

**INFORME FINAL DE PROYECTO DE
EXTENSIÓN DENOMINADO
PRODIGNNA: PROTECCIÓN
DIGITAL DE NIÑOS, NIÑAS Y
ADOLESCENTES.
2024**

RR N° 325/24

DigiLab
Laboratorio de
Forensia Digital

OPPI
Observatorio Para la
Protección de la Infancia
UCASAL



AUTORIDADES

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SALTA

Mg. Ing. Rodolfo Gallo Cornejo

Rector

Ing. Alejandro Patrón Costas

Vicerrector de Extensión Universitaria e Integración

Lic. Estanislao Villanueva Cornejo

Dirección de Vínculo y Responsabilidad Social

Téc. Dorina Velázquez

Responsable de Proyectos de Extensión

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE INGENIERÍA

Mg. Ing. Néstor E. Lesser

Decano

Mg. Ing. Gullermina Nievas

Secretaria Académica

Andrea Burgos

Secretaria Técnica

Dra. Ing. Beatriz Parra de Gallo

Directora Grupo I+D+i de Forensia Digital y Ciberseguridad

Lic. Roberto Ezequiel Lamas

Coordinador del Laboratorio de Forensia Digital (DigiLab)

AUTORIDADES DEL OBSERVATORIO PARA LA PROTECCIÓN DE LA INFANCIA

Esp. Ps. Claudia P. Ruiz Hernández

Directora

Esp. Abg. Carla Estefanía Rodríguez García

Coordinadora





AUTORIDADES

AUTORIDADES DEL INSTITUTO DE FAMILIA Y VIDA JUAN PABLO II

Mg. Abg. María Pía Moreno Fleming
Directora

EQUIPO DE TRABAJO DEL PROYECTO

Dra. Ing. Beatriz Parra de Gallo
Directora

Esp. Abg. Carla Estefanía Rodríguez García
Co - directora

Lic. Fernanda Jael Bischoff
Graduada

Lic. Micaela Soto Llatser
Graduada

Abg. Leopoldo German Vazquez
Graduado

Lic. Roberto Ezequiel Lamas
Graduado

ALUMNOS

Eduardo Emanuel Guzmán
Natanahel Fernández
Gerardo Benjamin Uriburu Romero
Nicolás Rolando Corimayo Morales
Natalia Villegas

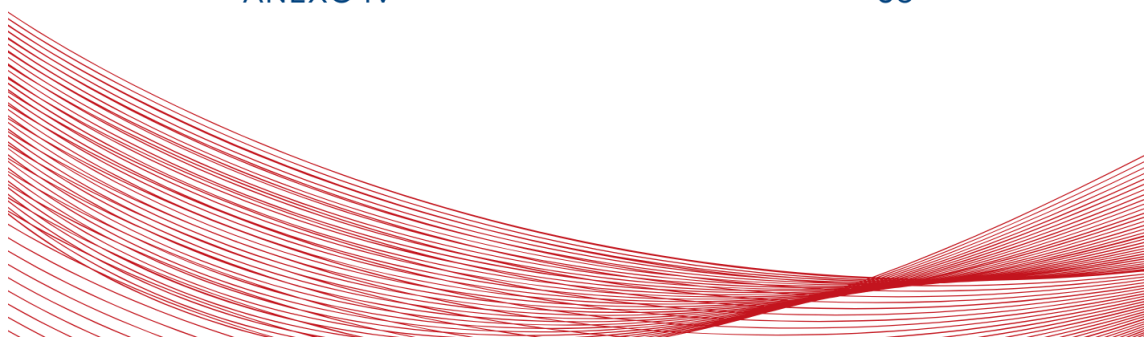




ÍNDICE

CONTENIDO DEL INFORME

Portada 2024	1
A- Caracterización de la muestra.	5
B- Estadísticas demográficas.	5
C- Distribución Central de las encuestas.	5
D- Otros aspectos resultantes del Proyecto.	6
E- Revisión del Instrumento.	49
F- Conclusiones.	50
ANEXO I	52
ANEXO II	53
ANEXO III	55
ANEXO IV	56



INFORME FINAL

El presente informe tiene por objetivo mostrar el trabajo realizado y los principales resultados obtenidos en este proyecto de extensión universitaria denominado "Protección Digital de los NNyA - ProDigNNNA. Más allá de presentar en adjunto, el **INFORME DE SITUACIÓN** de cada una de las instituciones con las que se trabajó, es oportuno generar un resumen general que muestre los hallazgos más distintivos.

A. CARACTERIZACIÓN DE LA MUESTRA

Al momento de seleccionar las escuelas que podrían servir como experiencia complementaria al estudio piloto realizado en 2023, se consideraron **64 (sesenta y cuatro)** instituciones, las que fueron seleccionadas en función de condiciones de factibilidad operativa que hicieran posible obtener una mirada representativa de la situación en la Capital Salteña. ***Cabe destacar que en 13 (trece) de estos centros educativos se realizaron las encuestas en dos turnos de clases.***

Los criterios para selección de las escuelas fueron:

- Instituciones ubicadas en Salta Capital.
- Instituciones que pertenezcan al Arzobispado de Salta.
- Instituciones con las que hubiera un contacto o comunicación previa por otras acciones realizadas desde el OPPI.

Si se consideran el Padrón de Escuelas del año 2020¹, Salta Capital cuenta con 355 escuelas de nivel primario y secundario, por lo que la muestra relevada en el año 2023 (21 escuelas) más las relevadas en el año 2024 (64 escuelas), supera el valor de 20% del universo, por lo que se considera representativa la muestra seleccionada.

Un factor importante al momento de trabajar con las instituciones seleccionadas fue la identificación de los grados o cursos a quienes se convocaría para estudiar la problemática del Grooming, así, surgió la premisa de trabajar con alumnas y alumnos pre-adolescentes, es decir estudiantes de 5°, 6° y 7° grado del nivel primario, y 1°, 2° y 3° año del nivel secundario.

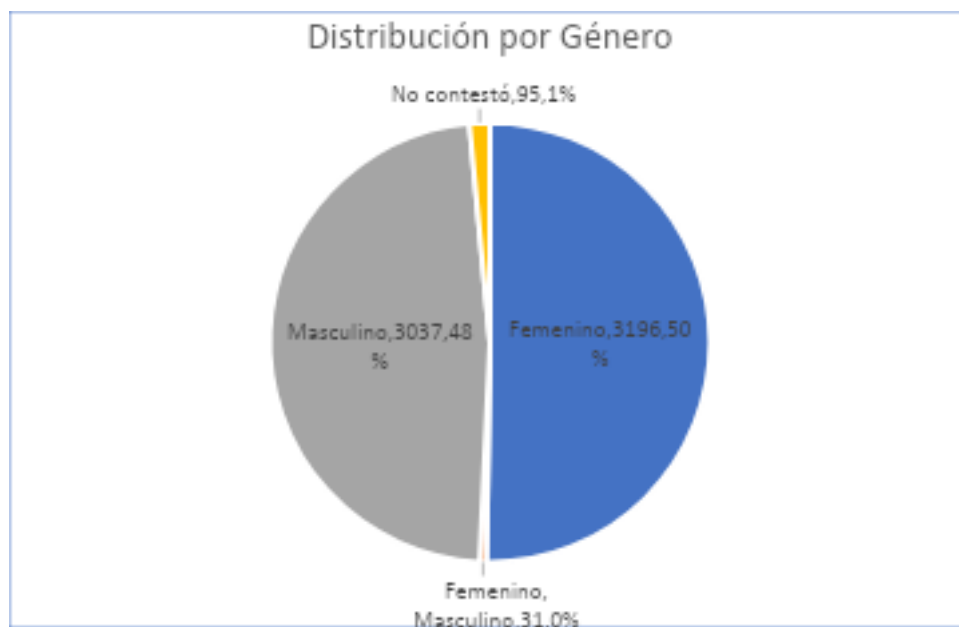
B. ESTADÍSTICAS DEMOGRÁFICAS

Los datos recabados de los niños, niñas y adolescentes encuestados presentan la siguiente **distribución por sexo**, lo que manifiesta un número parejo entre varones y mujeres entre los encuestados.

Etiquetas de fila	Cantidad	Distribución Porcentual
Femenino	3196	50%
Femenino, Masculino	31	0%
Masculino	3037	48%
No contestó	95	2%
Total general	6359	100%

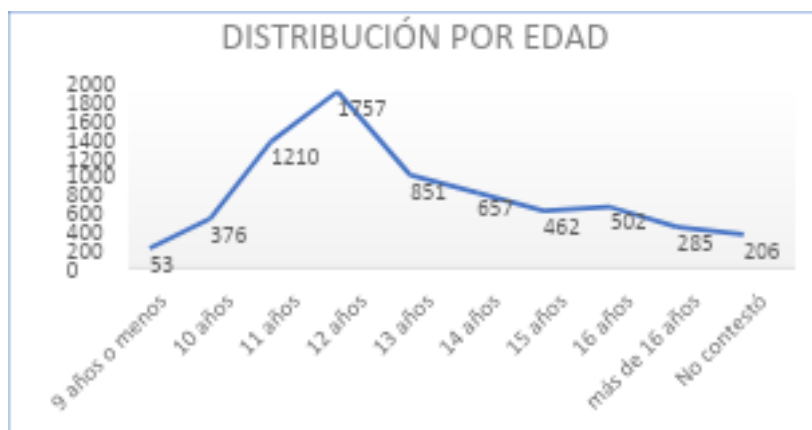
1

<http://www.edusalta.gov.ar/index.php/docman/dpto-estadistica/establecimientos/5624-padron-general-establecimientos-educativos-2020>



La **distribución por edad**, considerando el total de encuestas muestra una tendencia central de niños y niñas entre las edades de **11 a 14 años (70 %)**:

EDAD	CANTIDAD	%
9 años o menos	53	1%
10 años	376	6%
11 años	1210	19%
12 años	1757	28%
13 años	851	13%
14 años	657	10%
15 años	462	7%
16 años	502	8%
más de 16 años	285	4%
No contestó	206	3%
	6359	100%



C. DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL DE LAS RESPUESTAS DE LA ENCUESTA

Considerando cada una de las consignas indicadas en la encuesta, se muestran los resultados generales:

3. ¿A qué edad tuviste tu PRIMER CONTACTO con un celular o una tablet?



EDAD	CANTIDA D	%
9 años o menos	4545	71%
10 años	761	12%
11 años	423	7%
12 años	231	4%
13 años	100	2%
14 años	24	0%
15 años	21	0%
16 años	0	0%
más de 16 años	0	0%
No tengo	175	3%
No contestó	79	1%
	6359	100%



La ley de Protección Integral de los derechos de niños, niñas y adolescentes, L. 26.061 promueve el acceso responsable a la tecnología **con fines educativos y formativos**, mientras que la Ley de Educación Nacional, L. 26.206, incentiva el uso de la tecnología para aprendizaje de forma que su uso puede tener efectos positivos². Sin embargo, es preciso conocer que, el uso excesivo para entretenimiento puede fomentar la dependencia debilitando las relaciones interpersonales, o reduciendo el desarrollo de habilidades psicosociales tales como la autoestima, la comunicación o la empatía.

De las encuestas reveladas, observamos que el 71% de los Niños, Niñas y Adolescentes - NNYA - inician su contacto con el celular o tablet mayormente a los 9 años o menos, siendo una edad en la que el foco se pone en lo social, es decir, en la interrelación con sus pares. **Desde el Observatorio para protección de la Infancia IFV- UCASAL recomendamos a las familias dedicar más tiempo a las actividades que fomentan la conexión interpersonal, el aprendizaje y el desarrollo de habilidades sociales;** por todo lo que sostenemos la necesidad de esperar que los NNYA alcancen la edad de 12 años aproximadamente considerando su madurez, la comprensión que tienen de la tecnología, la conciencia social sobre todo para el acceso a redes sociales para la obtención de su primer celular o tablet.

Además, del gráfico que antecede, podemos señalar que a muy temprana edad los NNYA se encontrarían activos y potencialmente expuestos a los peligros que se presentan en el ciberespacio, temas que se desarrollarán en adelante.

Previo a detallar las respuestas obtenidas según las edades de los encuestados, resulta fundamental examinar las etapas del desarrollo psicoevolutivo para comprender cómo el uso de dispositivos de telecomunicación impacta en el desarrollo del niño.

- De 4 a 6 años: La Segunda Infancia

² Como lo vivenciamos durante la pandemia de CoVid 2020- 2021, al dar continuidad a la educación a través de la virtualidad.



En este periodo, los niños comienzan a socializar, desarrollan procesos de identificación y experimentan un crecimiento significativo en el lenguaje, la imaginación y el pensamiento realista. Su tendencia a imitar a los adultos y su rica imaginación los hace susceptibles de replicar comportamientos observados en el uso de dispositivos móviles.

El contacto temprano con celulares o tablets puede interferir con su capacidad para explorar el mundo físico y sus relaciones sociales, reemplazando actividades esenciales como el juego simbólico, el cual fortalece su creatividad y habilidades interpersonales. Asimismo, el uso excesivo podría reforzar conductas como las rabietas, ya que los dispositivos pueden ser percibidos como medios de recompensa o distracción en lugar de herramientas educativas. También es importante considerar que, debido a su imaginación activa, los contenidos inapropiados pueden generar temores o malentendidos.

Es por esto, que el OPPI sugiere limitar estrictamente el tiempo de exposición a pantallas y priorizar actividades que fomenten la interacción con otros niños, el desarrollo motor y la creatividad, asegurando una supervisión activa.

- De 7 a 11 años: La Tercera Infancia



Esta etapa, conocida como la "edad del saber", se caracteriza por la aparición del pensamiento abstracto, una fuerte curiosidad intelectual y un mayor nivel de socialización. Los niños empiezan a integrarse en grupos sociales, desarrollan camaradería y aprenden a respetar reglas, mientras se consolidan como individuos críticos y objetivos.

El uso temprano de dispositivos móviles en esta etapa puede ofrecer beneficios como el acceso a información educativa y el aprendizaje digital. Sin embargo, un uso indiscriminado puede desplazar actividades claves para el desarrollo social, como el juego grupal o la interacción cara a cara, debilitando habilidades como la negociación, la empatía y el trabajo en equipo. Además, la exposición prolongada puede generar dependencia tecnológica o distracciones que afecten su capacidad de concentración y aprendizaje.

De manera que el OPPI, considera clave fomentar un uso equilibrado de la tecnología, priorizando actividades que incluyan colaboración grupal, exploración física y desafíos intelectuales fuera de la pantalla. Las herramientas digitales deben utilizarse como complementos educativos, no como sustitutos de experiencias formativas esenciales.

- De 12 a 14 años: La Preadolescencia



Este periodo se caracteriza por un mayor desarrollo físico, emocional y social. Los adolescentes tempranos experimentan cambios hormonales que pueden influir en su autoestima y humor. Psicosocialmente, se encuentran en la etapa de *identidad versus confusión de roles* (según Erikson), comenzando a explorar su sentido de sí mismos y su lugar en el mundo.

El uso de dispositivos móviles en esta etapa puede fomentar la conexión con pares a través de redes sociales y mensajería, lo cual es importante para su desarrollo social. Sin embargo, el acceso temprano e incontrolado puede exponerlos a riesgos como el ciberacoso, la presión social y la exposición a contenidos inadecuados. También pueden desarrollarse problemas de autoimagen debido a comparaciones en redes sociales, impactando fuertemente en la autoestima.

Por lo cual establecer límites claros en el uso de dispositivos, promover actividades que refuercen la autoestima y la interacción en el mundo real, y fomentar el diálogo abierto sobre los riesgos y beneficios de la tecnología resultan importantes para el OPPI.

- De 15 a 17 años: La Adolescencia



En esta etapa, los adolescentes desarrollan un pensamiento más abstracto y crítico, y consolidan su identidad. Buscan independencia, exploran relaciones más complejas y se preparan para la transición a la adultez. La tecnología puede ser una herramienta poderosa para el aprendizaje, la expresión personal y la conexión social, pero también puede ser fuente de estrés y ansiedad.

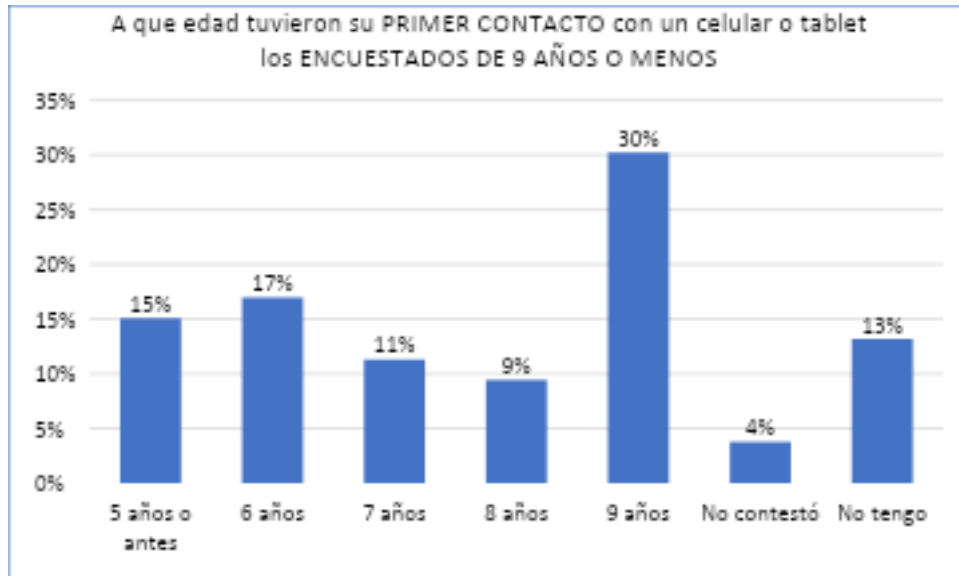
El uso excesivo de dispositivos móviles puede interferir en actividades esenciales como el estudio, el descanso y la interacción cara a cara, afectando su bienestar general. Además, los adolescentes están particularmente expuestos a la construcción de su identidad digital, lo que puede influir en su autopercepción y relaciones.

Por consiguiente, el OPPI considera que enseñar a gestionar el tiempo frente a la pantalla, fomentar un uso crítico de la tecnología y promover actividades extracurriculares que les permitan desarrollar habilidades sociales, intelectuales y emocionales de manera equilibrada será clave para un crecimiento saludable. Además queremos señalar el rol fundamental que tienen las familias en lograr un balance entre el uso de la tecnología y actividades que favorezcan el desarrollo físico, emocional y social, asegurando que los dispositivos móviles se utilicen de manera adecuada y supervisada en estas etapas formativas, adaptándose a las necesidades y capacidades de cada edad. En todas las etapas, la supervisión activa, el acompañamiento y el diálogo abierto son fundamentales para garantizar un desarrollo integral y saludable.

A continuación, se presentan las respuestas obtenidas en función de la edad de los encuestados, con el objetivo de proporcionar al lector una base de datos clara y objetiva que le permita sacar sus propias conclusiones en base a lo anteriormente explicado.

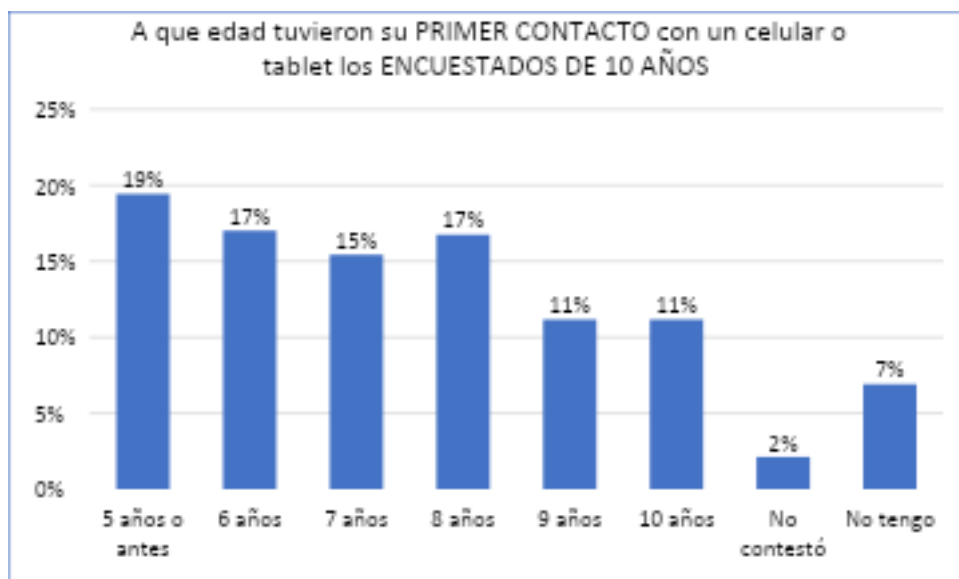
- Edad de los encuestados: 9 AÑOS O MENOS

Edad del PRIMER CONTACTO	Cantidad	%
5 años o antes	8	15%
6 años	9	17%
7 años	6	11%
8 años	5	9%
9 años	16	30%
No contestó	2	4%
No tengo	7	13%
Total general	53	100%



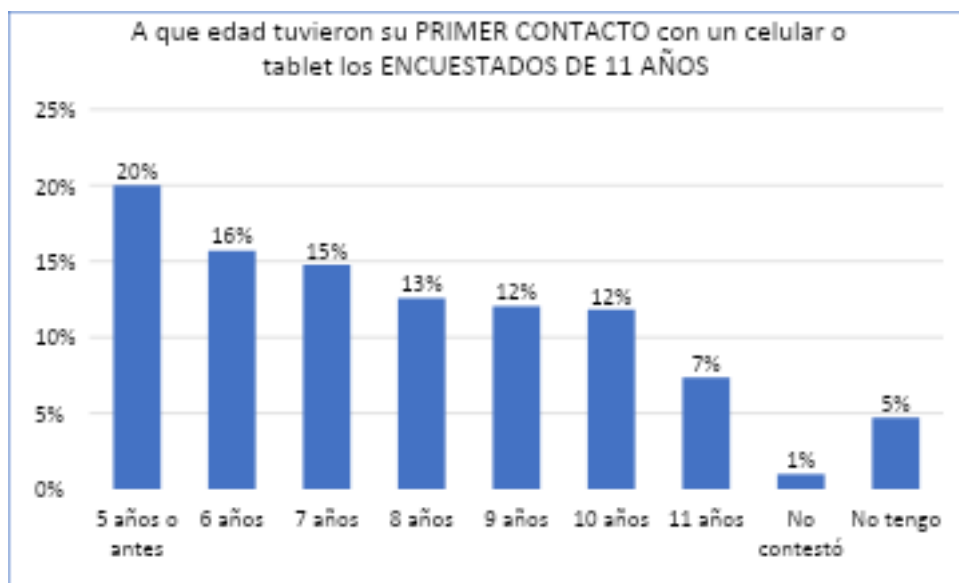
- Edad de los encuestados: 10 AÑOS

Edad del PRIMER CONTACTO	Cantidad	%
5 años o antes	73	19%
6 años	64	17%
7 años	58	15%
8 años	63	17%
9 años	42	11%
10 años	42	11%
No contestó	8	2%
No tengo	26	7%
Total general	376	100%



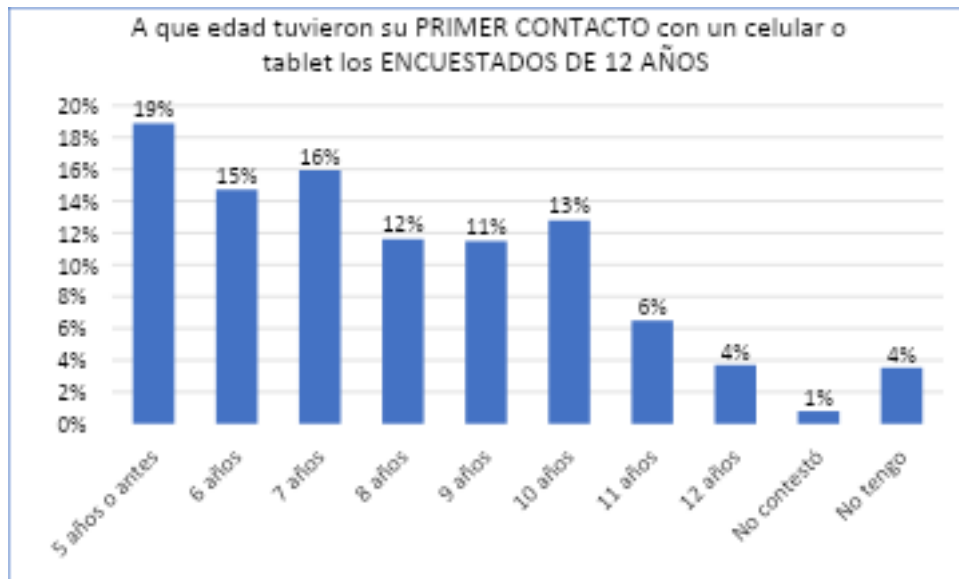
- Edad de los encuestados: 11 AÑOS

Edad del PRIMER CONTACTO	Cantidad	%
5 años o antes	242	20%
6 años	190	16%
7 años	179	15%
8 años	152	13%
9 años	146	12%
10 años	143	12%
11 años	89	7%
No contestó	12	1%
No tengo	57	5%
Total general	1210	100%



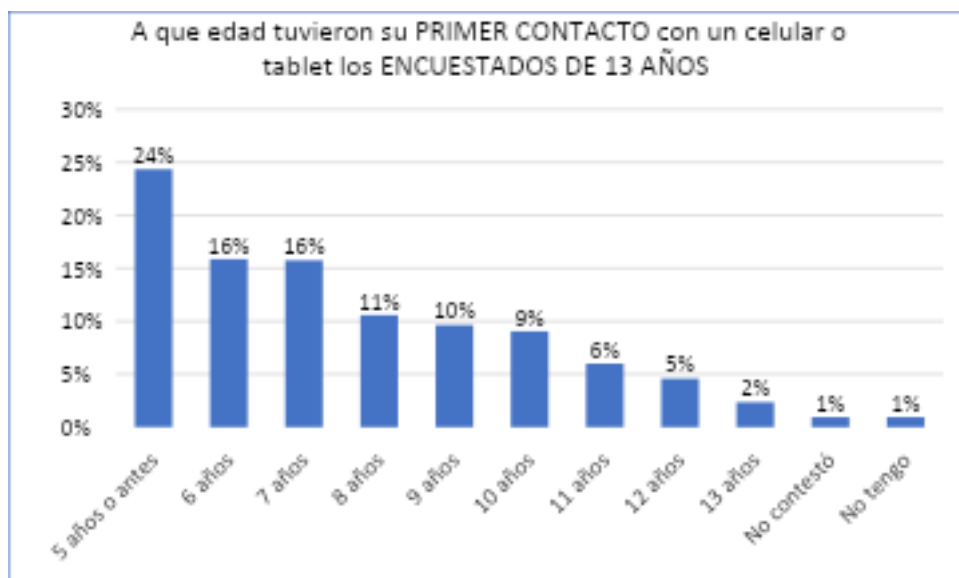
- Edad de los encuestados: 12 AÑOS

Edad del PRIMER CONTACTO	Cantidad	%
5 años o antes	332	19%
6 años	259	15%
7 años	280	16%
8 años	204	12%
9 años	202	11%
10 años	225	13%
11 años	114	6%
12 años	65	4%
No contestó	14	1%
No tengo	62	4%
Total general	1757	100%



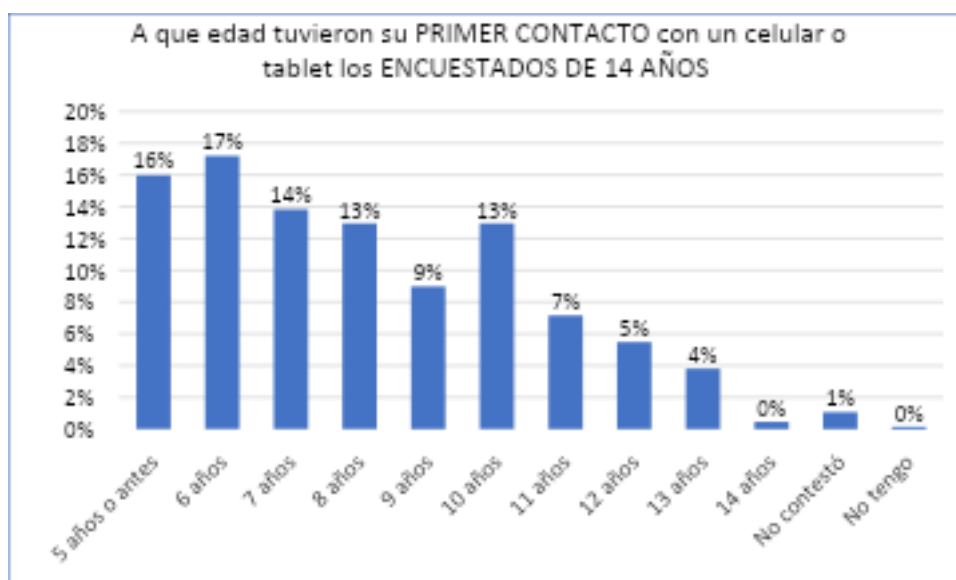
- Edad de los encuestados: 13 AÑOS

Edad del PRIMER CONTACTO	Cantidad	%
5 años o antes	207	24%
6 años	135	16%
7 años	134	16%
8 años	90	11%
9 años	82	10%
10 años	77	9%
11 años	51	6%
12 años	39	5%
13 años	20	2%
No contestó	8	1%
No tengo	8	1%
Total general	851	100%



- Edad de los encuestados: 14 AÑOS

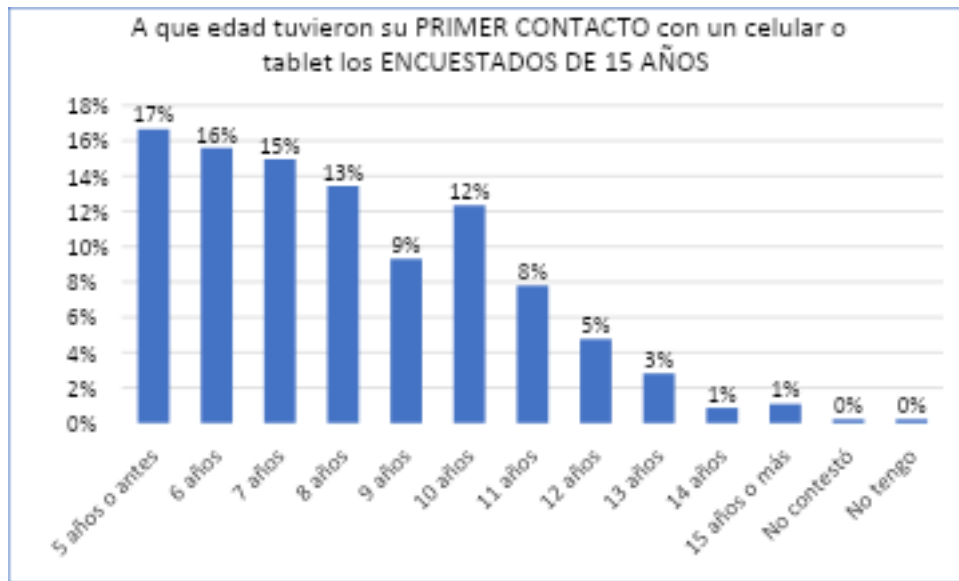
Edad del PRIMER CONTACTO	Cantidad	%
5 años o antes	105	16%
6 años	113	17%
7 años	91	14%
8 años	85	13%
9 años	59	9%
10 años	85	13%
11 años	47	7%
12 años	36	5%
13 años	25	4%
14 años	3	0%
No contestó	7	1%
No tengo	1	0%
Total general	657	100%



- Edad de los encuestados: 15 AÑOS

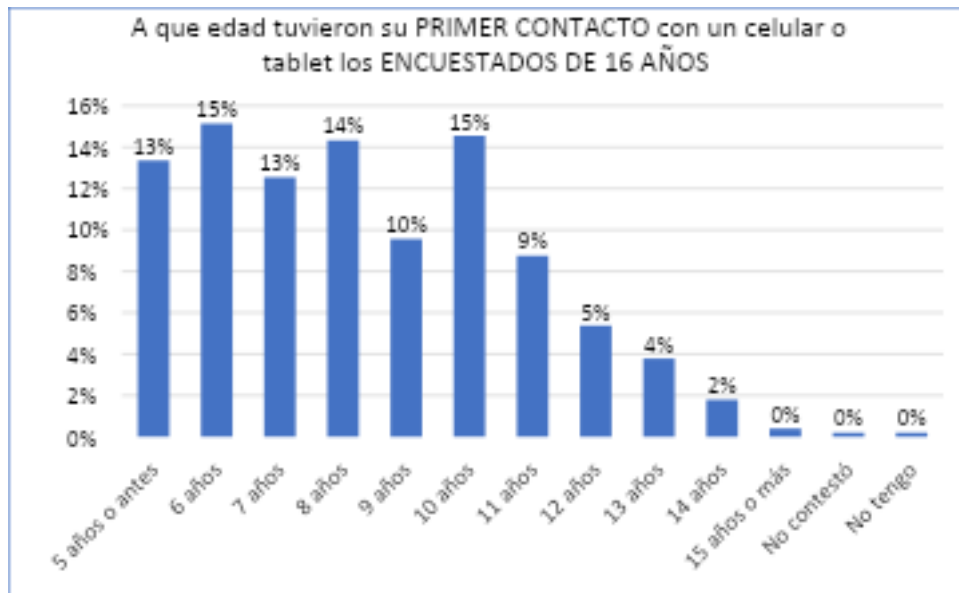
Edad del PRIMER CONTACTO	Cantidad	%
5 años o antes	77	17%
6 años	72	16%
7 años	69	15%
8 años	62	13%
9 años	43	9%
10 años	57	12%
11 años	36	8%
12 años	22	5%
13 años	13	3%
14 años	4	1%
15 años o más	5	1%
No contestó	1	0%

No tengo	1	0%
Total general	462	100%



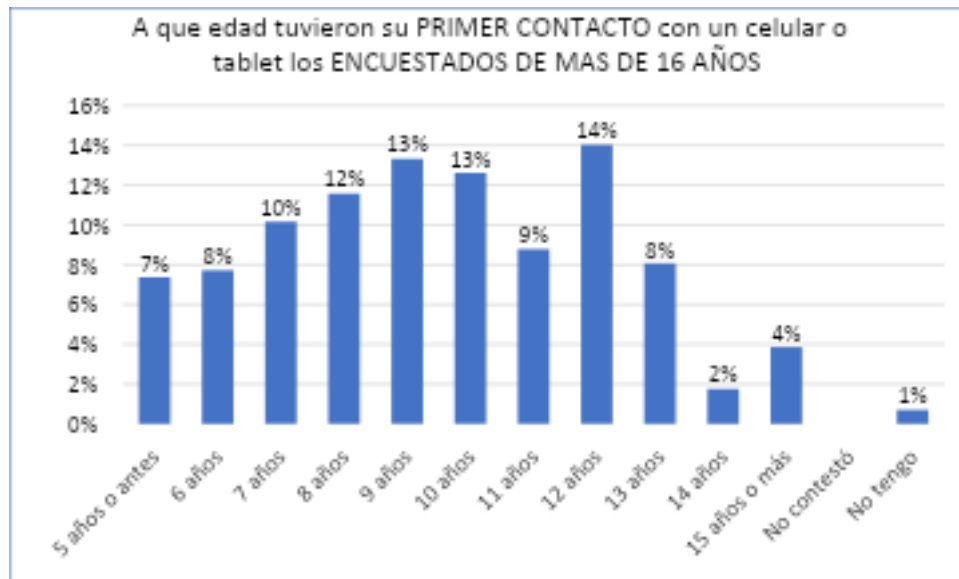
- Edad de los encuestados: 16 AÑOS

Edad del PRIMER CONTACTO	Cantidad	%
5 años o antes	67	13%
6 años	76	15%
7 años	63	13%
8 años	72	14%
9 años	48	10%
10 años	73	15%
11 años	44	9%
12 años	27	5%
13 años	19	4%
14 años	9	2%
15 años o más	2	0%
No contestó	1	0%
No tengo	1	0%
Total general	502	100%



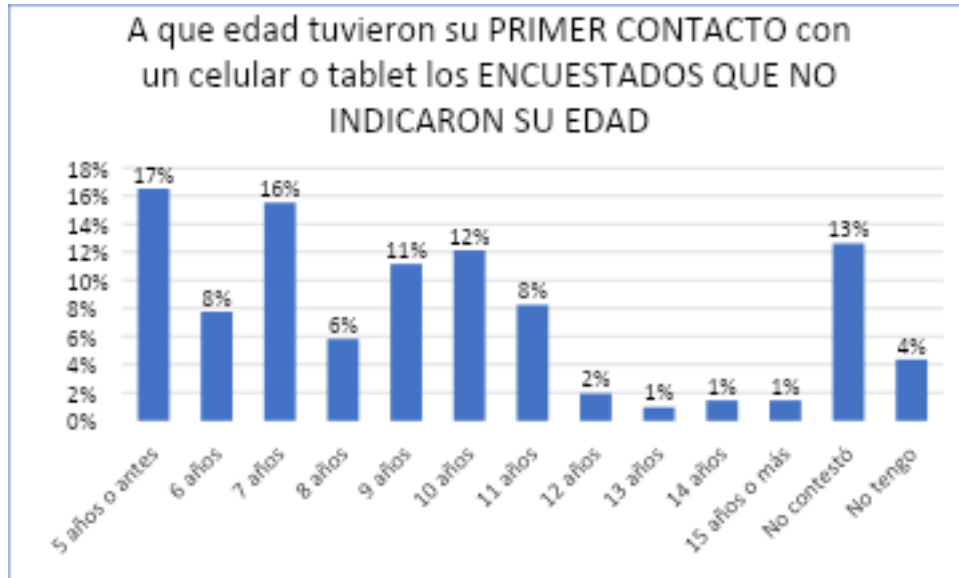
- Edad de los encuestados: MÁS DE 16 AÑOS

Edad del PRIMER CONTACTO	Cantidad	%
5 años o antes	21	7%
6 años	22	8%
7 años	29	10%
8 años	33	12%
9 años	38	13%
10 años	36	13%
11 años	25	9%
12 años	40	14%
13 años	23	8%
14 años	5	2%
15 años o más	11	4%
No contestó		0%
No tengo	2	1%
Total general	285	100%



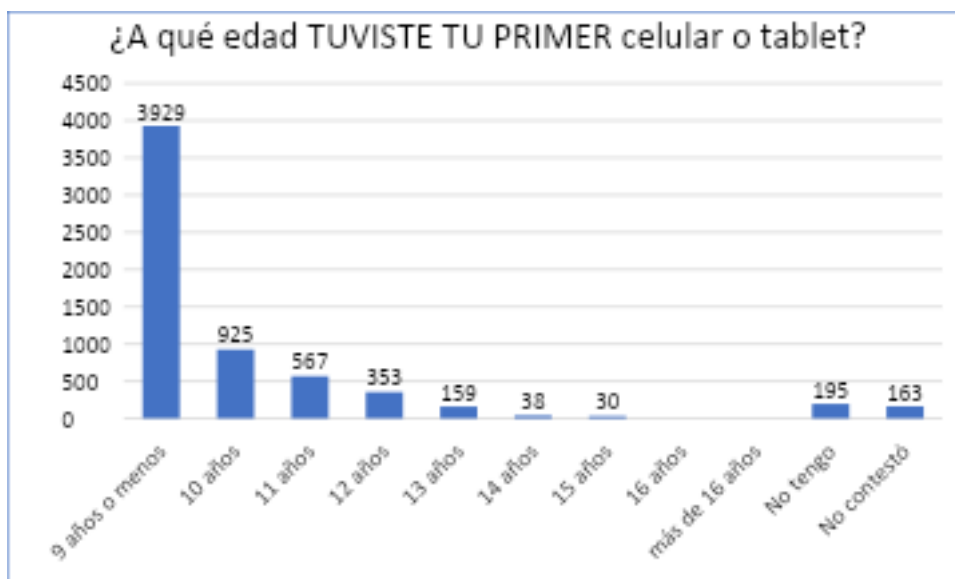
- Para el caso de los encuestados que NO CONTESTARON SU EDAD:

Edad del PRIMER CONTACTO	Cantidad	%
5 años o antes	34	17%
6 años	16	8%
7 años	32	16%
8 años	12	6%
9 años	23	11%
10 años	25	12%
11 años	17	8%
12 años	4	2%
13 años	2	1%
14 años	3	1%
15 años o más	3	1%
No contestó	26	13%
No tengo	9	4%
Total general	206	100%



4. ¿A qué edad TUVISTE TU PRIMER celular o tablet?

EDAD	CANTIDAD	%
9 años o menos	3929	62%
10 años	925	15%
11 años	567	9%
12 años	353	6%
13 años	159	3%
14 años	38	1%
15 años	30	0%
16 años	0	0%
más de 16 años	0	0%
No tengo	195	3%
No contestó	163	3%
	6359	100%

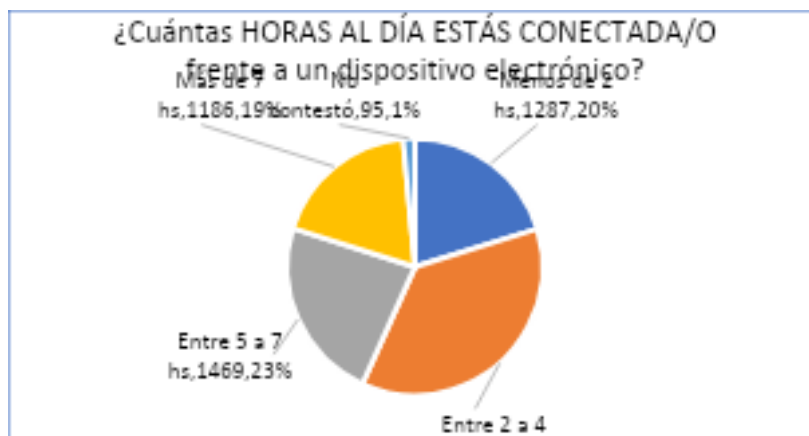


Aquí se revela que el 62% de los niños y niñas obtuvieron su primer dispositivo móvil, como un celular o una tablet, a los 9 años o antes lo que evidencia la necesidad de un acompañamiento adecuado por parte de las familias y educadores para garantizar un uso responsable y seguro de la tecnología desde edades tempranas, que respete las finalidades previstas en la L. 26.061 de acceso responsable a la tecnología con fines educativos y formativos, y la L. 26.206, que promueve el uso de la tecnología para aprendizaje de forma que su uso puede tener efectos positivos.

¿Cuántas HORAS AL DÍA ESTÁS CONECTADA/O frente a un dispositivo electrónico?



Horas	Cantidad	%
Menos de 2 hs	1287	20%
Entre 2 a 4 hs	2322	37%
Entre 5 a 7 hs	1469	23%
Más de 7 hs	1186	19%
No contestó	95	1%
	6359	100%



El 37% de los NNyA encuestados manifiestan pasar entre 2 y 4 horas conectados a un dispositivo de telecomunicación, mientras que el 23% reporta un uso diario de entre 5 y 7 horas, y un preocupante 19% supera las 7 horas de conexión diaria. Estos datos reflejan una creciente tendencia hacia un uso prolongado de dispositivos digitales, que puede tener implicaciones significativas en su desarrollo integral.

Desde el punto de vista psicoevolutivo, estas cifras son alarmantes. En la segunda y tercera infancia, un uso excesivo puede limitar el tiempo dedicado al juego físico, la interacción con

pares y la exploración activa, actividades esenciales para el desarrollo motor, cognitivo y emocional. Además, la exposición prolongada a pantallas puede afectar la imaginación creativa, reducir la atención sostenida y generar comportamientos dependientes de la tecnología.

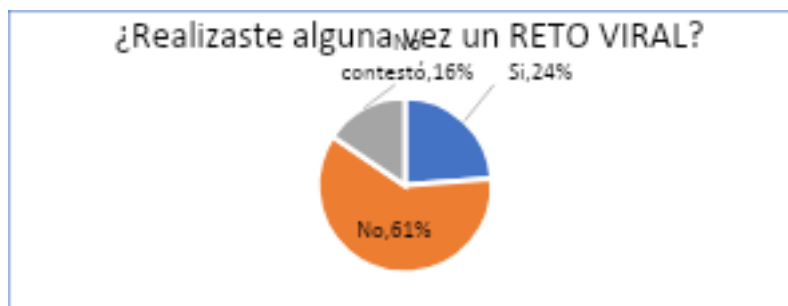
En la adolescencia, el impacto puede ser aún más significativo. Este nivel de conexión puede fomentar el aislamiento social, disminuir el tiempo para actividades extracurriculares y afectar negativamente la calidad del sueño, lo que a su vez repercute en el rendimiento académico y el bienestar emocional. La exposición constante a redes sociales y contenido digital también puede intensificar problemas relacionados con la autoestima, la comparación social y la ansiedad.

Estos datos refuerzan la necesidad de implementar estrategias que promuevan un uso equilibrado de los dispositivos, con tiempos establecidos y supervisión activa. Como se sostuvo antes, es fundamental fomentar actividades fuera del ámbito digital que favorezcan el desarrollo físico, social y emocional de los NNyA, asegurando un crecimiento integral y saludable.

5. ¿Realizaste alguna vez un RETO VIRAL?



Opciones	Cantidad	%
Si	1512	24%
No	3859	61%
No contestó	988	16%
	6359	100%



Cuando hablamos de retos virales, nos referimos a aquellas actividades o desafíos que se difunden rápidamente a través de las redes sociales, en los cuales los participantes son incentivados a realizar acciones determinadas, muchas veces peligrosas, y compartir sus resultados en diferentes plataformas digitales. Al interrogante de haber realizado alguna vez un

reto viral, el 24% de los estudiantes encuestados reportaron haber realizado algún reto, mientras que el 64% no participó en este tipo de actividades y el 16% no respondió.

Es preciso señalar que aunque algunos retos pueden ser inofensivos y hasta divertidos, muchos de ellos conllevan riesgos significativos para la salud física y emocional de los niños y adolescentes. En Argentina, varios retos virales han ganado notoriedad en los últimos años, como el "*Reto de la Ballena Azul*", un desafío que incitaba a los participantes a realizar una serie de acciones peligrosas, que culminaban con el suicidio. Otro ejemplo es el "*Reto del Asfixia*", en el que los adolescentes intentan cortar su respiración hasta perder el conocimiento, lo que puede causar daño cerebral o incluso la muerte.

El peligro de realizar estas actividades radica en la presión social y el deseo de ser aceptado por un grupo, lo que puede llevar a los jóvenes a participar en actividades que no comprenden completamente y que tienen consecuencias graves. Además, la facilidad con la que se propagan a través de las redes sociales y las aplicaciones de mensajería instantánea contribuye a su rápida difusión entre los más jóvenes, cuando aún están en proceso de desarrollar la capacidad de tomar decisiones maduras y evaluar los riesgos.

Entre los peligros asociados a los retos virales, podemos señalar:

- Daños físicos graves, como lesiones o asfixia.
- Riesgo de suicidio o autolesiones.
- Aislamiento social y daños a la salud emocional debido a la presión de los pares.
- Posible afectación psicológica por la participación en actividades de riesgo.

Por tanto, es esencial que padres, educadores y autoridades fomenten una mayor conciencia sobre los peligros que se presentan en el entorno digital como lo son algunos retos virales, para brindar el apoyo necesario para que los niños y adolescentes puedan tomar decisiones más informadas y seguras durante su desarrollo. Ya que un 24% de los encuestados involucrados, sugiere que un segmento importante de los jóvenes está expuesto a las presiones sociales derivadas de la cultura digital.

Claramente podemos sostener que en Salta Capital hay una notable presencia de dispositivos tecnológicos en la vida diaria de los NNyA, lo cual plantea un desafío para la educación digital, la protección frente a los riesgos cibernéticos y la promoción de un uso equilibrado de la tecnología.

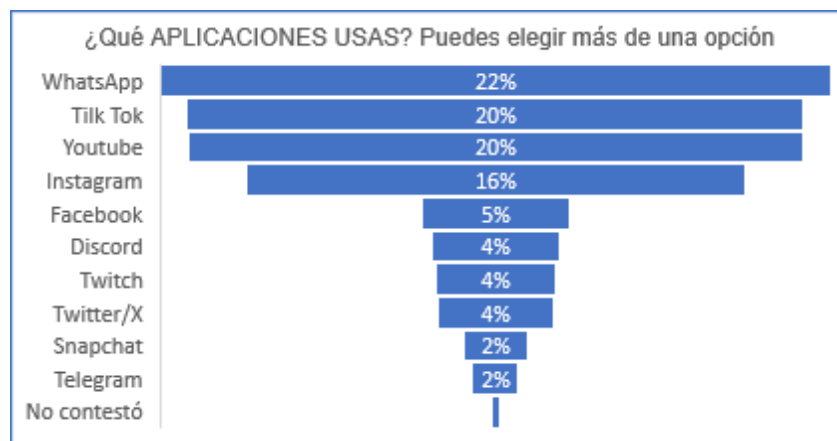
6. ¿Qué APLICACIONES USAS? Puedes elegir más de una opción



Para esta consigna se le presentó al encuestado una serie de aplicaciones informáticas, de las cuales podría seleccionar una o varias. Del total de opciones seleccionadas, se estableció que

las aplicaciones **WhatsApp, Tik Tok, YouTube e Instagram** son las de mayor interés y representan el 78% de las respuestas.

Aplicación	Cantidad	%
WhatsApp	5234	22%
Tilk Tok	4810	20%
YouTube	4808	20%
Instagram	3890	16%
Facebook	1154	5%
Discord	984	4%
Twitch	924	4%
Twitter/X	912	4%
Snapchat	511	2%
Telegram	357	2%
No contestó	74	0%
	23658	100%



Los encuestados que señalaron que utilizan otra aplicación además de las nombradas, mencionaron las siguientes:

- Ajedrez
- Amino
- Asphalt Nitro
- Avakin Life
- Be Real
- Billeteras digitales
- BING
- Binomo
- Blender
- Broml
- CAB
- Canva,
- Cap Cup
- Casino online
- Character AI
- Chat GPT
- Chat Plus
- Dailytube
- Disney
- Doulingo
- Faceemoji

- Gmail
- Gusano
- Ibis paint
- Kawai
- Kick
- Legos
- Luzia
- Magis
- Mercado libre/pago
- Messenger
- Naranja X
- Netflix
- Pinterest
- Play Libros
- Spotify
- Stumble guys
- The battle cats
- Threads
- Tinder
- Watpadd
- Weverse
- Zangi

A partir de los datos proporcionados sobre las aplicaciones seleccionadas por los NNyA en Salta Capital, se puede inferir que hay una clara preferencia por plataformas sociales y de contenido audiovisual, como WhatsApp, TikTok, YouTube e Instagram, que concentran el 78% de las respuestas. Estas aplicaciones son muy populares entre los jóvenes, ya que ofrecen diversas formas de interacción social, entretenimiento y comunicación, elementos claves para los adolescentes en el desarrollo de su identidad y en su búsqueda de pertenencia social. Sin embargo, también surgen desafíos y riesgos asociados con el uso de estas plataformas.

El alto porcentaje de uso de estas aplicaciones refleja cómo los NNyA están profundamente integrados en el ecosistema digital y la cultura de las redes sociales. A pesar de que algunas aplicaciones, como WhatsApp, Instagram, TikTok y YouTube, están diseñadas principalmente para mayores de 13 años, en la práctica muchos niños y adolescentes las utilizan desde edades más tempranas. Esto plantea una serie de preocupaciones relacionadas con la privacidad, la seguridad y la exposición a contenido inapropiado, tal como se ha evidenciado con la participación en retos virales peligrosos.

Además, la inclusión de otras aplicaciones como "Amino", "Be Real", "Canva", "Spotify", "Messenger", entre otras, sugiere que los jóvenes no solo consumen contenido, sino que también están creando, compartiendo y participando activamente en comunidades en línea, lo que amplifica el impacto de las redes sociales en su desarrollo social y emocional. La variedad de aplicaciones mencionadas también muestra el grado de diversificación en las actividades en línea de los jóvenes, que incluyen desde entretenimiento y juegos, como "Asphalt Nitro", "Stumble Guys", "The Battle Cats", hasta plataformas educativas como "Duolingo".

Es importante destacar que la **política de uso de WhatsApp, Instagram, TikTok y YouTube establece que los usuarios deben tener al menos 13 años para crear una cuenta**. Sin embargo, esta política es frecuentemente desafiada por los jóvenes, quienes, a menudo con el consentimiento o la supervisión de sus padres, acceden a estas plataformas antes de alcanzar la edad mínima. Esto resalta la necesidad de un mayor control parental, educación digital y una regulación más estricta sobre el acceso y uso de estas aplicaciones, con el objetivo de proteger

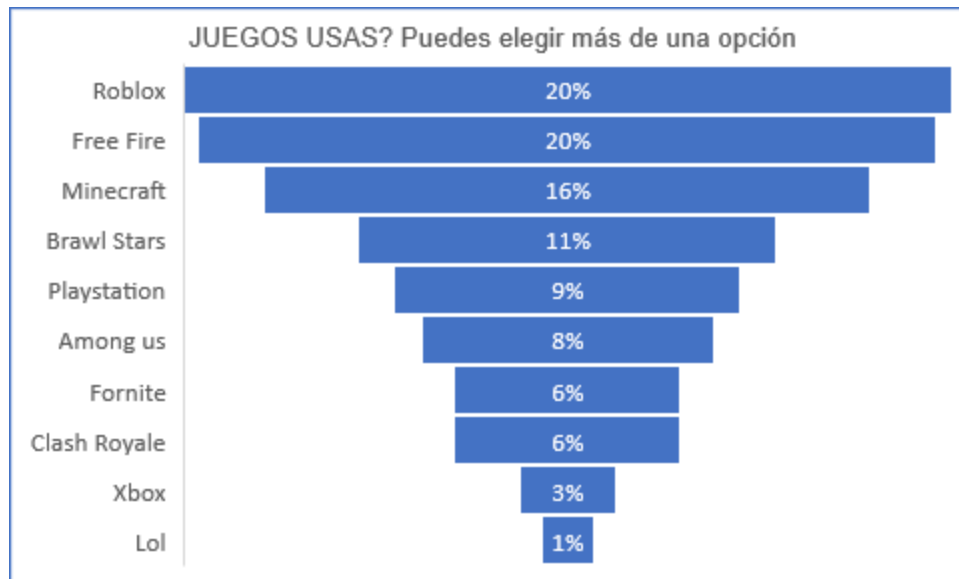
a los niños y adolescentes de los riesgos asociados a la exposición prematura a contenido inapropiado, ciberacoso y la adicción a la tecnología.

7. ¿Qué juegos on line utilizas? Puedes marcar más de una opción



Los juegos preferidos por los niños, niñas y adolescentes que respondieron son **Roblox, Free Fire, Minecraft y Brawl Stars**. Cabe destacar que todos los encuestados respondieron esta pregunta.

Opción	Cantidad	%
Roblox	2969	20%
Free Fire	2856	20%
Minecraft	2345	16%
Brawl Stars	1612	11%
Playstation	1340	9%
Among us	1126	8%
Fornite	876	6%
Clash Royale	875	6%
Xbox	374	3%
Lol	202	1%
	14575	100%



Las características de estos juegos se indican a continuación:

- **Roblox** es un juego en el que se puede crear y compartir mundos virtuales con otros usuarios, la plataforma de este juego es multidispositivo, se categoriza como “del mundo libre”, con pocas restricciones para armar el mundo virtual principalmente acerca de cuestiones éticas (no hay consecuencias por hacer el mal).
- **Free Fire**: es un juego de disparos, en tercera persona (es decir el niño observa su avatar en la pantalla). Tiene 2 modos de juego: cooperativo o multijugador e individual. El juego se presenta sólo en plataforma de celulares o Tablet. Se lo considera un juego Free to Play (gratis para jugar) con la opción de invertir plata en el juego a fin de conseguir mejoras estéticas o visuales que no modifican en nada la jugabilidad.
- **Minecraft**: es el antecesor de Roblox y es exclusivamente un juego de roles multijugador, clasifica exclusivamente como mundo abierto, la finalidad del juego es la construcción de un mundo abierto. Multiplataforma. Este juego es “pay to win”, es decir, se aporta dinero para conseguir mejoras en el juego para dar más oportunidades para ganar.
- **Brawl Stars**: juego de plataforma, competitivo, se juega en equipo, es un juego de lucha cooperativo en donde gana el equipo que mata más veces a su contrincante. Juego con imágenes infantiles, sin mucho realismo, con mundos y personajes surrealistas **con una** mecánica de juego muy simple.

En general, podemos decir que, **Roblox y Minecraft**, clasifican como juegos de plataforma (no tiene un fin último el juego permite armar estrategias para ganar). Y se hace menester señalar que todos estos juegos **no tienen restricción de edad** de los jugadores, por lo que los hace muy peligrosos para los niños, niñas y adolescentes, ya que se exponen a contacto con pedófilos o delincuentes de trata sexual de menores.

Por otro lado, debemos señalar que estos juegos pueden clasificarse en “**juegos activos o pasivos**”, midiendo así el grado de participación de los niños/as y adolescentes.

1. Juegos pasivos

- **Roblox:** Aunque los usuarios pueden interactuar con otros jugadores, crear mundos y diseñar escenarios, gran parte del tiempo puede ser dedicada a tareas pasivas como la observación de otros mundos o actividades repetitivas sin un desafío físico o mental constante.
- **Minecraft:** Aunque tiene un componente creativo y de exploración, la mecánica del juego no exige una interacción constante con el entorno, lo que lo hace más pasivo en comparación con otros juegos más dinámicos.

2. Juegos activos

- **Free Fire:** Es un juego rápido y competitivo que requiere reflejos, coordinación, y estrategia en tiempo real. El jugador necesita estar constantemente alerta.
- **Brawl Stars:** Aunque tiene un diseño infantil, su dinámica competitiva y en equipo exige atención constante, reacciones rápidas y trabajo cooperativo.

De manera que pueden producir un impacto negativo en los NNA, por ejemplo:

Roblox

- Falta de regulación ética: La ausencia de restricciones claras puede exponer a los niños a contenidos inapropiados o influencias negativas, como violencia simbólica o comportamientos antiéticos.
- Adicción a la personalización: Puede fomentar un enfoque superficial en las apariencias y en gastar dinero para destacar dentro de la comunidad virtual.
- Exposición a interacciones inapropiadas: Por ser multijugador, los niños pueden estar expuestos a personas con intenciones negativas o que promuevan comportamientos dañinos.

Free Fire

- Promoción de la violencia: Aunque ficticia, la mecánica de disparos puede normalizar la violencia como una forma de resolver conflictos.
- Competencia extrema: Puede generar estrés, frustración, y una visión distorsionada de la competitividad, especialmente en niños con poca tolerancia a la frustración.
- Compras en el juego: Aunque las mejoras son estéticas, puede generar presión social o conflictos financieros si los niños insisten en gastar dinero.

Minecraft

- Aislamiento social: Aunque es multijugador, muchos niños juegan solos, lo que puede fomentar el aislamiento y disminuir la interacción cara a cara.
- Adicción: La posibilidad de construir sin límites puede hacer que pierdan la noción del tiempo, descuidando responsabilidades.
- Gasto económico: Al ser "pay to win", fomenta un enfoque de logro basado en inversiones económicas más que en habilidades reales.

Brawl Stars

- Falta de realismo: Aunque diseñado para niños, el juego puede trivializar la violencia y enseñar que ganar a toda costa es más importante que el trabajo en equipo ético.

- Competitividad tóxica: Los modos de juego competitivos pueden llevar a frustración, agresividad o bullying entre los compañeros de equipo.

Por todo lo cual el Observatorio Para la Protección de la Infancia - OPPI - brinda las siguientes recomendaciones para mitigar impactos negativos:



1. **Supervisión activa:** Los padres deben monitorear el contenido y la duración de juego.
2. **Diálogo abierto:** Hablar con los niños sobre las diferencias entre la ficción y la realidad, y fomentar valores positivos.
3. **Establecer límites:** Controlar el tiempo de pantalla y equilibrarlo con otras actividades recreativas y educativas.
4. **Opciones alternativas:** Ofrecer juegos que promuevan habilidades creativas, educativas y de colaboración en lugar de competencia violenta.
5. **Educación digital:** Enseñar sobre los riesgos de las interacciones en línea y fomentar un uso responsable de la tecnología.

Los encuestados que señalaron que utilizan otros juegos además de los nombrados, mencionaron las siguientes:

- Angry birds
- Animal jam
- Apex
- Arena breakout
- Asetto corsa
- Avalink life
- Avatar world
- Baby in yellow
- Battle boy
- Battle cats
- Beach bugger racing

- Block striker
- Blockman go
- Bloodborne
- Blook fruits
- Bombsquad
- Brain test
- Brawhalla
- Call of duty
- Candy crush
- Chicken gun
- Cookie fun kingdom
- Counter strike
- Crosby road
- Dan the man
- Dark soul
- Dead bt daylight
- Dino park
- Dis 24
- Doctor furro
- Dragon ball
- Dream league soccer
- Earster eralier y sonic arena
- Eggy party
- Epic heroes war
- F1
- Fifa
- Five nights at freddys
- Gata angela
- Genshin impact identity v
- Geometry dash
- God of war
- Godzilla omniverse
- Gta
- Half life
- Harry poter
- Hello kity
- Hollow knight
- Juracic world live
- Ludo
- Magic cubo
- Mario bros
- Mortal kombat
- My little ponny
- Need for speed
- Nintendo
- Pac man
- Papa loui
- Planta vs zombies
- Plato volley
- Pokemon quest
- Polly.ai
- Pony town

- Pool 8 ball
- Preguntados
- Project reality
- Race master
- Rocket league
- Sims 4
- Skull girls
- Solitario
- Stardew valley
- Stumble guys
- Subway serfers
- Sudoku
- Terrania
- Tetris
- Toca boca
- Uno
- Wildcraft
- Wow
- Yandere simulator
- Zooba

A partir de los juegos mencionados y de la política etaria en torno al uso de estos videojuegos, se puede realizar una inferencia en cuanto a los riesgos que estos juegos representan para los niños, niñas y adolescentes, especialmente cuando se observa que una parte significativa de los encuestados (19%) pasa más de 7 horas conectados a estos juegos.

La gran mayoría de los juegos mencionados, como *Roblox*, *Free Fire*, *Minecraft* y *Brawl Stars*, están dirigidos principalmente a una audiencia joven. Sin embargo, la falta de restricciones claras de edad en muchos de estos juegos y la interacción en línea entre jugadores con edades variadas plantea un riesgo significativo. Juegos como *Roblox* y *Minecraft*, aunque populares, permiten a los jugadores crear y compartir mundos virtuales, lo que puede exponer a los niños a contenidos no adecuados para su edad, incluidos comportamientos violentos o tóxicos. Además, la interacción en línea no supervisada puede exponer a los niños a contactos con adultos no deseados, como pedófilos o personas involucradas en el crimen organizado (por ejemplo, la trata de menores).

Los niños en las etapas tempranas del desarrollo, especialmente entre los 4 y 6 años (segunda infancia) y 7 y 11 años (tercera infancia), están en procesos críticos de desarrollo cognitivo, emocional y social. **El uso prolongado de dispositivos y videojuegos puede afectar negativamente la capacidad de los niños para desarrollar habilidades sociales, cognitivas y emocionales**, ya que pasan más tiempo en interacción virtual que en actividades sociales físicas. En este sentido, el tiempo excesivo en estos juegos podría interferir en su aprendizaje de habilidades interpersonales, la regulación emocional y la toma de decisiones. **El paso de más de 7 horas al día conectado a estos juegos, como ocurre con el 19% de los encuestados, podría contribuir a una dependencia digital que afecte su capacidad de concentración, empatía y la integración de normas sociales.**

El uso excesivo de videojuegos también puede tener efectos negativos en la salud física, tales como problemas de visión, dolores de cabeza y fatiga. A nivel psicológico, los niños que juegan en exceso pueden volverse más irritables, ansiosos o deprimidos, especialmente si los videojuegos se convierten en una forma de evasión. Además, la violencia o el estrés asociado

con algunos de los juegos como *Call of Duty*, *Mortal Kombat* o *GTA*, que tienen elementos de combate, podrían influir negativamente en el comportamiento del niño, promoviendo actitudes agresivas o una visión desensibilizada de la violencia.

Aunque muchos de estos juegos permiten que los jugadores participen de manera virtual sin restricciones claras, esto no significa que sean apropiados para todas las edades. Los padres deben estar más atentos a la naturaleza del contenido de los juegos, así como a las interacciones en línea de sus hijos. La exposición a otros jugadores mayores o a contenido inapropiado puede no solo influir negativamente en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños, sino también ponerlos en situaciones vulnerables. Juegos como *Free Fire* y *Brawl Stars*, que cuentan con interacciones multijugador y chat en línea, facilitan el contacto con personas de edades y antecedentes diversos, lo que puede ser riesgoso si no se supervisan adecuadamente.

El alto porcentaje de niños que pasan más de 7 horas al día conectados a videojuegos refleja un posible riesgo de adicción a los videojuegos, que es especialmente preocupante si se considera que muchos de estos juegos son “*Free to Play*” o requieren compras dentro de la aplicación, lo cual fomenta la permanencia en el juego en busca de mejoras o recompensas. Esto puede conducir a una mayor dedicación de tiempo en el juego y menos tiempo dedicado a otras actividades esenciales para el desarrollo integral de los niños, como el estudio, la actividad física o las interacciones sociales presenciales.

8. ¿Hablas con DESCONOCIDOS EN INTERNET?



Opciones	Cantidad	%
No hablé nunca con desconocidos	2256	35%
Hablé y ya no hablo más	1149	18%
Lo hago a veces	1751	28%
Lo hago siempre	370	6%
Prefiero no responder	739	12%
No contestó	94	1%
	6359	100%



Los datos obtenidos en la encuesta revelan un panorama preocupante respecto a las interacciones de niños, niñas y adolescentes (NNyA) con desconocidos en entornos digitales. Mientras que el 35% de los encuestados indicó no haber hablado nunca con desconocidos, el 18% admitió haberlo hecho en el pasado pero ya no lo hace. Sin embargo, **el 28% señaló que mantiene interacciones ocasionales y el 6% afirmó hacerlo de manera constante.** Estos últimos porcentajes reflejan una exposición significativa a riesgos como el grooming, el ciberacoso y el fraude. Además, un 12% de los encuestados optó por no responder, lo que podría interpretarse como incertidumbre, desconocimiento o incluso temor a admitir conductas que los colocan en situaciones de vulnerabilidad.

El tiempo prolongado que muchos NNyA pasan conectados agrava esta situación. **Un 19% de los encuestados informó que utiliza dispositivos más de siete horas diarias, lo que incrementa notablemente las oportunidades de interacción con desconocidos.** En combinación con el uso de aplicaciones populares como WhatsApp, TikTok, Instagram y plataformas de juegos como Roblox, se crea un entorno que facilita el contacto no supervisado con personas malintencionadas. Muchas de estas aplicaciones carecen de mecanismos efectivos para verificar la edad de los usuarios, lo que permite que menores accedan a entornos digitales sin las restricciones necesarias.

Desde una perspectiva psicológica, el contacto con desconocidos en línea también debe entenderse en el contexto de las etapas del desarrollo psicosocial de los NNyA. Durante estas fases, los menores tienden a explorar su entorno social y a construir su identidad, lo que los hace más susceptibles a buscar validación y pertenencia en espacios virtuales. **La curiosidad natural de estas etapas, combinada con la falta de educación adecuada sobre los riesgos del entorno digital, los expone aún más a interacciones inseguras.**

Estos datos evidencian la necesidad urgente de supervisión por parte de las familias, así como de una mayor educación sobre el uso responsable de la tecnología. Como ya se sostuvo anteriormente, es preciso que los cuidadores implementen controles parentales, limiten el tiempo de exposición a dispositivos y fomenten un diálogo abierto sobre las actividades en línea de los menores. Asimismo, las instituciones educativas deben incorporar programas de alfabetización digital que enseñen a los NNyA a identificar y evitar interacciones peligrosas.

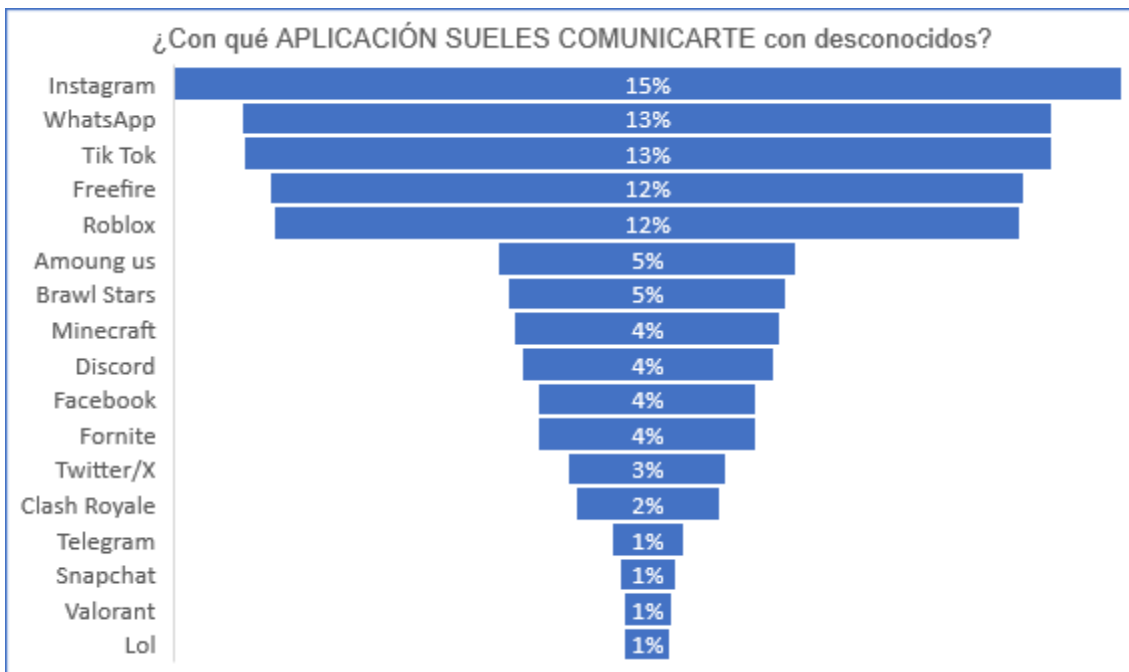
Desde el Observatorio sostenemos como fundamental que las plataformas digitales también asuman un papel más activo en la protección de los usuarios más jóvenes mediante la implementación de políticas estrictas de edad mínima, la limitación de mensajes directos y el desarrollo de algoritmos que identifican posibles riesgos. Desde el ámbito estatal, es

indispensable impulsar campañas de concientización y exigir regulaciones más estrictas para garantizar un entorno digital seguro.

La exposición de los niños, niñas y adolescentes a riesgos digitales no puede ignorarse. Es responsabilidad compartida de las familias, los educadores, las empresas tecnológicas y el Estado trabajar juntos para proteger a los NNyA en un entorno que, aunque ofrece oportunidades, también conlleva numerosos peligros.

10.1 ¿Con qué APLICACIÓN SUELES COMUNICARTE con desconocidos?

Opción	Cantidad	%
Instagram	2108	15%
WhatsApp	1803	13%
Tik Tok	1796	13%
Freefire	1677	12%
Roblox	1659	12%
Among us	660	5%
Brawl Stars	618	5%
Minecraft	590	4%
Discord	560	4%
Facebook	487	4%
Fornite	487	4%
Twitter/X	352	3%
Clash Royale	320	2%
Telegram	159	1%
Snapchat	125	1%
Valorant	108	1%
Lol	104	1%
	13613	100%



Los encuestados que señalaron que utilizan otras aplicaciones además de las nombradas para comunicarse con desconocidos mencionaron las siguientes:

- Blood strike
- Call of duty
- Fc mobile
- Plato
- Playstation
- Rocket league
- Skull girls
- Twitch
- Warzone
- Xbox
- YouTube

Los datos obtenidos revelan que el 15% de los encuestados establece comunicación con desconocidos a través de Instagram, mientras que el 13% lo hace mediante WhatsApp y TikTok, respectivamente. Asimismo, un 12% interactúa en plataformas de juegos como Free Fire y Roblox. Además de estas aplicaciones populares, otros encuestados indicaron que se comunican con desconocidos a través de plataformas adicionales como Blood Strike, Call of Duty, FC Mobile, Plato, PlayStation, Rocket League, Skull Girls, Twitch, Warzone, Xbox y YouTube.

Este patrón de comportamiento evidencia una tendencia preocupante, *los NNYA no solo utilizan redes sociales tradicionales para interactuar con personas desconocidas, sino que también exploran plataformas de entretenimiento y videojuegos en línea que facilitan este tipo de interacciones*. Muchas de estas aplicaciones y juegos tienen características de chat integradas, donde las interacciones no siempre están moderadas y las posibilidades de contacto con adultos malintencionados aumentan significativamente.

La facilidad de acceso a estas plataformas, combinada con la falta de supervisión adecuada, coloca a los NNYA en situaciones de vulnerabilidad. La exposición constante a interacciones con desconocidos incrementa el riesgo de grooming, ciberacoso, manipulación emocional y contacto con contenido inapropiado. Particularmente preocupante es el hecho de que juegos como Free Fire y Roblox, diseñados para ser atractivos a públicos jóvenes, también son espacios donde adultos con intenciones dañinas pueden infiltrarse fácilmente.

Para abordar esta problemática, la Ley de Protección Integral de los Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes (Ley 26.061) enfatiza que la protección de los derechos de los menores es una corresponsabilidad que involucra a la familia, el Estado y la sociedad en su conjunto. En este marco, desde el Observatorio reiteramos la necesidad fundamental de que las familias asuman un *rol activo* estableciendo *límites claros* respecto al uso de aplicaciones y videojuegos que posibilitan el contacto con desconocidos; fomentar un diálogo abierto y educativo con los NNYA sobre los riesgos del entorno digital, y capacitarlos para reconocer señales de peligro y evitar la divulgación de información personal.

Por otro lado, las plataformas digitales y las empresas de videojuegos tienen el deber de fortalecer sus políticas de privacidad, implementar herramientas de moderación más efectivas y establecer controles estrictos de acceso por edad. El principio de corresponsabilidad, consagrado en la Ley 26.061, exige que el sector privado desempeñe un papel activo en la

protección de los menores, diseñando entornos digitales seguros y adoptando medidas preventivas frente a posibles abusos.

El Estado, en tanto, tiene un papel importante que cumplir, esto incluye la promoción de campañas de sensibilización y educación digital orientadas tanto a los NNyA como a sus familias, así como la implementación de regulaciones más estrictas para garantizar la seguridad en los entornos virtuales. **La exposición de los NNyA a desconocidos en aplicaciones y videojuegos resalta la necesidad urgente de un trabajo coordinado entre familias, instituciones educativas, empresas tecnológicas y autoridades estatales. Solo mediante un esfuerzo conjunto será posible proteger eficazmente a los menores de los múltiples riesgos que enfrentan en el ciberespacio.**

11.1 ¿Qué APLICACIONES DE CASINO ONLINE USAS? Puedes elegir más de una opción



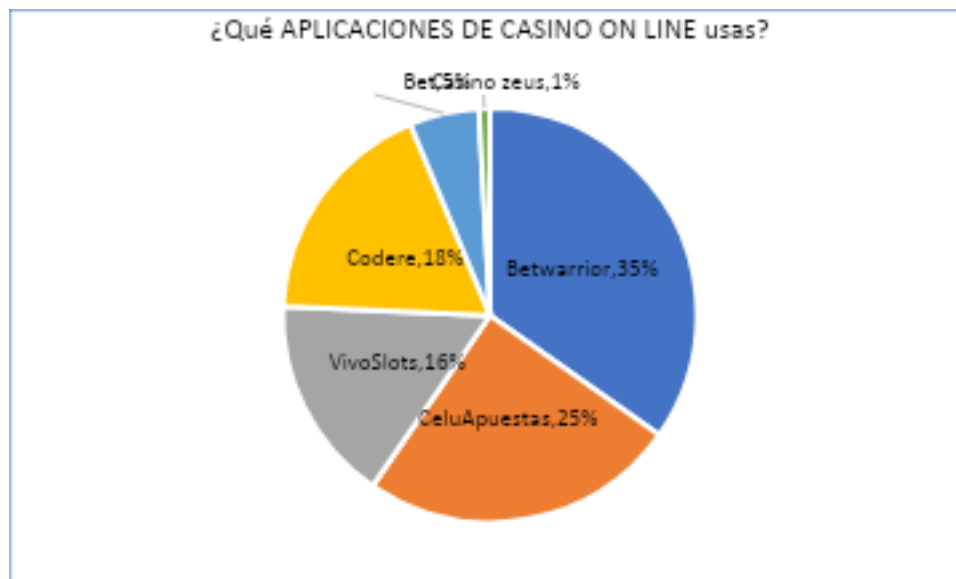
Opciones	Cantidad	%
Si usan alguna	589	9%
Ninguna	5586	87%
No contestó	221	3%
	6396	100%



De aquellos encuestados que contestaron que sí utilizan aplicaciones de casino on line, señalan las siguientes:

Aplicación	Cantidad	%
Betwarrior	205	35%
CeluApuestas	146	25%
VivoSlots	95	16%
Codere	106	18%
Bet	32	5%

Casino zeus	5	1%
	589	100%



De acuerdo con los datos relevados, es fundamental destacar que únicamente un 9% de los 6.396 estudiantes encuestados señalaron que utilizan aplicaciones de casino online. Esto representa un total de 589 niños, niñas y adolescentes (NNyA). Dentro de este grupo, las plataformas más utilizadas incluyen Bet Warrior (35%), Celuapuesta (25%), Vivoslots (16%), Codere (18%) y Bet (5%). Aunque este porcentaje pueda parecer bajo en relación con el total de encuestados, **el hecho de que 589 menores tengan acceso a estas plataformas de apuestas subraya una problemática significativa que merece atención inmediata.**

Las implicaciones legales y psicosociales de este hallazgo no deben subestimarse. Desde una perspectiva normativa, las plataformas de apuestas están diseñadas exclusivamente para mayores de 18 años según las leyes argentinas. Sin embargo, la facilidad de acceso por parte de menores pone de manifiesto fallas en los sistemas de verificación de edad, lo que constituye una violación de las normativas de protección de menores.

En términos psicosociales, el uso de aplicaciones de casino online por parte de NNyA tiene un impacto potencialmente dañino. Estas plataformas fomentan dinámicas que pueden alterar los procesos naturales de desarrollo emocional y social propios de las edades reportadas. Como se indicó, el 70% de los encuestados se encuentra entre los 11 y los 14 años, una etapa clave en la formación de su identidad y habilidades sociales. La exposición a apuestas, con sus dinámicas de ganancia y pérdida, puede generar estrés, frustración, problemas de autoestima y comportamientos impulsivos.

Es fundamental remarcar la corresponsabilidad de la familia, el estado y la sociedad en su conjunto para resguardar a los NNyA, ya que el hecho de que 589 menores reporten el uso de estas plataformas pone en evidencia la necesidad de una acción colectiva e inmediata. Solo a través de la corresponsabilidad entre familia, Estado y sector privado será posible proteger a los niños, niñas y adolescentes de los peligros asociados con las apuestas en línea y garantizar un entorno digital seguro que respete su derecho a un desarrollo integral.

12. ¿Cómo te enteraste de la aplicación de CASINO ONLINE?

Opciones	Cantidad	%
No me enteré, no sabía de estas aplicaciones	3378	53%
Por publicidad de fútbol u otros deportes	1169	18%
Por un influencer	786	12%
No Contestó	458	7%
Prefiero no contestar	568	9%
	6359	100%



Es importante destacar que el 53% de los encuestados indicó no conocer plataformas de casino online, lo que sugiere que más de la mitad de los niños, niñas y adolescentes encuestados no han tenido contacto con estas herramientas de apuestas virtuales. Sin embargo, el 18% afirmó haberse enterado de estas plataformas a través de publicidad relacionada con fútbol u otros deportes, y el 12% indicó que conoció las plataformas por recomendación de un influencer. Por último, el 7% prefirió no responder a esta pregunta.

Estos datos destacan la relevancia de la exposición a estrategias de marketing que están diseñadas para captar la atención de usuarios potenciales, incluyendo menores de edad. Las publicidades asociadas a eventos deportivos, muchas veces protagonizadas por figuras públicas, y las recomendaciones de influencers generan un vínculo de confianza que puede influir de manera decisiva en la percepción de los menores sobre estas actividades. **Este fenómeno es particularmente preocupante dado que, por normativa legal en Argentina, las plataformas de apuestas y casinos online están destinadas exclusivamente a personas mayores de 18 años.**

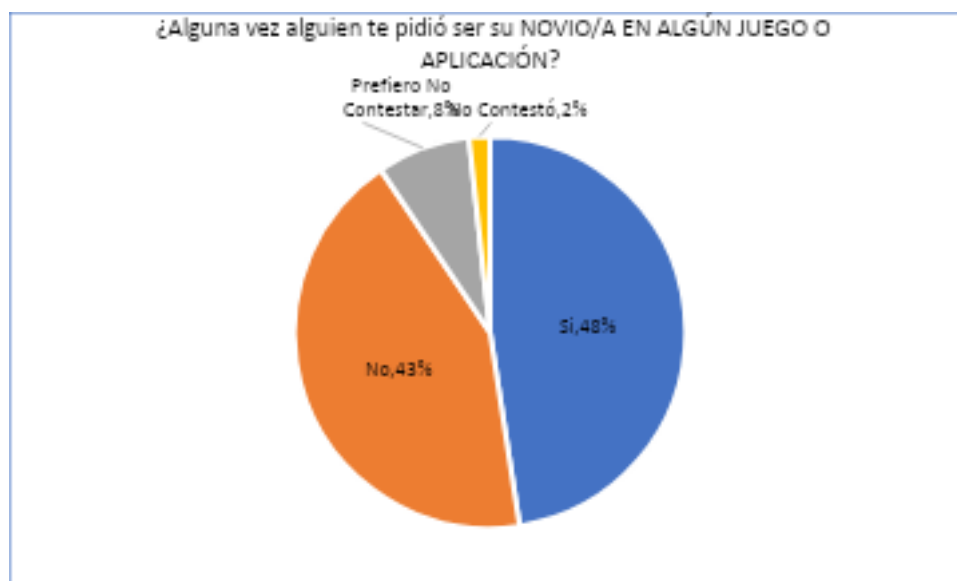
Desde una perspectiva protectora, es imperativo que las empresas de publicidad y las plataformas digitales asuman una mayor responsabilidad respecto al contenido que producen y difunden. Esto incluye la implementación de filtros que aseguren que las publicidades relacionadas con apuestas no lleguen a menores de edad, así como el establecimiento de regulaciones que limiten la promoción de casinos online a través de influencers o figuras públicas.

Además, el Estado debe jugar un rol activo, no sólo regulando la publicidad de estas plataformas, sino también promoviendo campañas de educación digital que alerten sobre los riesgos de estas actividades para los NNyA. Por su parte, las familias deben mantenerse alerta ante los contenidos que sus hijos consumen en internet, donde marcamos nuevamente la necesidad de fomentar un diálogo abierto sobre los riesgos asociados con el juego online y ofreciendo alternativas de ocio saludables y seguras.

Desde el Observatorio, sostenemos que el hecho de que un porcentaje significativo de menores haya conocido plataformas de apuestas a través de medios de alto impacto, como el deporte o las redes sociales, subraya la necesidad de una acción conjunta entre el Estado, las empresas y las familias para garantizar que los entornos digitales no solo sean atractivos, sino también seguros y adecuados para los menores.

13. ¿Alguna vez alguien te pidió ser su NOVIO/A EN ALGÚN JUEGO O APLICACIÓN?

Opciones	Cantidad	%
Si	3026	48%
No	2734	43%
Prefiero No Contestar	490	8%
No Contestó	109	2%
	6359	100%



En este interrogante los datos presentados revelan una dinámica preocupante respecto al contacto que niños, niñas y adolescentes tienen en entornos digitales. **El hecho de que el 48% de los encuestados haya recibido una propuesta de relación sentimental a través de juegos o aplicaciones muestra cómo estos espacios se han convertido en nuevas formas de interacción social para los menores.** Sin embargo, esta realidad plantea serios riesgos, especialmente considerando las horas prolongadas que estos jóvenes pasan en línea, las plataformas que frecuentan, y la posibilidad de contacto con adultos que se hacen pasar por menores, lo que configura el delito de grooming según la legislación argentina.

El grooming, definido como la interacción deliberada de un adulto con un menor mediante engaño con el objetivo de ganarse su confianza para fines sexuales, está penalizado en Argentina por el Artículo 131 del Código Penal, que protege a los menores frente a este tipo de contacto. La ilegalidad de estas acciones se agrava por el anonimato que permite el entorno digital, donde adultos pueden crear perfiles falsos y utilizar juegos o aplicaciones populares entre menores, como Free Fire, Roblox, TikTok, e incluso plataformas de mensajería como WhatsApp o Instagram.

Es especialmente alarmante que los jóvenes más vulnerables, aquellos que pasan más de siete horas diarias conectados, se encuentren en mayor riesgo. A edades tan tempranas como los 9 o 10 años (1% y 6% de los encuestados, respectivamente), o incluso en el rango más común de 11 a 14 años (que representa el 70% de los encuestados), estos niños y adolescentes aún están en etapas claves del desarrollo psicosocial. En estas fases, según el análisis psicoevolutivo, están formando su identidad y aprendiendo a gestionar relaciones sociales y emocionales, por lo que **el contacto con propuestas inadecuadas puede generar confusión, daños emocionales e incluso abrir la puerta a peligros como el abuso sexual, la explotación infantil o la trata de personas.**

El 43% que no ha recibido propuestas sentimentales y el 8% que prefirió no responder reflejan un panorama heterogéneo. Aunque algunos no se han encontrado con estas situaciones, la reserva de una parte significativa podría indicar incomodidad, temor o desconocimiento, lo que refuerza la necesidad de educar a los menores sobre los riesgos y las señales de alerta en entornos digitales.

Desde una perspectiva sociocultural, **la digitalización de las interacciones plantea la necesidad de fortalecer la educación emocional y digital de los menores**, además de dotar a las familias y educadores de herramientas para abordar estas situaciones. Por ello remarcamos la necesidad imperativa de que las plataformas digitales implementen medidas de control más estrictas, como verificaciones de edad, filtros de contenido y sistemas de moderación que detecten patrones de grooming.

La alta prevalencia de este fenómeno resalta la urgencia de trabajar en conjunto (familia, estado y sociedad) con un enfoque integral para proteger a niños, niñas y adolescentes de los riesgos inherentes a la exposición en entornos virtuales.

14.1 ¿En qué APLICACIÓN O JUEGO te pidieron ser su novio/a? puedes marcar más de una opción

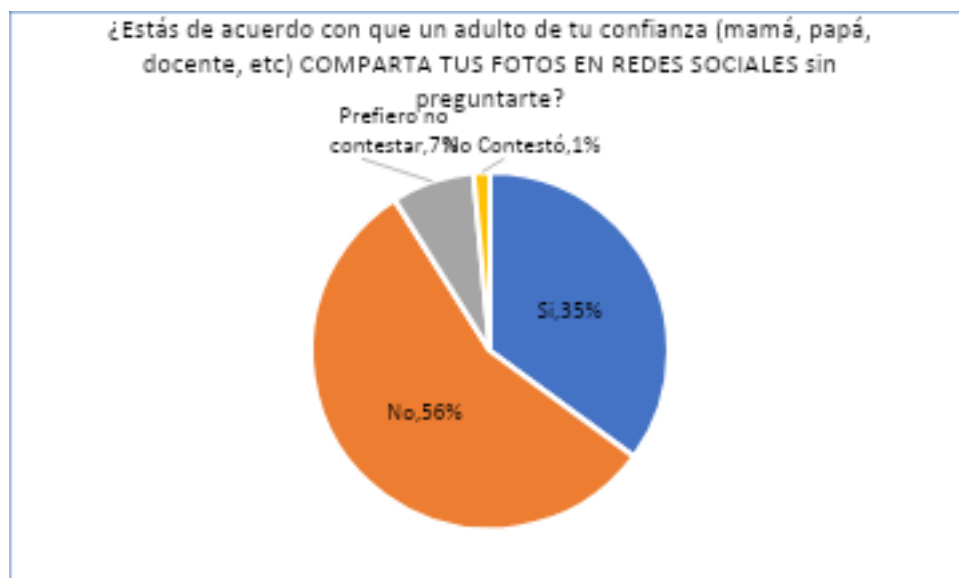
Opciones	Cantidad	%
Roblox	1695	18%
Freefire	1548	17%
Instagram	1544	17%
WhatsApp	1503	16%
Tik Tok	931	10%
Among us	655	7%
Facebook	332	4%
Discord	240	3%
Brawl Stars	198	2%
Fornite	182	2%

Clash Royale	173	2%
Twitter/X	125	1%
Snapchat	111	1%
Lol	65	1%
Valorant	44	0%
	9346	100%

Las aplicaciones Roblox, Free Fire, Instagram, WhatsApp y TikTok, que concentran el 78% de las respuestas, se posicionan como los principales espacios digitales donde niños, niñas y adolescentes han recibido propuestas de relación sentimental. Este dato subraya la relevancia de estas plataformas en la interacción social de los menores, es decir cómo los jóvenes utilizan espacios digitales no solo para entretenimiento o comunicación, sino también para construir relaciones personales, pero también, alerta sobre los riesgos asociados a su uso. De allí la necesidad de fortalecer los controles de acceso, la educación digital y la supervisión parental, así como de promover políticas que garanticen entornos digitales más seguros para esta población vulnerable.

15. ¿Estás de acuerdo con que un adulto de tu confianza (mamá, papá, docente, etc) COMPARTA TUS FOTOS EN REDES SOCIALES sin preguntarte?

Opciones	Cantida d	%
Si	2231	35%
No	3558	56%
Prefiero no contestar	476	7%
No Contestó	94	1%
	6359	100%



En esta oportunidad la mayoría de los jóvenes encuestados (56%) no están de acuerdo con que un adulto de confianza comparta sus fotos en redes sociales sin consultarlos, mientras que el

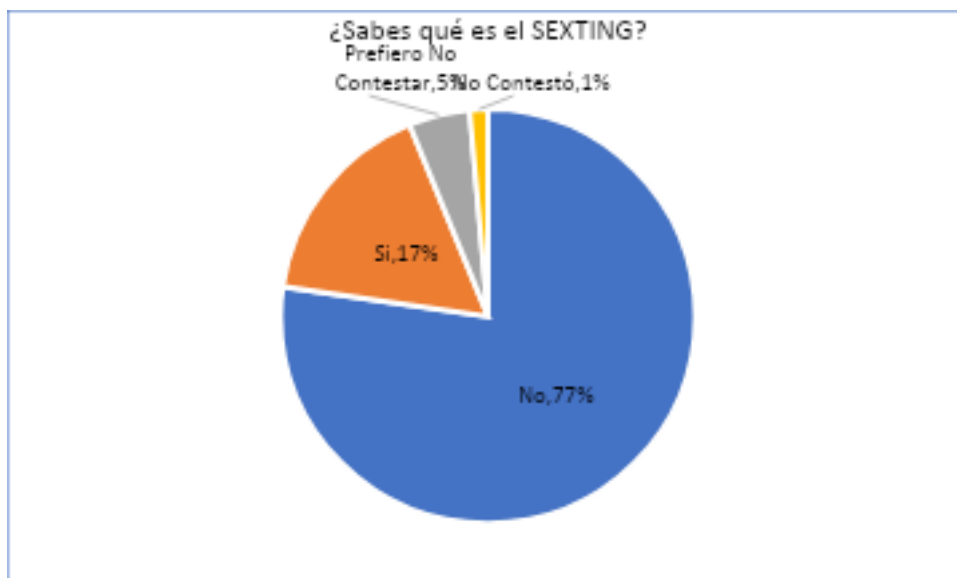
35% sí lo está y un 7% prefirió no responder. Este panorama evidencia un creciente reconocimiento entre los jóvenes sobre la importancia de la privacidad y el control sobre su imagen en entornos digitales. La postura negativa mayoritaria sugiere que estos valoran su autonomía y derechos digitales, mostrando una conciencia cada vez mayor sobre los riesgos asociados con la exposición online.

En contraste, el 35% que está de acuerdo podría reflejar confianza en los adultos responsables o una falta de conocimiento sobre los peligros del sharenting. Este fenómeno, que implica la publicación de contenido sobre menores por parte de sus padres o tutores, plantea serios riesgos, como la apropiación indebida de imágenes por parte de terceros, exposición al grooming y la creación de una huella digital que los niños y adolescentes no han consentido y que podría afectarlos en el futuro. La falta de respuesta del 7% puede denotar incomodidad, desconocimiento del tema o una posición ambivalente frente al dilema.

Estos datos, sin duda, ponen de manifiesto la necesidad de trabajar transversalmente en la comunidad educativa, ya que educar a padres y tutores sobre las implicancias del sharenting y los derechos de los menores en el ámbito digital, destacando que su protección no sólo implica evitar interacciones con desconocidos, sino también respetar su privacidad y autonomía frente a decisiones que impacten su identidad digital.

16. ¿Sabes qué es el SEXTING?

Opciones	Cantida	%
No	4915	77%
Si	1051	17%
Prefiero No Contestar	303	5%
No Contestó	90	1%
	6359	100%



El análisis de los datos refleja que el **77% de los jóvenes encuestados desconoce el término "sexting"**, lo que indica una preocupante falta de educación en temas relacionados con el manejo seguro de su sexualidad y privacidad digital. Este desconocimiento expone a los

adolescentes a riesgos potenciales, especialmente considerando que el envío de imágenes explícitas o íntimas de menores puede calificar legalmente como **material de abuso sexual infantil (MASI)**, un delito con graves implicancias legales y sociales.

Por otro lado, el **17% que afirma saber qué es el sexting** podría reflejar exposición a conversaciones o experiencias relacionadas, pero no necesariamente un conocimiento profundo de sus consecuencias legales y personales. El **5% que prefirió no contestar** puede indicar incomodidad o miedo de abordar el tema, lo que refuerza la necesidad de generar espacios seguros para la educación y el diálogo sobre estos riesgos.

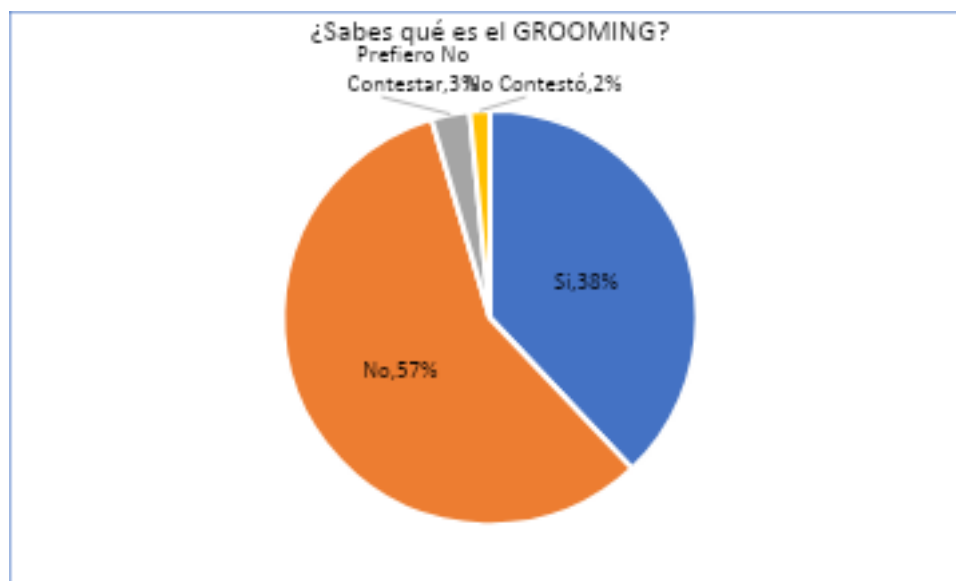
Desde una perspectiva legal, es importante subrayar que el envío o recepción de imágenes íntimas de menores, incluso si es consentido por ellos, puede ser perseguido penalmente. La ley considera que las imágenes explícitas de menores constituyen MASI, con independencia de quién las produzca o difunda. Este hecho pone en evidencia la necesidad de concientizar a los jóvenes sobre las implicancias legales de estas acciones.

En cuanto a la edad de imputabilidad, el Código Penal argentino establece que los menores de 16 años no son punibles, pero sí pueden estar sujetos a medidas de protección. Los jóvenes entre 16 y 18 años pueden ser responsables penalmente por delitos graves, aunque siempre con procedimientos adaptados a su edad. Asimismo, la responsabilidad civil de los menores recae en sus padres o tutores, quienes podrían responder por los daños causados por la difusión de imágenes íntimas.

Estos datos exigen un enfoque integral de prevención y educación. **Por todo lo cual, desde el Observatorio sostenemos que las familias, las escuelas y las instituciones deben promover conversaciones sobre el sexting, sus riesgos y sus consecuencias legales.** Además, se deben implementar políticas claras que protejan a los menores de su propia vulnerabilidad digital y de los delitos cometidos por terceros, educándolos no solo sobre los peligros del entorno digital, sino también sobre el respeto a la privacidad y la dignidad propia y ajena.

17. ¿Sabes qué es el GROOMING?

Opciones	Cantidad	%
Si	2413	38%
No	3656	57%
Prefiero No Contestar	191	3%
No Contestó	99	2%
	6359	100%



Al contrastar los valores relacionados con el sexting y el grooming, emergen patrones preocupantes que destacan la **brecha de conocimiento persistente** entre los jóvenes en temas críticos de seguridad digital. Mientras que el **77% desconoce el sexting**, el **57% desconoce el grooming**, lo que indica que, aunque este último ha recibido mayor visibilidad en campañas educativas y mediáticas, aún existe un déficit significativo en la comprensión de ambos riesgos.

El **38% que sabe qué es el grooming** supera ampliamente al **17% que conoce el sexting**, reflejando que los esfuerzos de sensibilización sobre grooming han logrado mayor alcance, posiblemente debido a la gravedad de las tácticas de manipulación asociadas y su estrecha relación con delitos como el abuso sexual infantil. Sin embargo, la vulnerabilidad de los jóvenes sigue siendo alta, ya que el desconocimiento generalizado (57% en grooming y 77% en sexting) impide que una mayoría identifique y evite estos riesgos.

La conexión entre ambos conceptos es fundamental para comprender el alcance del peligro: **el grooming a menudo se combina con el sexting**, ya que los adultos que manipulan a menores suelen buscar imágenes explícitas, las cuales no solo constituyen **material de abuso sexual infantil (MASI)**, sino que también perpetúan un ciclo de explotación y delito. Este desconocimiento, combinado con el **uso frecuente de plataformas como Roblox, Free Fire, Instagram, WhatsApp y TikTok**, donde se dan interacciones con desconocidos, evidencia la urgencia de una educación integral sobre riesgos digitales.

Desde una perspectiva legal, tanto el grooming como el sexting involucran implicancias significativas. En Argentina, el **grooming está tipificado como delito penal** (Ley 26.904), lo que refuerza la responsabilidad de las familias, las instituciones educativas y las plataformas digitales de proteger a los menores. Además, la producción, difusión o almacenamiento de MASI, incluso si involucra menores de edad, es severamente sancionada. Esto subraya la necesidad de educar no solo a los jóvenes, sino también a los adultos responsables sobre la **responsabilidad civil y penal** en estos contextos.

La comparación entre el sexting y el grooming también resalta la importancia de un enfoque proactivo en la educación digital. Mientras que el grooming se presenta como un riesgo externo basado en la manipulación de adultos hacia menores, el sexting puede surgir como

una acción interna entre pares, muchas veces sin comprensión de las consecuencias legales y sociales. Ambos fenómenos requieren estrategias integrales que combinen campañas de sensibilización, diálogo familiar y regulación estricta en plataformas digitales para garantizar la protección de los niños y adolescentes en el entorno virtual.

18. ¿Alguna vez COMPARTISTE imágenes/videos con poca ropa o desnudez en internet (Instagram, Tik Tok, WhatsApp, etc) ?

Opciones	Cantidad	%
Si	385	6%
No	5581	88%
Prefiero No Contestar	323	5%
No Contestó	70	1%
	6359	100%



El **88% de los jóvenes que no han compartido imágenes o videos con poca ropa o desnudez** en internet refleja un nivel significativo de precaución o falta de involucramiento en este tipo de conductas. Este dato puede ser alentador, ya que indica que una amplia mayoría mantiene límites claros en su interacción digital. Sin embargo, el **6% que sí lo ha hecho**, aunque es una minoría, representa a **385 jóvenes**, lo que es alarmante considerando los riesgos legales, sociales y psicológicos asociados a estas prácticas, como el sexting y su conexión con el grooming o el uso no consensuado de imágenes.

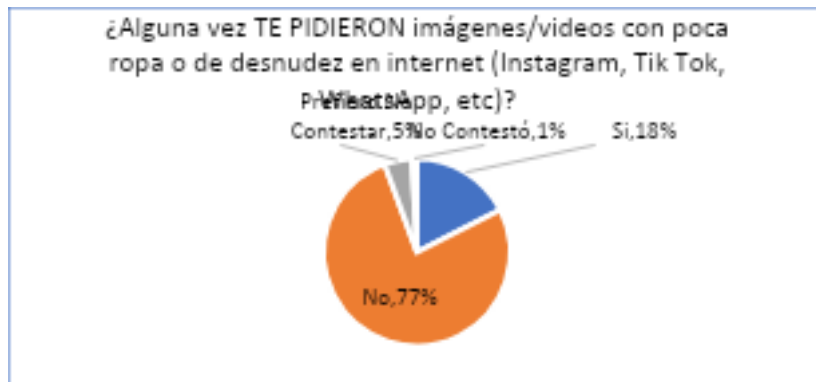
El **5% que prefirió no contestar** podría ser indicativo de incomodidad, miedo al juicio o incluso experiencias que prefieren no revelar, lo que sugiere que algunos jóvenes podrían estar atravesando situaciones de riesgo o vulnerabilidad sin un espacio seguro para expresarlo.

Este panorama subraya la importancia de fortalecer la **educación digital** y el diálogo sobre privacidad y autocuidado, así como la necesidad de establecer **mecanismos de protección más efectivos** frente a prácticas como el sexting, que en menores no solo representa un riesgo personal, sino que puede derivar en implicancias legales graves como la producción de

material de abuso sexual infantil (MASI). La correlación con el desconocimiento del sexting y grooming refuerza la necesidad de campañas preventivas, mientras que la baja participación en estas prácticas muestra que hay un terreno fértil para una educación transformadora en estos temas.

19. ¿Alguna vez TE PIDIERON imágenes/videos con poca ropa o de desnudez en internet (Instagram, Tik Tok, WhatsApp, etc)?

Opciones	Cantidad	%
Si	1115	18%
No	4886	77%
Prefiero No Contestar	302	5%
No Contestó	56	1%
	6359	100%



Los datos muestran que el **77% de los jóvenes encuestados afirma no haber recibido solicitudes de imágenes o videos con poca ropa o desnudez en internet**, lo que sugiere que una mayoría significativa no ha estado expuesta directamente a este tipo de solicitudes. Este resultado puede ser positivo, pero no debe subestimarse, ya que el **18% que respondió que sí** equivale a **1.115 jóvenes**, un número preocupante que evidencia la prevalencia de esta práctica entre una porción considerable de la población juvenil. Este grupo se encuentra en una situación de vulnerabilidad frente a riesgos como el grooming, la explotación sexual y el abuso digital.

El **5% que prefirió no contestar** podría reflejar incomodidad, temor o inseguridad frente a la pregunta, lo que puede ser un indicio de experiencias relacionadas que no se sienten cómodos compartiendo. Por otro lado, el **1% que no respondió** muestra un nivel de participación casi total en la encuesta, lo que fortalece la fiabilidad de los resultados.

Estos datos resaltan la **urgente necesidad de educar a los jóvenes sobre los riesgos asociados al compartir contenido íntimo y las tácticas de manipulación utilizadas por agresores en el entorno digital**. Asimismo, refuerzan la importancia de fortalecer políticas de protección y campañas preventivas que empoderen a los jóvenes para identificar, evitar y denunciar este tipo de conductas en plataformas como Instagram, TikTok y WhatsApp, donde estas interacciones son más comunes.

20. ¿Alguna vez pediste QUE TE MANDEN imágenes/videos íntimos por internet?

Opciones	Cantida d	%
Si	302	5%
No	5720	90%
Prefiero No Contestar	288	5%
No Contestó	49	1%
	6359	100%



Los datos reflejan que un **90% de los jóvenes encuestados no ha solicitado imágenes o videos íntimos por internet**, lo que sugiere una actitud precautoria o la falta de involucramiento en este tipo de conductas dentro de este grupo. Sin embargo, el **5% que sí ha solicitado contenido íntimo**, representando a **302 jóvenes**, es una cifra alarmante y debe ser considerada con seriedad, ya que indica la presencia de comportamientos riesgosos que pueden estar relacionados con la exposición a situaciones de abuso o manipulación digital.

El **5% que prefirió no contestar** puede sugerir incomodidad o la presencia de experiencias relacionadas que no desean compartir, mientras que el **1% que no respondió** refleja la alta tasa de participación en la encuesta, lo que respalda la fiabilidad de los resultados.

Este panorama pone en evidencia la **importancia de continuar con la educación y sensibilización sobre los peligros del sexting y las consecuencias legales del intercambio de contenido íntimo**, así como el impacto que este tipo de comportamientos puede tener en la salud emocional y el bienestar de los jóvenes. Es esencial abordar estos temas de manera preventiva y proporcionar a los jóvenes las herramientas necesarias para tomar decisiones informadas y seguras en el entorno digital.

21. ¿CONOCÍAS al que te lo pidió? Puedes marcar más de una opción

Opciones	Cantidad	%
Si, personalmente	637	10%
Si, por internet	418	6%
No lo conocía	4242	66%
Prefiero no Contestar	561	9%

No contestó	586	9%
	6444	100%



Un **66% de los jóvenes encuestados** indica que **no conocía a la persona que les pidió imágenes o videos íntimos**, lo que subraya el alto nivel de exposición al **grooming** y la interacción con desconocidos en plataformas digitales. Esta cifra es alarmante, ya que muestra que una gran parte de los jóvenes está siendo contactada por individuos que no tienen relación personal con ellos, lo que aumenta el riesgo de manipulación, abuso o explotación sexual.

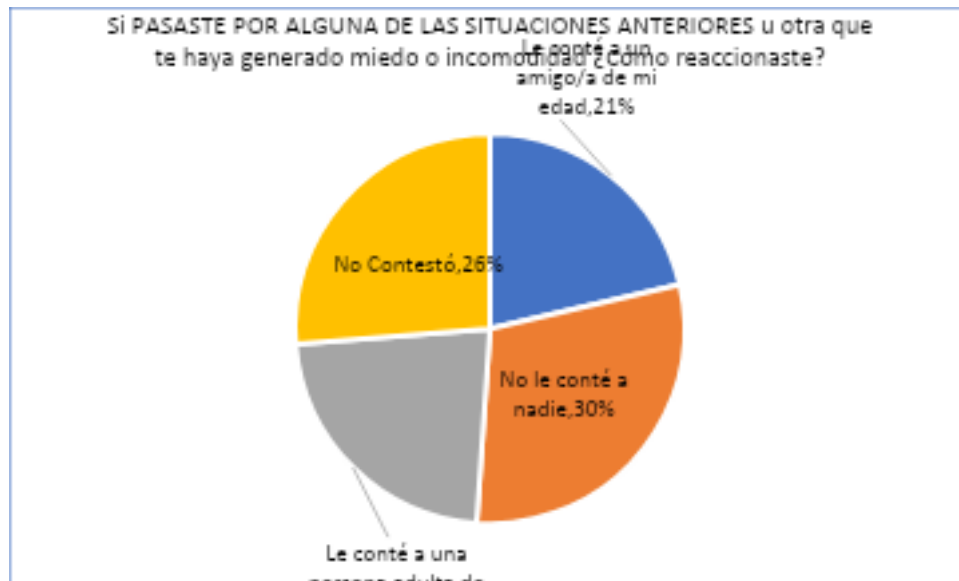
En cuanto al **10% que respondió que conocía al solicitante personalmente**, y el **6% que indicó conocerlo por internet**, este 16% muestra que una pequeña parte de los casos involucra a personas conocidas, lo que podría reflejar dinámicas de confianza que también pueden ser explotadas de manera inapropiada.

El **9% que prefirió no contestar** podría indicar incomodidad o temor al juicio sobre el tema, mientras que el **9% que no respondió** no afecta significativamente la interpretación global debido a la alta tasa de participación.

Nuevamente subrayamos que esta información resalta la necesidad urgente de educar a los jóvenes sobre los riesgos asociados con el contacto con desconocidos en línea y las implicancias legales y emocionales de compartir contenido íntimo. Además, la importancia de un entorno de confianza dentro de las familias y el rol activo de los adultos responsables en la prevención de este tipo de situaciones es fundamental para proteger a los niños y adolescentes en el espacio digital.

22. Si PASASTE POR ALGUNA DE LAS SITUACIONES ANTERIORES u otra que te haya generado miedo o incomodidad ¿Cómo reaccionaste? Puedes marcar más de una opción

Opciones	Cantidad	%
Le conté a un amigo/a de mi edad	1408	21%
No le conté a nadie	1956	30%
Le conté a una persona adulta de confianza	1491	23%
No Contestó	1729	26%
	6584	100%



Los datos sobre las reacciones de los jóvenes ante situaciones de miedo o incomodidad en línea, como el contacto con desconocidos, solicitudes de contenido íntimo o propuestas inadecuadas, muestran patrones significativos de comportamiento.

Un **30% de los encuestados** indica que **no le contó a nadie** sobre la situación que le generó miedo o incomodidad, lo que sugiere una falta de confianza o la dificultad de los jóvenes para abordar estos temas, ya sea por temor al juicio o por no sentir que tienen un espacio seguro para expresar sus preocupaciones. Este dato también refleja la necesidad de crear entornos de confianza en los que los jóvenes se sientan cómodos al comunicar sus experiencias.

El **23% que le contó a una persona adulta de confianza** resalta la importancia de los adultos en la vida de los jóvenes, quienes juegan un papel fundamental en la orientación y protección frente a situaciones de riesgo en línea. Sin embargo, este porcentaje también indica que un gran número de jóvenes no está recurriendo a los adultos, lo que puede indicar que aún no se percibe de manera generalizada como una opción confiable.

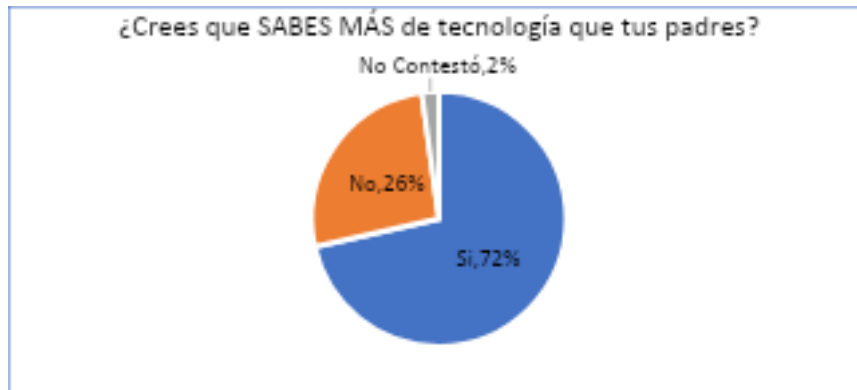
Un **21% de los jóvenes** optó por contarle a un amigo o amiga de su edad, lo que sugiere que las redes de apoyo entre pares juegan un papel importante en la gestión de experiencias negativas en línea. Sin embargo, esta opción también puede ser riesgosa, ya que los amigos pueden no tener la madurez o el conocimiento necesario para manejar adecuadamente situaciones de abuso o acoso en línea.

El **26% que no respondió** refleja la incertidumbre o la falta de claridad sobre cómo manejar este tipo de situaciones, lo que subraya la necesidad de educación en cuanto a cómo reaccionar ante situaciones de riesgo en el entorno digital.

En conjunto, estos datos muestran la necesidad urgente de promover la educación digital sobre los riesgos en línea, la importancia de tener conversaciones abiertas sobre el tema en el seno familiar, y la creación de redes de apoyo tanto en el ámbito familiar como escolar. Además, se debe seguir trabajando en la concientización de los jóvenes sobre cómo reconocer y reaccionar ante situaciones de acoso, grooming, y otros peligros digitales.

23. ¿Crees que SABES MÁS de tecnología que tus padres?

Opciones	Cantida d	%
Si	4547	72%
No	1674	26%
No Contestó	138	2%
	6359	100%



La mayoría de los jóvenes encuestados (72%) considera que **sabe más de tecnología que sus padres**, lo que refleja una tendencia común entre las generaciones más jóvenes, quienes han crecido en un entorno digital y están más familiarizados con el uso de dispositivos y plataformas tecnológicas. Este dato también puede sugerir una brecha generacional en cuanto al conocimiento y la comprensión de las tecnologías emergentes, como redes sociales, aplicaciones y videojuegos, que los padres pueden no dominar de la misma manera.

El **26% que respondió que no** probablemente se refiere a jóvenes que perciben que sus padres tienen un nivel de conocimiento tecnológico comparable o superior, o aquellos que pueden haber recibido orientación de adultos sobre el uso seguro y adecuado de la tecnología.

El **2% que prefirió no contestar** puede reflejar incomodidad al abordar el tema o una falta de claridad sobre lo que implica saber más de tecnología, lo cual también es relevante en cuanto a la falta de conciencia sobre los riesgos tecnológicos.

En conclusión, el Observatorio quiere señalar que el hecho de que un 72% de los jóvenes considere que sabe más de tecnología que sus padres resalta la importancia de que los adultos también se actualicen sobre los avances digitales para poder guiar de manera efectiva a sus hijos y protegerlos de los riesgos asociados con el entorno en línea. **Esto también subraya la necesidad de fortalecer la educación digital tanto para jóvenes como para adultos, para reducir las brechas de conocimiento y garantizar una navegación segura en internet.**

D- OTROS ASPECTOS RESULTANTES DEL PROYECTO

Otros aspectos destacados del proyecto incluyen la notable participación y el interés demostrado por diversas escuelas, que han solicitado trabajar con la matrícula completa, lo que refleja una preocupación colectiva por abordar de manera integral la problemática digital que afecta a los niños, niñas y adolescentes. Además, algunas instituciones expresaron el deseo de abordar la problemática de manera transversal en la comunidad educativa, solicitando la implementación de talleres dirigidos a padres y docentes. Esta iniciativa destaca la necesidad

de involucrar a todos los actores educativos en la protección y educación de los estudiantes frente a los riesgos del entorno digital, fortaleciendo el vínculo entre la familia, la escuela y la comunidad.

Asimismo, se identificó una necesidad urgente de que los docentes estén preparados y presentes en el aula para activar los protocolos previstos por el Ministerio de Educación (Resolución 546 D), lo cual resulta clave para garantizar una intervención temprana y efectiva ante situaciones de riesgo. El docente, en su rol dentro del aula, tiene una función fundamental en la identificación de señales de alerta y en la promoción de un entorno seguro y responsable en el uso de las tecnologías, siendo pieza clave para la implementación de medidas de protección y apoyo a los estudiantes.

Este enfoque integral no solo tiene un impacto en los estudiantes, sino que también genera conciencia y acción en los adultos responsables, lo cual es esencial para lograr un cambio cultural en torno a la seguridad digital de los menores.

E- REVISIÓN DEL INSTRUMENTO DE TOMA DE ENCUESTAS

La experiencia lograda en este proyecto, ha permitido observar varias cuestiones que sería importante mejorar para la continuación de este proyecto. Tales como:

- Revisar las preguntas abiertas a fin de incorporar valores de respuesta como opciones, esto ayudará a realizar una tabulación más ajustada
- Señalar las preguntas de respuesta obligatoria (sexo, edad)
- Vincular preguntas para evitar incoherencias en la respuesta (si indica 10 años de edad no debería indicar que a los 12 años tuvo su primer contacto con un teléfono o Tablet)
- Se deberían separar las preguntas relacionadas a "...teléfono o Tablet..." para evitar que se genere doble respuesta por parte de los encuestados
- Mejorar el proceso de toma de la encuesta incorporando un formulario electrónico ajustado con estrictas normas de ciberseguridad.

F- CONCLUSIONES

Considerando que entre 2023 y 2024 se relevó un total de 355 escuelas, de las cuales se encontró que 85 ya son un número representativo de la población de Salta Capital, podemos afirmar que este proyecto ha logrado avanzar significativamente en la estructuración y organización de un estudio relevante y con potencial de expansión. Las 85 escuelas encuestadas representan una muestra considerable que, si bien no cubre la totalidad de la provincia, ya ofrece una visión valiosa sobre la problemática de la exposición de niños, niñas y adolescentes (NNyA) a los riesgos del entorno digital. Esto permite inferir que la problemática es real y que requiere atención urgente, dado que estos datos son indicativos de la necesidad de intervención en el ámbito de la salud y el bienestar de los NNyA.

Este hallazgo también resalta la importancia de ampliar el alcance del estudio para incluir a más instituciones educativas de la provincia en etapas posteriores, lo que facilitaría obtener datos más precisos y extrapolables al universo total. Es fundamental que este esfuerzo cuente con la colaboración de diversos actores, tanto internos (de la UCASAL) como externos (de organismos gubernamentales), para crear un equipo de trabajo capacitado y experimentado en la recopilación y análisis de datos relacionados con la protección digital de los menores.

Aunque los datos obtenidos no pueden ser proyectados hacia la totalidad de la provincia de Salta, ofrecen una base sólida para reflexionar sobre la problemática digital que afecta a los NNYA. Los resultados evidencian que una gran parte de los jóvenes está expuesta a los riesgos de Internet desde una edad temprana, especialmente a través de plataformas y juegos en línea como TikTok, Instagram, Free Fire y Roblox, lo que subraya la necesidad de medidas preventivas y educativas urgentes.

En síntesis, orgullosamente podemos sostener que este estudio no solo ha sido un paso importante hacia la comprensión de los riesgos digitales en Salta Capital, sino que también sienta las bases para futuras investigaciones y acciones que busquen proteger a los niños, niñas y adolescentes de los peligros asociados con el uso indebido de la tecnología y el acceso a contenidos inapropiados.

A continuación se adjunta documentación anexa referida a los informes particulares por cada Institución, informes estadísticos por cada Institución de la encuesta realizada, fotografías, un reservorio de recursos online de acceso gratuito que puede servir a los docentes de la Institución para trabajar en el aula, y un flyer infográfico que sugerimos pueda colocarse en lugares visibles de la institución a los fines de que sus estudiantes puedan verlo.

ANEXO I

Informes particulares por Institución Educativa visitada en 2024:

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1UfW4qqOL6ERXN53VSb0D-k591F5gOKe9>

ANEXO II

Reservorio de recursos online de acceso gratuito para trabajar en el aula:

- Guía para padres sobre Instagram

<https://www.commonsensemedia.org/es/articulos/guia-para-padres-sobre-instagram>

- Guía para padres y tutores sobre Tik Tok

<https://www.tiktok.com/safety/es-es/guardians-guide/>

- Guía de actividades para trabajar el GROOMING

https://drive.google.com/file/d/1SQjAy7ZZjgLP6h43rEor_Yv5gP2PUJhC/view?usp=sharing

- Padres, Youtube y menores de edad: algunas cuestiones legales

<https://www.internautas.org/html/9761.html>

- Peligros en Internet: Retos Virales

<https://www.asociacionrea.org/peligros-en-internet-retos-virales/>

- Los peligros de los retos virales en redes sociales y las razones de su atractivo para los adolescentes

<https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/Media/Paginas/Dangerous-Internet-Challenges.aspx>

- Advierten del riesgo de acoso en los videojuegos en línea

<https://www.eldiariodelarepublica.com/nota/2023-5-27-17-44-0-advierten-del-riesgo-de-acoso-en-los-videojuegos-en-línea>

- Guía de actividades conocer y prevenir ciberbullying o ciberacoso

https://drive.google.com/file/d/1Xa7DQI6J0Eu7YxAy52W_iuTgU8nS8AsW/view?usp=sharing

- Actividad para trabajar en el aula sobre el tema DATOS PERSONALES (Sopa de Letras)

<https://drive.google.com/file/d/1cfpE0Pz0Z7ewqUJUd-rNleIryVDJmWFz/view?usp=sharing>

- Actividad para trabajar en el aula sobre el tema DATOS PERSONALES (Verdadero o Falso)

<https://drive.google.com/file/d/1udyb2ggXizH9GteKUzeFyTxJFPlwVRgK/view?usp=sharing>

- Actividad para trabajar en el aula sobre el tema DATOS PERSONALES (Identificar conceptos)

<https://drive.google.com/file/d/1pTOBYmTpArG6mXO8kiG1X8SMTNJQU98l/view?usp=sharing>

- Actividad sobre el tema DATOS PERSONALES (Crucigrama)

https://drive.google.com/file/d/1pjKtwS9V_GfGUKIXpUzM7g_gIFBXaU9z/view?usp=sharing

- Prevención en redes sociales y chat

https://www.youtube.com/watch?v=Kcc48tVY_Ig

- ¿Con quién compartís tus fotos?

<https://www.youtube.com/watch?v=gb-OOyLmrUg&t=8s>

- Tips de la UFECI para no ser víctima en las redes sociales

<https://www.youtube.com/watch?v=E5pFATwpz-E>

- Recursos educativos y material didáctico orientado a jóvenes y adolescentes

<http://www.pantallasamigas.net/>

- Juegos y actividades orientados a niños y jóvenes para concientizar sobre los riesgos en Internet.

https://www.argentinacibersegura.org/admin/resources/files/consejos/45/AC_Libro-de-juegos-Sponsor_DIGITAL.pdf

- Ojo con tus datos. Documental que aborda la privacidad y el tratamiento de datos personales en la red.

<http://www.rtve.es/alacarta/videos/documentos-tv/documentos-tv-ojo-tus-datos/2270048/>

- Recursos educativos y material didáctico sobre nuevas tecnologías.

<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/nuevas-tecnologias/como-y-cuando-introducir-las-nuevas-tecnologias-en-la-vida-de-un-nino/>

Anexo III:

Infografía:

INSTITUTO DE LA FAMILIA Y LA VIDA - JUAN PABLO II

OPPi

DigiLab

UCASAL

FACULTAD DE INGENIERÍA

PROTECCIÓN DIGITAL

de los nnyas

IMPORTANTE!

PASO 1

Utilizá **contraseñas seguras**, anotalas, y no las compartas con nadie: Incluí combinación de letras y números; no incluyas datos identificativos como tu fecha de nacimiento, etc.

PASO 2

Utilizá **perfiles privados** en las redes sociales, de manera que sólo tus amigos tengan acceso a tu información.

PASO 3

No aceptes a personas que no conoces. Si lo haces, utiliza **GOOGLE LENS** para saber si se trata de un perfil falso.

PASO 4

Si fuiste víctima de algún delito en la virtualidad (GROOMING, EXTORSIÓN), **no te quedes en silencio. DENUNCIA.**

PASO 5

Podes hablar con un adulto de confianza para que realice la denuncia (Profesor/a, director/a, algún familiar mayor de 18 años, etc). **Las escuelas tienen un protocolo específico para ayudarte.**

PASO 6

Podes comunicarte al **102** - Línea de atención telefónica gratuita que funciona las 24hs. O ir a una **comisaría** cercana a tu domicilio, o a la **fiscalía** especializada en ciberdelincuencia (4-258000).

HABLAR ES IMPORTANTE PARA PROTEGERLOS.

Anexo IV

Instrumento de encuesta:
<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1eVeqV3KqiSHYq0J0FyEE9-udnyc2tGbP>