

Papá Noel trae IA: ¿qué hay dentro de los juguetes inteligentes?



Sumario

Los juguetes con inteligencia artificial están ganando presencia en el mercado infantil y prometen personalizar la experiencia de juego según los gustos y necesidades de cada niño. Sin embargo, distintas organizaciones internacionales de protección de la infancia y consumidores advierten de riesgos relevantes para los menores. Más allá de los posibles efectos sobre la socialización y desarrollo cognitivo, preocupan la exposición a contenidos inapropiados o peligrosos, la recogida y reutilización de datos sensibles (como las emociones o la información sobre su entorno familiar) y las posibles formas de manipulación emocional.

POR

Sonsoles Sánchez

Baylos ^{IP}

Aunque estos juguetes pueden resultar útiles en determinados contextos, por ejemplo, para apoyar a niños con necesidades especiales, su diseño debe incorporar garantías de seguridad y privacidad, y su uso debería estar siempre supervisado de forma responsable por los padres.

Los juguetes que escuchan... y aprenden

Durante décadas, los peluches y las muñecas han sido simples compañeros de juego, a los que los niños daban vida con su imaginación. Hoy, esta realidad está cambiando. Algunos juguetes infantiles ya no se limitan a acompañar el juego, sino que ofrecen experiencias interactivas, y, en determinados casos, incorporan sistemas capaces de reaccionar (e incluso adaptarse parcialmente) a lo que los niños dicen o hacen.

Cuando estos juguetes simulan conversaciones o comportamientos propios de las personas, pueden generar en los menores una sensación de cercanía y confianza. Esa apariencia de “humanidad” es precisamente lo que despierta preocupación, ya que puede hacer que los niños establezcan vínculos emocionales reales con una tecnología que no siempre resulta fácil de comprender ni de supervisar por los adultos.

Pero ¿qué son exactamente los juguetes con IA?

Un juguete es un artículo destinado al juego de niños menores de 14 años. Cuando incorpora inteligencia artificial, puede hacerlo de formas muy distintas. Algunos permiten interacciones más avanzadas, como simular conversaciones similares a las humanas, (habitualmente a través de *chatbots* o asistentes virtuales) mientras que otros utilizan sistemas más limitados, orientados a reconocer estímulos o responder al juego.

Estas tecnologías pueden encontrarse en todo tipo de juguetes: peluches, muñecas, juguetes educativos... En muchos casos, especialmente **cuando están conectados a internet, pueden incorporar micrófonos y, en algunos supuestos, cámaras u otros sensores que captan información del entorno y del propio niño** para generar respuestas y ajustar su comportamiento.

Ejemplos y diferencias entre mercados

Entre los ejemplos más conocidos en Estados Unidos (según la asociación Fairplay) destacan Miko 3, un robot educativo para niños, y Loona, una mascota robótica basada en IA generativa. Aunque no son de uso generalizado en Europa, sí pueden adquirirse a través de plataformas de venta online.

En este contexto de expansión de la inteligencia artificial aplicada al juego, **algunas grandes empresas del sector, como LEGO o Mattel, han anunciado colaboraciones con Open AI**. Al mismo tiempo, la Federal Trade Commission estadounidense ha iniciado actuaciones frente a empresas que ofrecen *chatbots* con IA (como Meta o OpenAI), algunos basados en modelos de lenguaje natural similares a ChatGPT, con el objetivo de analizar los posibles efectos negativos de estos sistemas en niños y adolescentes.

Los ositos de peluche y muñecos de felpa han sido durante mucho tiempo un elemento básico en el juego infantil. Hoy, sin embargo, algunos ya no solo “interactúan” en la imaginación de los niños, sino que incorporan *chatbots* con inteligencia artificial que les permiten comunicarse con los niños y aprender de sus interacciones.

En Europa, por el momento, la presencia de IA en juguetes populares es más limitada y se basa sobre todo en productos interactivos con sensores y respuestas programadas, sin conversaciones abiertas con los menores.

¿Por qué generan preocupación?

- **Confusión entre persona y la máquina:** la simulación de conversación y emociones puede generar una confianza indebida en menores.
- **Opacidad del funcionamiento (“caja negra”):** las familias no siempre saben cómo funcionan estos sistemas ni qué datos utilizan.
- **Riesgos para la seguridad del producto:** la generación automática de contenidos puede producir respuestas inadecuadas o peligrosas.

➤ **Influencia y manipulación emocional:** algunos diseños pueden fomentar vínculos o dependencias que afectan al desarrollo del menor.

El problema de los datos

Otro aspecto clave es la privacidad. Muchos juguetes con IA pueden grabar audio, captando información sobre la voz del niño, sus gustos, emociones o rutinas diarias; e incluso pueden captar momentos del entorno familiar. Algunos dispositivos incorporan además cámaras o sistemas de reconocimiento facial.

Aunque estos datos deberían estar protegidos por el fabricante, existe el riesgo de que sean **reutilizados para otros fines**, como la personalización de mensajes dirigidos al menor, **compartidos con terceros** con fines comerciales o publicitarios, o **expuestos como consecuencia de fallos de seguridad, en el caso de productos conectados a internet; lo que puede permitir el acceso indebido a información especialmente sensible del ámbito familiar.**

La confianza natural de los niños es precisamente lo que hace más delicada la relación con la IA.

¿Todo es negativo?

No necesariamente. Utilizados de forma muy controlada, algunos juguetes con IA pueden resultar útiles para niños con necesidades especiales; por ejemplo, al adaptar juegos a dificultades de habla, movilidad, percepción sensorial... En estos casos, la tecnología puede ser una herramienta de apoyo valiosa.

El marco legal en Europa

En la Unión Europea, **todos los juguetes deben someterse a una evaluación de conformidad antes de su comercialización.** Por su parte, el Reglamento europeo de Inteligencia Artificial adopta un enfoque basado en el riesgo, de modo que únicamente **determinados juguetes con IA** (aquellos sometidos a

una evaluación de conformidad con intervención de un organismo tercero) quedan sujetos a obligaciones reforzadas.

En el caso de los juguetes que incorporan **chatbots o sistemas conversacionales**, el Reglamento los **sitúa, con carácter general, en la categoría de riesgo limitado**, lo que implica obligaciones de transparencia, como informar claramente de que el menor interactúa con un sistema de IA y facilitar información comprensible sobre su funcionamiento.

¿Qué deberían tener en cuenta las familias?

Antes de comprar un juguete con IA, se recomienda:

- ✓ **Informarse sobre el fabricante**, su ubicación y el cumplimiento de la normativa europea.
- ✓ **Revisar la política de privacidad y seguridad**, el marcado CE y las medidas de protección.
- ✓ **Configurar el juguete de forma segura**, limitando funciones innecesarias.
- ✓ **Supervisar el uso cotidiano y comprobar la existencia de controles parentales.**

Como regla general, **cuanto más “inteligente” sea el juguete, más atención requiere por parte de los adultos.**

No todo es negativo. Los juguetes basados en IA pueden favorecer la inclusión de niños con necesidades especiales, ya que la IA permite adaptar los juegos con motricidad reducida o barreras sensoriales. Aquí un uso racional y supervisado podría tener efectivos beneficiosos para el menor.