

## LEY DE PROMOCIÓN Y PREVENCIÓN DE LA SALUD MENTAL PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES EN ENTORNOS DIGITALES SEGUROS

Los Congresistas de la República del Grupo Parlamentario **"ALIANZA PARA EL PROGRESO"**, que suscriben, a iniciativa de **MAGALY R. RUIZ RODRIGUEZ**, en uso de las facultades que les confiere el Artículo 107° de la Constitución Política del Perú, y conforme a lo establecido en los artículos 75° y 76° del Reglamento del Congreso de la República, presentan la siguiente Iniciativa Legislativa:

### FORMULA LEGAL LEY DE PROMOCIÓN Y PREVENCIÓN DE LA SALUD MENTAL PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES EN ENTORNOS DIGITALES SEGUROS

#### Artículo 1. Objeto de la Ley

La presente Ley tiene por objeto establecer un marco para la promoción, prevención y fortalecimiento de capacidades dirigidas a proteger y mejorar la salud mental de niños y adolescentes en su interacción en entornos digitales, así como a potenciar sus beneficios educativos, sociales y recreativos.

#### Artículo 2. Finalidad

La presente Ley tiene las siguientes finalidades:

- a) Promover la salud mental de niños y adolescentes en el entorno digital, acordes con las etapas del desarrollo y el interés superior del niño.
- b) Promover prácticas digitales positivas mediante estrategias educativas, comunitarias y familiares.
- c) Fortalecer las capacidades del Estado, las instituciones educativas, las familias y cuidadores para acompañar el desarrollo digital seguro de niños y adolescentes.

#### Artículo 3. Principios

La Ley se guiará por los siguientes principios:

- a) Interés superior del niño: Todas las medidas se interpretan y aplican priorizando el bienestar integral del niño, niña o adolescente; según lo señalado en el Código de Niños, Niñas y Adolescentes y en la Ley Nro. 30466, Ley que establece parámetros y garantías procesales para la consideración primordial del interés superior del niño.

b) Prevención y promoción: Se priorizan intervenciones preventivas para fortalecer las habilidades digitales de niños, niñas y adolescentes, así como minimizar riesgos para su salud mental.

c) Desarrollo progresivo: El uso de herramientas digitales se aborda desde la evolución de las capacidades de cada niño y adolescente, que no se determina por una edad fija.

d) Enfoque de derechos: Se respeta el derecho a la información, participación, educación, recreación, privacidad, así como su derecho a ser oído.

e) Corresponsabilidad: Familias, escuela, comunidad y Estado comparten responsabilidades en la promoción de la salud mental de niños, niñas y adolescentes.

#### **Artículo 4. Ámbito de aplicación.**

Las obligaciones establecidas en esta ley serán exigibles a todas las personas naturales o jurídicas, públicas o privadas, dentro del territorio de la república. Para estos efectos, se entenderá que una persona jurídica se encuentra en la jurisdicción de la república cuando tenga domicilio social, real y/o fiscal, sede de dirección efectiva, sucursal, delegación o establecimiento de cualquier naturaleza en nuestro territorio.

La persona menor de dieciséis años solo puede hacer uso de servicios digitales con autorización expresa y bajo supervisión del padre, madre o tutor, o de una persona adulta responsable, mediante perfiles para niños y adolescentes y con controles parentales y opciones de privacidad activados por defecto, conforme a lo que establezca el reglamento de la presente ley.

La verificación o aseguramiento de la edad se rige por lo previsto en el artículo 16 de la Ley 29733, Ley de Protección de Datos Personales, y su reglamento.

La implementación de perfiles para niños y adolescentes, controles parentales, verificaciones o aseguramientos de edad y configuraciones por defecto no autorizan la inspección del contenido de comunicaciones ni el tratamiento de datos personales distinto del estrictamente necesario, y se sujeta a la Ley 29733, y a la normativa de neutralidad de red aplicable.

#### **Artículo 5.- Promoción de entornos digitales seguros**

El Ministerio de Salud, y el Ministerio de Educación, promueven que los adolescentes empleen entornos digitales seguros, entendidos como aquellos que cuentan con salvaguardias adecuadas, incluyendo la orientación parental o herramientas de supervisión, reconociendo la progresiva autonomía de los adolescentes.

#### **Artículo 6. Lineamientos para la promoción de entornos digitales saludables.**

El Ministerio de Salud, en coordinación con el Ministerio de Educación, formula lineamientos orientados a:

- a) Promover hábitos digitales saludables, que conduzcan a la población a garantizar un equilibrio entre actividades físicas y digitales, con especial énfasis en la situación de adolescentes.
- b) Desarrollar guías parentales para advertir sobre los riesgos existentes en internet, prevenir y desalentar los accesos no supervisados de niños y adolescentes al entorno digital.
- c) Desarrollar guías parentales para advertir sobre los riesgos existentes en internet y promover el uso de herramientas digitales gratuitas que permitan la supervisión de los adolescentes en el entorno digital, tales como filtros parentales. Las guías permitirán a los padres conocer los pasos a seguir para configurar tales herramientas y conocer sus funcionalidades, especialmente aquellas que permitan los filtros de contenido, las configuraciones de privacidad por defecto, los límites de tiempo, entre otros.
- d) Brindar información sobre riesgos como ciberacoso, la exposición a contenidos nocivos, el grooming y cómo prevenirlos.
- e) Orientar a padres, docentes y cuidadores en prácticas de acompañamiento digital, respetando autonomía progresiva y privacidad.
- f) Generar un etiquetado para advertir si un contenido digital es apto o no para menores de edad. Este sistema deberá mostrar un lenguaje entendible y accesible.

#### **Artículo 7. De la Protección y seguridad.**

Los centros educativos, así como los establecimientos que habitualmente sean visitados por personas menores de edad adoptarán todas las medidas necesarias para garantizar la protección y seguridad de los niños, niñas y adolescentes en relación con el uso seguro de los entornos digitales mediante la instalación de un software libre de protección que cumpla con las especificaciones técnicas dadas por la autoridad competente

Las empresas, independiente de su naturaleza jurídica, que brinden servicios de internet deberán suministrar de manera obligatoria y gratuita, bajo constancia, a sus clientes, un software libre con sistemas de detección, filtro, clasificación, eliminación, y bloqueo de contenidos nocivos para menores de edad, a los efectos de la protección integral del niño y adolescente.

#### **Artículo 8 Especificaciones Técnicas del Software**

La Presidencia del Consejo de Ministros a través de la Secretaría de Gobierno y Transformación Digital (SGD) y en coordinación con el Ministerio de Educación, establecerá reglamentariamente las especificaciones técnicas y los requisitos y condiciones mínimas que deberá cumplir el software mencionado en el artículo 7 de la presente ley.

#### **Artículo 9. Diagnóstico y control de contenidos.**

1. El Poder Ejecutivo, a través de sus órganos competentes, deberá realizar periódicamente diagnósticos, teniendo en cuenta criterios de edad y género, sobre el uso seguro de Internet entre los niños, niñas y adolescentes y las problemáticas de riesgo asociadas, así como de las nuevas tendencias.

2. El Poder Ejecutivo fomentará la colaboración con el sector privado, para la creación de entornos digitales seguros, una mayor estandarización en el uso de la clasificación por edades y el etiquetado inteligente de contenidos digitales, para conocimiento de los niños, niñas y adolescentes y apoyo de los progenitores, o de quienes ejerzan funciones de tutela, guarda o acogimiento, en la evaluación y selección de tipos de contenidos, servicios y dispositivos.

Además, fomentará la implementación y el uso de mecanismos de control parental que ayuden a proteger a las personas menores de edad del riesgo de exposición a contenidos y contactos nocivos, así como de los mecanismos de denuncia y bloqueo.

3. El Poder Ejecutivo, en colaboración con el sector privado, fomentará los contenidos positivos en línea y el desarrollo de contenidos adaptados a las necesidades de los diferentes grupos de edad, impulsando entre la industria códigos de autorregulación y corregulación para el uso seguro y responsable en el desarrollo de productos y servicios destinados al público infantil y adolescente, así como fomentar y reforzar la incorporación por parte de la industria de mecanismos de control parental de los contenidos ofrecidos o mediante la puesta en marcha de protocolos de verificación de edad, en aplicaciones y servicios disponibles en Internet para impedir el acceso a los reservados a adultos.

## **Artículo 10. Rol del Ministerio de Salud**

El Ministerio de Salud, como ente rector en materia de salud mental, le corresponde:

- a) Emitir guías de prevención y actuación ante problemas de salud mental asociados al uso problemático de tecnologías digitales, con énfasis en los casos de niños, niñas y adolescentes;
- b) Campañas públicas sobre el tiempo adecuado del uso de pantalla y el descanso digital;
- c) Generar protocolos de identificación y atención de usos problemáticos de las tecnologías de información y comunicación para niños, niñas o adolescentes.
- d) Las funciones señaladas en la Ley 30947, Ley de Salud Mental.

## **Artículo 11. Lineamientos para instituciones educativas**

El Ministerio de Educación emite lineamientos dirigidos a las instituciones educativas para:

- a) Integrar la alfabetización digital, ciudadanía digital y bienestar digital en planes de tutoría y convivencia escolar.

- b) Desarrollar políticas dirigidas a docentes para el uso pedagógico y responsable de tecnologías digitales en el proceso educativo, respetando la autonomía de los adolescentes y garantizando que se trate de espacios digitales seguros.
- c) Capacitar a directivos, docentes y personal educativo en acompañamiento digital seguro.
- d) Promover estrategias que equilibren el uso educativo de tecnologías con actividades presenciales y de socialización.
- e) Formación ética en IA y redes para docentes y profesionales TIC.

## Artículo 12.- Prevención de riesgos en entornos digitales

El Ministerio de Salud, como ente rector en materia de prevención, protección y atención de la salud mental, realiza campañas dirigidas a prevenir riesgos en entornos digitales, con especial énfasis en la violencia facilitada por las tecnologías digitales, tales como ciberacoso, grooming, difusión no consentida de imágenes, materiales audiovisuales o audios con contenido sexual, explotación sexual en línea y cualquier otra forma de violencia en el entorno digital.

### Glosario de términos:

- a) **Acompañamiento digital:** orientación constante de padres, madres, tutores, cuidadores y docentes en el acceso y uso de las tecnologías digitales.
- b) **Alfabetización digital:** conjunto de habilidades que facilitan el uso de las tecnologías digitales de manera segura, responsable y crítica.
- c) **Bienestar digital:** estado mental y físico saludable que se manifiesta a través del uso equilibrado de las herramientas digitales.
- d) **Ciberacoso:** hostigamiento o agresión psicológica realizada mediante plataformas digitales como redes sociales, videojuegos en líneas, plataformas de transmisión en vivo, foros, etc.
- e) **Ciudadanía Digital:** ejercicio de derechos y responsabilidades en el entorno digital que implica una participación informada y segura así como el respeto y cuidado de las libertades propias y de terceros.
- f) **Contenido nocivo:** material digital que puede afectar la estabilidad mental y emocional de un menor así como violencia explícita, pornografía, discursos de odio, autolesiones o retos que exponen su integridad.
- g) **Deepfake:** contenido audiovisual manipulado mediante inteligencia artificial utilizado para engañar, difamar o extorsionar.
- h) **Entorno digital:** ecosistema en línea donde los usuarios interactúan, comparten información o consumen contenido.

- i) **Entorno digital seguro:** ecosistema en línea que establece los parámetros necesarios para asegurar el bienestar del usuarios frente a los diversos riesgos digitales.
- j) **Tiempo en pantalla:** cantidad de horas diarias destinadas al uso de dispositivos electrónicos.
- k) **Grooming:** interacción de un adulto con un menor a través de internet con la finalidad de ejercer control y manipulación con fines sexuales, coercitivos o delictivos.
- l) **Perfiles falsos:** identidades digitales creadas para engañar a los usuarios, utilizadas para ejercer ciberacoso, grooming o delitos asociados.

## DISPOSICIÓN COMPLEMENTARIA MODIFICATORIA

### PRIMERA. - Modificación de los artículos 15 y 17 de la Ley 30947, Ley de Salud Mental

Modifícase los artículos 15 y 17 de la Ley 30947, Ley de Salud Mental, los cuales quedan redactados con el texto siguiente:

#### Artículo 15. Promoción de la salud mental

Corresponde al Estado la promoción de la salud mental, que comprende la intervención sobre los determinantes sociales de la salud. Para tal efecto, se favorece la práctica de conductas y la creación de entornos **digitales y analógicos** saludables; el incremento de los conocimientos, capacidades y competencias; el fortalecimiento de la identidad y autoestima de la persona y la generación de espacios de participación ciudadana.

#### Artículo 17. Prevención de los problemas de salud mental

Las acciones de prevención se formulan sobre la base de las evidencias epidemiológicas nacionales, antropológicas y determinantes socioeconómicos de riesgo. Ponen énfasis en lo siguiente:

1. Identificación y monitoreo de factores de riesgo en la comunidad, para evitar la existencia de problemas psicosociales que lleven a patologías que afecten la salud mental individual y colectiva, con énfasis en la prevención de la violencia familiar, violencia sexual, pandillaje, sicariato, maltrato infantil y contra la mujer, consumo y abuso de drogas legales e ilegales y no químicas, cuadros de depresión e intentos de suicidio, afectados por la violencia terrorista, **uso problemático de tecnologías digitales**, así como los riesgos en el ambiente de trabajo, entre otros.

(...)

## **SEGUNDA. - Modificación del artículo 4 de la Ley 30254, Ley de Promoción para el uso seguro y responsable de las Tecnologías de la Información y Comunicaciones por Niños, Niñas y Adolescentes**

Modifícase el artículo 4 de la Ley 30254, Ley de Promoción para el uso seguro y responsable de las Tecnologías de la Información y Comunicaciones por Niños, Niñas y Adolescentes, los cuales quedan redactados con el texto siguiente:

### **Artículo 4. Conformación y funcionamiento de la Comisión Especial**

La comisión especial está conformada por un representante de la Presidencia del Consejo de Ministros, **quien la preside**, un representante del Ministerio de Educación, un representante del Ministerio del Interior, un representante del Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables, **un representante del Ministerio de Salud**, un representante del Organismo Supervisor de Inversión Privada en Telecomunicaciones (OSIPTEL), un representante del sector privado y un representante de la sociedad civil.

**La Comisión Especial sesiona obligatoriamente un mínimo de cuatro (4) veces al año, con el objetivo de evaluar políticas e intervenciones para garantizar la protección de niños, niñas y adolescentes en el entorno digital.**

### **DISPOSICIÓN COMPLEMENTARIA FINAL**

**Reglamentación.** El Ministerio de Salud elaborará, en un plazo máximo de 180 días, el Reglamento de la presente Ley.

## EXPOSICION DE MOTIVOS

### I. FUNDAMENTO DE LA PROPUESTA

El entorno digital es un conjunto de plataformas, dispositivos y servicios vinculados por la internet en donde desde hace décadas el acceso sin mayores restricciones ha generado un importante avance en el conocimiento e intercambio de información a nivel global como en ninguna otra época de nuestra historia, modificando nuestra forma de aprendizaje, la economía y a la sociedad en sí.

Esta apertura al conocimiento y la comunicación sin precedente en la historia humana, que permite que cualquier persona pueda buscar y obtener información en segundos ha facilitado el aprendizaje, ha revolucionado la economía permitiendo el comercio electrónico global superando las barreras geográficas e idiomáticas; sin embargo, también representa ante su falta de regulación, peligros sobre todo para los niños, niñas y adolescentes como lo señalan diversos estudios y publicaciones como el de la UNICEF, que en el marco del “Día Internacional de Internet Segura” que se celebra el 11 de febrero de cada año desde 1997, señala lo siguiente:

UNICEF, en su informe Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades, elaborado con la participación de 50.000 estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria de todo el territorio español, presenta evidencia relevante que debe orientar la adopción de decisiones tanto en el ámbito familiar como en el comunitario. Los resultados obtenidos constituyen, además, un llamado de atención respecto a la eficacia de las estrategias preventivas implementadas hasta la fecha, planteando la necesidad de evaluar si estas han sido suficientes o requieren un enfoque renovado. A continuación, se exponen los principales hallazgos del informe:

- 1. El uso de la **tecnología** supone un aporte trascendental tanto a nivel social como emocional para un adolescente. Les ayuda a hacer amigos/as, a no sentirse solos y encuentran a través de ella alegría, diversión, apoyo, comprensión y bienestar emocional, **un surtidor de afectos y experiencias sin el que hoy es muy difícil vivir.***
- 2. Existe una fuerte asociación entre un menor bienestar emocional y **el uso problemático de Internet** (1 de cada 3 adolescentes). Aunque no se puede hablar de una relación causa-efecto, queda claro que aquellos adolescentes que usan de forma intensiva y sin supervisión las tecnologías pueden presentar más problemas a nivel emocional e incluso relacional.*
- 3. Las llamadas **adicciones sin sustancia** se están convirtiendo ya en un serio problema de **salud pública**. Un posible enganche a los videojuegos (1 de cada 5 adolescentes) caracterizado por la intensidad, la frecuencia y un alto grado de interferencia en la vida cotidiana, tiene implicaciones importantes a nivel personal, familiar, académico o laboral, pudiendo ir acompañado incluso de una sintomática clínica.*

4. *El uso intensivo sin **supervisión y acompañamiento** de la tecnología suele tener repercusiones en la **convivencia** familiar y entre iguales. Se ha podido constatar que en 1 de cada 4 hogares hay discusiones todas las semanas por el uso del móvil, la tablet y otros dispositivos electrónicos. El consumo de contenidos perjudiciales, el contacto con desconocidos y la utilización de la dark web (el internet clandestino) son otras caras de esta cuestión.*
5. *En la **relación entre iguales** es necesario prestar atención al sexting (presiones y chantajes que los adolescentes "intercambian" en la red), al acoso escolar (1 de cada 3 lo sufre) y al ciberacoso (1 de cada 5) que suponen un significativo impacto emocional.*
6. *Según datos recabados en el estudio, el 3,6% de los adolescentes encuestados dice haber apostado o jugado dinero online. Estos datos indican que hay una clara tendencia hacia el inicio temprano y el aumento del acceso a esta modalidad de juego según avanza la edad”<sup>1</sup>*

En nuestro país, un artículo publicado por el Dr. Alfredo Saavedra Castillo del Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado -Hideyo Noguchi del 31 de octubre de 2025, refiere que:

*“Durante más de dos décadas, la investigación científica ha venido documentando de manera consistente el impacto del uso de pantallas en el desarrollo infantil y adolescente.*

*Desde los primeros estudios sobre exposición televisiva en los años noventa hasta las más recientes investigaciones sobre redes sociales y dispositivos móviles, la evidencia acumulada muestra con claridad los riesgos asociados al uso excesivo de pantallas en la salud física, emocional y cognitiva.*

*La **Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019)** estableció recomendaciones específicas para niños menores de cinco años: evitar totalmente la exposición a pantallas en menores de dos años, y limitarla a un máximo de una hora diaria entre los 2 y 4 años, privilegiando contenido educativo de calidad y siempre bajo la supervisión de un adulto. Estas directrices se basan en hallazgos que evidencian cómo la exposición temprana interfiere con el desarrollo motor, cognitivo y socioemocional.*

*En la actualidad, frente al incremento exponencial del uso de dispositivos digitales, **múltiples metanálisis recientes** confirman asociaciones significativas entre el tiempo de pantalla y problemas de salud mental, bajo rendimiento académico y mayor prevalencia de obesidad en la población infanto-juvenil”.*<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Visto el 25 de noviembre de 2025, <https://www.unicef.es/educa/ideas/entorno-digital-seguro>

<sup>2</sup> Visto el 25 de noviembre de 2025, <https://www.gob.pe/institucion/inism/informes-publicaciones/7352624-uso-de-pantallas-y-salud-mental-un-llamado-urgente-en-defensa-de-nuestra-ninez-y-adolescencia>

Adicionalmente en el mismo artículo cita otros estudios que evidencian el impacto negativo en el uso excesivo de estas tecnologías, como son:

### **“1. Impacto en la salud mental**

El estudio de **Twenge y Campbell (2018)**, con más de 40 000 adolescentes, encontró que, quienes utilizan pantallas más de cinco horas al día presentan una prevalencia de depresión del **4,1%**, frente al **0,9%** en quienes las usan menos de una hora, lo que representa un riesgo **4,5 veces mayor**. De forma consistente, el metanálisis de **Brillard et al. (2021)**, con más de 45 000 adolescentes, halló que el uso de redes sociales incrementa en **38%** el riesgo de depresión (OR = 1,38), mientras que el uso de smartphones lo eleva en **26%** (OR = 1,26). Entre los mecanismos implicados destacan el **ciberacoso**, la **comparación social** y la **alteración del sueño**.

Asimismo, **Keles et al. (2020)** documentaron que la exposición al ciberacoso casi **duplica** el riesgo de depresión y ansiedad (OR = 2,15), y que la privación del sueño lo aumenta en **87%** (OR = 1,87). Por su parte, **Liu et al. (2022)** confirmaron que existe una relación de **dosis–respuesta**: a mayor número de horas frente a pantallas, mayor probabilidad de síntomas depresivos. Un uso diario superior a **4 horas** constituye un riesgo clínicamente significativo, y más de **6 horas** amerita evaluación e intervención especializada.

### **2. Impacto en el rendimiento académico**

El metanálisis de **Adelantado-Renau et al. (2019)**, con más de 580 000 estudiantes, identificó una asociación negativa entre el tiempo de pantalla y el rendimiento académico. En concreto, el uso excesivo de televisión aumentó el riesgo de bajo desempeño en **79%** (OR = 1,79), el uso de videojuegos en **82%** (OR = 1,82) y el de internet o redes sociales en **53%** (OR = 1,53). Aunque el tamaño del efecto fue moderado ( $r = -0,17$ ), los resultados son consistentes y estadísticamente robustos.

### **3. Impacto en la salud física y obesidad**

La revisión sistemática de **Stiglic y Viner (2019)**, que integró datos de aproximadamente 400 000 participantes, evidenció que un mayor tiempo frente a pantallas se asocia con un **50%** más de riesgo de obesidad (OR ≈ 1,5). Los mecanismos explicativos incluyen la reducción de la actividad física, la exposición a publicidad de alimentos ultraprocesados y el consumo pasivo de alimentos durante el uso de dispositivos digitales.

### **4. Grupos de mayor vulnerabilidad**

Diversos estudios destacan que **las adolescentes mujeres**, **los jóvenes de 12 a 14 años** y aquellos con **baja autoestima o escaso apoyo familiar** son los grupos más vulnerables, presentando efectos negativos hasta tres veces mayores<sup>3</sup>.

En una reciente publicación del medio infobae, del 20 de julio de 2025, se cita un informe realizado por **Aldeas Infantiles SOS Perú** en el que se divulgan datos

<sup>3</sup> Visto el 25 de noviembre de 2025, <https://www.gob.pe/institucion/insm/informes-publicaciones/7352624-uso-de-pantallas-y-salud-mental-un-llamado-urgente-en-defensa-de-nuestra-ninez-y-adolescencia>

alarmantes sobre diversos **riesgos digitales** a los que niños, niñas y adolescentes se ven expuestos, de manera significativa mediante el uso malintencionado de la inteligencia artificial (IA):

“El estudio, presentado como parte de la campaña *Conectadosos 2025*, advierte que el 22% de menores que conoce esta tecnología ha escuchado casos en los que fue utilizada para cometer delitos como *grooming*, *sextorsión* y *ciberacoso*. Las amenazas están relacionadas principalmente con la creación de **perfiles falsos y el uso de deepfakes** para engañar, manipular o chantajear a los menores”<sup>4</sup>.

Sumado a ello, en dicha publicación se señala que los menores reconocen los peligros a los que podrían encontrarse expuestos al hacer uso de esta herramienta digital:

*“Además de los peligros vinculados a la IA, el estudio muestra que el 34% de los **menores** de entre 10 y 17 años no se siente seguro navegando por **internet**. Las principales razones de esta sensación de vulnerabilidad incluyen el miedo al uso indebido de sus **datos personales**, la recepción de mensajes de desconocidos y la exposición a contenido incómodo o perturbador.*

*Estas situaciones afectan no solo la experiencia digital de los menores, sino también su salud mental. “Nueve de cada diez adolescentes reconocen que este tipo de experiencias pueden generar ansiedad, depresión e incluso pensamientos suicidas”, detalla el informe. Asimismo, el 31% de los adolescentes encuestados afirma **sentirse desesperado** si no puede acceder a redes sociales o videojuegos en línea, lo que revela un alto nivel de dependencia digital”<sup>5</sup>.*

Tomando en cuenta dicha situación, son los mismos estudiantes quienes plantean como una medida efectiva la participación directa de los centros educativos en la gestión de las ventajas y desventajas de la inteligencia artificial, opinión que es compartida por sus progenitores:

*“Frente a estos riesgos, el estudio destaca que el 86% de los **estudiantes** considera esencial que las escuelas aborden los aportes y peligros de la inteligencia artificial. Esta opinión es ampliamente compartida por el 97% de madres y padres, el 92% de docentes y el 90% de directores escolares, lo que demuestra una preocupación generalizada en la **comunidad educativa** sobre la falta de preparación frente a estos retos digitales”<sup>6</sup>.*

En cuanto a la extensión del uso del servicio de internet por parte de niños y adolescentes el INEI refiere que, “en el primer trimestre del 2024, el 72,0% de niños y adolescentes de 6 a 17 años de edad, hizo uso del servicio de Internet, incrementándose en 5,1 puntos porcentuales, respecto a similar trimestre del año 2023 (66,9%).

<sup>4</sup> Visto el 25 de noviembre de 2025, <https://www.infobae.com/peru/2025/07/01/alerta-por-grooming-y-sextorsion-con-ia-mas-del-33-de-ninos-y-adolescentes-se-sienten-inseguros-en-internet/>

<sup>5</sup> Visto el 25 de noviembre de 2025, <https://www.infobae.com/peru/2025/07/01/alerta-por-grooming-y-sextorsion-con-ia-mas-del-33-de-ninos-y-adolescentes-se-sienten-inseguros-en-internet/>

<sup>6</sup> Visto el 25 de noviembre de 2025, <https://www.infobae.com/peru/2025/07/01/alerta-por-grooming-y-sextorsion-con-ia-mas-del-33-de-ninos-y-adolescentes-se-sienten-inseguros-en-internet/>

*Entre la población infantil de 6 a 11 años de edad, se incrementó en 8,0 puntos porcentuales al pasar de 50,2% a 58,2%, y en los adolescentes de 12 a 17 años de edad en 3,0 puntos porcentuales al pasar de 81,9 a 84,9%.*

*Según lengua materna, el 74,2% de niños y adolescentes con lengua castellano hacen uso de Internet y los que tienen alguna lengua materna nativa (Quechua, Aimara, Ashaninka y otras lenguas) el 40,3%; existiendo una brecha de 33,9 puntos porcentuales.*

*Por otro lado, el castellano se incrementó en 5,2 puntos porcentuales; mientras que, los niñas, niños y adolescentes que tienen lengua materna nativa y hacen uso de internet disminuyó en 1,7 puntos porcentuales.*

***El 86,4% de niños y adolescentes accedieron a Internet mediante el celular***

*El INEI informó que, el 86,4% de la población de 6 a 17 años de edad accedió a Internet mediante el celular y el 32,8% usó el Internet en el hogar.*

***Aumenta el acceso al Sistema Integral de Salud de niños y adolescentes***

*El 68,6% de niños y adolescentes acceden al Sistema Integral de Salud (SIS), cifra que mostró crecimiento de 2,2 puntos porcentuales, respecto a similar trimestre del año 2023 (66,4%).*

*De igual modo, se incrementó en el área urbana en 2,4 puntos porcentuales al pasar de 59,3% a 61,7% y en el área rural de 2,2 puntos porcentuales, es decir, de 89,8% a 92,0%.*

***El 59,4% de la población menor de 18 años de edad que padeció de algún problema de salud crónico buscó atención***

*En enero-febrero-marzo de 2024, el 59,4% de la población menor de 18 años de edad, que informó padecer de algún problema de salud crónico, buscó atención en algún establecimiento de salud, lo cual significó un incremento de 1,7 puntos porcentuales más que en similar trimestre del año 2023 (57,7%).*

*Según lugar o establecimiento de consulta, el 19,5% acudió a un establecimiento de salud del Ministerio de Salud (MINSA); mientras que, el 18,9% buscó atención en una farmacia.*

***El 56,9% de los adolescentes de 14 a 17 años solo se dedican a estudiar***

*En INEI informó que, el 56,9% de la población de 14 a 17 años solo estudia, incrementándose en 1,8 puntos porcentuales.*

*Asimismo, el 17,9% no estudia ni trabaja, el 17,4% estudia y ayuda en alguna actividad y, el 7,7% solo trabaja.*

***El 50,4% de los hogares del país tiene entre sus miembros al menos una persona menor de 18 años de edad***

*En el primer trimestre de este año, el 50,4% de los hogares del país tiene entre sus miembros al menos una persona menor de 18 años de edad, cifra menor en 1,2 puntos porcentuales que en similar trimestre del año 2023 (51,6%).*

*Por área de residencia, se registró en el área urbana a 51,1% de hogares con población menor de 18 años de edad y en el área rural a 47,9%”<sup>7</sup>.*

**Evidenciando entonces que, este es un problema de salud, que aborda aspectos de mental y que afecta en especial a niños y adolescentes por amplia distribución y ausencia de legislación específica en nuestro país, se justifica la necesidad de construir propuestas normativas alineadas a proteger de manera puntual a los niños y adolescentes y lograra tener entornos digitales seguros.**

## II. MARCO NORMATIVO

- Constitución Política del Perú.
- Reglamento del Congreso de la República.
- Ley 29733, Ley de protección de datos personales.
- Ley 30047, Ley de Salud Mental.
- Ley 30254, Ley de promoción para el uso seguro y responsable de las tecnologías de la información y comunicaciones por niños, niñas y adolescentes.
- Ley 31250, Ley del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación (Sinacti).
- Ley 32385, Ley que regula el uso de teléfonos celulares en todas las instituciones y programas educativos de la educación básica.
- Decreto Legislativo 1412, Decreto Legislativo que aprueba la Ley de Gobierno Digital.
- Decreto Supremo 051-2021-PCM, Decreto Supremo que crea el Programa Nacional de Investigación Científica y Estudios Avanzados -PROCIENCIA.

**Si bien en nuestro país existe un marco normativo contemplado en la Ley 30254 “Ley de promoción para el uso seguro y responsable de las tecnologías de la información y comunicaciones por niños, niñas y adolescentes” que tiene por finalidad promover el uso seguro y responsable de las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC) por niños, niñas y adolescentes para protegerlos de los peligros del mal uso del acceso al Internet, para lo cual el Estado, en sus tres niveles de gobierno, genera normas complementarias sobre el uso seguro y responsable de las TIC, con especial atención al uso que realizan los niños, niñas y adolescentes, **esta no ha previsto el abordaje preventivo promocional** . y el fortalecimiento de capacidades dirigidas a proteger y mejorar la salud mental de niños y adolescentes en su interacción en entornos digitales, así como a potenciar sus beneficios educativos, sociales y recreativos.**

---

<sup>7</sup>Visto el 25 de noviembre de 2025, <https://www.gob.pe/institucion/inei/noticias/969162-se-incrementa-uso-de-internet-en-ninos-y-adolescentes>

### III. EFECTO DE VIGENCIA DE LA NORMA

La presente propuesta legislativa, está orientada a la promoción integral de la salud mental de niños, niñas y adolescentes en entorno digitales, haciendo uso de mecanismos de prevención de riesgos y protección frente a las amenazas que subsisten en dicho espacio. Para tal fin, se prevé la modificación de los artículos 15° y 17° de la Ley N° 30947, Ley de Salud Mental, así como, se propone la modificación del artículo 4° de la Ley 30254, Ley de Promoción para el Uso seguro y responsable de las Tecnologías de la Información y Comunicación por Niños Niñas y Adolescentes.

Sumado a ello, las obligaciones vinculadas a la formulación de documentos en la materia como es el caso de los lineamientos, guías parentales, emisión de protocolos y desarrollo del etiquetados de contenidos estarán a cargo del Ministerio de Salud y el Ministerio de Educación en el marco de sus competencias y conforme a su capacidad operativa.

Del mismo modo, la implementación del software detallado en el artículo 7° de esta iniciativa estará directamente vinculado a la aprobación del Reglamento de la Ley, el cual tiene un plazo de 180 días calendario. Dicho reglamento establecerá los criterios específicos, requisitos técnicos y funcionalidades mínimas del software. En consecuencia, resulta esencial que las entidades públicas comprendidas inicien oportunamente las acciones de adecuación interna necesarias para garantizar el cumplimiento progresivo y efectivos de la presente norma desde su entrada en vigencia.

### IV. ANÁLISIS COSTO – BENEFICIO

Cumpliendo con lo estipulado como requisitos de un proyecto de ley, se realizará un análisis costo-beneficio:

Involucrados	Efectos Directos	Efectos Indirectos
Sector SALUD	a) Promover hábitos digitales saludables, que conduzcan a la población a garantizar un equilibrio entre actividades físicas y digitales, con especial énfasis en la situación de adolescentes. b) Emitir guías de prevención y actuación ante problemas de salud mental asociados al uso problemático de tecnologías digitales, con énfasis en los casos de niños, niñas y adolescentes; c) Campañas públicas sobre el tiempo adecuado del	La prevención y promoción de los entornos digitales seguros mejorará la salud mental y en otros aspectos para los niños y adolescentes, ahorrando costos al sistema de salud por atenciones recuperativas que se darían si no se logra evitar estos daños.

	<p>uso de pantalla y el descanso digital</p> <p>d) Generar protocolos de identificación y atención de usos problemáticos de las tecnologías de información y comunicación para niños, niñas o adolescentes</p>	
Sector Educación	<p>a) Integrar la alfabetización digital, ciudadanía digital y bienestar digital en planes de tutoría y convivencia escolar.</p> <p>b) Desarrollar políticas dirigidas a docentes para el uso pedagógico y responsable de tecnologías digitales en el proceso educativo, respetando la autonomía de los adolescentes y garantizando que se trate de espacios digitales seguros.</p> <p>c) Capacitar a directivos, docentes y personal educativo en acompañamiento digital seguro.</p> <p>d) Promover estrategias que equilibren el uso educativo de tecnologías con actividades presenciales y de socialización.</p> <p>e) Formación ética en IA y redes para docentes y profesionales TIC.</p>	<p>Mejor performance académico y manejo responsable de los entornos digitales, además de mejorar la utilidad de las herramientas de aprendizaje digitales.</p> <p>Entornos educativos más seguros.</p>
Niños y Adolescentes	<p>Se logrará un entorno con prevención y fortalecimiento de capacidades dirigidas a proteger y mejorar la salud mental de niños y adolescentes en su interacción en entornos digitales, así como a potenciar sus beneficios educativos, sociales y recreativos.</p>	<p>Reducción a la exposición de contenidos inadecuados y del ciberacoso</p> <p>Cultura de prevención y Promoción de la salud mental en entornos digitales</p>

## V. LA RELACIÓN DE LA INICIATIVA CON LA AGENDA LEGISLATIVA Y CON LAS POLÍTICAS DE ESTADO EXPRESADAS EN EL ACUERDO NACIONAL

La presente iniciativa legislativa, se relaciona directamente con el décimo sexto objetivo del Acuerdo Nacional<sup>8</sup>, el cual señala:

<sup>8</sup> <https://acuerdonacional.pe/>

*“Fortalecimiento de la familia, protección y promoción de la niñez, la adolescencia y la juventud”.*, en cuyo contenido señala lo siguiente: Con este objetivo el Estado: (a) garantizará programas educativos orientados a la formación y al desarrollo de familias estables, basados en el respeto entre todos sus integrantes; (b) promoverá la paternidad y la maternidad responsables; (c) fortalecerá la participación y el liderazgo de las niñas, niños y adolescentes en sus centros educativos y otros espacios de interacción; (d) garantizará el acceso de las niñas, niños y adolescentes a una educación y salud integrales, al enriquecimiento cultural, la recreación y la formación en valores, a fin de fortalecer su autoestima, personalidad y el desarrollo de sus habilidades; (e) prevendrá todas las formas de violencia familiar, así como de maltrato y explotación contra niños, niñas y adolescentes, aportando a su erradicación; (f) prevendrá el pandillaje y la violencia en los jóvenes y promoverá programas de reinserción de los adolescentes infractores; (g) desarrollará programas especiales de atención a niños, niñas, adolescentes y jóvenes que sufren las secuelas Acuerdo Nacional 32 del terrorismo, (h) fortalecerá el ente rector del sistema de atención a la niñez y a la adolescencia, las redes de Defensorías del Niño y Adolescente en municipalidades y escuelas, y los servicios integrados para la denuncia, atención especializada y sanción de casos de violencia y explotación contra aquéllos; (i) fomentará programas especiales de recreación, creación y educación productiva y emprendedora de los más jóvenes; (j) implementará servicios de atención integral para adolescentes embarazadas, jefas de hogar menores de edad y parejas jóvenes; (k) fortalecerá sistemas de cuidado infantil diurno desde una perspectiva multisectorial; (l) apoyará la inversión privada y pública en la creación de espacios de recreación, deporte y cultura para los jóvenes, en especial de zonas alejadas y pobres; (m) promoverá que los medios de comunicación difundan imágenes positivas de la niñez, adolescencia y juventud, así como contenidos adecuados para su edad; (n) promoverá la educación sexual respetando el derecho de los padres de brindar la educación particular que crean más conveniente para sus hijos; (o) implementará programas de becas, capacitación u otras formas de apoyo que ayuden a una mejor formación intelectual y profesional de la juventud; (p) institucionalizar políticas multisectoriales para la reducción de la violencia familiar y juvenil; y (q) promoverá la institucionalización de foros juveniles sobre los asuntos de Estado”

**Lima, 25 de noviembre de 2025**