Aviso: Juguetes de Inteligencia Artificial (IA) y Niñas y Niños

Los juguetes de IA NO son seguros para las niñas y niños

Hay mucho revuelo en torno a la IA, pero la inteligencia artificial puede afectar negativamente el desarrollo saludable de las niñas y niños y plantear riesgos sin precedentes para ellos y las familias. Por eso, los abajo firmantes, defensores y expertos en desarrollo infantil y el impacto de la tecnología en las niñas y niños, **recomendamos enfáticamente** a las familias que no compren juguetes de IA para sus hijos en esta temporada navideña.

¿Qué son los juguetes de IA?

Los juguetes de IA son *chatbots* incrustados en juguetes cotidianos para niñas y niños, como peluches, muñecas, figuras de acción o robots infantiles, y utilizan tecnología de inteligencia artificial diseñada para comunicarse como un amigo de confianza e imitar características y emociones humanas.[1]

Ejemplos incluyen Miko, Gabbo/Grem/Grok (de Curio Interactive), Smart Teddy, Folotoy, Roybi y Loona Robot Dog (de Keyi Technology). El principal fabricante de juguetes, Mattel, también planea vender juguetes de IA. Se comercializan para niñas y niños a partir de los 2 años de edad.[2]

5 Razones para Evitar los Juguetes de IA

Las niñas y niños crecen y se desarrollan a través del juego práctico y la interacción de humano a humano.[3] Los expertos coinciden en que los juguetes de IA pueden interferir con esas actividades y exponer a niñas y niños a daños en el corto y largo plazo. Sin embargo, los juguetes de IA se están comercializando como alternativas educativas, seguras y saludables al tiempo de pantalla tradicional.

Instamos a las familias a ignorar el boom publicitario. Aquí hay cinco (5) razones por las que los riesgos potenciales de los juguetes de IA son simplemente demasiado grandes para ignorarlos:

- **Los juguetes de IA suelen estar impulsados por la misma IA que ya ha causado daños niñas y niños.**

  La mayoría de los juguetes de IA dependen de los principales modelos de IA para entablar conversaciones con las niñas y niños y personalizar las respuestas. Por

[1] Federal Trade Commission. (2025). "FTC Launches Inquiry into AI Chatbots Acting as Companions." https://www.ftc.gov/news-events/news/press-releases/2025/09/ftc-launches-inquiry-ai-chatbots-acting-companions

[2] Amazon. (2025). Smart Teddy Interactive Educational Toy for 2 3 4 Year Old.

[3] Fearon, R.M.P., Groh, A.M., Bakermans-Kranenburg, M.J., van IJzendoorn, M.H. and Roisman, G.I. (2016). Attachment and Developmental Psychopathology†. In Developmental Psychopathology, D. Ciccheţ (Ed.). hΣps://doi.org/10.1002/9781119125556.devpsy108; Grusec, J. E., & Hastings, P. D. (Eds.). (2015). Handbook of socialization: Theory and research. Guilford Press.

ejemplo, Mattel se ha asociado con OpenAI para futuros juguetes de IA; Curio y Loona ya utilizan OpenAI.[4] Los graves daños que los *chatbots* de IA han generado a niñas y niños están bien documentados, incluyendo el fomento del uso obsesivo, tener conversaciones sexuales explícitas y fomentar comportamientos inseguros, violencia contra otros y autolesiones.[5] Además, los *chatbots* de IA también tienen una propensión a "alucinar" o decir cosas que sus programadores nunca pretendieron.[6]

Aunque su empaque atractivo y llamativo, puede hacer que los juguetes de IA parezcan inofensivos, es importante reconocer que tienen el potencial de poner a niñas y niños en riesgo de la misma manera que ChatGPT, Character.Ai y otros *chatbots* basados en texto, y que las niñas y niños más pequeños, que son el objetivo principal de estos juguetes, están incluso menos equipados a nivel de desarrollo para protegerse que las niñas y niños mayores y los adolescentes. Pruebas realizadas por Grupos de Investigación en Interés Público (US PIRG) ya han encontrado casos en los que juguetes con IA les dicen a las niñas y los niños dónde encontrar cuchillos, les enseñan cómo encender un fósforo e incluso llegan a involucrarlos en conversaciones de contenido sexual explícito.[7]

- **Los juguetes de IA se aprovechan de la confianza de niñas y niños.** Las niñas y niños pequeños son naturalmente confiados porque su adecuado desarrollo depende de construir relaciones seguras y de confianza con sus cuidadores. Los juguetes de IA pueden sabotear ese desarrollo al pretender ser compañeros o "amigos" dignos de confianza, aunque sean máquinas fabricadas por empresas y corporaciones.[8] Y, debido a que los niños no pueden distinguir entre lo real y lo fabricado hasta que son mayores, pueden aprender a confiar en la IA de la misma manera que confían en sus cuidadores.

  La investigación sobre tecnología similar revela que esto es posible: el 75% de las niñas y niños de 3 a 10 años creen que 'Alexa' de Amazon siempre dice la verdad.[9] Y es probable que niñas y niños pequeños traten los juguetes y dispositivos conectados como si fueran personas y desarrollen un apego

---

[4] Curio Interactive. (2025). Privacy Policy. https://heycurio.com/privacy; KEYi Robot. (2025) Loona Interactive Robotic Dog Toy. https://us.keyirobot.com/pages/loonadetail; Curio Interactive. (2025). Gabbo. https://heycurio.com/product/gabbo; "Mattel and OpenAI Announce Strategic Collaboration." (2025, June 12). Mattel. https://corporate.mattel.com/news/mattel-and-openai-announce-strategiccollaboration

[5] Subcommittee on Crime and Counterterrorism. (2025). Examining the Harm of AI Chatbots. U.S. Senate Committee on the Judiciary. Held on September 16, 2025. https://www.judiciary.senate.gov/committee-activity/hearings/examining-the-harm-of-ai-chatbots; Laird, E., Dwyer, M., & Quay-de la Vallee, H. (2025). Hand in hand: Schools' embrace of AI connected to increased risks to students. Center for Democracy and Technology. https://cdt.org/wp-content/uploads/2025/10/FINAL-CDT-2025-Hand-in-Hand-Polling-100225-accessible.pdf;

[6] Zeff, M. (2025). OpenAI's new reasoning AI models hallucinate more. TechCrunch. https://techcrunch.com/2025/04/18/openais-newreasoning-ai-models-hallucinate-more/

[7] Murray, T. et al. (2025). Trouble in Toyland 2025. U.S. PIRG. https://pirg.org/edfund/resources/trouble-in-toyland-2025-a-i-bots-and-toxics-represent-hidden-dangers/

[8] Miko. (2025). Home page. https://miko.ai/ ; Miko (2025). Miko 3. https://miko.ai/products/miko-3

[9] Druga, S., Williams, R., Breazeal, C., & Resnick, M. (2017). "Hey Google is it OK if I eat you?": Initial Explorations in Child-Agent Interaction. Proceedings of the 2017 Conference on Interaction Design and Children. Association for Computing Machinery, 595–600. doi:doi.org/10.1145/3078072.3084330

emocional a ellos.[10] Explotar esas creencias es una de las estrategias utilizadas por las empresas para comercializar juguetes de IA; por ejemplo, "Gabbo" dice a niñas y niños que es su "amigo, compañero de confianza".[11] Esto puede confundir su comprensión en el desarrollo de la confianza y las relaciones saludables. Además, en un mundo en el que los *chatbots* están sustituyendo velozmente muchos roles humanos, la confianza que una niña o niño desarrolla al apegarse emocionalmente a un *chatbot* personificado podría hacerlos susceptibles a la manipulación y daños en el futuro.

- **Los juguetes de IA interrumpen las relaciones y la resiliencia de niñas y niños.** Explotando aún más esa confianza, las empresas de juguetes de IA prometen "amistad genuina", empatía y capacidad de respuesta a niñas y niños pequeños y sus familias, cosas que una máquina simplemente no puede proporcionar.[12] Solo los cuidadores y otros adultos de confianza pueden dar a las niñas y niños lo que necesitan (sintonía con sus personalidades, experiencias y necesidades únicas) o ayudarles a navegar por la complejidad de crecer. Además, los juguetes de IA están preprogramados para mantener a niñas y niños felices y entretenidos y tienen una tendencia a suavizar los conflictos; las niñas y niños obtienen una distracción instantánea y una respuesta ajustada que los hace sentir bien. Todavía no conocemos las repercusiones cuando una niñas o niño confía profundamente en un juguete de IA y está, por primera vez, aprendiendo a formar relaciones saludables, pero podemos inferir de la investigación sobre desarrollo infantil que podría dañar drásticamente sus habilidades sociales, sus relaciones y su resiliencia futura.[13]

- **Los juguetes de IA invaden la privacidad familiar al recopilar una gran cantidad de datos sensibles.** Utilizando grabación de audio y video, tecnología de voz a texto e incluso *software* de reconocimiento facial, de voz, gestos.[14] Los estudios muestran que las niñas y niños no entienden completamente que están siendo grabados o analizados por los juguetes de IA.[15] Aún así, a menudo confían en sus juguetes favoritos, dando a los fabricantes de juguetes y a terceros acceso a detalles íntimos y privados, incluidos los pensamientos, emociones, miedos y deseos profundamente personales de una niña o niño. Es más, los juguetes de IA pueden escuchar conversaciones familiares privadas o grabar directamente a otras niñas y niños que están jugando con el juguete pero cuyos padres no han dado su consentimiento para esta vigilancia. Juguetes como Miko 3 y Loona Robot

---

[10] Ibid (Druga et al, 2017); Garg, R., & Sengupta, S. (2020). He Is Just Like Me: A Study of the Long-Term Use of Smart Speakers by Parents and Children. Proceedings of the ACM on Interactive, Mobile, Wearable and Ubiquitous Technologies, 4(1), 1-24.

[11] Testing by Fairplay (2025, November); Curio Interactive Inc. (2025). Gabbo. https://heycurio.com/product/gabbo

[12] Miko. (2025). Home page. https://miko.ai/

[13] Roche, E., Hirsh-Pasek, K. et al. (2025). Statement on the Risks of AI Interaction to Babies and Toddlers Around the World. Global Science of Learning Education Network. https://gsolen.ucsd.edu/wp-content/uploads/2025/09/position-statement-on-ai-in-young-children-9-4-25-1.pdf

[14] 3 KEYi Robot. (2025) Loona Interactive Robotic Dog Toy. https://us.keyirobot.com/pages/loonadetail; Curio Interactive. (2025). Gabbo. https://heycurio.com/product/gabbo

[15] 4 McReynolds, E., Hubbard, S. et al. (2017). Toys that Listen: A Study of Parents, Children, and Internet-Connected Toys. Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. https://doi.org/10.1145/3025453.3025735

Dog llevan la vigilancia más allá al usar reconocimiento facial y tomar videos de las niñas, niños y su entorno, arriesgándose a capturar momentos familiares sensibles, como la hora del baño o el momento de vestirse.[16] E incluso cuando las empresas prometen seguridad, la historia demuestra que algunos juguetes conectados por WIFI ya han sido descontinuados porque son fácilmente *hackeados* por extraños.[17]

Las empresas de juguetes de IA pueden usar todos estos datos íntimos para hacer que sus sistemas de IA sean más realistas, receptivos y adictivos, permitiéndoles construir una relación con una niña o niño y, en última instancia, vender sus productos o servicios. Por ejemplo, Curio planea ofrecer un modelo de suscripción que desbloquea funciones adicionales, dando a la empresa la capacidad de usar la gran cantidad de datos que ha recopilado para hacer propuestas personalizadas a una niña o niño pequeño para que pida a sus padres una actualización.[18] Los fabricantes de juguetes de IA también pueden vender los datos familiares íntimos que han recopilado a corredores de datos y otros terceros con el propósito de publicidad dirigida o conductual. Eso significa que las conversaciones, pensamientos y emociones sensibles que una niña o niño comparte con un juguete de IA pueden terminar siendo utilizados para ofrecer *marketing* manipulador e hiper-personalizado a través del propio juguete de IA, o a través de las otras aplicaciones y servicios digitales con los que interactúa la niña o niño.[19]

- **Los juguetes de IA desplazan actividades clave de creatividad y aprendizaje.** Algunos juguetes de IA prometen conversaciones y juegos "infinitos", pero las niñas y niños no tienen tiempo infinito.[20] Los juguetes de IA pueden monopolizar el tiempo y la atención de una niña o niño incitándolos, interviniendo y atrayéndolos de nuevo a la interacción. Un estudio sobre *chatbots* realizado por la Harvard Business School encontró que los *chatbots* populares (muchos de los cuales están impulsados por la misma IA utilizada en los juguetes de IA) a menudo manipulan a los usuarios para que continúen sus interacciones.[21] Al utilizar un diseño manipulador para fomentar el uso prolongado, los juguetes de IA tienen el potencial de dificultar que niñas y niños pequeños se desconecten, crear conflictos con los cuidadores que establecen límites y desplazar actividades con probados beneficios de desarrollo y educativos.

---

[16] 5 Jindal, S. (n.d.) "How does Miko 3 use facial recognition?" Miko. https://help.miko.ai/hc/en-us/articles/5438319930141-How-does-Miko-3- use-face-recognition; KEYi Robot. (2025). Privacy Policy. https://us.keyirobot.com/policies/privacy-policy

[17] Hunt, T. (2017). Data from connected CloudPets teddy bears leaked and ransomed, exposing kids' voice messages. Troy Hunt. https://www.troyhunt.com/data-from-connected-cloudpets-teddy-bears-leaked-and-ransomed-exposing-kids-voice-messages/

[18] Curio Interactive. (2025). Frequently asked questions. https://heycurio.com/faq; Curio Interactive. (2025). Terms & Conditions. https://heycurio.com/terms

[19] 8 KEYi Robot. (2025). Privacy Policy. https://us.keyirobot.com/policies/privacy-policy

[20] KEYi Robot. (2025) Loona Interactive Robotic Dog Toy. https://us.keyirobot.com/pages/loonadetail; Curio Interactive. (2025). Gabbo. https://heycurio.com/product/gabbo

[21] De Freitas, J., Oguz-Uguralp, Z., & Kaan-Uguralp, A. (2025). Emotional Manipulation by AI Companions. arXiv preprint arXiv:2508.19258. https://arxiv.org/pdf/2508.19258

Los expertos en desarrollo infantil han coincidido durante mucho tiempo en que los mejores juguetes son 90% niño y 10% juguete.[22] Al jugar con un osito de peluche estándar, niñas y niños usan su imaginación y creatividad para darle voz al osito y crear sus propias historias. Este tipo de juego de simulación es esencial para el desarrollo de la regulación emocional, la resolución de problemas y la imaginación de los niños.[23] Los juguetes de IA, por otro lado, dirigen la conversación y el juego a través de indicaciones, guiones preestablecidos e interacciones predecibles, lo que podría limitar este desarrollo.

Desafortunadamente, las empresas de juguetes de IA también afirman que impulsan el aprendizaje y la imaginación, engañando a los compradores para que crean que son buenos para las niñas y niños a pesar de la falta de investigación. Los beneficios "educativos" de los juguetes de IA son mínimos. Un niño puede aprender algunos hechos o palabras de vocabulario, pero ese no es el tipo de aprendizaje que apoya el cerebro en desarrollo como lo hace el juego verdaderamente creativo.

En resumen, hay muchas razones para preocuparse de que las niñas y niños pequeños se apeguen a los *chatbots* de IA disfrazados de juguetes. Los juguetes de IA se están comercializando a las familias como seguros e incluso beneficiosos para el aprendizaje antes de que su impacto haya sido evaluado por investigaciones independientes. Por el contrario, se ha demostrado que los ositos de peluche y los juguetes sin conexión benefician el desarrollo de niñas y niños sin ninguno de los riesgos de los juguetes de IA.

Por todas estas razones, instamos a las familias a evitar comprar juguetes de IA en esta temporada de navidad.

Este comunicado ha sido respaldado por:

Organizaciones

- Alexander Neville Foundation
- All Girls Allowed, Inc.
- American Youth Association (AYA)
- Annalees Hope
- Apple Blossom Village
- Becca Schmill Foundation
- Better Screen Time
- Bruderhof
- Center for Applied Neuroscience Vezenkov
- Center for Digital Democracy
- Chasing Hope Foundation
- Child Online Africa (COA)
- Children and Screens: Institute of Digital Media and Child Development
- Community Playthings
- David’s Legacy Foundation

[22] Attributed to Joan Almon and Kathy Hirsh-Pasek

[23] Linn, S. (2008). The case for make believe: Saving play in a commercialized world. The New Press.

- Design It For Us
- Devin J Norring Foundation
- Digital Childhood Institute
- Digital Health and Education Network - Kenya
- Early Childhood Work Group, Screen Time Action Network at Fairplay
- Eating Disorders Coalition for Research, Policy & Action
- Emily Harrison Consulting
- Enough Is Enough
- Erik's Cause
- Fight to End Exploitation
- Fitzthomas'
- Fundación Red por la Infancia
- GAINING (Global Alliance for Inspiring Non-tech Infant Nurturing and Growth)
- Global Hope 365
- GoodBot
- Grace McComas Memorial
- Health Professionals for Safer Screens
- Healthier-Tech Inc.
- Healthy Screen Habits
- Heat Initiative Inc.
- Human Change Foundation
- Institute for Families and Technology
- Internet Safety Labs
- KIDS TOO
- Lynn's Warriors
- Media Protect: Healthy Childhood in the Digital Age
- Mothers Against Media Addiction (MAMA)
- Mulberry Waldorf School
- NC Stop Human Trafficking
- New Leaf Speech Therapy, LLC
- OR Unplugged Coalition, Pacific NW Screen Action Network
- PA Unplugged
- Parent Coalition for Student Privacy
- Parent ProTech Inc.
- ParentsRISE
- ParentsSOS
- Paving the Way Foundation
- Peace Educators Allied for Children Everywhere (P.E.A.C.E.)
- Phone-Free Schools Movement
- Project STAND
- Raising Awareness About Digital Dangers
- Rangeet Pte Ltd (Singapore)
- Reconnect Webinars
- Red PaPaz
- ReSTART Life, PLLC
- Scrolling 2 Death
- Share Save Spend, LLC
- Smartphone Free Childhood US

- Spark & Stitch Institute
- Speaking of Social
- The American Association for the Child's Right to Play (IPA USA)
- The Carson J Bride Effect
- The McKenna Way, Kindness Matters
- The Social Media Victims Law Center (SMVLC)
- The Tech Oversight Project
- Transparency Coalition
- University of Milano-Bicocca
- Veritas Montessori School of Varna
- Waldorf Early Childhood Association of North America
- WithAll
- Yellowstone Human Trafficking Task Force
- Young People's Alliance
- Zoe Ministries of Delaware

Expertos/as individuales

- Awo Aidam Amenyah, fundadora de Child Online Africa; autora de The Silent Mountaineer
- Sahilu Baye, MA, Enrichment Center Ethiopia (ECE)
- Ivaylo Apostolov, Magister Psihologiat
- Rahima Baldwin Dancy, educadora en primera infancia y crianza; autora de You Are Your Child's First Teacher
- Lisa Barthelemy, MD, psiquiatra infantil, Montpellier, Francia
- Criscillia Benford, PhD, presidenta de la junta directiva de Fairplay; coautora de "Sensory Metrics of Neuromechanical Trust" y "Buying to Belong: Youth and the Allure of the Metaverse"
- Gaia Bernstein, JD, LLM, JSD, profesora de Derecho (Tecnología, Privacidad y Política), Seton Hall University School of Law; autora de Unwired: Gaining Control over Addictive Technologies
- Mark Bertin, MD, profesor asistente de pediatría, New York Medical College; autor de The Family ADHD Solution, Mindful Parenting for ADHD y How Children Thrive; coautor del libro de texto Teaching Mindfulness Skills to Kids and Teens
- Tatiana Boyadjieva-Ayerst, M.S.
- MaryGrace Bruni, MSEd
- Tammy Caldwell, B.Ed, certificado en Formación Docente Waldorf
- Hilarie Cash, PhD, terapeuta certificada en adicción sexual, consejera en adicción al juego del estado de Washington, L.M.H.C.; autora de Video Games and Your Kids: How Parents Stay in Control (2008) y Facing Internet Technology and Gaming Addiction (2020)
- Denise Champney, MS, CCC-SLP, creadora de la Línea de Tiempo del Complejo Industrial de Tecnología Educativa

- Miroslava Chantova, trabajadora social
- Edyta Cios, PhD, profesora asistente de neuropsicología cognitiva
- Kathleen Clarke-Pearson, MD, FAAP, pediatra retirada; defensora de la salud, vivienda y nutrición de la niñez y las familias en Carolina del Norte
- Joe Clement, autor de Screen Schooled
- Gwendolyn E. Creary, LLP, LMSW, consultora en salud mental infantil/primera infancia, Bermudas
- Tracy Cutchlow, autora de Zero to Five: 70 Essential Parenting Tips Based on Science
- Andrea Davis, autora de Creating a Tech-Healthy Family
- Annemarie de Villiers, Ed.D, Desarrollo y Educación en la Primera Infancia; Especialista Cognitiva Certificada (BCCS)
- Margot L. Denomme, JD, fundadora y CEO de Raising Awareness About Digital Dangers (RAADD); autora de The Family Smart Phone Guide
- Yolanda Evans, MD, clínica
- Mihaela Evgenieva, MA
- Robert Flahive, M.S. Psychology, educador profesional K–12
- Julie Frumin, Maestría en Psicología Clínica; terapeuta matrimonial y familiar licenciada
- Andrea Gambardella, MS.Ed, Waldorf Early Childhood Association
- Holly Groh, MD
- Marco Gui, profesor asociado de sociología de medios, University of Milano-Bicocca; cofundador de la red "Patti Digitali"
- Priyanka Handa, MSc Comunicación Social y Pública, PGCE University of Oxford
- Toni Hassan, investigadora asociada, Charles Sturt University; autora de Families in the Digital Age
- Melinda Holohan, MA, CFLE, especialista docente, Family Science and Human Development, Western Michigan University; coautora de Screen Aware Early Childhood: A Realistic Approach to Helping Young Children Thrive in a Digitally Complex World
- Donna Rice Hughes, autora y conferencista; presentadora y productora nominada al Emmy de la serie ganadora del Emmy de PBS Internet Safety, y anfitriona de Internet Safety with Donna Rice Hughes
- Nikilina Irikova, bibliotecaria y responsable de información, South-West University "Neofit Rilski", Blagoevgrad, Bulgaria
- Grazyna Jakubowska, MS, LCSW
- Meg Leta Jones, JD, PhD, profesora de Política de Tecnología Familiar, Georgetown University; autora de "Your New Best Frenemy: Hello Barbie and Privacy Without Screens" y del libro The Character of Consent
- Barbara Kalckreuth, PhD, miembro de la junta directiva de GAIMH; coordinadora de "Digital Media and Early Childhood"
- Brett P. Kennedy, Psy.D, psicólogo clínico licenciado; coautor de The Digital Media Overuse Scale (dMOS)
- Michelle Kiefer, MA, Educación en la Primera Infancia; profesora de Desarrollo Infantil y en la Primera Infancia
- Alfie Kohn, autor de Unconditional Parenting y The Schools Children Deserve
- Debbie Kruenegel-Farr, PhD, especialista en Estudios de Desarrollo Humano y Familia; autora de E.N.R.I.C.H. Your Relationship With Your Child

- Sonya Kyuchukova, ingeniera en computación en la nube; Autistic Care – College Level 2; autora de The Autism Parents' School
- Susan Linn, Ed.D, autora de Who's Raising the Kids: Big Tech, Big Business, and the Lives of Children
- Michele Locke, PhD, psicóloga clínica infantil
- Laurel Loughran, BFA, diploma en euritmia, Rudolf Steiner College; educadora
- Dr. Robert MacDougall, profesor de Estudios de Comunicación y Medios, Curry College; autor de Drugs and Media y Communication and Control
- John Mack, fundador de Life Calling
- Jenifer Joy Madden, cofundadora de Global Alliance for Inspiring Non-tech Infant Nurturing and Growth (GAINING); autora de How to Be a Durable Human
- Kathy Masarie, MD, pediatra; fundadora de Family Empowerment Network; coautora de Face to Face: Cultivating Kid's Social Lives in Today's Digital World
- Mandy McLean, PhD, investigadora de IA y educación; exdirectora de Investigación y Estrategia de IA en Guild; autora del boletín The Signal and the Learning
- Andrew McStay, PhD, profesor de Tecnología y Sociedad, Bangor University; director de Emotional AI Lab; presidente del grupo IEEE P7014.1 sobre empatía emulada en sistemas de IA; autor de Automating Empathy and Emotional AI
- Filiz Mehmed, Magister
- Rosen Mihaylov, Magister
- Blaga Mihaylova, psicóloga
- Adebunmi Oyekola, PhD, profesora titular, Departamento de Consejería y Estudios de Desarrollo Humano, University of Ibadan, Nigeria
- Nizan Geslevich Packin, SJD, University of Pennsylvania; coautora de "Science for Policy to Protect Children in Cyberspace," Science (vol. 379) y "This is Not a Game: The Addictive Allure of Digital Companions," Seattle University Law Review
- Wendy Patterson, educadora en primera infancia Waldorf
- Michelle Ponti, MD, FRCPC, pediatra; presidenta del Digital Health Task Force, Canadian Paediatric Society
- Gergana Profirova, MD, especialista en relaciones públicas médicas; autora de "The Power and Danger of Online Parenting Groups," Kangaroo Magazine
- Arianna Puls, MS, CCC-SLP
- Jenny Radesky, MD, pediatra del desarrollo y conducta, investigadora en medios; autora de "Social AI and Youth Wellbeing: Developmental Principles and Policy Solutions"
- Ginny Ramirez-DelToro, PhD, instructora y asesora en educación, Duke University
- Cris Rowan, terapeuta ocupacional pediátrica, fundadora de Zone'in Programs Inc.; autora de Virtual Child y del artículo "Unplug — Don't Drug"
- Jean Rystrom, administradora de salud retirada
- Travis Saunders, PhD, autor de "International school-related sedentary behaviour recommendations for children and youth"
- Vinaya Sivakumar, miembro de la junta directiva, Screen Time Action Network at Fairplay
- Tamara Sobel, JD, CSE, experta en alfabetización mediática y bienestar digital; columnista de Psychology Today
- Lynn St Pierre, MFA, formadora certificada de docentes Waldorf
- Manuela Stefanova, MSc, psicóloga infantil y adolescente; psicoterapeuta

- Catherine Steiner-Adair, EdD, autora de The Big Disconnect
- John Surr, defensor; facilitador del foro P.E.A.C.E.
- Jill Sweatman, presidenta nacional G100 para cuidado, protección y crianza
- Nathan Thoma, PhD, psicólogo clínico; profesor asociado clínico, Weill Cornell Medical College
- Kristin Thomas, LMHC
- Mark Tremblay, PhD, investigador principal, CHEO Research Institute; fundador de Sedentary Behaviour Research Network
- Sherry Turkle, PhD, profesora Abby Rockefeller Mauzé de Estudios Sociales de Ciencia y Tecnología, MIT
- Yoana Ushakova, biotecnóloga
- Borislava Vacheva, BS Biotecnología, Máster en Regulaciones y Normas en Medicina
- Marinela Vassileva, mediadora y experta en comunicación efectiva, certificada por Gordon Training International
- Stoyan Vezenkov, PhD, neurobiólogo