

-ProDigNAA-

"Protección Digital de Niños, Niñas y Adolescentes"



Proyecto de Extensión Universitaria
INFORME FINAL
2023

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SALTA

Mg. Ing. Rodolfo Gallo Cornejo
Rector

Ing. Alejandro Patrón Costas
Vicerrector de Extensión Universitaria e Integración

Estanislao Villanueva Cornejo
Dirección de Vínculo con el Medio y Responsabilidad Social

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE INGENIERÍA

Mg. Ing. Néstor Lesser
Decano

Mg. Ing. Guillermina Nieves
Secretaria Académica

Esp. Ing. Juan Francisco Linares
Jefe de Extensión, Graduados y Bienestar

AUTORIDADES DEL OBSERVATORIO PARA LA PROTECCIÓN DE LA INFANCIA

Esp. Lic. Claudia P. Ruiz Hernández
Directora

Esp. Abog. Carla Estefanía Rodríguez García
Vicedirectora

AUTORIDADES DEL DigiLab

Dra. Ing. H. Beatriz P. de Gallo
Directora

EQUIPO DE TRABAJO DEL PROYECTO

Dra. Ing. H. Beatriz P. de Gallo
Directora

Lic. Fanny Arrieta
Co-Directora

Lic. María Inés González Farías
Lic. Micaela Soto Llatser
Lic. Fernanda Jael Bischoff Herrera

VISITAS A LAS INSTITUCIONES Y ELABORACIÓN DE INFORMES FINALES

Esp. Lic. Ezequiel Roberto Lamas
PROCESAMIENTO INFORMÁTICO Y ESTADÍSTICO

Paula Muñizaga Contreras
Milena Gabriela Gallardo
Agustina Cruz
Agustina Ortiz
Nadia Micaela Huanca
Agustina Narela Luna
Heidi Vásquez

ALUMNOS COLABORADORES

INDICE

Contenido

INFORME FINAL.....	1
A. CARACTERIZACIÓN DE LA MUESTRA	1
B. ESTADÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	2
C. DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL DE LAS RESPUESTAS DE LA ENCUESTA.....	3
D. OTROS ASPECTOS RESULTANTES DEL PROYECTO	12
E. REVISIÓN DEL INSTRUMENTO DE TOMA DE ENCUESTAS.....	12
F. CONCLUSIONES	13
ANEXO I – RESERVORIO DE RECURSOS ON LINE DE ACCESO GRATUITO PARA TRABAJAR EN EL AULA	14
ANEXO II - INFOGRAFÍA PARA UTILIZAR COMO DIFUSIÓN EN LA INSTITUCIÓN.....	16
ANEXO III – MODELO DE ENCUESTA.....	17

INFORME FINAL

El presente informe tiene por objetivo mostrar el trabajo realizado y los principales resultados obtenidos en este proyecto de extensión universitaria. 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

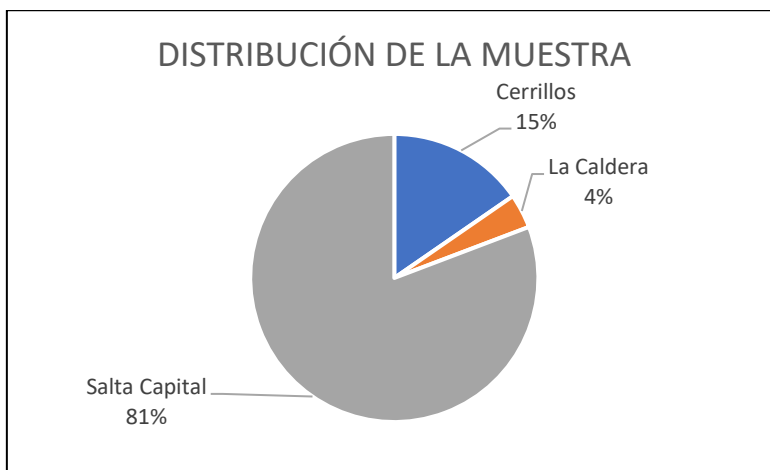
Al momento de seleccionar las escuelas que podrían servir como experiencia piloto para el presente estudio, se consideraron 26 (veintiséis) instituciones, las que fueron seleccionadas en función de condiciones de factibilidad operativa que hicieran posible obtener una primera mirada de la situación.

Los criterios para selección de las escuelas fueron:

- Instituciones ubicada en Salta Capital y alrededores
- Instituciones con las que hubiera un contacto o comunicación previa por otras acciones realizadas desde el OPPI
- Instituciones cercanas al equipo de trabajo interviniente

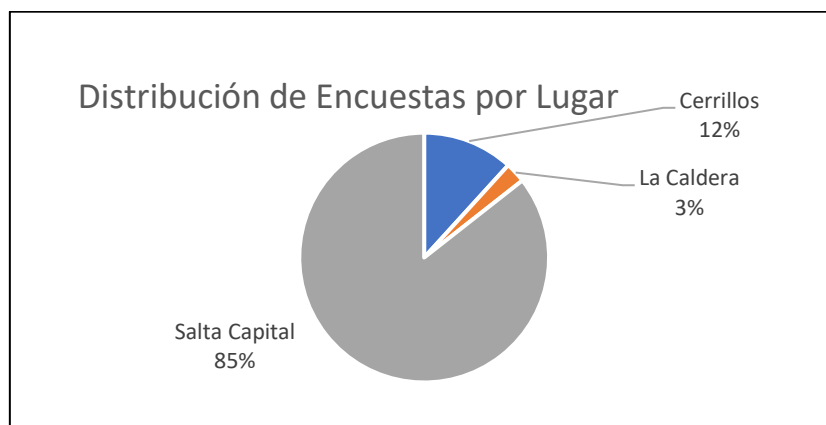
Se seleccionaron 26 (veintiséis) escuelas con esta distribución:

Zona	Cantidad de escuelas	Distribución
Cerrillos	4	15%
La Caldera	1	4%
Salta Capital	21	81%
	26	100%



Tomando esa distribución de la muestra, la cantidad de encuestas recabadas se distribuyen porcentualmente se indica a continuación:

LUGAR	Cantidad de Encuestas	Distribución Porcentual
Cerrillos	257	12%
La Caldera	58	3%
Salta Capital	1871	86%
Total general	2186	100%



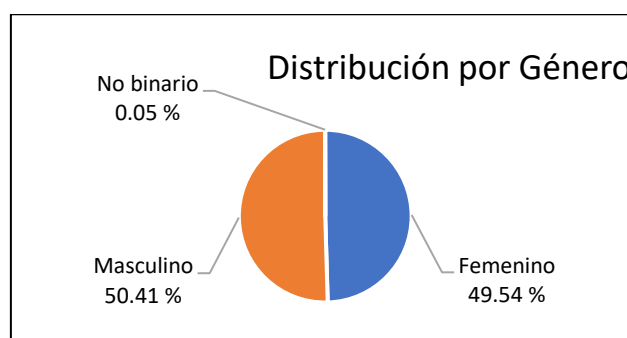
Si se consideran el Padrón de Escuelas del año 2020¹, Salta Capital cuenta con 363 escuelas de nivel primario y secundario, por lo que la muestra relevada (21 escuelas) no se considera representativo del universo en estudio. Por esta razón, los datos del presente informe no pueden utilizarse para inferir o proyectar los valores estadísticos encontrados, no obstante, sirven de ejercicio para tomar conciencia de que la problemática existe y que debería ser urgentemente atendida por la salud de nuestros niños, niñas y adolescentes.

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 de nivel primario, contemplado por estudiantes de sexto y séptimo grado.

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.

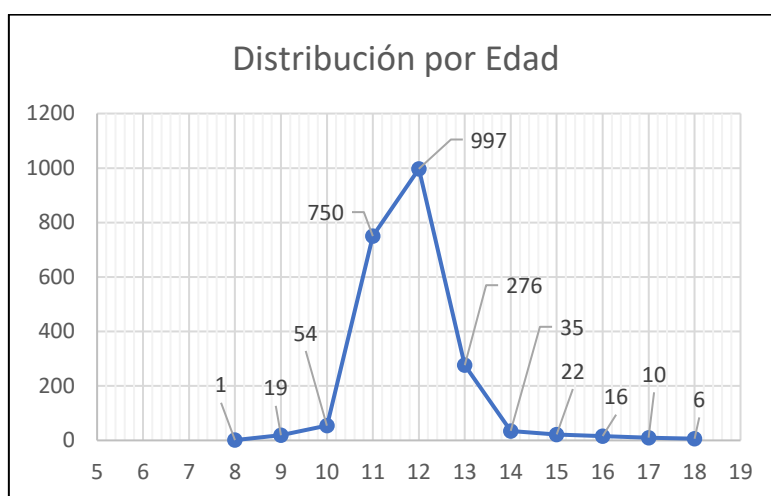
Género	Cantidad	Distribución Porcentual
Femenino	1083	49,54%
Masculino	1102	50,41%
No binario	1	0,05%
	2186	100,00%



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 13 años (92.5 %):

Edades	Cantidad de encuestados	Distribución por Edad
8	1	0,05%
9	19	0,87%
10	54	2,47%
11	750	34,31%
12	997	45,61%
13	276	12,63%
14	35	1,60%
15	22	1,01%
16	16	0,73%
17	10	0,46%
18	6	0,27%
Total	2186	

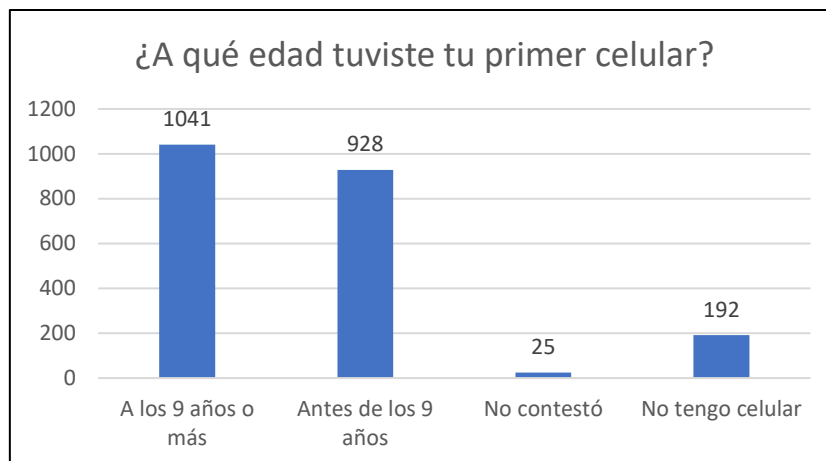


C. DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL DE LAS RESPUESTAS DE LA ENCUESTA

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

1. ¿A qué edad tuviste tu primer celular?

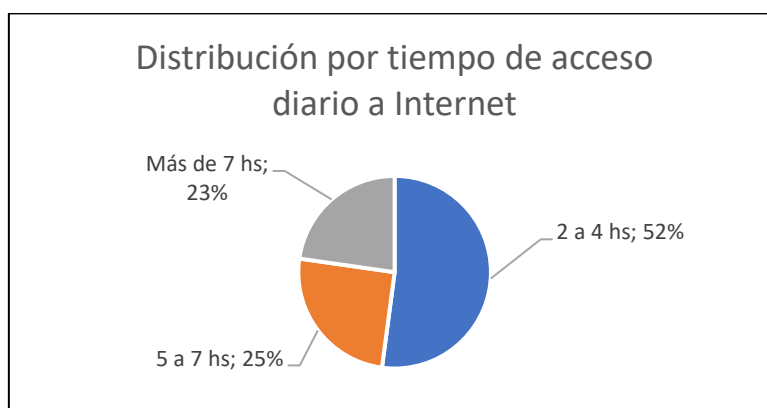
Opciones de Edad	Respuestas	Distribución Porcentual
A los 9 años o más	1041	48%
Antes de los 9 años	928	42%
No contestó	25	1%
No tengo celular	192	9%
Total general	2186	100%



Se observa que los encuestados inician su contacto con el celular mayormente a los 9 años o más (el 48%), pero también es importante destacar que un porcentaje similar (42%) recibe un celular antes de los 9 años. Esto señala que a muy temprana edad los niños y niñas se encontrarían activos en internet a disposición de los ciberdelincuentes.

2. ¿Cuántas horas al día estás conectado/a frente e un dispositivo electrónico?

Opciones de Respuesta	Respuestas	Distribución Porcentual
2 a 4 hs	1139	52%
5 a 7 hs	550	25%
Más de 7 hs	497	23%
Total general	2186	100%

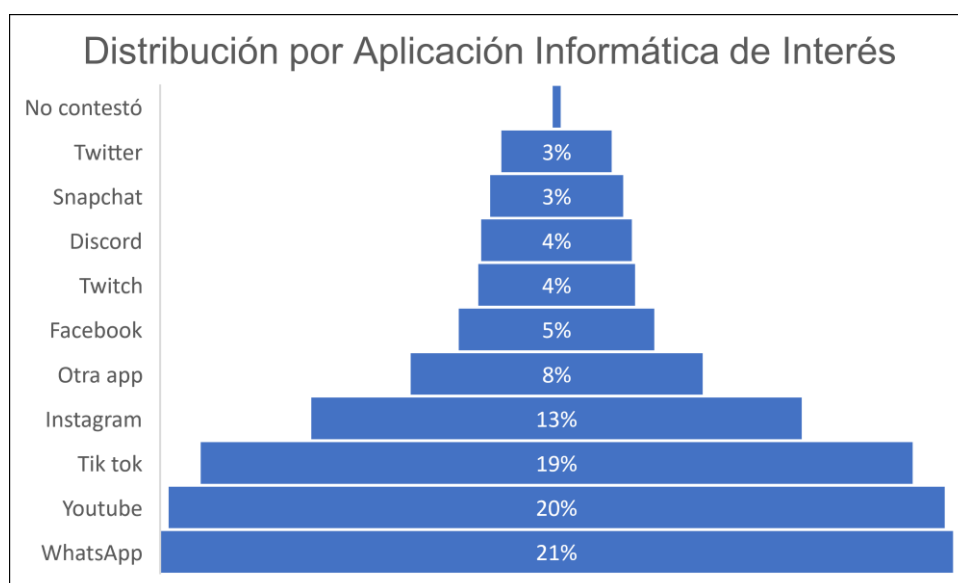


De las respuestas a estas preguntas se puede deducir que los niños y niñas encuestados, en un porcentaje importante (el 48%) acceden a internet entre 5 o más horas diarias.

3. ¿Qué aplicaciones usas?

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, YouTube, Tik Tok e Instagram** son las de mayor interés y representan el 73% de las respuestas.

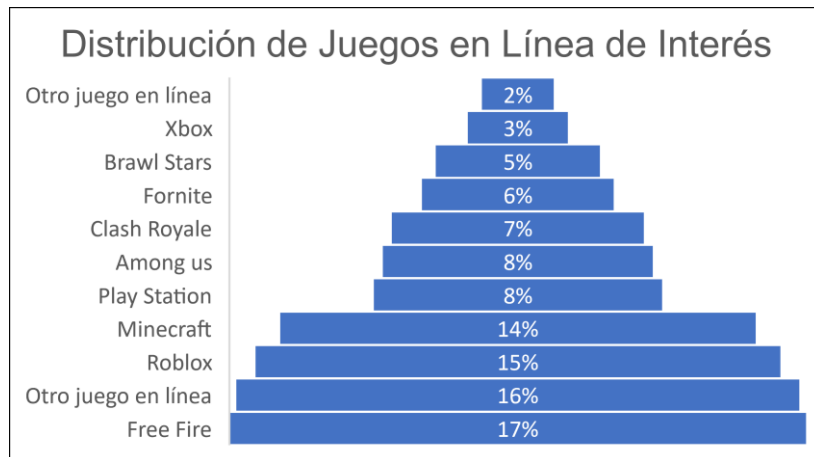
Opciones	Respuestas	Distribución Porcentual
No contestó	19	0%
Twitter	251	3%
Snapchat	303	3%
Discord	343	4%
Twitch	357	4%
Facebook	445	5%
Otra app	664	8%
Instagram	1115	13%
Tik tok	1618	19%
YouTube	1764	20%
WhatsApp	1802	21%
	8681	100%



4. ¿Qué juegos on line utilizas?

Los juegos preferidos por los niños, niñas y adolescentes que respondieron son **Free Fire**, **Roblox** y **Minecraft**.

Opciones de Respuestas	Respuestas	Distribución Porcentual
Otro juego en línea	133	2%
Xbox	185	3%
Brawl Stars	303	5%
Fornite	354	6%
Clash Royale	465	7%
Among us	498	8%
Play Station	532	8%
Minecraft	877	14%
Roblox	968	15%
Otro juego en línea	1038	16%
Free Fire	1063	17%
	6416	



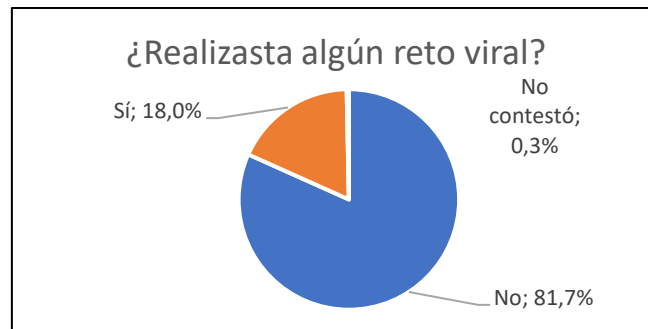
Las características de estos juegos se indican a continuación:

- **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 solo 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.
- **Roblox y Minecraft** clasifican como juegos de plataforma (no tiene un fin último el juego permite armar estrategias para ganar).
- **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).
- **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.
- 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.

5) ¿Realizaste alguna vez un reto viral? Si la respuesta es sí, ¿recuerdas como se llama?

Esta pregunta recibió una respuesta positiva solo para el 18% de los casos:

Opciones de Respuesta	Respuestas	Distribución Porcentual
No	1786	81,7%
Sí	393	18,0%
No contestó	7	0,3%
	2186	100%

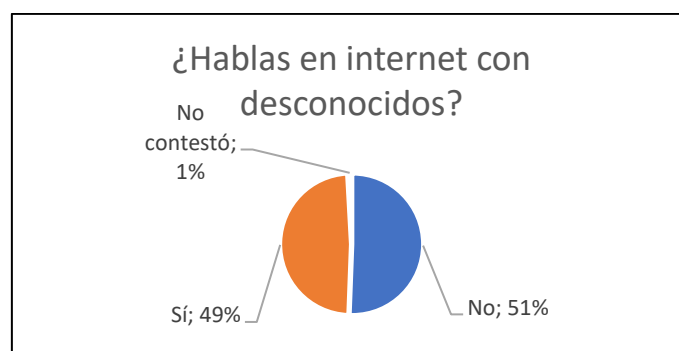


De los 393 encuestados que respondieron afirmativamente a esta consigna, el 61% indicó algunos de estos retos virales:

- Arcano
- Bailar
- Ballena Azul
- Batalla campal
- Challegger de la Vaca Negra
- Charlie charlie
- Copa desafio FreeFire
- Desafio de la Botella
- Ping Pong
- Simon dice
- Sprite challenge
- Tik Tok
- Water dash

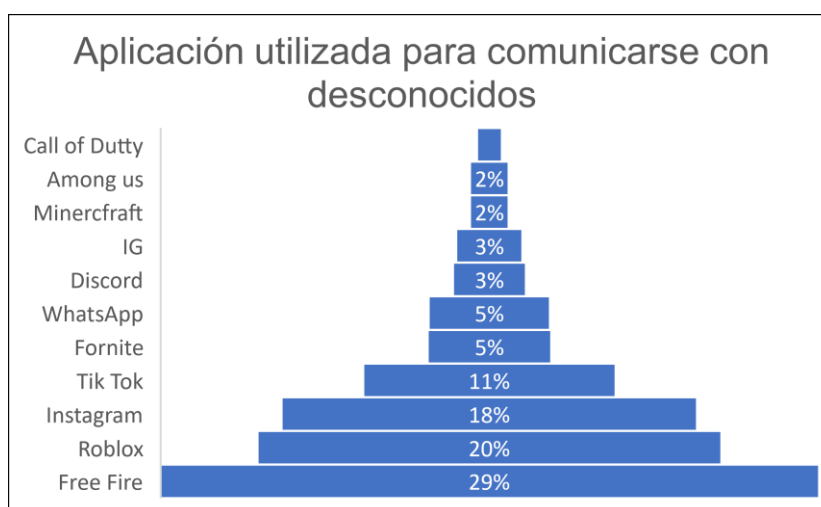
**6) ¿Hablas o alguna vez hablaste en internet con personas que no conoces personalmente?
Si la respuesta es sí, ¿por cuál aplicación o juego se conocieron?**

Opciones de Respuesta	Respuestas	Distribución Porcentual
No	1106	51%
Sí	1061	49%
No contestó	19	1%
	2186	100%



Del 49% que respondió afirmativamente a esta pregunta, las respuestas señaladas en cuanto a la aplicación o juego por el que se conocieron marcan estos valores:

Opciones de Respuesta	Respuestas	Distribución Porcentual
Call of Duty	10	1%
Among us	16	2%
Minercraft	16	2%
IG	28	3%
Discord	31	3%
WhatsApp	52	5%
Fornite	53	5%
Tik Tok	109	11%
Instagram	180	18%
Roblox	201	20%
Free Fire	286	29%
	982	100%



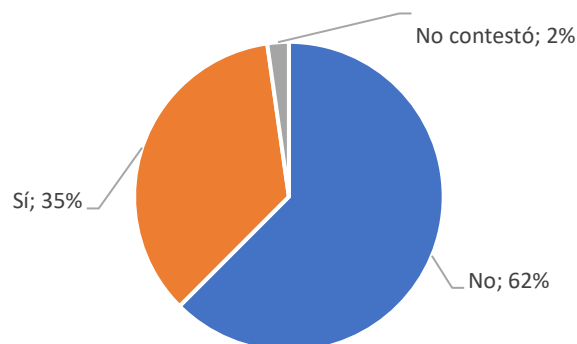
Los juegos más utilizados en la comunicación con desconocidos son **Free Fire** y **Roblox**, mientras que las redes sociales **Tik Tok** e **Instagram** también se destacan como contacto con desconocidos. El mayor valor lo tiene el juego **Free Fire** lo que indica la preferencia de los NNA con esta aplicación lúdica.

7) ¿Estás de acuerdo que un adulto de confianza (papá, mamá, docente, etc.) comparta tus fotos en redes sociales sin preguntarte?

Para esta consigna, relacionada más con la privacidad de los datos personales, los encuestados respondieron según la siguiente distribución:

Opciones de Respuestas	Respuestas	Distribución Porcentual
No	1366	62%
Sí	771	35%
No contestó	49	2%
	2186	100%

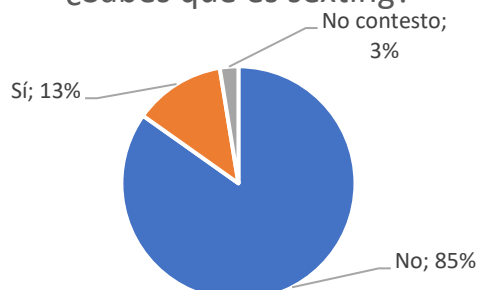
Acuerdo para que un adulto de confianza publique fotos en redes sociales sin preguntar



8) ¿Sabes qué es el sexting? Si la respuesta es SI ¿alguna vez realizaste esta práctica?

Opciones de Respuesta	Respuestas	Distribución Porcentual
No	1854	85%
Sí	276	13%
No contestó	56	3%
	2186	100%

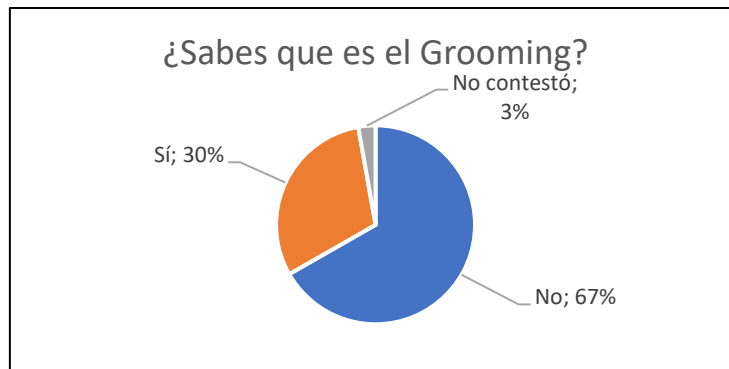
¿Sabes que es sexting?



Del 13% que respondió positivamente, 54 personas indican que sí lo practicaron. Y teniendo presente la edad mayoritaria de los encuestados (11 a 13 años), es preocupante que se conozca esta práctica y además se practique.

9) ¿Sabes qué es el Grooming?

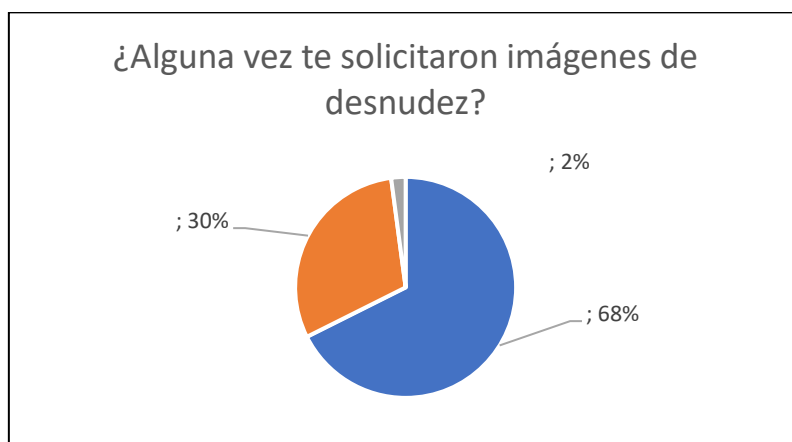
Opciones de Respuesta	Respuestas	Distribución Porcentual
No	1459	67%
Sí	666	30%
No contestó	61	3%
	2186	100%



Solo el 30% de los encuestados reconocer saber qué es esta práctica. Esto refuerza el objetivo de **concientizar acerca de Grooming** entre el alumnado y los docentes de las instituciones escolares.

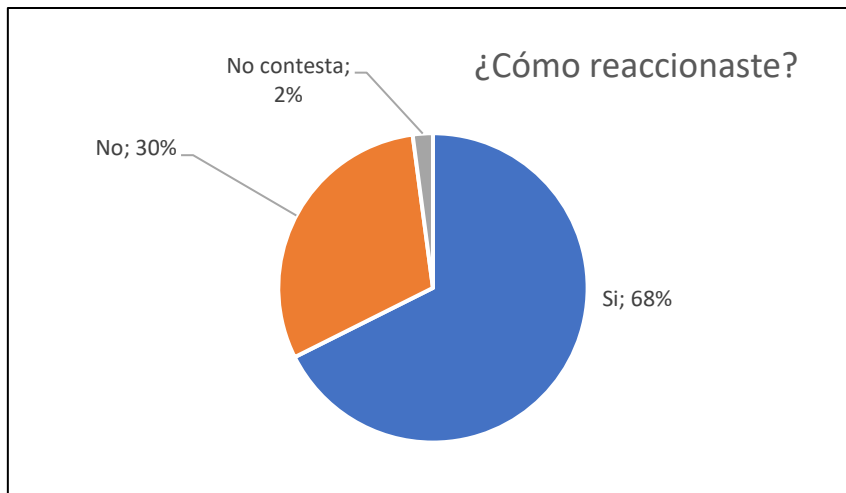
10) ¿Alguna vez te solicitaron imágenes de desnudez en internet? Si la respuesta es SI ¿conocías personalmente a quien te lo pidió? ¿Cómo reaccionaste en ese caso?

Opciones de Respuesta	Respuestas	Distribución Porcentual
No	1894	87%
Sí	244	11%
No contestó	48	2%
	2186	100%



De las 244 respuestas encontradas, el 35 % contestó que sí conocía personalmente a la persona que se lo pidió. Y las respuestas sobre el modo de reacción son las siguientes:

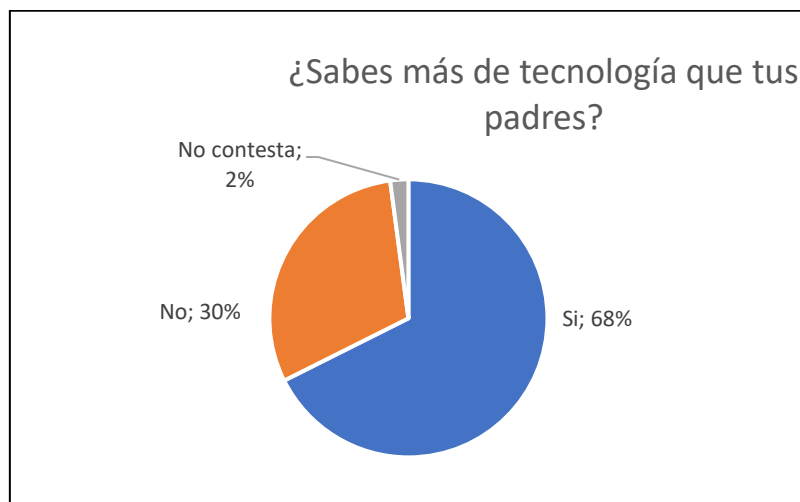
Opciones de Respuesta	Respuestas	Distribución Porcentual
Le conté a un amigo/a de mi edad	44	52%
Le conté a una persona adulta de confianza	11	13%
No le conté a nadie	30	35%
	85	100%



Se observa que en el 60% de los casos, los encuestados manifiestan haberse comunicado con alguien para darle a conocer la situación que se les había presentado, lo que nos indica que, independientemente que en su mayoría no reconocen el grooming como un delito por faltas de conocimientos, pudieron haber intuido que la propuesta presentada por medios de las plataformas empleadas atentaban contra su seguridad personal y vulneraban su integridad sexual, causándole una situación de incomodidad no deseada.

11) ¿Crees que sabes más de tecnología que tus padres?

Opciones de Respuesta	Respuestas	Distribución Porcentual
Si	1478	68%
No	662	30%
No contesta	46	2%
	2186	100%



Esta pregunta se puede interpretar como una situación de alarma ante la vulnerabilidad de los NNA frente a la tecnología, ya que el 68% de ellos cree que sus padres podrían no estar capacitados para ayudarlos con la tecnología.

D. OTROS ASPECTOS RESULTANTES DEL PROYECTO

Si bien en las intervenciones de los establecimientos se seguía el mismo procedimiento, es decir en primer lugar se llevaban adelante las encuestas y con posterioridad la charla de concientización, en cada institución educativa independientemente de que sean públicas o privadas se llevaron adelante vivencias diferentes.

Cuando se presentaban las encuestas se notaba un completo desacierto sobre los temas planteados, situación que les generaba diferentes sentimientos, pero sobre todo destacamos mucho interés y deseos de comunicar y consultar sobre sus vivencias personales.

Al iniciar la charla de concientización, se notaba en sus expresiones que empatizaban con los disertantes y seguían por completo el hilo discursivo, al finalizar el taller reflexivo, siempre notamos que los participantes en su mayoría tenían la necesidad de dar a conocer hechos que habían vivido durante estos años. Situaciones que desencadenaron la activación de diferentes Protocolos de Intervención de forma inmediata, entre los que destacamos:

- ✓ Maltrato Infantil
- ✓ Acoso escolar
- ✓ Abuso sexual infantil
- ✓ Autolesión
- ✓ Intento de suicidio
- ✓ Cyberbullying
- ✓ Grooming

Todos ellos fueron abordados teniendo presente los pasos establecidos por la Resolución 546D/10 del Ministerio de Educación, Ciencias y Tecnologías de la Provincia. Según la índole de la situación problemática presentada, se comunicaba al docente, a los directivos y con posterioridad al Ministerio Público Pupilar, que intervenían mediante los Asesores de Incapaces para proteger los derechos de los niños, niñas y adolescentes afectados por cualquier tipo de delito que atentaba contra su seguridad física y psicológica.

Por otra parte, se armó un **RESERVORIO DE RECURSOS ON-LINE** de acceso gratuito para que los docentes y directivos de las instituciones puedan trabajar en el aula las problemáticas que surgen del uso inadecuado de internet. Este documento se adjunta como **ANEXO I** al presente informe. También se desarrolló una **INFOGRAFÍA** con notas y datos de interés sobre el tema, que puede verse en el **ANEXO II** destinado a que las instituciones lo utilicen como material de difusión en la escuela

E. REVISIÓN DEL INSTRUMENTO DE TOMA DE ENCUESTAS

Si bien el modelo de encuesta se elaboró a partir la propuesta de Organización GROOMING ARGENTINA, la experiencia lograda en este proyecto, ha permitido observar varias cuestiones que sería importante mejorar para la continuación de este proyecto. Tales como:

- Identificar otros dispositivos electrónicos en la pregunta de “A que edad tuviste tu primer celular”, debería ser “A que edad tuviste tu primer dispositivo electrónico (celular, computadora, Tablet, notebook)
- Incorporar **Telegram** como opción de aplicación a disposición de los NNA, ya que es una red en donde se realiza la venta sexual explícita.
- Revisar las preguntas abiertas a fin de incorporar valores de respuesta como opciones, esto ayudará a realizar una tabulación más ajustada

- Mejorar detalles de forma del instrumento (agregar fecha e institución)

A manera de muestra, se adjunta el **DOCUMENTO DE ENCUESTA** relevado en papel en cada visita a las instituciones en el **ANEXO III**.

F. CONCLUSIONES

A todas vistas consideramos que este proyecto ha sido exitoso, iniciando un camino para la estructuración y organización de un relevamiento con mayor alcance, considerando por ejemplo, los siguientes criterios:

- Se deberá identificar el universo en estudio, definiendo lugares o áreas que -en sucesivas etapas- permita abarcar todas las instituciones educativas de la provincia.
- Identificado el universo, el espacio muestral debe ser de un tamaño “N” adecuado a fin de poder inferir con cierto grado de confianza los datos que se encuentren.
- Se requiere de la participación de otros actores internos (de la propia UCASAL) y externos (de los organismos del estado) a fin de conformar un equipo de trabajo sólido y con experticia en este tipo de actividades.

Los datos del presente informe no pueden utilizarse para inferir o proyectar los valores estadísticos encontrados hacia el universo de estudio (considerando a éste como el conjunto de instituciones educativas de la provincia de Salta), no obstante, sirven de ejercicio para tomar conciencia de que la problemática existe y que debería ser urgentemente atendida por la integridad personal de nuestros niños, niñas y adolescentes.

Se observa que los encuestados inician su contacto con el celular mayormente a los 9 años o más (el 48%), pero también es importante destacar que un porcentaje similar (42%) recibe un celular antes de los 9 años. Esto señala que a muy temprana edad los niños y niñas se encontrarían activos en internet a disposición de los ciberdelincuentes.

Se sobreentiende la necesidad actual de interconexión, no solo por qué es indispensable para afrontar las diversas realidades familiares de la provincia, sino también debido a que los procesos de socialización han evolucionado, tomado este carácter dual: on y off line. Dentro de estos mundos (on y off line) que los adultos delimitamos tan fácilmente, los NNA habitan sin distinguir los límites y alcances de cada uno, no solo a nivel comportamental sino también a nivel psico-emocional.

Considerando las preguntas que abordaban la identificación de las redes sociales o juegos en línea, se registraron como las aplicaciones **de mayor interés para los NNA:**

- Redes Sociales: ***Tik Tok e Instagram***
- Aplicaciones Informáticas: ***WhatsApp, YouTube***
- Juegos en Línea: ***Free Fire, Roblox y Minecraft***

Lo anteriormente mencionado es preocupante, ya que, estas aplicaciones y juegos son ampliamente utilizadas por los agresores donde tienen a su favor dos situaciones claramente evidenciadas: el uso indiscriminado sin supervisión de las mencionadas y la falta de las correctas herramientas de seguridad, estos dos factores en conjunción con la abundancia de agresores, dejan a los NNA completamente vulnerables frente a los flagelos del ciberespacio.

ANEXO I – RESERVORIO DE RECURSOS ON LINE 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 y ciberacoso**
https://drive.google.com/file/d/1Xa7DQl6J0Eu7YxAy52W_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/1pTOBYmTpArG6mXO8kiG1X8SMTNJQU98I/view?usp=sharing>
- **Actividad sobre el tema DATOS PERSONALES (Crucigrama)**

https://drive.google.com/file/d/1pjKtwS9V_GfGUKIXpUzM7g_glFBXaU9z/view?usp=sharing

- **Prevención en redes sociales y chat**

https://www.youtube.com/watch?v=Kcc48tVY_lg

- **¿Con quién compartís tus fotos?**

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

- **Tips de la UFEI 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

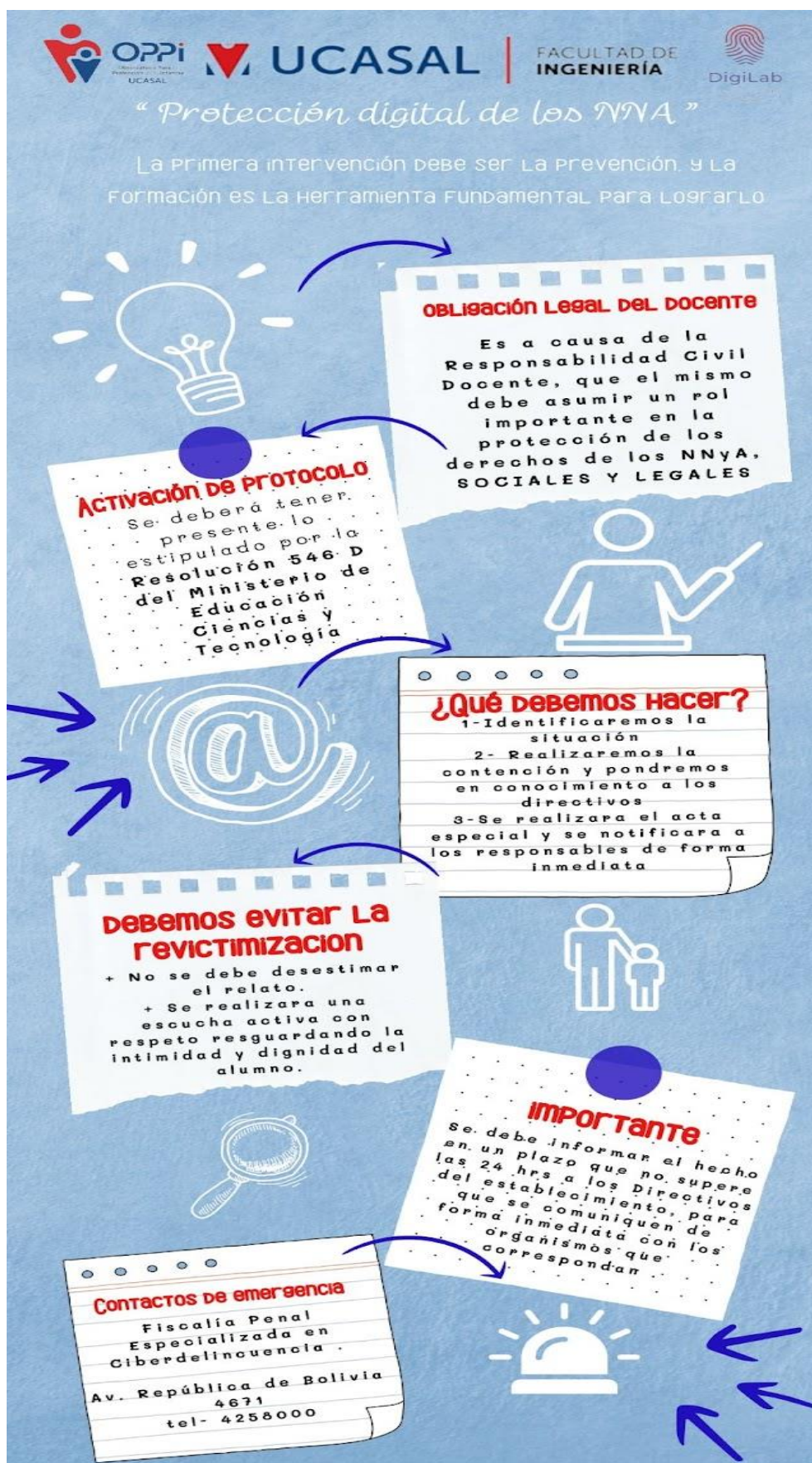
- **Ojo con tus datos. Documental que aborda la privacidad y el tratamiento de datos personales en la red.**

<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 II - INFOGRAFÍA PARA UTILIZAR COMO DIFUSIÓN EN LA INSTITUCIÓN



ANEXO III – MODELO DE ENCUESTA



Encuesta 2023 Proyecto de extensión: "Protección digital de los niños, niñas y adolescentes"

Responsables:

Grooming Argentina, Facultad de Ingeniería y el Observatorio para la Protección de la Infancia de la UCASAL

Edad*: _____

Género :* _____

Marca con una X la respuesta que consideres

1. ¿A qué edad tuviste tu primer celular?*

___ Antes de los 9 años

___ A los 9 años o más

___ No tengo celular

2. ¿Cuántas horas al día estás conectada/o frente a un dispositivo electrónico?

___ 2 a 4 hs

___ 5 a 7 hs

___ Más de 7 hs

3. ¿Qué aplicaciones usas? Podes elegir más de una opción.*

___ Instagram

___ Facebook

___ Snapchat

___ Tik tok

___ Youtube

___ Whatsapp

___ Twitter

___ Twitch

___ Discord

___ Otra app

4. ¿Qué juegos utilizas? Podes elegir más de una opción*

___ Among us

___ Brawl Stars

___ Clash Royale

___ Fornite

___ Free Fire

___ Minecraft

___ Roblox

___ Play Station

___ Xbox

___ Otro juego en línea

5. ¿Realizaste o participaste alguna vez de un reto viral?*

___ Sí

___ No

6. Si la respuesta es sí, ¿recordas cómo se llama?

Tu Respuesta: _____

7. ¿Hablas o alguna vez hablaste en internet con personas que no conoces personalmente?*

___ Sí

___ No

8. Si la respuesta es sí, ¿Por cuál aplicación o juego se conocieron?

Tu Respuesta: _____

9. ¿Alguna vez alguien te pidió ser su novio/a en algún juego?*

☐ Sí
☐ No

10. Si tu respuesta fue si, en cuál de estos juegos?

☐ Roblox
☐ Freefire
☐ Minecraft
☐ Otros

11. ¿Estás de acuerdo en que un adulto de tu confianza (mama, papa, docente, etc) comparta tus fotos en redes sociales sin preguntarte?*

☐ Sí
☐ No

12. ¿Sabes que es el sexting?*

☐ Sí
☐ No

13. Si la respuesta es SI ¿alguna vez realizaste esta práctica? *

☐ Sí
☐ No

14. ¿Sabes qué es el grooming?*

☐ Sí
☐ No

15. ¿Alguna vez te solicitaron imágenes de desnudez en internet?

☐ Sí
☐ No

16. Si la respuesta es sí, ¿conocías personalmente a quién te lo pidió?

☐ Sí
☐ No

17. ¿Cómo reaccionaste en ese caso?

☐ Le conté a una persona adulta de confianza
☐ Le conté a un amigo/a de mi edad
☐ No le conté a nadie

18. ¿Crees que sabes más de tecnología que tus padres?*

☐ Sí
☐ No