes estatales y responsabilidades empresariales.

3. Académico Regulación y Tecnología Chile.

El académico sostiene que Chile no estaría en condiciones de impulsar una nueva ley integral en esta materia, por lo que cualquier iniciativa debe partir por un análisis del marco normativo vigente y evitar duplicaciones. Propone un enfoque basado en mejor coordinación institucional, aprovechando capacidades ya existentes en el Poder Ejecutivo y en organismos especializados como la Agencia Nacional de Ciberseguridad y la futura Agencia de Protección de Datos Personales.

Plantea avanzar hacia reglas específicas para infancia, sin una codificación exhaustiva, entendidas como estándares reforzados e integrados transversalmente en distintas políticas y normativas. Este enfoque permite compatibilizar protección efectiva, viabilidad política y uso eficiente del aparato institucional.

4. Representante Empresa de Tecnología Global.

El principal tema abordado fue el involucramiento de las empresas de tecnología en la discusión de los riesgos de niños, niñas y adolescentes en el entorno digital. Desde la perspectiva empresarial, se destaca un abordaje basado en derechos humanos, confianza de los usuarios y seguridad por diseño, con funcionalidades diferenciadas para cuentas de NNA. La empresa se muestra crítica frente a prohibiciones amplias, por su potencial impacto en la libertad de expresión, y promueve en cambio barreras de seguridad, alfabetización digital y autorregulación comunitaria.

Se reconoce el potencial educativo y cultural del entorno digital y la necesidad de educar a NNA sobre el funcionamiento y límites de la inteligencia artificial. La empresa valora el rol de la sociedad civil como contrapeso y propone procesos amplios de escucha, alineando cualquier iniciativa con mejores prácticas internacionales.

5. Líder Sociedad Civil Tecnología. Experto en Derechos Humanos y Empresa.

El entrevistado pone el foco en la violencia digital facilitada por tecnologías, que afecta de manera diferenciada a NNA, especialmente a niñas y adolescentes, debido a su intersección con desigualdades de género. Advierte que enfoques regulatorios centrados en la prohibición de

acceso pueden restringir injustificadamente el derecho de NNA a acceder a información, cultura y participación, particularmente en contextos de baja pluralidad de medios.

Plantea que el foco regulatorio debe situarse en la responsabilidad de las empresas, y no en la conducta de las víctimas, conforme a los Principios Rectores sobre Empresas y Derechos Humanos. La regulación debe exigir prevención y control a las plataformas, incorporando un enfoque interseccional que equilibre protección y acceso, sin reforzar desigualdades.

6. Experta niñez, primera infancia y tecnología

La entrevista plantea que, en Chile, el debate y la regulación sobre el uso de tecnologías digitales en la infancia se han concentrado principalmente en el ámbito escolar, especialmente en la prohibición del uso de celulares dentro de la sala de clases. Sin embargo, esta aproximación resulta insuficiente, ya que deja fuera otros espacios relevantes —como recreos, traslados o actividades extracurriculares— donde el uso de dispositivos es frecuente y menos supervisado. Asimismo, se advierte una importante brecha en la atención normativa y pública hacia la primera infancia, etapa en la que el contacto con pantallas comienza de manera muy temprana y se consolida como hábito cotidiano, dificultando cualquier intento posterior de restricción.

Desde el punto de vista del desarrollo infantil, se identifican múltiples riesgos asociados al uso intensivo y no regulado de pantallas. Entre ellos destacan la reducción de la exploración, la creatividad y la actividad física, así como efectos negativos en el desarrollo cognitivo, comunicacional y del pensamiento reflexivo. El uso de dispositivos como forma de entretenimiento o regulación emocional favorece conductas pasivas y limita la interacción con adultos significativos. A ello se suma la exposición temprana a contenidos inadecuados y la dificultad de implementar normas efectivas cuando los propios adultos no modelan prácticas coherentes. Al mismo tiempo, se reconoce que la evidencia empírica disponible es limitada y metodológicamente compleja, lo que ha dificultado la adopción de decisiones públicas más contundentes.

Finalmente, se aborda la tensión entre promover la autonomía digital y asegurar una protección adecuada de niños y niñas en entornos digitales. Se descarta tanto la prohibición total como la ausencia de regulación, proponiendo en cambio un enfoque precautorio que combine límites claros de tiempo y contenidos según la edad, campañas de sensibilización dirigidas a familias y comunidades, y el fortalecimiento de alternativas recreativas, culturales y deportivas fuera de las pantallas. En este marco, se plantea la necesidad de asignar mayores responsabilidades al sector privado, exigiendo mecanismos efectivos de control de edad, sanciones por incumplimiento y aportes al financiamiento de investigaciones independientes. La pandemia aparece como un factor que intensificó y normalizó el uso de pantallas desde edades tempranas, reforzando la urgencia de respuestas integrales orientadas a proteger el desarrollo integral de la infancia.

7. Experto en derechos digitales

La entrevista llamó la atención respecto de los efectos y complejidades de la territorialidad, es decir, cómo medidas que se aplican a personas que no tienen domicilio o personas jurídicas en Chile. Por ejemplo, TikTok, Google, que no tienen domicilio en Chile y que además tienen varias empresas vinculadas.

En segundo lugar, se explicó que en la historia de la regulación de Internet, lo más importante es la regulación de Estados Unidos llamada DCA-230, que establece la irresponsabilidad de los creadores de Internet por lo que ocurra dentro de ella, salvo bajo ciertas condiciones muy excepcionales. Para mucha gente, esta es la norma que ha permitido la existencia de Internet; por lo tanto, hay una cultura asociada a esta norma que aboga por la irresponsabilidad de los desarrolladores iniciales de las plataformas.

Por último, Internet es el reflejo de una visión cultural y social propia de Silicon Valley de los años 90, una mirada libertaria, antiestado e incluso anarquista. Por lo tanto, la regulación excesiva puede verse como una forma de “sanitizar” la Internet. Para muchas personas que se encuentran en el ecosistema Internet, mucha regulación a veces es vista como una posición ultraconservadora.

9 BIBLIOGRAFÍA

- American Civil Liberties Union. (2024, 27 de febrero). Revised Kids Online Safety Act is an improvement, but Congress must still address First Amendment concerns. <https://www.aclu.org/press-releases/revised-kids-online-safety-act-is-an-improvement-but-congress-must-still-address-first-amendment-concerns>
- Baker McKenzie. (2025, septiembre). Digital ECA: Brazil's Child and Adolescent Statute – A new framework for online protection of children and adolescents. https://insightplus.bakermckenzie.com/bm/data-technology/brazil-digital-eca-brazils-child-and-adolescent-statute-a-new-framework-for-online-protection-of-children-and-adolescents_2
- Business & Human Rights Resource Centre. (s.f.). France's duty of vigilance law. <https://www.business-humanrights.org/en/big-issues/corporate-legal-accountability/frances-duty-of-vigilance-law/>
- Chong, C. (2025, febrero 24). No kidding; Unanimous approval of updated rules to Children's Online Privacy Protection Act. Freshfields Bruckhaus Deringer. <https://blog.freshfields.us/post/102k1e0/no-kidding-unanimous-approval-of-updated-rules-to-childrens-online-privacy-prot>
- Congreso de los Estados Unidos. (2025). S.1748 - Kids Online Safety Act (119.º Congreso). Recuperado de <https://www.congress.gov/bill/119th-congress/senate-bill/1748>. Traducido con Inteligencia Artificial.
- Contardo, E. & Schönsteiner, J. (2020) 'Chile' in Catherine Kessedjian and Humberto Cantú (eds), Private International Law for Corporate Social Responsibility.
- Comisión Europea. (2022). Propuesta de Reglamento del Parlamento Europeo y del Consejo para prevenir y combatir el abuso sexual infantil (COM(2022) 209 final). Recuperado de <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX:52022PCO209>
- Comisión Europea. "Digital Services Act: Preguntas y respuestas." Última modificación 16 de julio de 2024. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/es/faqs/digital-services-act-questions-and-answers>.
- Comisión Interamericana de Derechos Humanos, Relatoría Especial sobre Derechos Económicos, Sociales, Culturales y Ambientales (REDESCA). (2019). Informe sobre empresas y derechos humanos: estándares interamericanos (OEA/Ser.L/V/II CIDH/REDESCA/INF.1/19). <https://www.oas.org/es/cidh/informes/pdfs/empresasddhh.pdf>, párr. 274.
- Comisión Interamericana de Derechos Humanos, Relatoría Especial para la Libertad de Expresión. (2024). Inclusión digital y gobernanza de contenidos en internet (OEA/Ser.L/V/II CIDH/RELE/INF. 28/24). https://www.oas.org/es/cidh/expresion/informes/Inclusion_digital_esp.pdf, párr. 39

- Comité de los Derechos del Niño. (2021). *Observación general N° 25 (2021) sobre los derechos de los niños en relación con el entorno digital* (CRC/C/GC/25). Naciones Unidas. <https://digitallibrary.un.org/record/3906061>
- European Commission, Communication to the Commission: Approval of Guidelines on Measures to Ensure a High Level of Privacy, Safety and Security for Minors Online (Brussels: European Commission, July 14, 2025), <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/commission-publishes-guidelines-protection-minors>
- Herbert Smith Freehills Kramer, Online safety: A global regulatory overview – Australia, 2025, <https://www.hsfkramer.com/insights/2025-02/online-safety-regulation-a-global-regulatory-overview/australia>
- Herbert Smith Freehills Kramer, “Online safety regulation: US overview,” 19 de febrero de 2025, <https://www.hsfkramer.com/insights/2025-02/online-safety-regulation-a-global-regulatory-overview/us>
- Hutton, J. S., Dudley, J., Horowitz-Kraus, T., DeWitt, T., & Holland, S. K. (2019). Associations between screen-based media use and brain white matter integrity in preschool-aged children. *JAMA Pediatrics*, 174(1), e193869. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2019.3869>
- Hutton, J. S., Huang, G., Sahay, R. D., DeWitt, T., & Ittenbach, R. F. (2020). A novel, composite measure of screen-based media use in young children (ScreenQ) and associations with parenting practices and cognitive abilities. *Pediatric Research*, 87(7), 1211–1218. <https://doi.org/10.1038/s41390-020-0765-1>
- Hutton, J. S., Piotrowski, J. T., Bagot, K., Blumberg, F., Canli, T., Chein, J., ... & Potenza, M. N. (2024). Digital media and developing brains: Concerns and opportunities. *Current Addiction Reports*, 11(2), 287–298.
- Janssen, X., Martin, A., Hughes, A. R., Hill, C. M., Kotronoulas, G., & Hesketh, K. R. (2020). Associations of screen time, sedentary time and physical activity with sleep in under 5s: A systematic review and meta-analysis. *Sleep Medicine Reviews*, 49, 101226. <https://doi.org/10.1016/j.smrv.2019.101226>
- Keles, B., McCrae, N., & Grealish, A. (2020). A systematic review: The influence of social media on depression, anxiety and psychological distress in adolescents. *International Journal of Adolescence and Youth*, 25(1), 79–93. <https://doi.org/10.1080/02673843.2019.1590851>
- Livingstone, S., & Stoilova, M. (2021). *The 4Cs: Classifying Online Risk to Children*. (CO:RE Short Report Series on Key Topics). Hamburg: Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI); CO:RE - Children Online: Research and Evidence. <https://doi.org/10.21241/ssoar.7181>
- Löning – Human Rights & Responsible Business. (s.f.). German Supply Chain Due Diligence Act (LkSG). Recuperado de <https://loening.org/lksg/>
- Löning – Human Rights & Responsible Business. (s.f.b). Corporate Sustainability Due Diligence Directive (CSDDD). Recuperado de <https://loening.org/csddd/>

- Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., & Tough, S. (2019). Association between screen time and children’s performance on a developmental screening test. *JAMA Pediatrics*, 173(3), 244–250. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2018.5056>
- Mayer Brown. (2025, 25 de febrero). Children’s Online Privacy: Recent Actions by the States and the FTC. Recuperado de <https://www.mayerbrown.com/en/insights/publications/2025/02/protecting-the-next-generation-how-states-and-the-ftc-are-holding-businesses-accountable-for-childrens-online-privacy>
- Ministerio de Salud (2021). Guía para la detección y primera respuesta ante situaciones de ciberacoso en adolescentes y jóvenes, para profesionales de la salud. Santiago, Chile.
- Naciones Unidas. (2024). Pacto para el Futuro (A/RES/79/1, párr. 128). Cumbre del Futuro, septiembre de 2024. <https://undocs.org/es/A/RES/79/1>. Anexo 1, considerando Tercero.
- Norton Rose Fulbright. (2023). The German Supply Chain Act. Recuperado de <https://www.nortonrosefulbright.com/pt-419/knowledge/publications/ff7c1d04/the-german-supply-chain-act>
- Norton Rose Fulbright. (2024). EU Corporate Sustainability Due Diligence Directive. Recuperado de <https://www.nortonrosefulbright.com/en/knowledge/publications/61fcd06c/eu-corporate-sustainability-due-diligence-directive>
- OECD. (2024). Managing screen time: How to protect and equip students against distraction (PISA in Focus No. 124). OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/124-enDigital Devices Pisa>
- OECD. (2025). *How’s Life for Children in the Digital Age?* OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/0854b900-en>
- Ortega, D., Parra, A., Schönsteiner, J. (2022). Empresas y Derechos Humanos: Acceso a Remedios (CJAJ).
- Parra, A., Schönsteiner, J. (2022). ‘Chile’ in Humberto Cantú (ed.), *Experiencias latinoamericanas sobre reparación en materia de empresas y derechos humanos*. Konrad Adenauer Stiftung.
- Parra, A., Schönsteiner, J. (2025). “Secondary Liability and Due Diligence”. Expert Group on Secondary Liability for International Crimes and Serious Human Rights Violations. A ser publicado en 2025 por Cambridge University Press.
- Presta, V., Guarnieri, A., Laurenti, F., Mazzei, S., Arcari, M. L., Mirandola, P., Vitale, M., Chia, M. Y. H., Condello, G., & Gobbi, G. (2024). The impact of digital devices on children’s health: A systematic literature review. *Journal of Functional Morphology and Kinesiology*, 9(4), 236. <https://doi.org/10.3390/jfmk9040236>
- Radiografía Digital Niños, Niñas y Adolescentes. (2025). *Informe de resultados*. Radiografía Digital Niños, Niñas y Adolescentes 2025.

- Relatoría Especial para la Libertad de Expresión de la Comisión Interamericana de Derechos Humanos.(2024). Inclusión digital y gobernanza de contenidos en internet. OEA/Ser.L/V/II CIDH/RELE/INF.28/24
- 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). Diario Oficial de la Unión Europea, L 1689. https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/HTML/?uri=OJ:L_202401689
- Santos, R. M. S., Mendes, C. G., Bressani, G. Y. S., Ventura, S. de A., Nogueira, Y. J. de A., Miranda, D. M. de, & Romano-Silva, M. A. (2023). The associations between screen time and mental health in adolescents: A systematic review. *BMC Psychology*, 11(1), 127. <https://doi.org/10.1186/s40359-023-01166-7>
- Schnied, R. (2025, mayo 25). What to know about the Kids Online Safety Act and where it currently stands. TIME. <https://time.com/7288539/kids-online-safety-act-status-what-to-know/>
- Schönsteiner, J. Araya, F., Soto, P., Varas, K. (2016). Estudio de Línea Base sobre Empresas y Derechos Humanos en Chile (Centro de Derechos Humanos) 14.
- Soto-Ramírez, P., Godoy, F., Narea, M., & Ayala, C. (2025). Screen exposure in Chilean children during early childhood and socio-emotional problems: Relationship and directionality. *Frontiers in Psychology*, 16, 1589113. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1589113>
- Superintendencia de Educación (2020). Orientaciones para prevenir el ciberacoso — rol de los adultos y del establecimiento educacional. https://www.supereduc.cl/wp-content/uploads/2020/07/orientaciones_ciberacoso-final-23.07.pdf
- Tamana, S. K., Ezeugwu, V., Chikuma, J., Lefebvre, D. L., Azad, M. B., Moraes, T. J., Subbarao, P., Becker, A. B., Turvey, S. E., Sears, M. R., Dick, B. D., Carson, V., Rasmussen, C., & Mandhane, P. J. (2019). Screen-time is associated with inattention problems in preschoolers: Results from the CHILD birth cohort study. *PLoS ONE*, 14(4), e0213995. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0213995>
- Thiagarajan, T. C., Newson, J. J., & Swaminathan, S. (2025). (Título no especificado en el extracto). *Journal of Human Development and Capabilities*, 26(3), 493–504.
- UK Government, Online Safety Act explainer, GOV.UK, 2023, disponible en: <https://www.gov.uk/government/publications/online-safety-act-explainer/online-safety-act-explainer>
- UNICEF, CEPPE UC, CIAE, y Ministerio de Educación de Chile. (2022). *Kids Online Chile 2022: Resultados generales*. Santiago de Chile: UNICEF, CEPPE UC, CIAE y Centro de Innovación Mineduc.
- UNICEF and Office of the High Commissioner for Human Rights, Taking a Child Rights-Based Approach to Implementing the UNGPs in the Digital Environment: A Contribution to the B-Tech Project (Briefing for consultation, 2024),

https://www.ohchr.org/sites/default/files/documents/issues/business/b-tech/B_Tech_Unicef_Briefing_%20for_consultation.pdf

LISTADO DE TABLAS

Tabla 1. Modelo de las 4 C: Riesgos para niñas y niños en el entorno digital	11
Tabla 2. Oportunidades y riesgos de los entornos digitales en distintos ámbitos según OCDE (2025)	15
Tabla 3. Fuentes utilizadas para el diagnóstico	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 4. Porcentaje de niñas y niños expuestos a contenidos riesgosos en internet por año, género, edad y GSE (Kids Online, 2022)	32
Tabla 5. Porcentaje de niñas y niños expuestos a contenidos riesgosos en internet por año, género, edad y GSE (Radiografía Digital de Niñas y Niños, 2025)	32
Tabla 6. Porcentaje de niñas y niños que se han contactado con desconocidos (Radiografía Digital de Niñas y Niños, 2025)	41
Tabla 7. Porcentaje de niñas y niños según autopercepción de habilidades digitales (Kids Online, 2022)	45
Tabla 8. Porcentaje de niñas y niños según autopercepción de habilidades digitales (Kids Online, 2022)	51
Tabla 9. Principales disposiciones del Estatuto da Criança e do Adolescente Digital	60
Tabla 10. Disposiciones centrales de la Ley de Servicios Digitales de la UE	67
Tabla 11. Programas y políticas públicas vinculados a niños, niñas y adolescentes y entornos digitales	91
Tabla 12. Resumen de lineamientos éticos, normativos y de política pública sobre la responsabilidad del Estado y las empresas en entornos digitales.	100
Tabla 13. Matriz de recomendaciones según tipo de riesgo	102
Tabla 14. Tipos de riesgos y sus regulaciones	107
Tabla 15. Sistematización de recomendaciones según tipo normativo, contenido y riesgos abordados	117

LISTADO DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Frecuencia uso redes sociales	27
Gráfico 2. Frecuencia uso redes sociales jóvenes de 2º medio	27
Gráfico 3. Porcentaje de estudiantes de 15 años que se han sentido molestos por encontrar contenido inapropiado para su edad en línea	30
Gráfico 4. Porcentaje de estudiantes de 15 años que se han sentido molestos por encontrar contenido discriminatorio en línea	30
Gráfico 5. Porcentaje de estudiantes de 15 años que se han sentido molestos por recibir mensajes, comentarios o videos ofensivos en línea	34
Gráfico 6. Frecuencia experiencias negativas por parte de compañeros	36
Gráfico 7. Frecuencia acoso por internet	37

Gráfico 8. Frecuencia mensajes ofensivos por internet o teléfono	37
Gráfico 9. Frecuencia acoso sexual digital	40
Gráfico 10. Frecuencia bromas pesadas en redes sociales	43
Gráfico 11. Frecuencia envío mensajes ofensivos por internet o teléfono	44
Gráfico 12. Estudiantes de 15 años que declaran compartir información inventada en redes sociales sin advertir que es inexacta (PISA 2022)	45
Gráfico 13. Frecuencia y uso de celular	47
Gráfico 14. Uso celular en clases por entretención o conversación	47
Gráfico 15. Percepciones uso celular en clases	48
Gráfico 16. Estudiantes de 15 años que declaran poder cambiar fácilmente la configuración de un dispositivo o aplicación para proteger sus datos y su privacidad, según nivel socioeconómico	50

