

## Informe Kids Online Uruguay

# Niños, niñas y adolescentes conectados





# Niños, niñas y adolescentes conectados: Informe Kids Online Uruguay

El proyecto Global Kids Online es una iniciativa del Centro de Investigación Innocenti de Unicef, London School of Economics and Political Science (LSE) y la Red Europea de Kids Online (EU Kids Online).

## **Niños, niñas y adolescentes conectados**

### **Informe Kids Online Uruguay**

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, Unicef Uruguay  
Plan Ceibal  
Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, Unesco  
Agencia de Gobierno Electrónico y Sociedad de la Información y del Conocimiento, Agesic  
Universidad Católica del Uruguay, ucu

### **Equipo de coordinación de Kids Online Uruguay**

María Victoria Blanc (Unicef)  
Cecilia Hughes (Plan Ceibal)  
Yanina Gallo (Plan Ceibal)  
Lucía Vernazza (Unicef)  
Guilherme Canela (Unesco)  
Diana Parra (Agestic)  
Juan Bertón (Agestic)  
Matías Dodel (ucu)  
Carola Kweksilber (ucu)

### **Autores del informe (Universidad Católica del Uruguay)**

Matías Dodel (coord.)  
Carola Kweksilber  
Florencia Aguirre  
Inés Méndez

### **Equipo de campo (Asociación**

#### **Pro-Fundación para las Ciencias Sociales)**

#### **Coordinadora de campo**

Soledad Magnone

#### **Jefa de campo**

Elisa Correa

#### **Apoyo logístico**

Santiago Paolillo (Plan Ceibal)

#### **Supervisores**

César Pereira

Lorena Antúnez

Danilo Ferreira

#### **Encuestadores**

Natalia Figueroa

María Pilar Gareta

Micaela Gaye

Antonella Rolando

Germán Pereira

Rodrigo Saa

María Rosa Albornoz

Cindy Bártora

Patricia Fagúndez

Eliana Costa

Rossina Bruzzone

Guillermo Macedo

Luciana Franchi

Alexandra Rodríguez

María Belén Gómez

Elena Gamio Ferreiro

Ana Clara Díaz Brazeiro

Raúl Garrido

Pablo Martín Muniz Castillo

Paola Ifrán

Cecilia David

Evelyn Darino

Aramís Sebastián Rivero

### **Workshops RErights, resumen de hallazgos [estudio cualitativo], Estado Mundial de la Infancia 2017**

#### **Autoras de la síntesis:**

Amanda Third, profesora asociada del Instituto para la Cultura y Sociedad, Universidad de Western Sydney  
Georgina Theakstone, Instituto para la Cultura y Sociedad, Universidad de Western Sydney

#### *Descripción de la metodología:*

María Gutiérrez (Unicef)

#### *Traducción:*

Matías Dodel y Carola Kweksilber (Universidad Católica del Uruguay)

#### *Conducción de talleres:*

Juan Pablo Cibils y María Gutiérrez (Unicef)

Los autores de este informe desean agradecer el generoso apoyo y la colaboración de Unicef Uruguay, la Universidad Católica del Uruguay y el equipo del *Estado Mundial de la Infancia* de Unicef. También estamos enormemente agradecidos a los 96 niños, niñas y adolescentes que dieron su tiempo para compartir con nosotros sus valiosas ideas y opiniones acerca de las formas en que usan y dan sentido a los medios digitales.

### **Corrección de estilo**

María José Caramés y María Cristina Dutto

### **Diseño**

I+D

### **Impresión**

Mastergraf

Deposito Legal: 373654

Primera edición: mayo de 2018

ISBN: 978-92-806-4934-5

### **Unicef Uruguay**

Bulevar Artigas 1659, piso 12

Montevideo, Uruguay

Tel (598) 2403 0308

e-mail: [montevideo@Unicef.org](mailto:montevideo@Unicef.org)

# Contenido



---

## 1 Introducción

9



---

## 2 Principales hallazgos del Informe Kids Online Uruguay 2017

13



---

## 3 Marco conceptual

- 17 Desafíos de la era digital
- 17 Los potenciales de internet
- 18 *Una historia que se repite: medios de comunicación y pánicos morales*
- 18 Derechos de niñas, niños y adolescentes en la era digital
- 20 *Brechas y desigualdades digitales*
- 20 Habilidades digitales: nativo digital se hace, no se nace
- 21 *¿Qué son las habilidades digitales?*
- 21 Un marco teórico y metodológico para estudiar el uso de internet en niñas, niños y adolescentes
- 23 Riesgos y peligros del mundo digital

## **Fotografías**

Tapa, pág. 8 / © Unicef/UN017602/Ueslei Marcelino  
pág. 10 / © Unicef/UY2012/Bielli\_0233  
pág. 11 / © Unicef/UY2012/La Rosa\_0024  
pág. 12 / © Unicef/UN040222/Belarus/2015/Bychenko  
pág. 16 / © Unicef/UN046033/Gilbertson VII Photo  
pág. 20 / © Unicef/UNI190339/Quarmyne  
pág. 25 / © Unicef/UN017586/Ueslei Marcelino  
pág. 26 / © Unicef/UY2017/Lebrato/E83\_051  
pág. 28 / © Unicef/UY2017/Lebrato/L43\_055  
pág. 30, 31 / © Unicef/UY2017/Lebrato  
pág. 32 / © Unicef/UY2013/Pirozzi\_5910  
pág. 40 / © Unicef/UY2013/Pirozzi\_5890  
pág. 43 / © Unicef/UN040656/Dusko Miljanic  
pág. 44 / © Unicef/UN051294/Herwig  
pág. 45 / © Unicef/UY2012/Bielli\_0225  
pág. 49 / © Unicef/UN015586/Prinsloo  
pág. 51 / © Unicef/UY2012/Bielli\_0087  
pág. 53 / © Unicef/UN038342/McConnico  
pág. 60 / © Unicef/UY2012/La Rosa\_0024  
pág. 61 / © Unicef/UN017611/Ueslei Marcelino  
pág. 66 / © Unicef/UY2017/Lebrato/E230\_001  
pág. 71 / © Unicef/UN017585/Ueslei Marcelino  
pág. 74 / © Unicef/UN040655/Dusko Miljanic  
pág. 79 / © Unicef/UN017609/Ueslei Marcelino  
pág. 80 / © Unicef/UN017636/Ueslei Marcelino  
pág. 81 / © Unicef/UN076709/Amaya Yoseph  
pág. 83 / © Unicef/UN017601/Ueslei Marcelino  
pág. 85 / © Unicef/UY2017/Lebrato/CS\_034  
pág. 98 / © Unicef/Croatia/UN046201



---

## 4 Metodología

- 27 Diseño metodológico de Kids Online Uruguay
- 29 Diseño metodológico Workshops RErights



---

## 5 Uruguay como contexto del uso de internet de los niños

- 33 *Uruguay en el Índice de Desarrollo Humano (IDH)*
- 35 *El Plan Ceibal*
- 40 *¿Por qué hay pocas encuestas sobre niños y adolescentes en internet?*
- 41 Los derechos de los niños en la era digital



---

## 6 Principales resultados de Kids Online Uruguay

- 45 Descripción de la muestra
- 46 1. ¿Cómo acceden a internet los niños, niñas y adolescentes?
- 47 *Principales obstáculos para acceder a internet*
- 48 Dispositivos utilizados para conectarse
- 50 Tecnología en el hogar
- 51 Lugares desde donde conectarse
- 54 2. Ecología digital
- 56 3. Oportunidades y habilidades
- 58 *Para qué voy a usar internet cuando sea grande*
- 65 Plan Ceibal: Alfabetización digital, la política pública clave para contrarrestar los riesgos
- 67 *Impactos positivos de la tecnología en los vínculos familiares*
- 68 Unesco: Empoderamiento de niños, niñas y adolescentes: el camino para un diálogo autónomo y crítico con el nuevo mundo digital
- 69 Workshops RErights, resumen de hallazgos del estudio cualitativo
- 70 4. Riesgos y experiencias negativas en internet

**Agradecimientos**

A Sonia Livingstone (London School of Economics and Political Science) por el texto enviado para este informe y por su apoyo al trabajo de Kids Online Uruguay.

A los equipos de Kids Online Chile y Brasil, por su colaboración con Kids Online Uruguay.

A Susana Dornel (Agesic) por sus aportes para la mejora del presente documento.

**Notas**

La Convención sobre los Derechos del Niño define el término *niño* como todas las personas menores de 18 años: niños, niñas y adolescentes mujeres y varones. Por cuestiones de simplificación en la redacción y de comodidad en la lectura, en esta publicación se ha optado por usar el término *niño* con el enfoque genérico de la Convención, utilizando la distinción *niño y niña*, o *niño y adolescente*, en los casos en que se hace necesario para el análisis.

Para reproducir cualquier parte de esta publicación es necesario solicitar una autorización. Se garantizará el permiso de reproducción gratuito a las organizaciones educativas o sin fines de lucro.

Sírvase dirigirse a: [urgUnicef@Unicef.org](mailto:urgUnicef@Unicef.org)

- 72** *Autorregulación del uso de internet*
- 72** *La regulación del uso de las TIC no es solo un problema de niños*
- 73** Riesgos de contenido: niños, niñas y adolescentes como receptores
- 80** Riesgos de contacto: interacción con desconocidos a través de internet
- 80** *Ejemplos de preocupaciones de niños, niñas y adolescentes por contactos online con desconocidos*
- 84** Riesgos de conducta: maltrato y actividades hostiles entre pares
- 84** *Niños, niñas y adolescentes se refieren a los episodios de maltrato en internet*
- 88** Agesic: El derecho de las niñas, niños y adolescentes a un entorno digital seguro
- 89** 5. Estrategias de seguridad y mediación
- 89** *Yo soy el principal responsable de mi seguridad en internet*
- 91** *Adultos como actores claves para la seguridad online*
- 92** *Preocupaciones y miedos de padres en palabras de niños, niñas y adolescentes*
- 93** Unicef: Potenciar las oportunidades para reducir los riesgos
- 99** Recuadro Giusi - UCU: Una agenda de investigación sobre el uso seguro de internet, basada en Kids Online Uruguay

- 
- 100** Lista de referencias
- 104** Anexo A: Datos estadísticos completos
- 128** Anexo B: Workshops RErights, descripción de los talleres  
Metodología  
Participantes de los talleres en Uruguay
- 134** Anexo C: Hojas de trabajo de los talleres cualitativos RErights



---

# 1

---

## Introducción

---

El uso de internet por parte de niñas, niños y adolescentes (NNA) es un tema de interés para diversos actores en la sociedad, entre los que se encuentran las familias, los educadores, los responsables de desarrollar políticas públicas y, naturalmente, ellos mismos.

Ofrecer a los niños las condiciones necesarias para un uso responsable y consciente de internet resulta especialmente importante, en tanto se encuentran en un momento crítico de su desarrollo. Para asegurar sus derechos y bienestar en un mundo hiperconectado es crucial contar con datos de calidad que ofrezcan información a todos los actores involucrados. El presente documento busca constituirse en un insumo para la discusión al presentar los principales resultados de Kids Online Uruguay: un estudio empírico y sistemático sobre los riesgos y beneficios del uso de internet en niños uruguayos. Desarrollado entre agosto y diciembre de 2017, este estudio tiene como fuente y referente principal al colectivo de investigaciones enmarcado en Kids Online y Global Kids Online: una red de investigación y divulgación que busca generar evidencia comparada sobre el uso de internet por parte de niños en el mundo, para fomentar sus derechos en la era digital.

Este reporte basa fundamentalmente sus hallazgos en los insumos cuantitativos provenientes de la encuesta Kids Online Uruguay (capítulo local de la red Global Kids Online); sin embargo, también adopta y contextualiza estos resultados a partir de los aportes de un estudio cualitativo realizado por Unicef Uruguay, en el marco del *Estado Mundial de la Infancia 2017: Workshops RErights*. Los insumos de las dinámicas grupales de RErights se utilizan para informar los resultados de la encuesta a la luz de las opiniones de los niños en torno a estas temáticas.

Este documento y las investigaciones que lo sustentan son producto del trabajo conjunto de un equipo integrado por instituciones vinculadas con la problemática en el sector gubernamental (el Plan Ceibal y la Agencia de Gobierno Electrónico y Sociedad de la Información y del Conocimiento - Agesic), la cooperación internacional (Unicef y Unesco) y el sector académico (Universidad Católica del Uruguay - ucu). Referentes técnicos, académicos o gerenciales de estas instituciones conforman el equipo de coordinación de Kids Online Uruguay, que toma las decisiones del proyecto.

---

El documento se encuentra organizado en seis capítulos. La *introducción* plantea brevemente el problema de estudio y realiza un recorrido por las distintas secciones del informe, seguido por una síntesis donde se presentan los *principales hallazgos*. La tercera sección desarrolla el *marco conceptual* para comprender las relaciones entre riesgos y bienestar de niños e internet.

El cuarto capítulo presenta la *metodología* de Kids Online Uruguay, mientras que el quinto describe la *situación de los niños en Uruguay*, analizando las características del país como *contexto* en el uso de internet. Sonia Livingstone —una de las creadoras de Global Kids Online— reflexiona acerca del espíritu del proyecto Global Kids Online y su relación con los derechos de los niños.

Finalmente se presenta el *análisis de resultados* de ambos estudios, organizado en torno a cinco ejes temáticos del marco Kids Online: acceso y uso de internet; ecología digital; oportunidades y habilidades; riesgos y experiencias negativas en internet, y estrategias de seguridad y mediación en niños y adultos responsables.







---

# 2

---

## Principales hallazgos del Informe Kids Online Uruguay 2017

---

### 1

#### **Todos los niños uruguayos se conectaron alguna vez a internet**

Casi la totalidad de los niños encuestados por Kids Online Uruguay dice que pudo acceder cuando lo necesitó, al menos alguna vez. Es relevante destacar que sobre esta disponibilidad general no existen diferencias sustantivas por edad, nivel socioeconómico, sexo ni región del país, y que los niños tienen mayor acceso que los adultos.

### 2

#### **El teléfono celular es el dispositivo más usado por los niños para conectarse a internet**

Las características inherentes al dispositivo (móvil e individual) favorecen un uso privado tanto fuera como dentro del hogar. Estas formas de navegación agregan complejidad al diseño de estrategias de mediación efectivas, en tanto el uso tiende a ser más privado y aislado, alejado de las prácticas compartidas con posibles referentes y mediadores.

### 3

#### **Los niños no son expertos en el uso de internet**

Los niños declaran tener mayores niveles de habilidades digitales que los adultos en todos los indicadores evaluados por Kids Online. Sin embargo, el análisis de tales habilidades entre distintos grupos de niños visibiliza varias diferencias, al mostrar una considerable diversidad en el grado de conocimientos y destrezas. En tal sentido, es relevante señalar que los niños no son expertos en todo lo que refiere al mundo digital y que en muchas habilidades la distancia entre niños y adultos puede llegar a ser igual o menor que la existente entre los propios niños. Asimismo, es importante consignar que el uso de internet es necesario pero no suficiente para desarrollar habilidades digitales efectivas. Por tal motivo resulta indispensable ofrecer a los niños el conocimiento y las herramientas específicas para el desarrollo de destrezas que les permitan un uso seguro y responsable de internet.

### 4

#### **Los niños consideran que hay cosas buenas para ellos en internet y se imaginan a sí mismos utilizando la tecnología con diversos fines positivos en su futuro**

Al ser consultados por los impactos positivos de la tecnología en sus vínculos más cercanos, niños de distintas edades y niveles socioeconómicos destacaron en primer lugar las oportunidades para realizar actividades en familia y mantener la comunicación con familiares que están lejos. En este sentido, la tecnología se considera una herramienta que promueve momentos de entretenimiento y disfrute entre los miembros del hogar, nucleando a la familia en torno a actividades

---

compartidas. Asimismo, las principales actividades que los niños declaran que realizan en internet se encuentran en la esfera de la comunicación, búsqueda de información y el entretenimiento, imaginándose un futuro en el cual la tecnología los ayuda a comunicarse, trabajar, aprender, investigar o estudiar.

## 5

### **Los niños reconocen sus dificultades para regular el uso de internet, pero sobre todo señalan la dificultad que observan en sus padres para autorregular esa misma conducta, especialmente en ámbitos de interacción familiar**

Niños y adolescentes son conscientes de las dificultades asociadas al uso excesivo de la tecnología, y una minoría declara que cursó episodios problemáticos vinculados a un uso excesivo de internet. Sin embargo, al ser consultados por el impacto del uso de la tecnología en sus vínculos más cercanos, niños de distintas edades y niveles socioeconómicos coinciden al enfatizar que la mala regulación en el uso por parte de sus padres perjudica la calidad del tiempo que pasan con ellos. Los niños fundamentalmente hicieron referencia a que sus padres usan el teléfono celular durante actividades familiares.

## 6

### **Muchos niños son conscientes de los riesgos que existen en internet**

Cerca de la mitad de los niños encuestados declara que no siente una sensación de absoluta seguridad cuando se conecta a la red. El peligro por contacto con extraños y el acoso o bullying se presentan como uno de los mayores temores asociados al uso de internet; preocupación que es compartida por sus padres y demás actores involucrados.

## 7

### **Algunas características de internet hacen necesario el desarrollo de estrategias novedosas para gestionar riesgos y evitar daños en los usuarios de menor edad**

La gran similitud en la prevalencia de algunos episodios negativos en naciones vecinas, como Chile y Brasil, permite pensar que ciertos componentes de los riesgos digitales no necesariamente responden a características específicas de los países, sino al medio en general. Al igual que con otros medios, el uso de internet conlleva una posible exposición a contenidos o episodios de riesgo. Sin embargo, algunas características de internet, como la facilidad para contactarse con extraños, el anonimato en ciertas plataformas, el alcance exponencial de los contenidos y la celeridad de su difusión, así como la alta concentración de datos e información privada, imprimen nuevos desafíos a la hora de desarrollar estrategias efectivas para gestionar los riesgos vinculados a su uso, evitar daños y propiciar la seguridad de los niños en internet.

## 8

### **El uso responsable de internet involucra a los referentes en la vida de los niños**

El rol de padres, docentes y pares es central a la hora de promover el uso seguro, así como de incentivar la exploración y el aprendizaje

---

en internet. Los padres son quienes más aconsejan a los niños sobre cómo utilizar internet en forma segura, y los docentes quienes más los incentivan a explorar y aprender cosas en la red. Sin embargo, según la percepción de los propios niños, son ellos mismos los actores de mayor peso para su seguridad en línea, por ser quienes más pueden influir sobre lo que hacen en internet.

## 9

### **Solo la mitad de los niños que sufrieron episodios negativos en internet solicitaron ayuda o comentaron el hecho con otra persona**

Cerca de uno de cada tres niños encuestados manifiesta haber sido expuesto en internet a algo que le molestó o le hizo sentir mal. Solo la mitad de ellos comentaron el episodio con alguien o pidieron ayuda. Solicitar ayuda y comentar el hecho con otras personas pueden entenderse como factores protectores no solo para la tramitación del daño ya experimentado, sino también para desarrollar herramientas de prevención en situaciones futuras.

## 10

### **Los padres tienen poco conocimiento sobre el contacto con desconocidos que sus hijos entablan en internet, tanto en el caso de contactos virtuales como presenciales**

Al contrastar los datos de los niños que declaran que se encontraron personalmente con alguien a quien conocieron previamente en internet con lo que indican saber los padres al respecto, las respuestas de los adultos presentan cifras mucho menores. Esto señala el escaso conocimiento —o al menos subvaloración— por parte de los adultos de cuánto sus hijos participaron de este tipo de experiencias. La distancia entre lo que declaran los niños que hacen y lo que conocen sus padres dificulta una mediación efectiva, sobre todo con relación a las conductas de riesgo.

## 11

### **A mayor acceso y uso de internet, mayores son los beneficios y mayores los riesgos**

Los niños que más usan internet acceden a más oportunidades y desarrollan más habilidades digitales, pero también están expuestos a más riesgos. Este doble potencial asociado al mayor uso de internet —aumento de beneficios y habilidades digitales, y también del riesgo— tiene implicancias directas para el diseño de estrategias de acompañamiento por parte de los adultos. Las formas de mediación que focalizan en los aspectos restrictivos no solo estarían disminuyendo el contacto de los niños con los riesgos sino también limitando su acceso a beneficios y a oportunidades para el desarrollo de habilidades digitales (necesarias para que los niños puedan generar sus propios mecanismos de regulación y protección en el uso de internet). Construir estrategias de mediación efectivas implica lograr un equilibrio entre regular e incentivar un uso seguro y responsable de internet, a través del cual niños y adolescentes puedan ejercer plenamente sus derechos en la era digital.



---

# 3

---

## Marco conceptual

---

### Desafíos de la era digital

Internet ha modificado sustancialmente muchos aspectos de la vida cotidiana para la mayoría de las personas. Para los jóvenes y adultos que nacieron y crecieron antes de la masificación de esta tecnología, el contraste entre la vida pre-internet y la actualidad resulta sorprendente. La ubicuidad de la telefonía celular, el consumo de entretenimiento a demanda, *googlear* respuestas a pequeñas preguntas en forma instantánea, y hasta tener videoconferencias en el medio de una plaza pública eran cuestiones literalmente del ámbito de la ciencia ficción hasta hace muy poco tiempo. La perplejidad y por momentos fascinación que generan las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en quienes conocieron un mundo sin internet coexisten con temores vinculados a los peligros implicados en el uso de estas mismas herramientas.

Las discusiones en torno a los impactos y peligros asociados a los avances tecnológicos no son exclusivas de internet ni de la época actual. A lo largo de la historia de la humanidad, cada gran cambio tecnológico ha traído aparejadas nuevas oportunidades, pero también retos, desafíos y peligros (McLuhan, 1994).

Históricamente, la falta de datos empíricos ha entorpecido el debate sobre estos cambios, lo que ha facilitado la proliferación de miedos y prejuicios.

La era digital impone el desafío de abordar los impactos de internet en los niños con una mirada que contemple la complejidad de los individuos y la diversidad de sus comportamientos, para así avanzar sobre un uso consciente y responsable.

### Los potenciales de internet

Existe acuerdo entre las naciones del mundo sobre el potencial de internet para incrementar el bienestar y el desarrollo humano, así como para reducir las inequidades socioeconómicas (Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información, 2004). Ya en 2001, el Informe Mundial de Desarrollo Humano señalaba la interrelación entre los cambios tecnológicos, internet, la expansión de las capacidades humanas y el desarrollo humano (PNUD, 2001). Sin embargo, esta relación no es lineal.

Internet tiene el potencial para constituir puentes favorecedores para el bienestar de las personas y la reducción de brechas sociales, pero también fosas insalvables que incrementan las desigualdades, con especial riesgo para quienes tienen menos recursos.

Desde el punto de vista de la gobernanza de internet, para alcanzar los potenciales de desarrollo y bienestar —algo que Unesco denomina *la universalidad de internet*— se requiere de una internet gratuita y basada en derechos humanos, que sea abierta, desarrollada a través de la participación de múltiples actores y con un foco en el acceso para todos (Unesco, 2013).

## Una historia que se repite: medios de comunicación y pánicos morales

Estudiar los efectos de los medios de comunicación sobre los niños es complejo: requiere de un abordaje riguroso basado en evidencia.

Sin embargo, a lo largo de los últimos siglos, la ausencia de información empírica no ha evitado la proliferación de ideas acerca de la forma negativa en que los medios afectan a la niñez y adolescencia. Las discusiones en torno a los efectos de los videojuegos sobre la violencia (Gunter, 2016), pasando por los peligros de exposición a contenidos inadecuados en la televisión (Goldstein, 1998) y aun lo inapropiado de las temáticas en las novelas victorianas para jóvenes (Tatar, 1998) permiten considerar que los miedos asociados al impacto de internet en los niños resultan mucho menos novedosos que la propia innovación tecnológica.

Una reflexión sobre el vínculo entre los niños y los medios centrada en el miedo resulta ampliamente problemática. Este fenómeno, conocido en los estudios de medios y criminología como *pánicos morales* (Livingstone, 1996; McLaughlin, 2014), focaliza y exagera tanto la prevalencia como las características de los potenciales peligros del medio. Desde estas perspectivas se hace muy difícil analizar la problemática en forma rigurosa.

Una mirada realista debe necesariamente considerar los riesgos, pero también las oportunidades de mejorar el bienestar de los niños que ofrecen los medios de comunicación. Solo así podrá avanzarse en la construcción de acuerdos sociales amplios, orientados a reducir potenciales daños y aprovechar las oportunidades para el desarrollo que pueden ofrecer las nuevas tecnologías.

## Derechos de niñas, niños y adolescentes en la era digital

Los niños poseen una serie de derechos que han sido consagrados en la Convención sobre los Derechos del Niño, por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1989. Dicha Convención no refiere específicamente al ejercicio y a la protección de los derechos en línea, sino que reconoce que los niños y niñas tienen una serie de derechos similares a los de los adultos, así como otros propios y únicos a su condición de personas en desarrollo (Byrne et al., 2016; Unicef, 2014). Estos derechos preexisten y son independientes de lo que pueda suceder con las nuevas tecnologías; sus principios guía no distinguen entre un mundo digital y uno analógico (Livingstone et al., 2016; Byrne et al., 2016).

Varios autores, desde perspectivas y regiones diversas (Livingstone y Helsper, 2010; Alves y Zerpa, 2010; y PNUD 2009), señalan la existencia de oportunidades vinculadas al uso de internet para los niños en aspectos tan variados como educación, comunicación, participación, creatividad, expresión y entretenimiento. Es posible considerar que para asegurar el pleno acceso a estos derechos en la era digital se necesita emprender una serie de medidas y esfuerzos específicos (Byrne et al., 2016).

Además de la Convención sobre los Derechos del Niño, a nivel global se destaca la creación del *Protocolo facultativo de la Convención sobre los Derechos del Niño relativo a la venta de niños, la prostitución infantil y la utilización de niños en la pornografía* que provee una guía a considerar sobre la necesidad de asegurar algunos derechos de los niños en línea (Unicef, 2014). También existen una serie de acuerdos y convenciones internacionales más recientes que avanzan sobre la protección de los derechos de los niños en internet, fundamentalmente en temáticas donde la tecnología se interrelaciona con crímenes de contenido sexual (por ejemplo: pornografía infantil y *grooming*).<sup>1</sup> Estos documentos han sido elaborados tanto por Naciones Unidas como por la Comisión Europea, la Liga Árabe, la Unión de Estados Africanos y la Comunidad de Estados Independientes (Unicef, 2014). Los principios generales que los guían intentan promover un ambiente virtual que colabore con su aprendizaje y libertad de expresión, protegiéndolos al mismo tiempo de contenidos dañinos, desinformación y violaciones a la privacidad de sus datos (Unicef, 2014).

[...] es crucial garantizar que el interés superior del niño sea la consideración primordial en todo momento y que se preste la debida atención a la evolución de las capacidades de niños y adolescentes. En otras palabras, el grado relativo de libertad o protección que un niño debería recibir en línea depende de su nivel de desarrollo y capacidad para enfrentar los riesgos. Además, aunque todos los niños deben disfrutar de la libertad de expresión, esto no debe ser usado como una justificación para causar daño, lastimar o lesionar los derechos o la reputación de terceros. Esta es una consideración importante en términos de ciberbullying entre pares o acoso cibernético. (Unicef, 2014)<sup>2</sup>

<sup>1</sup> *Grooming* es el acoso sexual virtual a niños y adolescentes. Refiere a la serie de acciones que realiza un adulto para ganar la confianza de un niño con fines vinculados al acoso y el abuso sexual.

<sup>2</sup> Traducción propia.

**Cuadro 1.** Puntos de contacto entre la Convención sobre los Derechos del Niño y las principales problemáticas de investigación en el campo de los niños en el mundo digital, según el proyecto Global Kids Online<sup>3</sup>

Convención sobre los Derechos del Niño	Relevancia en la era digital
<p>Protección contra todas las formas de abuso y negligencia (art. 19), incluida la explotación sexual y el abuso sexual (art. 34) y otras formas de explotación perjudiciales para el bienestar del niño (art. 36).</p> <p>Protección contra todo «material perjudicial para el bienestar» del niño (art. 17e) e «injerencias arbitrarias en su vida privada, o su correspondencia ni de ataques ilegales a su honra o a su reputación» (art. 16), y el derecho del niño a preservar su identidad (art. 8).</p>	<p>Grooming y explotación sexual; creación y distribución de imágenes de abuso infantil; aspectos digitales vinculados a la trata de niños; nuevas amenazas a la privacidad, identidad y reputación; disponibilidad de pornografía (diversa o extrema); explotación y seguimiento ilegal de datos personales; contenido y conductas vinculados con el hostigamiento, odio e intimidación; persuasión vinculada a autolesiones, suicidio, contenidos proanorexia o drogas.</p>
<p>Reconocimiento y soporte de los derechos de los niños a la recreación y esparcimiento apropiados para su edad (art. 31), a una educación que favorezca el desarrollo de su potencial (art. 28) y prepararlos para «asumir una vida responsable en una sociedad libre» (art. 29), así como velar por el acceso a «la importante función que desempeñan los medios de comunicación» a través de diversos materiales de beneficio social y cultural (incluyendo a las minorías) para promover el bienestar de los niños (art. 17).</p>	<p>Recursos y planes educativos formales e informales; abundancia de información accesible y especializada; oportunidades para la creatividad, exploración y expresión; habilidades/alfabetizaciones digitales e informacionales; una vasta oferta de alternativas de entretenimiento y ocio; el acceso a y la representación en la cultura y el patrimonio del niño.</p>
<p>Participación: «En todas las medidas concernientes a los niños [...] una consideración primordial a que se atenderá será el interés superior del niño» (art. 3), incluido el derecho de los niños a ser consultados en todos los asuntos que los afectan (art. 12); el derecho del niño a la libertad de expresión (art. 13) y a la libertad de asociación (art. 15).</p>	<p>Estrategias escalables de consulta a los niños sobre la gobernanza; foros de fácil uso para relevar las voces y expresiones infantiles y juveniles; iniciativas para el cambio local y global dirigidas por niños; conexiones peer-to-peer para compartir y colaborar; reconocimiento de los derechos y responsabilidades del niño/joven.</p>

Fuente: J. Byrne, D. Kardefelt-Winther, S. Livingstone, M. Stoilova (2016). *Global Kids Online Research Synthesis*, 2015-2016. Unicef Office of Research Innocenti and London School of Economics and Political Science. (p. 20) en <[https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/IRR\\_2016\\_01.pdf](https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/IRR_2016_01.pdf)>

<sup>3</sup>Traducción propia.

## Brechas y desigualdades digitales

El fenómeno de las desigualdades asociadas a las tecnologías digitales es generalmente abordado con el nombre de *brecha digital*. Las inequidades preexistentes a la aparición de internet se reflejan en diferencias respecto al acceso, uso y aprovechamiento de las nuevas tecnologías. Las personas y los grupos socioeconómicos que están en situaciones de mayor vulnerabilidad se encuentran así en una desventaja comparativa en lo que refiere a un uso que favorezca su bienestar.

Asimismo, la combinación de inequidades demográficas y socioeconómicas con las disparidades surgidas a partir de las dinámicas propias de las nuevas tecnologías puede profundizar aún más las desigualdades entre los diversos sectores de la sociedad (Robinson et al., 2015; Van Deursen et al., 2016). Lejos de pensar en una única brecha digital, se deben considerar distintos niveles y fases de desigualdades digitales (Dodel, 2015; Van Deursen et al., 2017; Selwyn, 2004).

## Habilidades digitales: nativo digital se hace, no se nace

Para niños y adolescentes, las TIC no representan algo nuevo; por el contrario, son parte de los múltiples estímulos que rodean su vida cotidiana desde siempre. Esta condición les permitiría utilizar la tecnología con la naturalidad propia de quien no ha conocido otro escenario. Incluso autores como Prensky (2001) sostienen que, en contraste con las personas de mayor edad, los niños que nacieron a partir de la década de 1990 parecen tener una especie de talento natural que les permite ser mucho más competentes en el uso de las tecnologías digitales; considerándolos —al decir del autor— una suerte de *nativos digitales*.

Popularizado por el artículo «Nativos digitales, inmigrantes digitales» (Prensky, 2001) y enormemente extendido hasta un uso popular, el término *nativos digitales* es sin embargo problemático para el abordaje de la temática desde una perspectiva de derechos.

Si bien es cierto que los niños tienen mayores niveles de acceso y uso de internet que el resto de los grupos etarios (UIT, 2017), diversos estudios señalan la necesidad de problematizar —y quizás abandonar— el uso del término *nativo digital* así como los conceptos que se le asocian (Bennett et al., 2008; Helsper y Eynon, 2009; Kirschner y De Bruyckere, 2017; entre otros). Los autores referenciados no niegan que los niños tengan mayor contacto con el mundo digital, sino que se preocupan por las connotaciones y el uso popular del término. Sostienen que el concepto de nativo digital instala la idea de que los integrantes de las nuevas generaciones son intrínsecamente expertos tecnológicos y maestros en la multitarea (Kirschner y De Bruyckere, 2017).

Tal como se presenta en este informe, existen diferencias en cómo los niños acceden y se apropian de internet, así como en las habilidades digitales que poseen y las estrategias de cuidado que utilizan (Livingstone et al., 2017). Políticas públicas que conciban a los niños y adolescentes como un grupo homogéneo —tanto en lo que hace a su vínculo con internet como en otros aspectos— corren el riesgo de cometer importantes errores en la protección y fomento de sus derechos en un mundo digital. Las inequidades digitales los afectan en forma tan problemática como a los adultos, y existen importantes diferencias en los niveles de acceso y usos de internet entre ellos. Tal como sostienen Livingstone et al. (2017), hablar de nativos digitales oscurece la necesidad de apoyo e instrucción que tienen los niños para adquirir y desarrollar competencias y alfabetizaciones digitales.



## ¿Qué son las habilidades digitales?

Las *habilidades o competencias digitales* son términos que refieren a los conocimientos y las habilidades asociadas al uso de las nuevas tecnologías (Cobo, 2009; Van Dijk y Van Deursen, 2014). Estos conceptos se encuentran altamente emparentados con otras alfabetizaciones similares, como la mediática e informacional (Culver y Grizzle, 2017).

Si bien existen distintos marcos conceptuales y operativos, la amplia mayoría de los estudios afirman que las habilidades digitales son críticas para la inclusión y participación digital en el siglo xxi (Hargittai y Hsieh, 2012; Van Deursen et al., 2016).

Tal como sostienen Livingstone et al. (2017), diversas investigaciones han corroborado que los niveles de habilidades digitales son determinantes para lograr el máximo provecho de las oportunidades del medio digital, así como para evitar los peligros y daños asociados. Unesco también señala que la alfabetización mediática e informacional tiene influencia directa en la capacidad de las personas para disfrutar sus libertades fundamentales (Wilson et al., 2011) y es particularmente crítica para la privacidad y seguridad en línea (Culver y Grizzle, 2017).

## Un marco teórico y metodológico para estudiar el uso de internet en niñas, niños y adolescentes

### El proyecto Kids Online

Kids Online es el nombre de una serie de iniciativas de investigación y divulgación cuyo objetivo es generar evidencia comparada sobre el uso de internet por parte de los niños en el mundo (Bryne et al., 2016). Originalmente basado en la Unión Europea, actualmente agrupa varias redes del mundo, orientadas a investigar y producir información que pueda ser utilizada por los actores involucrados en asegurar los derechos de los niños en la era digital: EU Kids Online, Global Kids Online y Kids Online Latinoamérica.

EU Kids Online, cronológicamente la primera de estas iniciativas, nace como una red temática de investigadores de países de la Unión Europea, liderada en sus primeras tres fases por la Dra. Sonia Livingstone de la London School of Economics and Political Science (LSE). Global Kids Online es la iniciativa de mayor dispersión geográfica, desarrollada de forma colaborativa entre Unicef —por medio de su Centro de Investigaciones Innocenti—, LSE y EU Kids Online, con el fin de expandir globalmente las herramientas de investigación y divulgación de Kids Online («About the project», 2017). Esta red desarrolló una herramienta global de investigación con la que académicos, gobiernos y sociedad civil pueden llevar adelante investigaciones nacionales confiables y estandarizadas con niños y los adultos a su cargo acerca de las oportunidades, peligros y factores de protección en el uso de internet.

Más recientemente, a partir de la incorporación de varias naciones de América Latina a Global Kids Online, se conformó la red latinoamericana de Kids Online (Kids Online Latinoamérica), con el objetivo de colaborar en la mejora del conocimiento sobre la temática en la región, con la participación de representantes institucionales de Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, y Uruguay. Kids Online Uruguay forma parte de las redes Global Kids Online y Kids Online Latinoamérica.

En 2017, 10 países —incluyendo a Uruguay— participaron activamente de Global Kids Online y más de 30 de EU Kids Online.

### El modelo conceptual de Kids Online

Kids Online ha construido un marco conceptual en evolución, que propone analizar las experiencias de los niños en internet como un fenómeno multicausal, con un enfoque comparativo, centrado en el niño y contextualizado (Livingstone et al., 2011). Este marco conceptual considera que las experiencias de los niños son moldeadas por sus identidades y los recursos que tienen disponibles. En la era digital, la dinámica entre identidad y bienestar pasa a estar mediada por nuevas relaciones y experiencias. Los resultados de estas experiencias dependerán tanto de los recursos y características de los niños como de otra serie de actores y esferas de influencia que el modelo organiza en tres niveles: individual, social y nacional (un esquema de este modelo puede verse en la figura 1).

Las características personales y psicológicas, así como otros atributos individuales de los niños, constituyen la primera esfera (o nivel) de determinantes del uso de las nuevas tecnologías. Sus elementos identitarios así como sus recursos propios tienen efectos importantes en las posibilidades de acceso a internet y en el bienestar en sentido amplio.

Lejos de considerar el acceso como un fin en sí mismo (en una población donde es casi universal), Kids Online sostiene que las

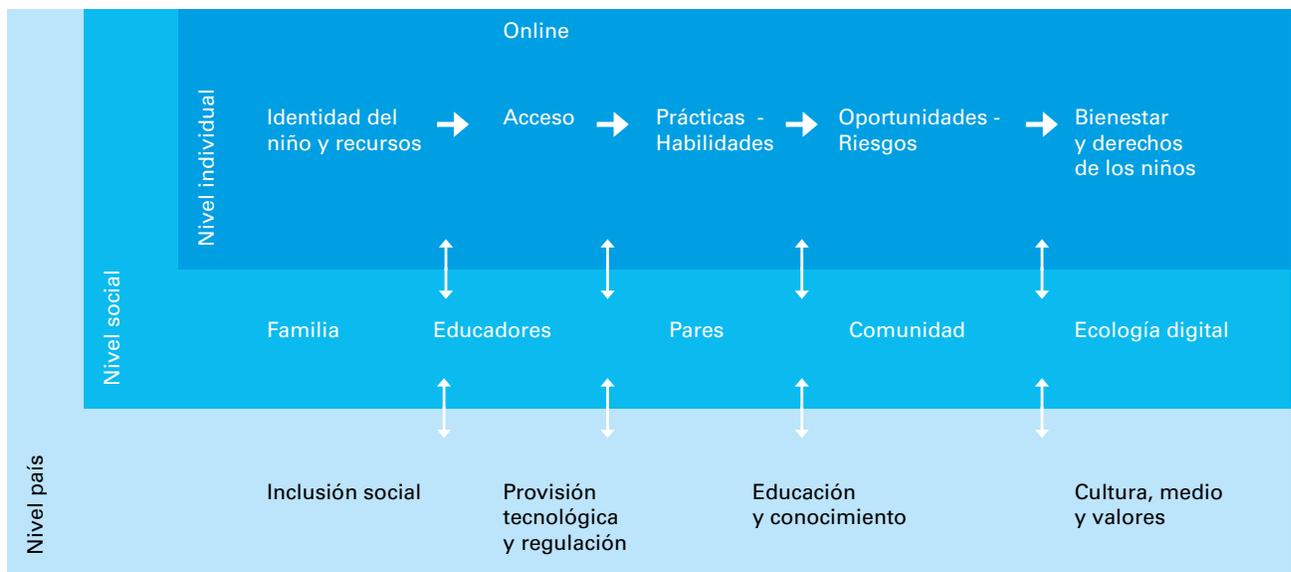
características de cómo los niños se conectan a internet son de particular relevancia. La posibilidad de navegar cuando lo desean, las distintas condiciones y los lugares en que navegan son algunos de los elementos que determinarán sus experiencias digitales (Livingstone et al., 2015). Este enfoque plantea que dichas experiencias deben ser comprendidas como una combinación de dos pares. Por un lado, las prácticas (lo que los usuarios hacen efectivamente en internet) y las habilidades (lo que saben cómo hacer). Por otro lado, una combinación de riesgos (situaciones que el usuario encuentra en línea y pueden derivar en daño) y oportunidades (situaciones que el usuario encuentra en línea y puedan culminar en beneficios).

Desde esta perspectiva, las oportunidades y los riesgos en internet son un par indisoluble; pero riesgo y daño no lo son. En tal sentido, es importante considerar que la experiencia en línea de los niños no es intrínsecamente beneficiosa ni peligrosa. El grado de adhesión a esta doble conceptualización tiene implicancias de peso para el diseño de las políticas públicas (Livingstone, 2016).

El modelo incorpora otros dos niveles codeterminantes del uso de internet. En un segundo nivel agrupa a los actores y sistemas de una esfera social cercana a los niños, e identifica como principales influencias a la familia, los educadores, los pares, la comunidad y la ecología digital. De este modo, busca conocer las características de la influencia recíproca entre mediadores y niños.

Un tercer nivel amplía el análisis de los determinantes a una esfera aún más macro: la nacional. En la experiencia digital de los niños no solo influyen factores individuales y sociales, sino también aspectos estructurales del país. Se identifican en esta esfera cuatro grupos de factores: inclusión social (desigualdad y bienestar); provisión tecnológica y regulación; estructuras de educación y conocimiento; cultura, medios y valores (Livingstone, 2016).

Figura 1. Marco conceptual Kids Online



Fuente: Livingstone et al. (2015)

---

## Riesgos y peligros del mundo digital

A lo largo de la historia, varias invenciones tecnológicas han incrementado el alcance de la comunicación, el acceso al conocimiento y la interacción humana (PNUD, 2001). Estos incrementos abren las puertas a una serie de nuevas experiencias para todos los usuarios, que pueden ser tanto positivas como negativas.

Internet no escapa a esta lógica. Las experiencias digitales mantienen ese doble potencial, de beneficio y de riesgo, muchas veces al unísono. Con un enfoque de derechos, resulta central un abordaje riguroso de los riesgos y peligros asociados al uso de internet: respetuoso con la agencia<sup>4</sup> de los niños y, sobre todo, basado en información de calidad (Livingstone, 1996). Sin embargo, son escasas las legislaciones y los marcos regulatorios que garanticen los derechos de los niños en internet (Livingstone y Bulger, 2014), lo que constituye una dificultad para el avance en estas temáticas.

Asimismo, una serie de desafíos en torno a la conceptualización y abordaje de los riesgos en internet incrementan la complejidad del trabajo sobre el tema. En este sentido, si bien algunos riesgos digitales son dependientes de las nuevas tecnologías, otros surgieron mucho antes de su aparición y aprovechan las posibilidades que ofrece el medio a su favor (Yar, 2005). Las mismas características de internet que habilitan sus beneficios contribuyen a incrementar la escala de potenciales peligros: su alcance global, la ubicuidad de las comunicaciones y la facilidad del acceso a un número importante de audiencias (Valkenburg y Peter, 2011, p. 122).

Otra creencia que entorpece su abordaje es pensar a los riesgos digitales como independientes de los peligros fuera de línea. El acoso, la pornografía y las estafas —entre otros— pueden ocurrir tanto dentro como fuera de la red. Una política pública basada en evidencia no debería compartimentar los riesgos en la falsa dicotomía online/offline (Byrne et al., 2016).

En un mismo sentido, resulta clave distinguir entre *riesgo* y *daño*. Así como cruzar una calle supone un riesgo potencial que no necesariamente culmina en siniestros, la exposición a riesgos en internet no necesariamente conlleva daños. Resulta clave comprender que los niños tienen el potencial de generar estrategias para gestionar esos riesgos, tanto para evitar el peligro como para reducir el daño en caso de quedar expuestos (Livingstone, Mascheroni y Staksrud, 2015).

El desarrollo de estrategias efectivas para la gestión de riesgos indefectiblemente requiere de conocimientos y aprendizajes específicos. Un problema radica en que muchos niños se encuentran a la vanguardia en la adopción tecnológica, por lo cual no tienen asegurada la presencia de referentes adultos que los acompañen en dicho aprendizaje (Livingstone y Third, 2017). Esta situación puede generar la falsa creencia de que este grupo de niños cuenta con suficiente conocimiento para gestionar su navegación en internet, lo cual los ubica también en situación de potencial vulnerabilidad.

Por tal motivo, resulta clave estudiar cómo se distribuyen en la población infantil y adolescente no solo los riesgos, sino también las estrategias de gestión del riesgo, así como identificar grupos en situaciones de particular vulnerabilidad.

---

<sup>4</sup> En la obra de Amartya Sen, el término *agencia humana* representa la habilidad de las personas para actuar en pos de las metas y los objetivos de lo que es relevante para ellas, y este aspecto de la libertad es uno de los ingredientes claves para un cambio social positivo (Alkire, 2005; Sen, 1999, p. 218).

### Una tipología de los riesgos en línea a los que se enfrentan los niños

Los peligros que enfrentan los niños en internet poseen diversos atributos, potenciales de daño y prevalencias, por lo cual resulta crítico desarrollar estrategias de abordaje diferenciadas. En tal sentido, el proyecto Kids Online elaboró una tipología que permite aproximarse a esta diversidad de riesgos, clasificándolos en función de dos atributos principales: 1) el rol de los niños en los potenciales incidentes y 2) la finalidad implicada (ver cuadro 2).

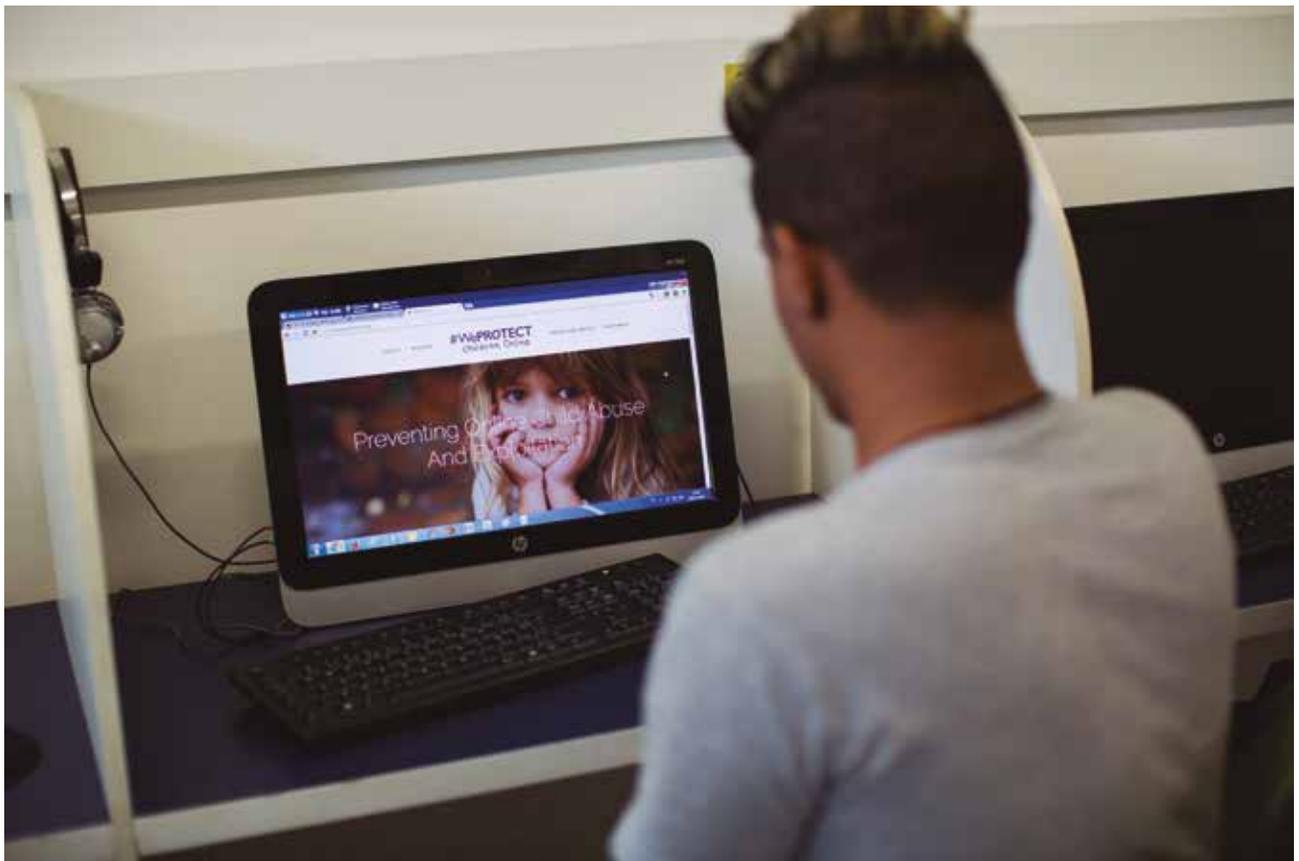
En lo que refiere al rol de los niños en los incidentes, se distingue entre: *a)* riesgos de contenido (asociados a la exposición a contenidos masivos); *b)* riesgos de contacto (referidos a la participación de un contacto iniciado por terceros) y *c)* riesgos de conducta (situaciones donde el niño es un actor directo, ya sea en el rol de víctima o perpetrador).

Respecto a la finalidad implicada en el episodio, el modelo distingue entre cometidos *a)* agresivos; *b)* sexuales; *c)* ideológicos o vinculados a valores; y *d)* comerciales.

**Cuadro 2.** Tipología de riesgos en línea para niños

	<b>Contenido</b> Niño como receptor (de contenidos masivos)	<b>Contacto</b> Niño como participante (de actividades iniciadas por adultos)	<b>Conducta</b> Niño como actor (perpetrador/víctima)
<b>Agresivo</b>	Contenidos violentos / de crueldad	Hostigamiento, acoso	Bullying, actividades hostiles entre pares
<b>Sexual</b>	Contenido pornográfico	Grooming, abuso sexual, encuentro con extraños	Acoso sexual, sexting
<b>Valores</b>	Contenidos racistas o de odio	Persuasión ideológica	Contenido potencialmente dañino genera- do por el usuario
<b>Comercial</b>	Marketing integrado en el contenido (embedded)	Mal uso de información personal	Apuestas, infracción de derechos de autor

Fuente: Livingstone, Mascheroni y Staksrud, 2015.





---

# 4

---

## Metodología

---

### Diseño metodológico de Kids Online Uruguay

El diseño metodológico de Kids Online Uruguay se basó en las experiencias de EU Kids Online y Global Kids Online, combinando componentes cuantitativos y cualitativos.

El componente cuantitativo del estudio consistió en la realización de una encuesta aplicada a niños y adolescentes de entre 9 y 17 años y un adulto a cargo, de una muestra representativa de hogares en localidades de 5000 y más habitantes de todo el país.<sup>5</sup> La muestra fue diseñada por el Doctor Juan José Goyeneche y la Licenciada Ana Coimbra del Instituto de Estadística (IESTA) de la Universidad de la República. El campo de la encuesta fue coordinado por Plan Ceibal y realizado entre los meses de agosto y diciembre de 2017. La muestra final estuvo compuesta por 953 hogares con niños de entre 9 y 17 años. Sin embargo, al descartar los hogares con información incompleta, el total de casos Kids Online Uruguay se reduce a 948. La muestra representa a 437.918 niños uruguayos que residen en 295.454 hogares.<sup>6</sup>

El diseño de los cuestionarios al par niño-adulto se realizó a partir de los instrumentos aplicados por Kids Online Chile y Global Kids Online, implementando las adaptaciones necesarias para el contexto nacional. Las principales temáticas indagadas se condicen con el modelo Kids Online, y refieren al acceso y uso de internet por parte de los niños, sus habilidades digitales, riesgos a los que se enfrentan, oportunidades y a la mediación de su entorno (familia, educadores, pares).

Se aplicaron tres versiones de cuestionarios: uno para adultos, otro para niños de entre 9 y 12 años, y otro para adolescentes de entre 13 y 17 años. Este último contó con las mismas preguntas que el de los niños de 9 a 12 años, pero con el agregado de ítems sobre experiencias riesgosas de carácter sensible (como exposición o envío de contenido sexual, entre otros).

---

<sup>5</sup> Para la extracción de la muestra se definieron dos estratos: el primero con los segmentos con menor proporción de hogares con niños y adolescentes de 9 a 17 años, y el segundo con mayor proporción de hogares con dicha población. La asignación de muestra fue de 70 segmentos en el estrato 1 y de 240 segmentos en el estrato 2. En cada segmento seleccionado del estrato 1 se observan dos hogares Kids Online y en cada segmento del estrato 2 se observan cuatro hogares Kids Online.

<sup>6</sup> La extracción de la muestra de Kids Online Uruguay se realizó sobre la base de 1100 hogares encuestados, de los cuales se procesó el 86 %, lo que constituye un número suficiente para el análisis. Los ponderadores primarios o iniciales se calcularon asignando la no respuesta de manera homogénea dentro de cada estrato, y luego se ajustaron los ponderadores iniciales a los efectos de compensar por posibles sesgos, usando calibración a los totales poblacionales de hogares con niños de entre 9 y 17 años, total de personas en dichos hogares y total de niños de entre 9 y 17 años en estos hogares. Los ponderadores de niños se calcularon inicialmente multiplicando el ponderador de cada hogar por la cantidad de niños de entre 9 y 17 años en ese hogar y luego se ajustaron para que sumaran el total poblacional de niños en esta franja etaria del Censo de 2011.

Como parte del proceso de adaptación y mejora de los instrumentos de relevamiento, a lo largo del mes de junio de 2017 se realizaron entrevistas cognitivas con seis niños y adolescentes de entre 9 y 17 años y con los adultos a cuyo cargo estaban. Posteriormente se realizaron pruebas piloto en un barrio de Montevideo, testeando la dinámica de aplicación de la encuesta Kids Online Uruguay. Sobre la base de las entrevistas y la prueba piloto, se realizaron los ajustes necesarios en los cuestionarios nacionales.

Los cuestionarios definitivos fueron aplicados a través de entrevistas cara a cara en domicilio, mediante soporte electrónico. Dentro de cada hogar seleccionado en la muestra, se encuestó al adulto y a un niño o adolescente de entre 9 y 17 años. En caso de que en el hogar vivieran dos o más niños o adolescentes elegibles, se procedió a sortear el menor a ser encuestado. En todos los casos el adulto y el niño o adolescente debían completar la encuesta por separado. En la encuesta del segundo había preguntas que debía realizar el encuestador y una sección autoadministrada relativa a conductas más privadas o sensibles.



## Diseño metodológico Workshops RErights

Los Workshops RErights recuperan las visiones de los niños y adolescentes sobre el acceso y uso de la tecnología digital. Se realizaron mediante una serie de dinámicas de trabajo<sup>7</sup> cuya metodología fue diseñada por el equipo de RErights.org, con los insumos de Unicef en el ámbito internacional. Se indagaron cinco temas claves vinculados a la tecnología digital: barreras respecto al uso, preocupaciones asociadas, aprendizaje y trabajo futuro, uso orientado a generar cambios positivos y tecnología digital en el hogar.

La implementación de los workshops RErights estuvo a cargo del equipo de Unicef Uruguay.

**Cuadro 3.** Resumen de la metodología Kids Online Uruguay 2017 y Workshops RErights

### Kids Online Uruguay (estudio cuantitativo)

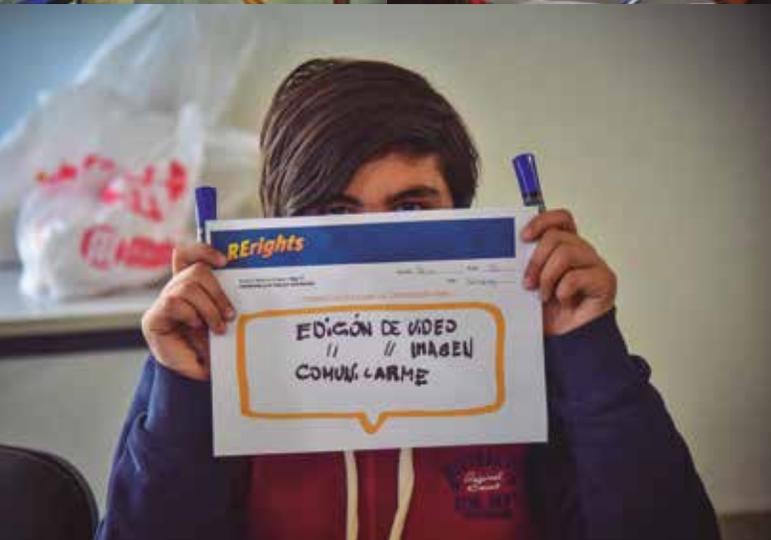
Unidad de análisis y cobertura	Niños de entre 9 y 17 años y un adulto a cargo (unidad de análisis: par adulto-niño) residentes en hogares de localidades de 5000 o más habitantes del territorio nacional.
Relevamiento de datos	Encuesta cara a cara en el domicilio. Preguntas sobre riesgos autoadministradas en tablet.
Muestra del estudio cuantitativo	Muestreo aleatorio estratificado a nivel nacional: 948 casos.
Período	Agosto-diciembre de 2017 (Plan Ceibal)

### Dinámicas y talleres RErights (estudio cualitativo)

Unidad de análisis y cobertura	NNA de entre 10 y 12 / 12 y 17 años que asistían a instituciones educativas en Montevideo en junio de 2017.
Relevamiento de datos	Dinámicas grupales con metodología RErights.
Muestra	Teórica: NSE de institución (alto, medio, bajo y muy bajo) y edad (10-12,13-17). Ocho talleres: cuatro grupos de niños entre 10 y 12 años y cuatro grupos de entre 13 y 17 años.
Período	Junio-julio de 2017 (Unicef).

Fuente: Livingstone, Mascheroni y Staksrud, 2015.

<sup>7</sup> La descripción detallada de estas metodologías se encuentra en el anexo B del presente documento: «Workshops RErights: descripción de los talleres».







# 5

## Uruguay como contexto del uso de internet de los niños

### Uruguay en el Índice de Desarrollo Humano (IDH)

Uruguay es considerado un país de desarrollo humano alto por el Índice de Desarrollo Humano (IDH) de Naciones Unidas. Ocupa la posición 54, lugar que lo ubica como tercer país latinoamericano en el IDH, luego de Chile (38) y Argentina (45). Sin embargo, cuando el IDH se ajusta por desigualdad, pasa a ser el segundo país de la región, solo por detrás de Chile.

Fuente: PNUD (2016).

De acuerdo al modelo conceptual propuesto por Kids Online, existen algunos factores y atributos propios de cada país que inciden en el bienestar y en el acceso a los derechos de los niños en la era digital (Livingstone, 2016).

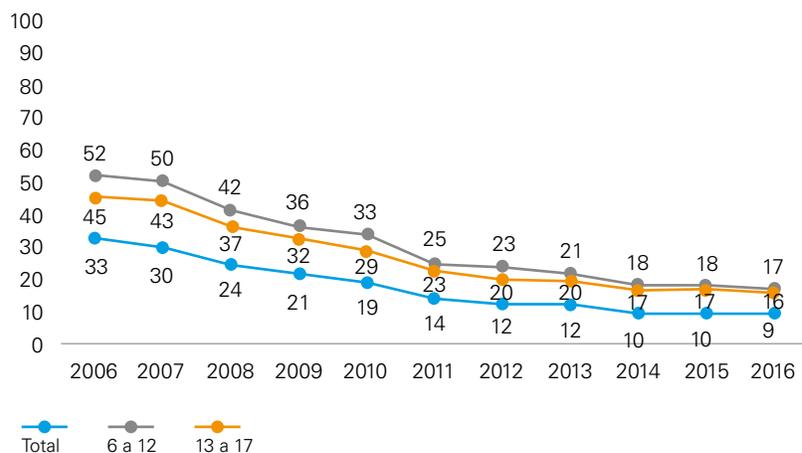
Esta sección presenta a Uruguay como unidad de análisis en relación con esta temática.

Se describen brevemente los principales atributos del país en lo que refiere a la inclusión social de los niños y adolescentes, a la provisión y regulación tecnológica, y al sistema educativo.

Se presentan datos comparados de la situación país en la región; de la situación de los niños uruguayos respecto a los adultos del propio país, así como respecto a los de otras naciones.

Con una población de casi 3,3 millones de habitantes (Censo 2011), Uruguay es uno de los países con mejor posicionamiento en el Índice de Desarrollo Humano de Naciones Unidas (PNUD, 2016) y el país con menor nivel de incidencia de pobreza de la región (CEPAL, 2017), cifra que ha estado en descenso desde el 2006 (gráfica 1). Si bien el nivel de pobreza en la infancia y adolescencia es menor en Uruguay que en varios países de Latinoamérica, los niños experimentan la pobreza en mucho mayor medida que los adultos. Mientras que según la Encuesta Continua de Hogares (ECH), para el 2016 la incidencia de la pobreza en el total de la población uruguayaya fue del 9%, en los niños esta cifra se vio casi duplicada (16%).

**Gráfica 1.** Incidencia de la pobreza, en adultos y en niños de 6 a 17 años (2006-2016), en porcentajes

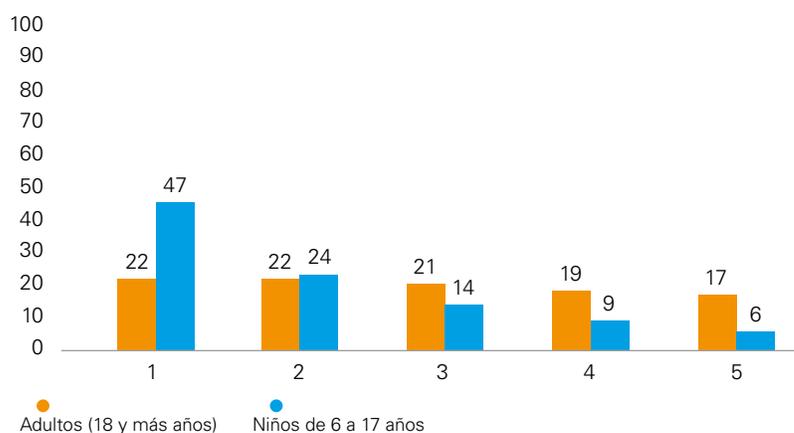


Fuente: Elaboración propia basada en ECH 2006-2016.

De acuerdo con la ECH (2016), la gran mayoría de los niños de 9 a 17 años (94%) vive en localidades urbanas y en hogares de cuatro integrantes como promedio. Según el mismo estudio, en el 2016, el 93% asistía a un centro de educación formal al momento de la encuesta. Sin embargo, como se observa en la gráfica 3, este dato no representa la realidad de todos los niños en Uruguay. A medida que incrementan su edad, el porcentaje que asiste a un centro educativo desciende: mientras que prácticamente la totalidad de los niños de 9 años asisten a un centro educativo, solo 77% de los adolescentes de 17 años lo hace. De acuerdo con cifras del Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEED, 2017), en el 2015 el 39% de los jóvenes de 17 años cursaba con rezago, y poco más de uno de cada tres cursaba el grado esperado.

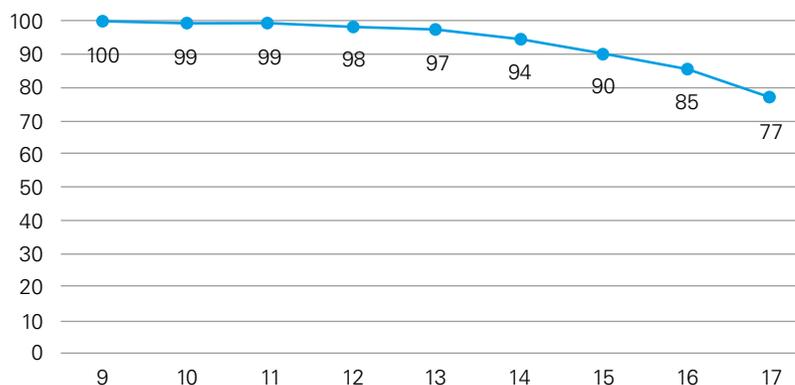
Resulta clave integrar en la lectura de estos datos el hecho de que la mitad de los niños de entre 6 y 17 años en Uruguay pertenecen al quintil de menores ingresos (ver gráfica 2), considerando que quienes pertenecen a hogares de este quintil tienen cinco veces menos posibilidades de terminar la educación media superior que los del quintil más alto (INEED, 2017).

**Gráfica 2.** Distribución de la población por quintiles de ingreso per cápita (2016), en adultos y en niños de 6 a 17 años, en porcentajes



Fuente: Elaboración propia basada en ECH 2006-2016.

**Gráfica 3.** Asistencia a un centro educativo según edad (2016), en porcentajes



Fuente: Elaboración propia basada en ECH 2016.

---

Con la concepción de que las TIC tienen el potencial de promover la inclusión social, el Plan Ceibal se constituyó como la principal política pública desarrollada en esta dirección.

## Plan Ceibal

El Plan Ceibal fue creado en el año 2007 con el objetivo de apoyar la educación de los niños uruguayos al generar condiciones de inclusión e igualdad de oportunidades en el acceso y uso de nuevas tecnologías.

Desde que se comenzó a implementar, cada alumno que ingresa a la escuela pública recibe una computadora de uso personal que pasa a ser de su propiedad (se entrega un dispositivo en 1.º y en 4.º año de primaria y al ingresar en secundaria). A su vez, cada centro educativo cuenta con conexión a internet gratuita para los alumnos. Al haber alcanzado tales objetivos, Uruguay se constituye en el único país del mundo que ofrece estas condiciones a todos los niños de la enseñanza pública.

Desde el punto de vista metodológico, el Plan Ceibal se enmarca en la Red Global de Aprendizajes (integrada por ANEP y Plan Ceibal), cuyo objetivo es impulsar nuevas formas de enseñar y aprender, promoviendo el aprendizaje profundo y el desarrollo de competencias transversales en los alumnos.

Para lograr las metas referidas, el Plan Ceibal mantiene conectados a más de 1500 centros en todo el país, a través de una red de videoconferencia de alta calidad. Ofrece un conjunto de recursos, atendiendo diversas áreas implicadas en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Algunos de ellos son:

**Ceibal en Inglés.** Universalización de la enseñanza del idioma en todo el territorio nacional, a través de clases a distancia por videoconferencia.

**LabTeD.** Enseñanza de programación, robótica, modelado 3D y sensores fisicoquímicos en institutos de enseñanza media.

**CREA.** Herramienta que permite gestionar cursos y mantiene comunicados a los docentes entre sí y con sus estudiantes (a modo de una red social).

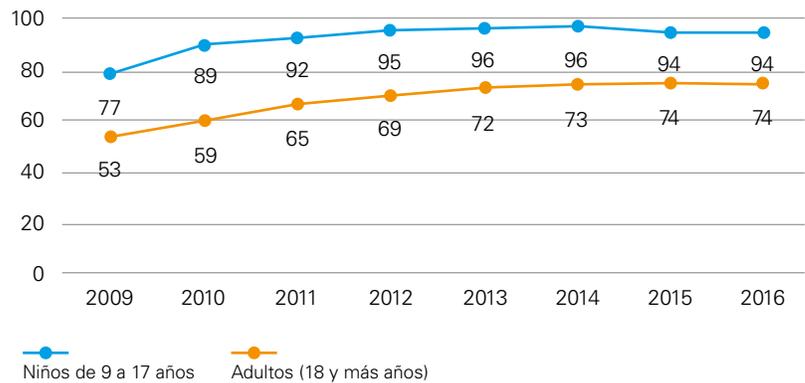
**PAM.** Plataforma para la práctica de matemática, que adapta los desafíos en función del nivel de cada estudiante, aumentando gradualmente la complejidad de acuerdo a su evolución. Detecta áreas a reforzar y permite la supervisión docente a distancia.

**Biblioteca Digital Ceibal.** Ofrece acceso gratuito a más de 3000 recursos digitales, incluyendo todos los textos recomendados para primaria y educación media. Cuenta además con una serie de juegos didácticos en distintas áreas (matemática, lengua, ciencias), pensados para estudiantes de entre 6 y 14 años.

**Aprender Tod@s.** Programa de inclusión digital que integra a docentes, estudiantes de magisterio, alumnos y sus familias.

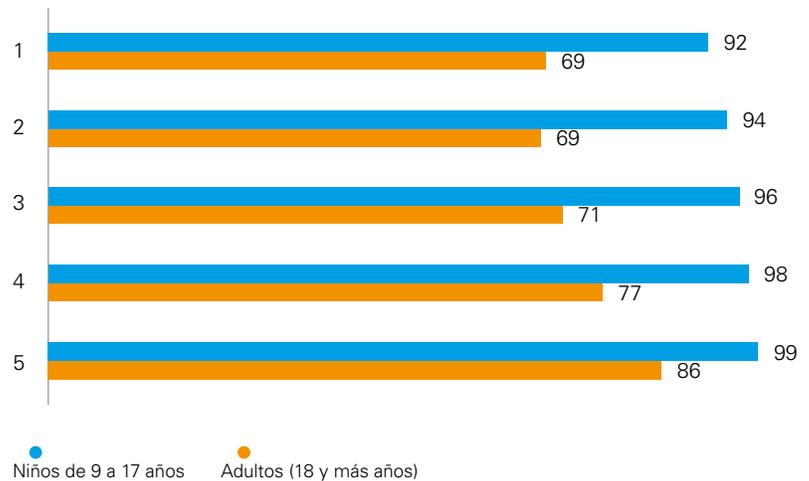
Como resultado de esta iniciativa, desde 2016 la totalidad de los centros educativos cuenta con acceso a internet y el ratio de computadora por alumno en enseñanza pública primaria es de 1 (Plan Ceibal, 2016). Desde su inicio, el Plan Ceibal comenzó un proceso sostenido a través del cual se amplió el acceso a computadoras entre los niños. Como consecuencia de esta política y en comparación con la población adulta, los niños tienen una situación privilegiada en el acceso a estos dispositivos (gráfica 4).

**Gráfica 4.** Tenencia de ordenador en el hogar (2009-2016), en porcentajes



Fuente: Elaboración propia basada en ECH 2009-2016.

**Gráfica 5.** Tenencia de ordenador en el hogar según quintiles de ingreso per cápita (2016), en porcentajes



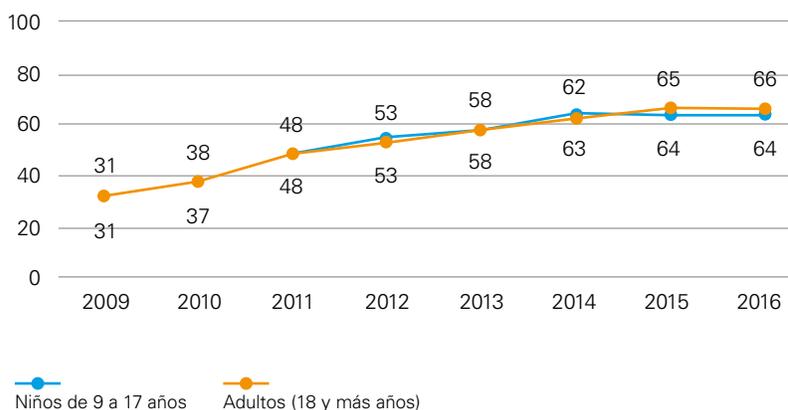
Fuente: Elaboración propia basada en ECH 2009-2016.

Los datos sobre la tenencia de computadora en el hogar muestran un buen desempeño de Uruguay en la temática, sobre todo cuando se observa este indicador en el contexto global.

Según datos de la Unión Internacional de Telecomunicaciones, en el 2016 el 47% de los hogares del mundo contaba con al menos un ordenador; mientras que si se consideran únicamente las Américas, el porcentaje subía a 65%. Uruguay (con 70%) se encuentra por encima del promedio de la región y del mundo en lo que refiere al acceso a ordenador en hogares en todos los quintiles de ingreso per cápita.

Respecto a los niños, en 2016 el 94% contaba con al menos un ordenador en sus hogares, mientras que en el caso de las personas adultas (18 años y más) el porcentaje era 20 puntos menor. En cuanto a la conectividad en el hogar, la situación de niños y adultos es muy similar: el 64% de los niños y el 66% de las personas de 18 años o más cuentan con conexión a internet en el hogar. El 62% de los hogares uruguayos cuenta con conexión a internet, cifra similar al promedio de las Américas (63%), pero muy por debajo del porcentaje de los países desarrollados (84%) (UIT, 2017).

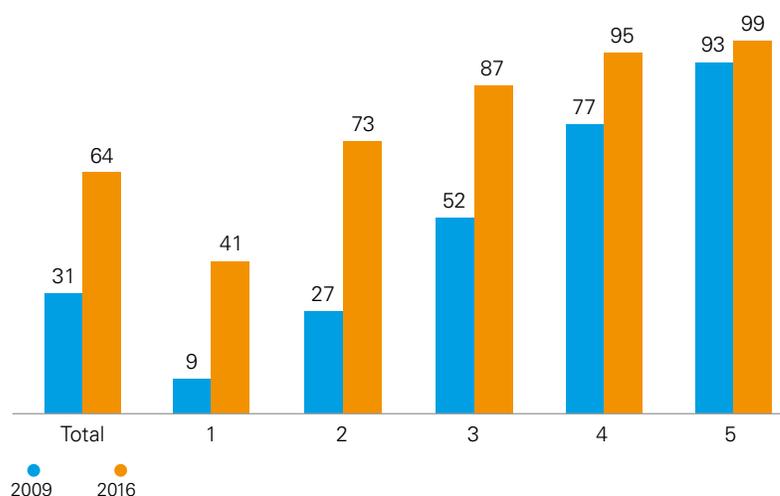
**Gráfica 6.** Acceso a internet en el hogar (2009-2016), en porcentajes



Fuente: Elaboración propia basada en ECH 2009-2016.

Al ver la evolución del acceso a internet en el hogar según los quintiles de ingreso, se observa una importante reducción de la brecha de conectividad entre el quintil más bajo y el más alto (gráfica 7). En el 2009, el 9% de los niños del quintil más bajo de ingresos vivía en hogares con conexión a internet, mientras que para el quintil más alto la cifra era casi universal (93%). En el 2016 la diferencia entre el quintil más bajo y el más alto disminuyó de 84 a 58 puntos. De esta forma, mientras que en el 2009 los niños del quintil más alto contaban con conexión a internet en el hogar en una proporción diez veces mayor que los del quintil más bajo, en el 2016 esta proporción pasó a ser poco más de dos veces mayor. Aunque continúan existiendo brechas, los avances en la democratización de la conectividad son considerables.

**Gráfica 7.** Niños de 9 a 17 años con acceso a internet en el hogar según quintiles de ingreso per cápita (2009 y 2016), en porcentajes



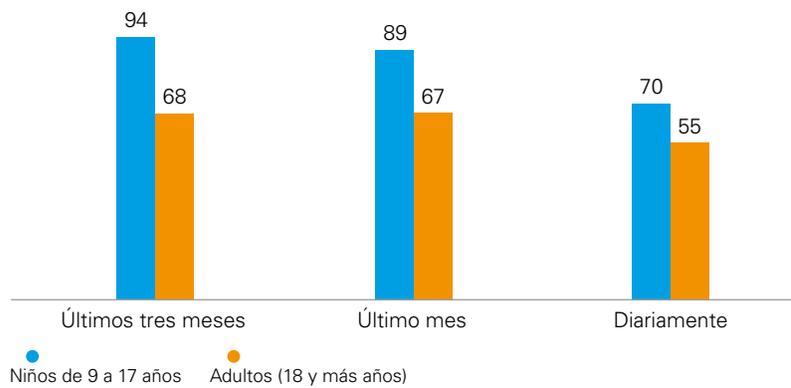
Fuente: Elaboración propia basada en ECH 2009 y 2016.

Los niños se encuentran en una situación privilegiada en lo que refiere al uso de internet en comparación con los adultos. De acuerdo con la definición de la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT, 2014), que considera usuarios a quienes utilizaron internet al menos una vez en los últimos tres meses, el 94% de los niños de entre 9 y 17 años son usuarios de internet, cifra que desciende al 68% en el caso de los adultos (18 años y más), según la ECH 2016. Si, por otra parte, se toma el criterio del Instituto Nacional de Estadística (que considera usuarios únicamente a quienes utilizaron internet al menos una vez durante el último mes), la cifra que corresponde para los niños es de 89%, y siete de cada diez accedieron a internet con una frecuencia diaria.

Respecto al uso de internet y en comparación con el resto del mundo, la población uruguaya también se encuentra en una posición privilegiada. El porcentaje de adultos uruguayos usuarios de internet se ubica por encima de la media tanto continental (64%) como mundial (48%), pero solo los niños están por encima de la media respecto a los países desarrollados (81%).

Es importante consignar que, más allá de los datos básicos de acceso y uso, es difícil encontrar estudios representativos sobre lo que efectivamente hacen los niños en internet, tanto en el caso de Uruguay como de otros países del mundo. Con excepción de proyectos internacionales comparados, como es el caso de Kids Online, son pocos los estudios que recolectan información representativa a nivel país sobre la situación de los niños en el mundo digital, y mucho menos los que intentan conocer y comprender sus prácticas.

**Gráfica 8.** Usuarios de internet según grupos de edad (2016), en porcentajes

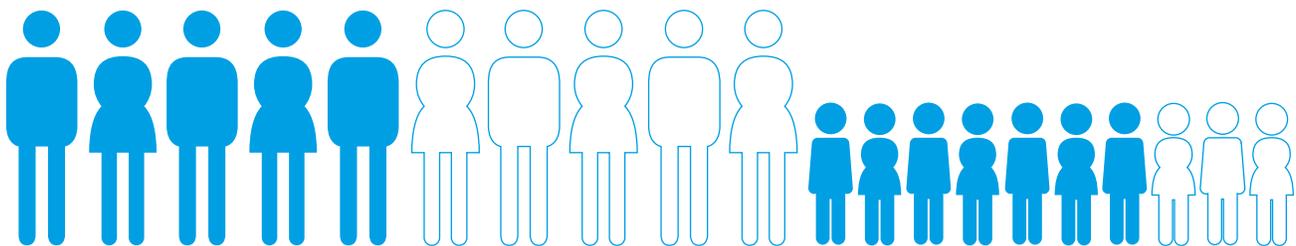


Fuente: Elaboración propia basada en ECH 2016.

En Uruguay los niños, niñas y adolescentes están más conectados a internet que los adultos.

5 de cada 10 adultos acceden a internet diariamente

7 de cada 10 niños acceden a internet diariamente



## ¿Por qué hay pocas encuestas sobre niños y adolescentes en internet?

Varios países miembros de la Unión Internacional de Telecomunicaciones recolectan información sobre el acceso y uso de internet por parte de sus poblaciones, pero estos relevamientos incluyen personas a partir de los 15 años (ver ejemplo en UIT, 2017). Esta escasez de datos puede resultar llamativa si se considera la relevancia mediática de los riesgos asociados al uso de internet por los niños. Sucede que encuestarlos y entrevistarlos es bastante más costoso y complejo que hacerlo a la población adulta (Lenhart, 2013; UIT, 2014).

Una alternativa que viene siendo utilizada por varios países, incluyendo a Uruguay (a través de la Encuesta Continua de Hogares), ha sido relevar información de los niños a través de otros informantes en el hogar. Estos datos son relativamente confiables para evaluar acceso y uso en términos generales. Sin embargo, al indagar conductas digitales complejas y en muchos casos privadas, esta estrategia de relevamiento tiende a presentar importantes sesgos, y proporciona información de menor calidad respecto a la de los informantes directos (Eurostat, 2016).

Las investigaciones sobre uso de internet en que los informantes son los propios niños son bastante más escasas, aun en regiones con ecosistemas estadísticos de vasta trayectoria; por ejemplo, la encuesta sobre TIC de la agencia estadística de la Unión Europea toma como población objetivo personas cuyas edades van de los 16 a los 74 años (Eurostat, 2016).

Por último, en Uruguay no hay suficiente regulación ni políticas públicas específicas —al menos a nivel nacional— vinculadas a la protección de derechos y al uso seguro de internet en niños y adolescentes. Sin embargo, es posible encontrar determinadas acciones que avanzan en ese sentido. Por otra parte, la Agenda Digital del Uruguay (con metas a 2020) constituye un mojón de peso por cuanto la temática figura en una agenda de política pública de alto nivel: se incluye la sensibilización sobre el «buen uso de internet» en el sistema educativo como aspecto clave de la confianza y seguridad en el uso de las TIC (objetivo VIII, compromisos y metas n.º 42; Agesic, 2017). Asimismo, Plan Ceibal se encuentra implementando un centro de respuesta ante incidentes informáticos que promueva el uso seguro de las tecnologías al servicio de la educación y proteja los activos de información vinculados al Plan.

A modo de síntesis, Uruguay es un país de desarrollo humano alto con tasas de pobreza e inequidad digital bajas para el contexto latinoamericano. La situación de los niños en el país es ventajosa desde el punto de vista del acceso y uso de las tecnologías digitales, donde además ellos se encuentran por encima del promedio global y a la par del mundo desarrollado. Las políticas públicas de inclusión digital y socioeducativas —fundamentalmente el Plan Ceibal— parecen haber democratizado varias dimensiones de peso en lo que hace al acceso y uso de las TIC. Sin embargo, la pobreza afecta en mayor medida a los niños que al resto de la población y, en su pasaje por el sistema educativo, los resultados de los niños de hogares de distintos niveles de ingresos son desiguales.

Más allá de estos datos, no hay mucha información estadística sobre los riesgos y beneficios del uso de internet en niños; en gran medida por la dificultad inherente a los estudios poblacionales en esta franja etaria.



# Los derechos de los niños en la era digital

Sonia Livingstone, Departamento de Medios y Comunicaciones, London School of Economics and Political Science

En los países desarrollados el acceso a internet aumentó de forma constante en las últimas dos décadas, transformando el comercio, el gobierno, el entorno laboral, la educación y los hogares. Durante buena parte de este período, tanto la investigación como las políticas públicas de esta región han estado dirigidas a estimular y expandir la innovación, difusión y adopción de internet, al mismo tiempo que a evitar el surgimiento de desigualdades digitales que exacerben las disparidades económicas y sociales existentes. En otras palabras, en materia de política pública, la atención se ha centrado en las iniciativas orientadas a gestionar el cambio tecnológico y maximizar la inclusión digital. La evidencia ha sido esencial para orientar tales iniciativas y ponderar las hipérboles asociadas (tanto las optimistas como las pesimistas).

Hoy en día, el acceso a internet también está creciendo en los países en vías de desarrollo. Todavía no es posible determinar el ritmo del cambio, así como tampoco saber si la adopción de internet evolucionará del mismo modo que en los países desarrollados. Pero el punto de inflexión en lo que refiere al uso ya fue alcanzado: dos tercios de los casi tres mil millones de usuarios viven en dichos países. Aun así, casi todo lo que conocemos de internet proviene de los países desarrollados.

En realidad, es cada vez más claro que el cambio fundamental respecto a dónde se conectan los niños no es solo cuestión de geografía. También está cambiando la forma de conectarse, con las consecuencias que esto tiene. Por ejemplo, a diferencia de lo que sucedió en Europa y Estados Unidos a lo largo de dos décadas, el acceso a internet en muchos países en vías de desarrollo se asocia cada vez más con la telefonía móvil, en vez de vincularse a una computadora en el hogar o en el lugar de trabajo. Además, es frecuente que el acceso ocurra en entornos colectivos o comunitarios —por ejemplo, en cibercafés o mediante dispositivos compartidos— y no desde la casa o la escuela (los dos lugares principales y, por tanto, los puntos focales de las políticas en Europa y Estados Unidos).

Asimismo, las experiencias offline que tienen los niños de países en vías de desarrollo—y probablemente también online— están fuertemente estratificadas en función de disparidades socioeconómicas, étnicas o de género, y en algunos casos están afectadas por contextos de explotación sexual y violencia.

Internet, quizás más que ninguna otra transformación social y tecnológica previa, conecta ahora los países desarrollados y en vías de desarrollo, a tal punto que el todo se está volviendo más significativo que cualquiera de las partes. Como era de esperar, la atención de la investigación y de las políticas públicas está cambiando nuevamente. Se está otorgando un creciente reconocimiento a las complejidades de la gobernanza de una sociedad interconectada por las redes (incluida la gobernanza de las propias redes), así como también a las distintas realidades y contingencias que enmarcan los usos nacionales, institucionales y domésticos de internet.

¿Qué sabemos de los niños como usuarios de internet en el marco de esta perspectiva más amplia? ¿Y qué significa el uso de internet para los derechos humanos de los niños, consagrados en la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN)? Aunque la figura de los niños suele ser prominente en los discursos públicos, ya sea para celebrar su carácter de pioneros creativos de la era digital (los los llamados *nativos digitales*) o como objeto de preocupación por su vulnerabilidad, hay muy poca investigación sólida sobre sus experiencias en internet y las consecuencias tanto para su bienestar como para el ejercicio de sus derechos fuera de línea.

Global Kids Online se creó como una asociación internacional para la investigación, coordinada por London School of Economics and Political Science, el Centro de Investigaciones Innocenti de Unicef y Kids Online de la Unión Europea. Global Kids Online ha desarrollado, probado y validado un conjunto de herramientas de investigación flexibles pero estandarizadas, que los investigadores pueden adaptar y utilizar para investigar sobre el uso de internet por los niños, tanto en el ámbito nacional como internacional. Esto contribuye a crear una base empírica global con fines comparativos.

El proyecto Global Kids Online tiene como objetivo aunar los beneficios implicados en la coordinación central de recursos, conocimientos y herramientas, con un enfoque distribuido para la recolección de información en los países socios (actuales y futuros). Para obtener los resultados de todas las investigaciones y descargar las herramientas de investigación se puede visitar [www.globalkidsonline.net](http://www.globalkidsonline.net)

Esta investigación trabaja directamente con los niños, a quienes se les pregunta sobre sus experiencias en internet. Esto es vital porque, aunque los adultos hablamos mucho sobre qué es bueno o malo para ellos, no sabemos realmente qué es lo que los niños de diferentes partes del mundo querrían de internet o cómo internet podría beneficiar verdaderamente sus vidas, considerando sus necesidades particulares, los contextos diversos de los que provienen y las muchas otras dificultades que enfrentan.

Es esencial investigar en torno a las necesidades y los deseos de los niños de todo el mundo ahora, en el momento en que sus países o comunidades obtienen acceso a internet y se encuentran formulando planes para abordar los riesgos y las oportunidades implicados. Investigaciones de este tipo deben incluir las voces y experiencias de los niños, así como de sus familias, sus maestros y la gran cantidad de otras organizaciones que se ocupan de su bienestar y el de la sociedad en que viven.

Los estudios de esta clase deben además informar sobre sus hallazgos y orientar los esfuerzos de quienes están en el poder y tienen los recursos tanto económicos como culturales para marcar una diferencia en la protección de los derechos de los niños.

La CDN ya incluye una variedad de derechos a la protección, provisión y participación que son claramente pertinentes para la era digital. Con esta expresión se intenta abarcar las actividades digitales propias de los niños así como el hecho de que ellos viven cada vez más en un mundo digital y en red, lo cual tiene consecuencias para su bienestar, aun para quienes no usen (o no puedan usar) internet. Asimismo, la información empírica sobre las experiencias digitales de los niños y sus vivencias en las redes documenta de modo creciente las formas en que se cumplen o no sus derechos, dependiendo del contexto.

Hasta ahora el progreso ha sido limitado. La CDN tiene más de un cuarto de siglo y las investigaciones relativas a los derechos de los niños en internet tienen la misma edad que internet, unas dos décadas. Pero solo en los últimos años las múltiples partes interesadas de sectores de la sociedad han establecido el vínculo, extendiendo a internet el lenguaje sobre derechos y aprovechando el poder de su carácter universal y su visión ética para incluir a todos los niños —en realidad, a todos los usuarios—, tanto presentes como futuros. Este cambio proviene de dos vertientes que ahora convergen. La primera es la de las organizaciones dedicadas a los derechos de los niños, que amplían su alcance para incluir internet. La segunda corresponde a los defensores de la libertad de expresión y otros derechos humanos, que aumentan su conocimiento y su participación en materia de gobernanza de internet.

Por supuesto, existen problemas. La CDN suele destacar más frecuentemente por su falta de implementación que por sus logros. Hay dificultades cuando estos derechos entran en conflicto (especialmente los de protección y participación). Existen retos particulares, ya que la CDN está dirigida a los Estados, mientras que internet es en gran medida de carácter privado, comercial y, sobre todo, muy difícil de regular de forma eficaz. Asimismo, como se mencionó, si ya es difícil determinar cuántos niños están en línea globalmente, es aún más difícil documentar sus necesidades, perjuicios o deseos, para ofrecer información sobre la protección de sus derechos, aun si los gobiernos y las empresas lo tomaran como una prioridad. Pero los exhorto a que lo hagan. También hago un llamado a los investigadores para coordinar sus actividades en el ámbito internacional, a fin de asegurar que las actividades tanto de los gobiernos como de las empresas estén sensibilizadas y cuidadosamente dirigidas a las experiencias de los niños; apropiadas para el contexto local, y que a la vez respondan a la visión ética de los derechos de los niños en la era digital. Es maravilloso que en Uruguay existan ahora nuevas y sólidas investigaciones que brinden información y orientación a las autoridades responsables de las políticas públicas y a los profesionales que trabajan para mejorar el bienestar de los niños y proteger sus derechos en la era digital.





# 6

## Principales resultados de Kids Online Uruguay

El siguiente capítulo presenta los principales resultados de la encuesta Kids Online Uruguay. Luego de una breve descripción de la muestra y distribución de las variables de corte utilizadas, el capítulo se organiza en torno a cinco grandes temáticas: acceso; ecología digital; oportunidades y habilidades; riesgos y experiencias negativas; y mediación y entorno familiar.

### Descripción de la muestra

En el informe se presentan los resultados de Kids Online Uruguay en función de cuatro variables de corte: sexo, edad, región geográfica y nivel socioeconómico del hogar (a través de una versión reducida del Índice de Nivel Socioeconómico, INSE). A continuación, se caracteriza la muestra de Kids Online Uruguay en función de estas mismas variables.

La muestra representa a 437.918 niños uruguayos que residen en 295.454 hogares y se distribuye en forma homogénea en lo que refiere a la variable sexo: con 49,3% de varones (equivalente a 215.886 niños) y 50,7% de mujeres (equivalente a 222.031 niñas).

Respecto a las edades de los niños, Kids Online Uruguay optó por construir intervalos con puntos de corte en las edades normativas para culminar los ciclos educativos: primaria (12 años) y ciclo básico (15 años). De esta forma, 48,4% (212.024) de los niños Kids Online Uruguay tiene entre 9 y 12 años; 35,8% (156.956) entre 13 y 15 años; y 15,7% (68.938) 16 o 17 años.

Con relación a la región geográfica, un 33,5% de los niños residen en hogares que se encuentran en Montevideo (147.050), mientras que el 66,4% restante reside en hogares del interior del país (290.868).

En cuanto al nivel socioeconómico (NSE), 34,2% de los niños (149.763) reside en hogares que según el INSE pueden ser caracterizados como de NSE bajo, 53,8% en hogares de NSE medio (235.541) y 12,0% en hogares de NSE alto (52.614).



# 1

## ¿Cómo acceden a internet los niños, niñas y adolescentes?

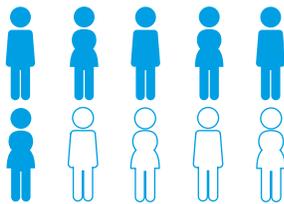
En 2017, virtualmente el 100% de los niños que respondieron la Encuesta Kids Online Uruguay (niños que viven en hogares en localidades de 5000 y más habitantes del país) utilizaron internet alguna vez en su vida. Sin embargo, este dato no dice mucho sobre si pueden acceder a internet cuando lo necesitan ni si tienen un acceso efectivo. Por tal motivo, Kids Online Uruguay indagó específicamente la disponibilidad del acceso o uso de internet.

El 98% de los niños declaró poder acceder a internet cuando quiere hacerlo, al menos alguna vez (gráfica 9). Sobre esta disponibilidad general no existen diferencias sustantivas por edades, nivel socioeconómico, sexo ni región del país. Sin embargo, tal como sucede con el desarrollo digital, al reducir brechas básicas, otras se hacen visibles y resulta necesario profundizar el análisis que explique las razones de esas variaciones. Las diferencias comienzan a aparecer al tomar en cuenta la frecuencia del acceso. Por ejemplo, la frecuencia de acceso efectivo varía en función del nivel socioeconómico del hogar. Respecto a la posibilidad de acceder a internet siempre que se desea, existe una diferencia de 24 puntos porcentuales entre niños de hogares de nivel socioeconómico alto y bajo, a favor de los primeros.

Por otra parte, los adolescentes tienen más posibilidades que los niños de acceder a internet cuando lo desean. Como se observa en la gráfica 9, mientras que el 73% de los jóvenes de entre 16 y 17 años puede acceder a internet siempre que quiere, dicho porcentaje desciende a 35% en niños de 9 a 12 años.

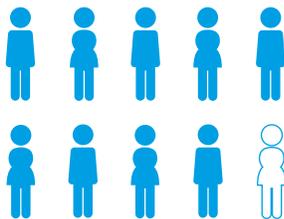
Acceden “siempre” o “muchas veces” a internet

9 a 12 años  
6 de cada 10 niños

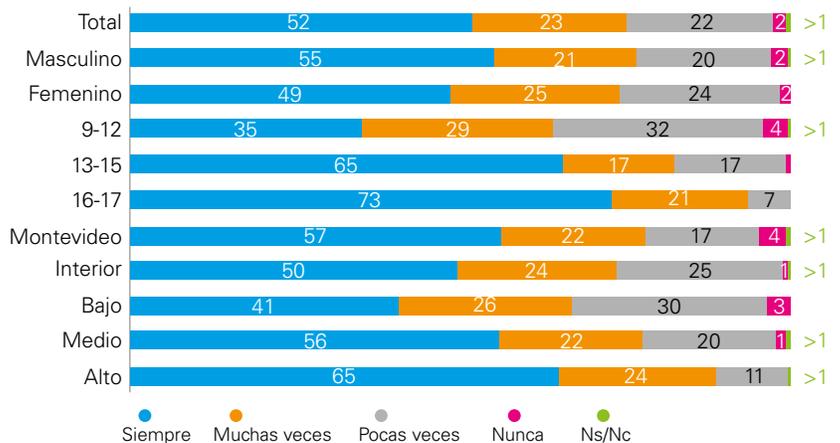


16 a 17 años

9 de cada 10 adolescentes



**Gráfica 9.** Acceso a internet —frecuencia— según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes\*



Pregunta: Ahora queremos conocer cómo los de tu edad usan internet. Para esto es importante que respondas pensando en las cosas que hacés generalmente usando internet con celulares, tablets, computadoras o laptops, ya sea cuando buscás algo, usás WhatsApp, Facebook, Instagram u otras páginas o aplicaciones de internet. Mirando esta tarjeta, quisiera saber: ¿Podés usar internet cuando querés o precisás.? [Siempre, Muchas veces, Pocas veces, Nunca, No sabe, Prefiere no responder]. Se presentan todas las categorías. N=Total de encuestados.

\*Los totales en las tablas y gráficas pueden no sumar 100 debido al redondeo.

## Principales obstáculos para acceder a internet

A partir de la caracterización del acceso a internet (amplio pero de frecuencia desigual), se consideró relevante conocer la perspectiva de los propios niños respecto a los obstáculos que suelen enfrentar para acceder a la tecnología.

Cuando fueron consultados durante las dinámicas grupales del estudio RErights, surgieron principalmente dificultades asociadas a restricciones impuestas por terceros: reglas de uso en las instituciones educativas y regulación parental en el hogar. Se trata de limitantes compartidas por adolescentes de todos los niveles socioeconómicos:

«En clase, porque cuando estamos en clase no lo podemos usar.»  
(NSE bajo, niña, 14 años)

«Cuando tenés notas bajas tus padres te lo sacan.»  
(NSE bajo, niño, 14 años)

«No permiten usarlos en el colegio.»  
(NSE alto, niño, 14 años)

«Momentos familiares.»  
(NSE alto, niña, 14 años)

«Por las reglas: estrictas.»  
(NSE muy bajo, niña, 12 años)

«Reuniones familiares (prohibido el celular).»  
(NSE alto, niño, 15 años)

### Los adolescentes de diversos contextos también señalaron limitaciones al acceso vinculadas a limitaciones materiales y de agenda.

En tal sentido, el acceso se ve limitado tanto por quedarse momentáneamente sin algunos de los insumos necesarios para conectarse (como batería, internet, wifi o saldo en minutos) como por tener que cumplir con obligaciones cotidianas vinculadas a lo educativo:

«Hacer los deberes. Porque no puedo usar el celular.»  
(NSE muy bajo, niña, 13 años)

«Tengo prueba al día siguiente y tengo que estudiar.»  
(NSE alto, niño, 14 años)

«Tener que hacer otras cosas antes, como estudiar, hacer deberes.»  
(NSE medio, niña, 14 años)

En otras palabras, las limitaciones de la conectividad no necesariamente tienen relación con un acceso de menor calidad o potencial. En muchas ocasiones son las estrategias de mediación de padres y docentes las que se encuentran tras estas limitantes, así como otras tareas y obligaciones propias de la vida cotidiana.

No obstante, determinadas barreras se asociaron a limitaciones relativas a los dispositivos y la conectividad. Desde desgastes por el propio uso (por ejemplo, descarga de batería, falta de señal, que se rompa o pierda el aparato), pasando por obstáculos directamente vinculados con la calidad del dispositivo o los recursos económicos para solventar conectividad inalámbrica, hasta la necesidad de compartirlos con otros integrantes del hogar:

«Dinero. Si no hay plata, no hay celular.»  
(NSE bajo, niño, 15 años)

«No tener los dispositivos que necesitamos para hacer lo que queremos hacer.»  
(NSE medio, niña, 14 años)

«Falta de dinero: los precios de ciertos recursos son excesivamente caros.»  
(NSE medio, niño, 14 años)

«Que el dispositivo ande mal o esté medio roto.»  
(NSE alto, niño, 15 años)

### Dispositivos utilizados para conectarse

El principal dispositivo utilizado para conectarse a internet es el celular (83%), seguido por el uso de laptop o notebook (73%). Menos de la mitad de los niños declara usar computador de escritorio para conectarse a internet (42%), un tercio tablet y casi uno de cada cinco consola de videojuegos.

**Tabla 1.** Dispositivos utilizados para conectarse a internet según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes

		Celular	Laptop o Netbook	PC de escritorio	Tablet	Consola de videojuegos
<b>Total</b>		83	73	42	32	18
Sexo	Masc	80	73	40	35	25
	Fem	87	72	43	29	12
Edad	9-12	72	77	37	41	13
	13-15	92	72	47	28	27
	16-17	98	60	44	15	13
Región	Mvd	85	68	44	34	22
	Interior	83	75	41	31	16
NSE	Bajo	75	69	32	32	11
	Medio	87	74	44	31	20
	Alto	93	78	59	40	31

Pregunta: Para conectarte a internet, ¿usás alguna vez...? [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí. N=Total de encuestados.

En el uso de los distintos dispositivos se observan algunas diferencias por edad, sexo y nivel socioeconómico. Los varones utilizan tablets y consolas de videojuegos para conectarse en mayor medida que las mujeres (7 y 13 puntos porcentuales más, respectivamente). Los adolescentes de entre 16 y 17 años se conectan a través del celular en forma universal (98%), mientras que niños de entre 9 y 12 años utilizan en primer lugar laptop o notebook (77%), seguidos de celular (72%) y tablet (41%). El mayor uso de laptop y tablet en este tramo de edad (9 a 12 años), que se encuentra 16 y 26 puntos porcentuales respectivamente por encima de los adolescentes (16 y 17 años), se asocia en gran medida a la entrega de dispositivos que realiza Plan Ceibal a los niños de educación primaria y media pública. De los niños de 9 a 12 que usan laptop, el 86% menciona que uno de sus dispositivos es de Plan Ceibal. El 80% de los que usan tablet menciona que uno de sus dispositivos es del Plan.

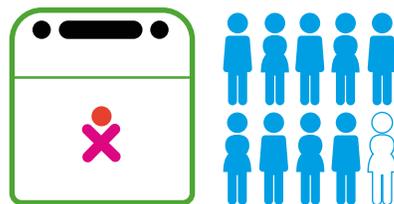
## Dispositivos

de los niños de 9 a 12 años



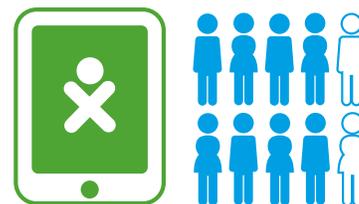
que usan laptop

casi 9 de cada 10 menciona que uno de sus dispositivos es de Plan Ceibal



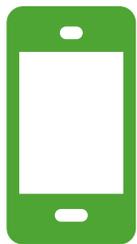
que usan tablet

8 de cada 10 mencionan que uno de sus dispositivos es de de Plan Ceibal

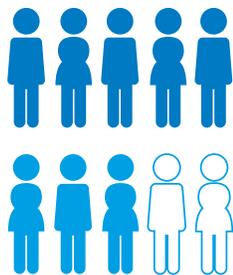


## Celular

Es el dispositivo más utilizado por los niños, niñas y adolescentes para conectarse a internet



### 8 de cada 10 lo utilizan

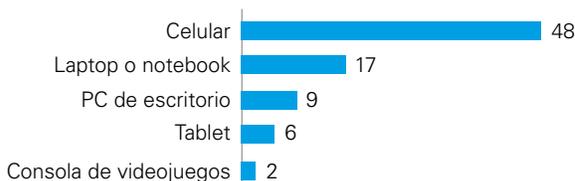


Casi 5 de cada 10 lo hacen "casi todo el tiempo" o "varias veces al día"

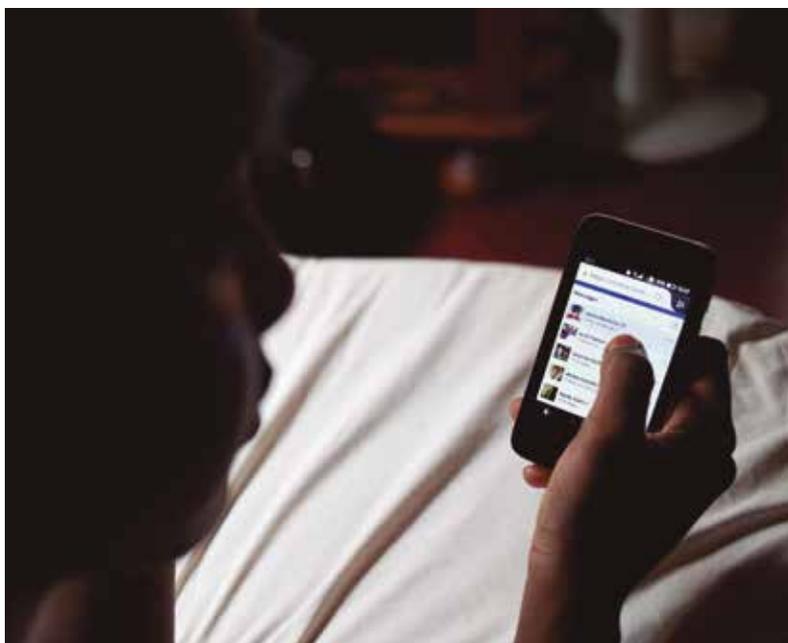
Respecto al efecto del nivel socioeconómico, los datos muestran que el celular, la PC de escritorio y la consola de videojuegos son utilizados en mayor medida por niños de hogares de nivel socioeconómico más alto. Sin embargo, no parecen existir diferencias en el uso de laptop o tablet. La democratización del acceso a estos dos dispositivos (que no se ven afectados por el nivel de ingresos) en contraste con el acceso al celular puede entenderse en parte como consecuencia de las políticas públicas de inclusión digital.

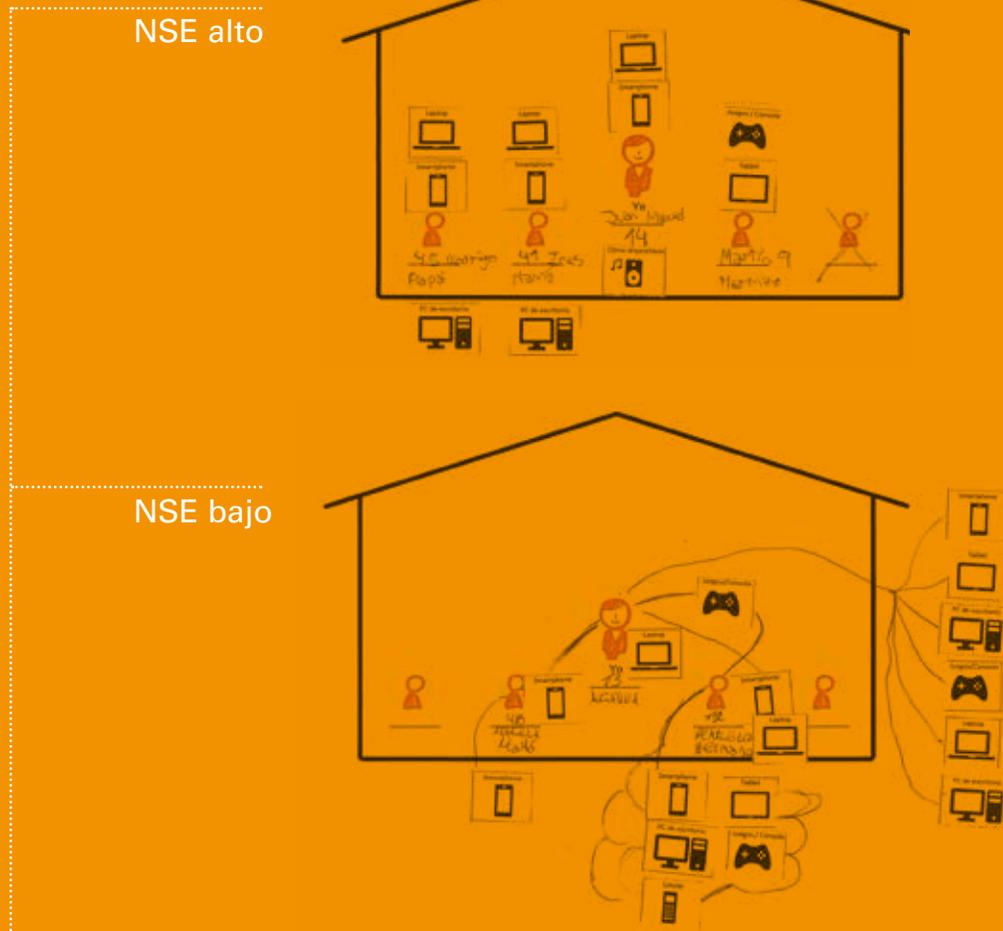
No obstante, el celular es por amplio margen el dispositivo más utilizado para conectarse a internet en forma cotidiana. Como se observa en la gráfica 10, el 48% de los niños declara utilizar el celular para acceder a internet «casi todo el tiempo» o «varias veces al día». La conectividad diaria baja hasta 17% si se realiza a través de laptops, 9% PC de escritorio, 6% tablets y 2% videojuegos.

**Gráfica 10.** Uso de internet «casi todo el tiempo» o «varias veces al día» según dispositivo de conexión, en porcentajes



Pregunta: ¿Cuán seguido usás internet con...? [Casi todo el tiempo, Varias veces al día, Todos o casi todos los días, Casi todos los días, Todas las semanas, Casi nunca, Nunca]. Se presenta la suma de las categorías Casi todo el tiempo y Varias veces al día.  
N=Total de encuestados.





La figura presenta una muestra de la actividad realizada por adolescentes durante la «Misión 1: hojas de trabajo sobre tecnología en el hogar».

Arriba se ve un ejemplo del trabajo realizado en centros educativos de contexto crítico, y debajo el de un centro de nivel socioeconómico alto.

Como puede observarse, ambos jóvenes acceden a los mismos tipos de tecnologías, pero tanto la titularidad de los dispositivos como el lugar de acceso cambian sustancialmente.

Mientras que en la figura confeccionada por un adolescente de nivel socioeconómico alto prácticamente todos los miembros poseen uno o más dispositivos individuales que utilizan dentro del hogar, en el ejemplo del adolescente de nivel socioeconómico muy bajo la amplia mayoría de los dispositivos digitales se utilizan fuera de la vivienda familiar. Asimismo, el uso de algunos dispositivos tiende a compartirse.

## Lugares desde donde conectarse

Kids Online Uruguay consultó a niños y adolescentes acerca de los lugares desde donde se conectan a internet. Los sitios indagados fueron el hogar propio, el centro educativo, el hogar de terceros, un lugar público (plazas, parques, shoppings, cafés, bares, etc.) y en movimiento (caminando en la calle, en medios de transporte, etc.).

Aquellos que accedieron al menos alguna vez desde estos lugares declaran haberlo hecho con mayor frecuencia desde sus casas y en segundo lugar desde sus escuelas o liceos. Más del 90% de niños encuestados se conectaron desde su propio hogar; 82% lo hizo desde el centro educativo; y 72% desde la casa de parientes o amigos (gráfica 11). Con prevalencia mucho menor, el 48% de los encuestados se conectó desde un lugar público y el 42% en movimiento.

**Gráfica 11.** Uso de internet al menos alguna vez según lugar de conexión, en porcentajes



Pregunta: Mirando esta otra tarjeta, por favor decime cada cuánto usás internet en los lugares que te voy a decir. Tené siempre en cuenta cada vez que te conectás con un celular, computadora, laptop o tablet. [Casi todo el tiempo, Varias veces al día, Todos o casi todos los días, Casi todos los días, Todas las semanas, Casi nunca, Nunca]. Se presenta la suma de las categorías Casi todo el tiempo, Varias veces al día, Todos o casi todos los días, Casi todos los días, Todas las semanas y Casi nunca.  
N=Total de encuestados.

Como se observa en la tabla 2, el hogar no solo es el lugar desde donde más se conectan los niños, sino que también es el lugar desde el que acceden con mayor frecuencia (52%). Pero esta frecuencia no es homogénea; presenta diferencias según la edad. El acceso diario en el hogar para los adolescentes de mayor edad (16-17 años) se ubica 41 puntos porcentuales por encima del acceso diario de niños (9-12 años), con 77% y 35% respectivamente.



**Tabla 2.** Uso de internet «casi todo el tiempo» o «varias veces al día» según lugar de conexión, sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes

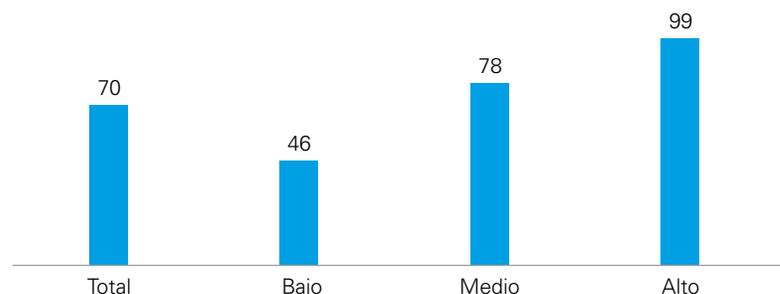
		Hogar	Escuela, liceo o UTU	En casa de amigos o parientes	En movimiento	En un lugar público
<b>Total</b>		52	21	20	12	10
Sexo	Masculino	52	20	20	10	10
	Femenino	51	23	21	13	9
Edad	9-12	35	13	11	3	4
	13-15	63	28	28	17	14
	16-17	77	33	32	26	18
Región	Montevideo	57	27	25	13	11
	Interior	49	18	18	11	10
NSE	Bajo	37	18	17	9	7
	Medio	55	22	20	11	11
	Alto	78	27	31	18	15

Pregunta: Mirando esta otra tarjeta, por favor decime cada cuánto usás internet en los lugares que te voy a decir. Tené siempre en cuenta cada vez que te conectás con un celular, computadora, laptop o tablet. [Casi todo el tiempo, Varias veces al día, Todos o casi todos los días, Casi todos los días, Todas las semanas, Casi nunca, Nunca]. Se presenta la suma de las categorías Casi todo el tiempo y Varias veces al día.  
N=Total de encuestados.

Como se indica en la sección del contexto país, Uruguay ha reducido significativamente las brechas de conectividad; sin embargo, aún persisten disparidades en este aspecto. En lo que refiere al nivel socioeconómico, el 78% de los niños de NSE alto acceden a internet desde su hogar diariamente, en contraste con el 55% de los de NSE medio y el 37% de los de NSE bajo.

Entre los diversos factores que pueden explicar dicha disparidad, la gráfica 12 apunta hacia las brechas que aún persisten en la conectividad de los hogares. En Kids Online Uruguay el 46% de los adultos de NSE bajo declaró tener conexión a internet en su hogar, porcentaje que aumentaba hasta 78% en los adultos de NSE medio y a 99% — más del doble— en los de NSE alto. En otros términos, es probable que los niños de niveles socioeconómicos más altos accedan más frecuentemente a internet desde sus hogares en parte porque cuentan proporcionalmente con mayores niveles de conectividad.

**Gráfica 12.** Conexión a internet en el hogar según nivel socioeconómico, en porcentajes



Pregunta: ¿Tiene internet en el hogar? [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí.  
N=Total de encuestados.

El centro educativo es el segundo lugar desde el cual los niños se conectan a la red con mayor frecuencia. Con guarismos menores que en el hogar, un 21 % declara usar internet casi todo el tiempo o varias veces al día.

En contraste con los resultados de otras encuestas de Kids Online en la región (Chile y Brasil), los niveles de uso diario de internet en el centro educativo son sensiblemente altos. Mientras que en 2016 el 64 % de los usuarios de internet chilenos y el 32 % de los brasileños se conectaron desde la escuela al menos alguna vez, en Uruguay —2017— esta cifra trepa al 82 %. La frecuencia diaria de conexión desde el centro educativo en Chile en 2016 fue de 16 puntos porcentuales, mientras que en Uruguay en 2017 fue de 21 % (Cabello y Claro, 2017; CETIC.br, 2017).

Al igual que con la conectividad desde el hogar, en el centro educativo la frecuencia de uso de internet aumenta conforme a la edad. No existen prácticamente disparidades según el nivel socioeconómico del hogar. Como se presentó en la descripción del nivel país, al haber dotado de conectividad al 100 % de los centros educativos públicos nacionales, las políticas de inclusión socioeducativa pueden explicar gran parte de esta equidad.



## Uso de aplicaciones

### Más utilizadas



Youtube  
Entre las personas de  
9 a 15 años



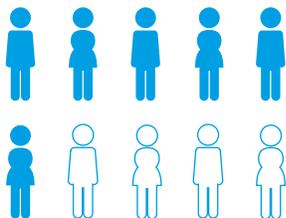
WhatsApp  
Entre las personas de  
16 a 17 años

Las niñas y las adolescentes utilizan más WhatsApp, Instagram y Snapchat que los varones



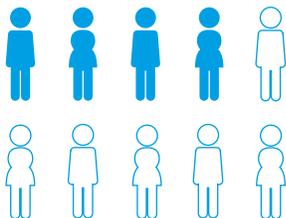
9 a 17 años

6 de cada 10 niños, niñas y adolescentes utilizan Facebook, sin diferencias por niveles socioeconómicos.



9 a 12 años

4 de cada 10 niños de 9 a 12 años utilizan Facebook, a pesar de que la política de uso de la aplicación es a partir de los 13 años.



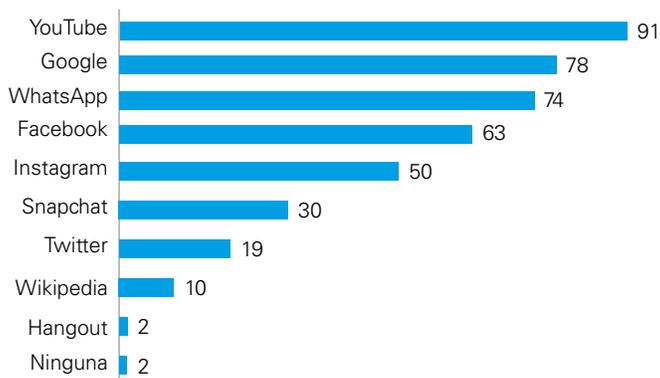
## 2 Ecología digital

Kids Online concibe la ecología digital como el ecosistema de dispositivos y aplicaciones digitales en cuyo marco los niños viven sus experiencias en internet. La ingeniería social de los diversos aplicativos y sitios por un lado habilita y favorece determinadas acciones y contactos, mientras que por el otro entorpece o bloquea algunas prácticas y ciertos vínculos.

Estos ecosistemas no están bajo la agencia de los niños, ya que sus diseños y potencialidades difícilmente puedan ser influidos por ellos u otros actores locales. Sin embargo, resulta relevante conocer las características del ecosistema digital en el que habitan, tanto para conocer los canales que utilizan como los potenciales de su medio.

Kids Online Uruguay consultó por sitios, redes sociales y aplicativos asociados a la comunicación y al consumo de contenido, basándose en los más utilizados por la población general. Es importante consignar dos limitantes de la encuesta en esta dimensión. Por un lado, el no haber consultado por sitios de juegos en línea, como por ejemplo FRIV.com, plataforma digital que el Departamento de Evaluación y Monitoreo del Plan Ceibal (2017) señala como una de las más extendidas entre niños de menor edad. Por el otro, al indagar únicamente el uso y no su frecuencia, se pierden atributos importantes del ecosistema. Por ejemplo, tener una cuenta en cierta red social o visitar determinado sitio no brinda información sobre la intensidad de este uso, dimensión sobre la que pueden encontrarse importantes diferencias.

Gráfica 13. Páginas web o aplicaciones utilizadas, en porcentajes



Pregunta: ¿Cuáles páginas web o aplicaciones usás? [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí. N=Total de encuestados.

Las actividades que los niños realizan con mayor frecuencia se corresponden con la oferta de servicios que figuran en las páginas web y en las aplicaciones que más utilizan: Youtube es la plataforma más utilizada (91%), seguida por Google (78%), WhatsApp (74%), Facebook (63%) e Instagram (50%).

Es importante consignar que los cinco sitios y aplicativos más utilizados son parte de dos conglomerados: Alphabet Inc. (Google y Youtube) y Facebook Inc. (Facebook, WhatsApp e Instagram). De manera que las grandes corporaciones proveedoras de servicios en internet tienen un rol clave a la hora de asegurar los derechos de los niños en el mundo digital.

Por otra parte, aun cuando los aplicativos y sitios de mayor uso se encuentran ampliamente extendidos entre todos los niños, es posible encontrar ciertas diferencias en los ecosistemas digitales que habitan distintos grupos.

Redes sociales como WhatsApp, Instagram y Snapchat son utilizadas en mayor medida por mujeres (niñas y adolescentes).

Tal como señala la tabla 3, el uso de todas las aplicaciones aumenta conforme a la edad, con excepción de Youtube. La plataforma de videos de Google es utilizada por todos los grupos de niños y en más del 88% sin importar su edad; tampoco se observan grandes diferencias de acuerdo al sexo o la región del país en que viven.

Respecto al nivel socioeconómico del hogar, el uso de Facebook es similar en todos los niveles. En cambio, se observa que aplicaciones como WhatsApp, Twitter, Instagram y Snapchat y páginas como Google son utilizadas en mayor medida por niños y adolescentes de nivel socioeconómico más alto. Las mayores diferencias se observan en WhatsApp y Snapchat: la brecha de uso entre niños y adolescentes de hogares de nivel socioeconómico alto y bajo asciende a 30 puntos porcentuales.

**Tabla 3.** Páginas web y aplicaciones utilizadas según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes

		YouTube	Google	WhatsApp	Facebook	Instagram	Snapchat	Twitter
<b>Total</b>		91	78	74	63	50	30	19
Sexo	Masc	91	80	70	64	45	24	22
	Fem	90	76	78	62	54	35	17
Edad	9-12	90	76	60	40	27	17	6
	13-15	92	82	84	84	69	40	31
	16-17	88	73	94	86	76	43	36
Región	Montevideo	94	80	75	56	50	31	20
	Interior	89	77	73	66	49	29	19
NSE	Bajo	86	72	58	64	40	21	10
	Medio	92	80	81	62	52	31	23
	Alto	96	86	88	63	65	51	29

Pregunta: ¿Cuáles páginas web o aplicaciones usás? [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí. N=Total de encuestados.

WhatsApp  
Instagram  
Snapchat  
Twitter

Son las aplicaciones que muestran más diferencias de uso por nivel socioeconómico.

## NSE bajo



WhatsApp



casi 6 de cada 10



Instagram



4 de cada 10



Snapchat



2 de cada 10



Twitter



1 de cada 10

## NSE alto



casi 9 de cada 10



6 de cada 10



5 de cada 10



casi 3 de cada 10

### 3.

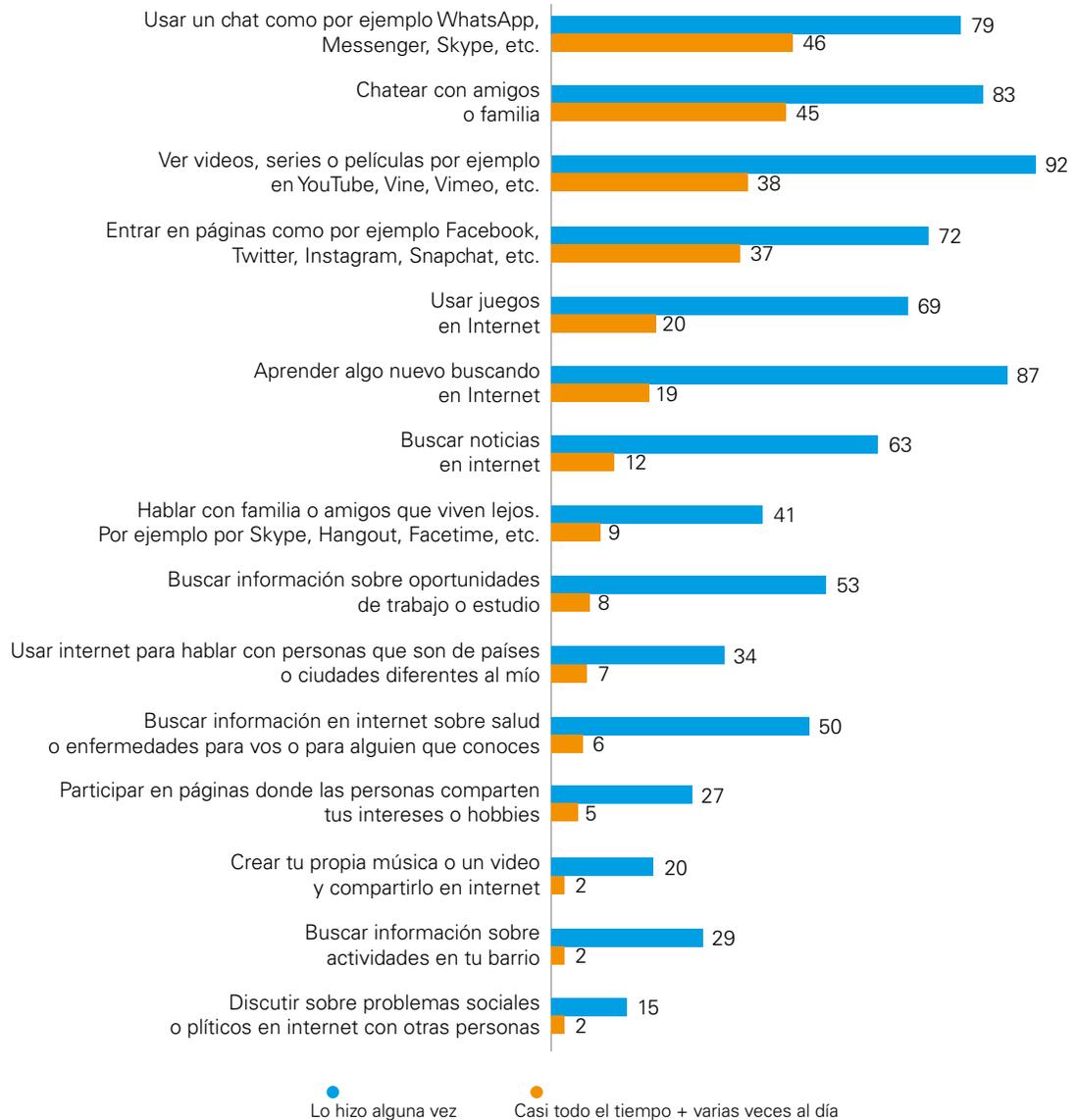
#### Oportunidades y habilidades

##### ¿Qué hacen los niños, niñas y adolescentes online?

Desde la perspectiva de Kids Online, diversas actividades que realizan los niños en internet tienen el potencial de generar efectos positivos para su bienestar. Estos efectos múltiples y variados incluyen un amplio espectro: desde aspectos básicos, como la comunicación a través de redes sociales, hasta otros más complejos, como aprender cosas nuevas.

Con el fin de conocer cuáles son las actividades más realizadas por los niños en Uruguay, así como las de uso más frecuente, se les pidió que identificaran aquellas que habían realizado en alguna ocasión, especificando la asiduidad en cada caso. La lista completa de actividades se presenta en la gráfica 14.

**Gráfica 14. Actividades realizadas en internet en el último mes, en porcentajes**



Pregunta: Este mes, ¿cada cuánto hiciste estas cosas que te voy a leer en internet? [Casi todo el tiempo, Varias veces al día, Todos o casi todos los días, Casi todos los días, Todas las semanas, Casi nunca, Nunca]. Se presenta la suma de las categorías Casi todo el tiempo y Varias veces al día por un lado y, por otro, la suma de las categorías Casi todo el tiempo, Varias veces al día, Todos o casi todos los días, Casi todos los días, Todas las semanas y Casi nunca. N=Total de encuestados.

El gráfico presentado permite realizar dos lecturas en paralelo: por un lado, detenerse en las actividades más realizadas y, por el otro, en aquellas que se hacen con mayor frecuencia (siempre dentro del último mes).

De acuerdo a las declaraciones de los propios niños, la principal actividad es chatear («casi todo el tiempo» o «varias veces al día»). Casi la mitad de los encuestados (46%) dijo que es lo que más hacen a diario, y ocho de cada diez (79%) chatearon al menos alguna vez.

Si el foco se pone en la frecuencia diaria con la que se realizaron las actividades (tal como se encuentra ordenada la gráfica 14), se observa que las oportunidades tienen un perfil netamente asociado a la comunicación y al entretenimiento. Sin embargo, si se analizan las actividades que realizaron alguna vez, se observa que las que más realizaron fueron ver videos o películas (92%) y aprender algo nuevo buscando en internet (87%).

Analizar el comportamiento desde ambas perspectivas permite no solo confirmar que las actividades asociadas a la comunicación y al entretenimiento tienen una prevalencia alta, sino también identificar oportunidades de otra naturaleza que son aprovechadas por la mayoría de los niños.

En este sentido, prácticamente nueve de cada diez consideran que han aprendido algo nuevo en internet en el último mes y más de la mitad utilizó la web para informarse sobre la actualidad, sobre salud y enfermedades, así como para buscar oportunidades de trabajo o estudio.

### **Para qué voy a usar internet cuando sea grande**

En los talleres RErights se preguntó a los niños por aquellas actividades que creen que realizarán a través de la tecnología digital cuando sean mayores.

Las respuestas muestran que se imaginan utilizando la tecnología con diversos fines en el futuro: para comunicarse, trabajar, aprender, investigar o estudiar.

**«Información, comunicarme, estudiar, motivación.»**  
(NSE muy bajo, niña, 15 años)

**«Trabajar, estudiar, comunicarme, informarme, investigar.»**  
(NSE alto, niño, 15 años)

**«Para comunicarme y compartir mi música con los demás.»**  
(NSE medio, niña, 13 años)

Sin embargo, los adolescentes que asistían a centros educativos de nivel socioeconómico más alto mencionaron más el uso de internet para desarrollar una formación profesional que involucraba un uso intensivo de las tecnologías, mientras que en grupos de nivel socioeconómico más bajo el uso futuro de las TIC se orientaba hacia actividades u objetivos a corto plazo, como culminar el liceo.

Aunque existen ciertas diferencias en el perfil de actividades realizadas en internet entre distintos grupos de niños, son considerablemente menores que las disparidades observadas en los lugares de conexión y dispositivos de uso. Las diferencias en las actividades realizadas —cuando se presentan— refieren principalmente a la edad y, en menor medida, al nivel socioeconómico.

La tabla 4 presenta una selección de tres actividades asociadas a oportunidades de distinta naturaleza, y analiza la frecuencia en que se realizan; aspecto en el que se vuelven a encontrar mayores desigualdades. En los tres casos es posible observar que las actividades —potencialmente beneficiosas— son realizadas con mayor frecuencia por adolescentes. Si se analiza por nivel socioeconómico, tienen mayor prevalencia en niños, niñas y adolescentes pertenecientes a hogares de nivel socioeconómico alto que en los de hogares de nivel socioeconómico bajo.

**Tabla 4.** Actividades realizadas «casi todo el tiempo» o «varias veces al día» en internet en el último mes: uso de redes sociales, aprender algo nuevo y buscar noticias, según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes

		<b>Entrar en páginas como por ejemplo Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat, etc.</b>	<b>Aprender algo nuevo buscando en internet</b>	<b>Buscar noticias en internet</b>
<b>Total</b>		<b>37</b>	<b>19</b>	<b>12</b>
Sexo	Masculino	35	19	11
	Femenino	39	19	14
Edad	9-12	15	14	7
	13-15	54	23	14
	16-17	63	28	22
Región	Montevideo	40	25	18
	Interior	35	16	9
NSE	Bajo	28	17	11
	Medio	39	20	12
	Alto	51	22	16

Pregunta: Este mes, ¿cada cuánto hiciste estas cosas que te voy a leer en internet? [Casi todo el tiempo, Varias veces al día, Todos o casi todos los días, Casi todos los días, Todas las semanas, Casi nunca, Nunca]. Se presenta la suma de las categorías Casi todo el tiempo y Varias veces al día.

N=Total de encuestados.

Finalmente, la tabla 5 presenta la suma del total de actividades realizadas por cada niño (con un rango de 0 a 15 oportunidades). En este sentido, en promedio los niños uruguayos han realizado 8,1 actividades en el último mes, sin mostrar diferencias considerables según el sexo ni la región del país. En cambio, los niños de hogares de nivel socioeconómico alto parecen tener un promedio total levemente mayor en estas actividades, sobre todo en contraste con los de nivel socioeconómico bajo. Sin embargo, las diferencias más notorias refieren a los tramos etarios, donde el promedio de actividades de los niños (9 a 12 años) es menor que el de los adolescentes (13 y más años).

**Tabla 5.** Promedio de actividades realizadas según sexo, edad, región y nivel socioeconómico

		Media	Desvío	Mediana
<b>Total</b>		8,1	3,0	8
Sexo	Masculino	8,1	3,1	8
	Femenino	8,1	2,8	8
Edad	9-12	6,9	2,9	7
	13-15	9,2	2,7	9
	16-17	9,6	2,1	10
Región	Montevideo	8,4	3,1	8
	Interior	8,0	2,9	8
NSE	Bajo	7,8	3,0	8
	Medio	8,1	2,9	8
	Alto	9,1	2,8	9

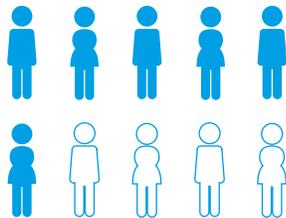


## Privacidad

### 6 de cada 10

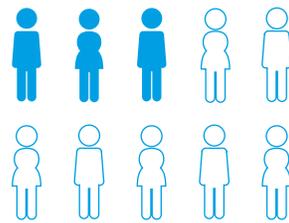
niños, niñas y adolescentes dicen saber cómo hacer para que su perfil sea privado.

Sin embargo, hay significativa diferencia por edad y nivel socioeconómico.

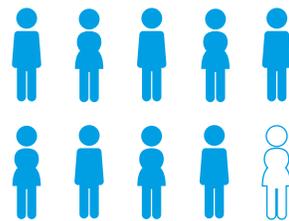


### Edad

#### 9 a 12 años 3 de cada 10

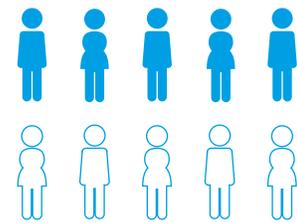


#### 16 a 17 años 9 de cada 10

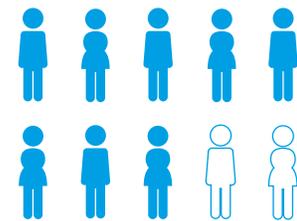


### Nivel socioeconómico

#### NSE bajo 5 de cada 10



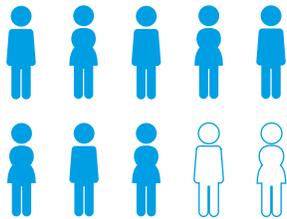
#### NSE alto 8 de cada 10





## Compartir

8 de cada 10 niños, niñas y adolescentes dicen saber qué información deberían compartir en internet.



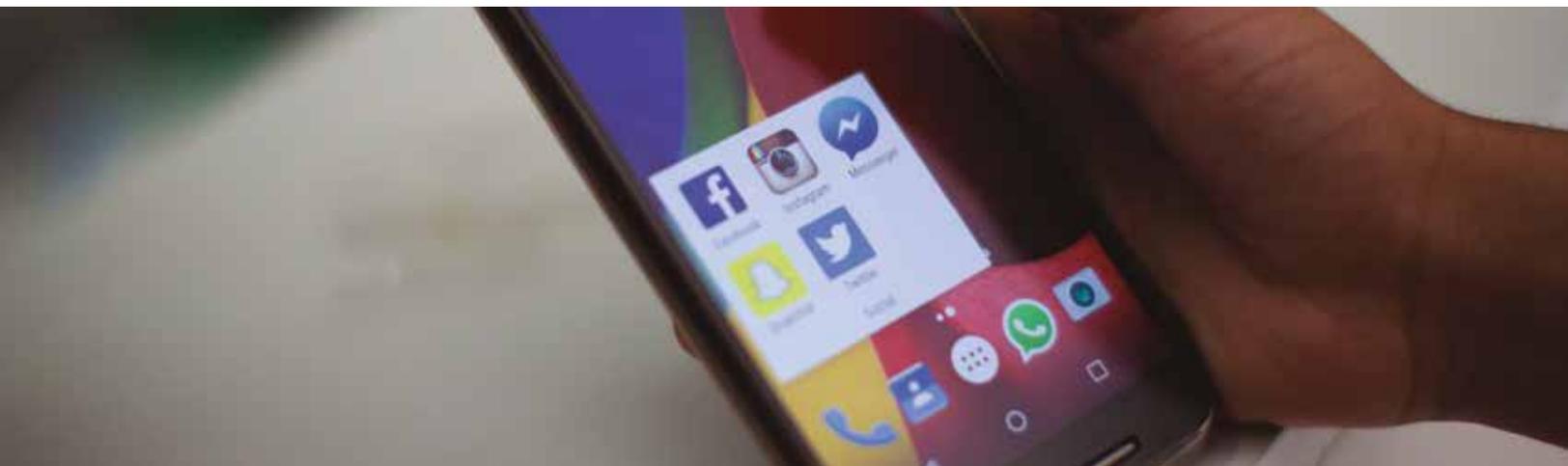
## Habilidades digitales

Las habilidades digitales son comprendidas por Kids Online como un concepto multidimensional que involucra diversos tipos de competencias. Kids Online adopta —y adapta— una propuesta similar a Van Deursen et al. (2014, 2016) para medir las habilidades digitales tanto en los niños como en los adultos responsables. Global Kids Online conceptualiza las destrezas digitales integrando habilidades operativas (por ejemplo, saber cómo guardar una foto desde internet), habilidades para realizar lecturas críticas de la información (por ejemplo, evaluar su veracidad), habilidades sociales o de comunicación (por ejemplo, reconocer cuándo y qué tipo de contenidos es conveniente compartir), habilidades para la creación de contenidos (por ejemplo, subir contenidos propios a internet), y móviles (por ejemplo, comprar aplicaciones pagas) (Livingstone et al., 2017).

La encuesta incluye una lista de frases que refieren a saber hacer determinadas actividades en internet (por ejemplo: «Sé qué palabras son las mejores para buscar algo en internet»). El mismo listado se presenta a niños y adultos, quienes deben responder qué tan verdadera consideran que es cada afirmación en su situación particular («Muy cierto», «Bastante cierto», «Poco cierto», «Nada cierto»).

La tabla 6 muestra todas las frases del listado, que describen habilidades y sus resultados. El valor presentado corresponde siempre al porcentaje de respuestas positivas (la suma de las categorías «Muy cierto» y «Bastante cierto»). También se presenta el promedio de la suma de ítems con respuestas positivas, para sintetizar el nivel global de habilidades digitales de niños y de adultos.

Las destrezas de mayor prevalencia declarada por los propios niños, niñas y adolescentes —más del 80%— son de tipo operativo (por ejemplo: saber instalar aplicaciones y guardar una foto encontrada en internet) y de tipo social (como saber eliminar contactos y discernir qué información compartir). En cambio, actividades que implican editar o cambiar cosas que otros hicieron en internet y pagar por una app o juego aparecen como las habilidades menos desarrolladas (menos del 40% de los niños).



**Tabla 6.** Habilidades digitales: porcentaje de acuerdo con las afirmaciones

	Total		Sexo		Edad			Región		NSE		
	Niños	Adultos	Masculino	Femenino	9-12	13-15	16-17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Sé cómo instalar aplicaciones en un celular o tablet	90	55	91	90	85	95	97	89	91	86	91	98
Sé qué información debería compartir y cuál no compartir en internet	85	83	84	85	75	92	99	86	84	79	86	94
Sé cómo eliminar o borrar a personas de mi lista de contactos	83	82	81	84	67	96	100	81	83	78	84	91
Sé cómo guardar una foto que encontré en internet	81	64	78	83	66	94	99	81	81	77	81	91
Sé qué palabras son las mejores para buscar algo en internet	71	65	71	70	61	76	87	73	69	65	71	85
Me es fácil darme cuenta de si la información que busqué en internet no es verdadera	61	57	63	60	49	70	80	55	64	57	63	66
Sé cómo hacer para que mi perfil o user sea privado (por ejemplo para que no puedan verlo que comparto)	60	47	57	64	36	80	91	60	60	52	61	83
Sé cómo subir videos o música que hice yo mismo/a	59	37	61	57	44	71	77	60	58	55	60	62
Sé cómo comprar una aplicación/ app o pagar para usar un juego en internet	39	27	44	33	25	48	57	42	37	36	38	48
Sé cómo editar o hacer cambios a cosas que otros crearon en internet	31	13	34	28	21	38	43	28	32	29	32	33
<b>Promedio total</b>	<b>6,6</b>	<b>5,3</b>	<b>6,6</b>	<b>6,5</b>	<b>5,3</b>	<b>7,6</b>	<b>8,3</b>	<b>6,5</b>	<b>6,6</b>	<b>6,1</b>	<b>6,7</b>	<b>7,5</b>

Pregunta: Algunas personas son buenas haciendo cosas en internet, a otras les resulta un poco más difícil. Te voy a hacer algunas preguntas para conocer qué cosas sabés hacer en internet. Si no sabés qué es alguna de las cosas que te nombro, no te preocupes, solo decí 'no sé'. Pensando en cómo usás internet, te pido que me digas si son o no ciertas... / A continuación le voy a leer una serie de frases relacionadas con cosas que usted puede hacer o no en internet. Le pido que me diga si son o no ciertas para usted cada una de estas frases... [Muy cierto, Bastante cierto, Poco cierto, Nada cierto]. Se presenta al suma de las categorías Muy cierto y Bastante cierto.  
 Promedio total: promedio de actividades que dice "Muy cierto" o "Bastante cierto".  
 N=Total de encuestados.

---

Si bien en términos generales no se observan diferencias entre las habilidades mencionadas por varones y por mujeres, en determinados ítems aparecen algunas disparidades según el sexo. Las niñas y los adolescentes parecen tener más destrezas para gestionar la privacidad de sus perfiles (siete puntos porcentuales más), mientras que los varones se manejan mejor en tareas como comprar o pagar aplicaciones por internet (diez puntos porcentuales más) y editar o hacer cambios a contenidos de terceros (seis puntos porcentuales más).

En lo que refiere a la región, los jóvenes de Montevideo declaran tener más habilidades en la selección de palabras para buscar información y en la realización de compras de aplicaciones o juegos, mientras que los del interior señalan más destrezas para evaluar la veracidad de la información en línea.

La edad aparece como la principal variable que impone diferencias en todas las habilidades digitales de los niños: las destrezas mejoran con el crecimiento en todos los casos y las cinco habilidades de mayor prevalencia son prácticamente universales entre los de mayor edad. Algo similar puede observarse en relación con la suma de habilidades digitales: el promedio de habilidades de los adolescentes de 16 a 17 años es el más alto de todos los analizados y el de 13 a 15 el segundo más alto. Estos datos son esperables, ya que, como la mayoría de las competencias, las habilidades digitales se continúan desarrollando durante la niñez y la adolescencia.

El factor socioeconómico se ubica como segundo determinante de las habilidades digitales (aunque de menor efecto que la edad). Esta correlación coincide con los resultados de otros estudios realizados por la red Kids Online, así como con la gran mayoría de los estudios sobre inequidad digital. Del conjunto de recursos digitales que los usuarios necesitan para acceder y usar las nuevas tecnologías, las habilidades digitales parecen estar entre las principales dimensiones que reflejan las desigualdades socioeconómicas (Van Deursen et al., 2017). Sin embargo, se observa que los dos ítems vinculados a habilidades creativas (subir videos o música propia y editar contenidos de terceros) se presentan como independientes del nivel socioeconómico.

La tabla 6 también permite observar que, en todos los casos y ante las mismas preguntas, los niños declaran tener más habilidades digitales que las que declaran tener los adultos. En esta misma línea, el promedio de la suma de habilidades declaradas es sensiblemente más alto en niños que en adultos. Las mayores diferencias se encuentran en los conocimientos sobre tecnología móvil (instalar aplicaciones en un celular o tablet). Sin embargo, en el caso de las habilidades *infonavegacionales* y en la capacidad para eliminar contactos, la brecha no resulta tan considerable.

A modo de síntesis, es posible señalar que los niños tienen más habilidades digitales que los adultos en todos los indicadores seleccionados, según las declaraciones de unos y otros. Sin embargo, el análisis de tales habilidades en el conjunto de los niños presenta diferencias importantes, y señala una diversidad de niveles de conocimientos y destrezas. Las diferencias no solo se observan entre los tipos de habilidades, sino también entre grupos de niños y adolescentes. En lo que refiere a la suma de habilidades, la edad se presenta como la variable que más afecta el desarrollo de habilidades digitales, seguida por el nivel socioeconómico (las diferencias se ven sobre todo entre el NSE alto y el resto, pero aun así las brechas son mucho menores que con relación a la edad). No se encontraron diferencias de peso entre varones y mujeres, ni entre los niños de la capital y los del interior del país.

En otros términos, es importante consignar que los niños no parecen ser expertos en todo lo que refiere al mundo digital y que en muchas de las habilidades la distancia entre niños y adultos puede llegar a ser igual o menor que la existente entre los propios niños.

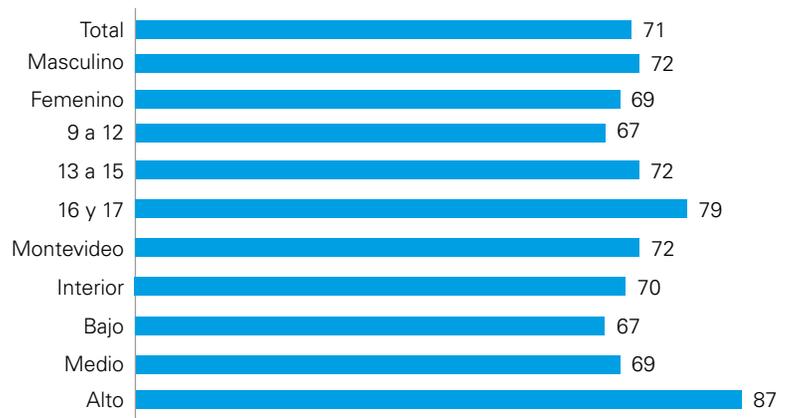
### ¿Hay cosas buenas en internet para los niños?

En la era digital, el bienestar de los niños está condicionado en cierta medida por las oportunidades y los riesgos que encuentren en su experiencia con las nuevas tecnologías. Para conocer las características de esas experiencias, resulta necesario conocer su visión acerca de la existencia de cosas buenas en internet. Para eso, Kids Online Uruguay les preguntó qué tan de acuerdo estaban con la afirmación «En internet hay cosas que son buenas para los de mi edad». Por su parte, el estudio RErights hizo algo similar al consultarlos sobre los aspectos positivos de internet en su vida.

Siete de cada diez niños consideran como bastante cierta o muy cierta la afirmación de que en internet hay cosas positivas para las personas de su edad. Dicha percepción no muestra diferencias entre mujeres y varones, ni entre niños de Montevideo y del interior del país. Un 87% de los niños de contexto socioeconómico alto considera la afirmación como muy o bastante cierta, mientras que menos del 70% de los que viven en hogares de niveles socioeconómicos medio y bajo lo hace.

También se observan diferencias en función de la edad: 79% de los adolescentes de 16 y 17 años considera que hay cosas buenas en internet para personas de su edad, en contraste con el 67% de los niños de 9 a 12 años.

**Gráfica 15.** Acuerdo con la afirmación «En internet hay cosas que son buenas para los de mi edad» según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes



Pregunta: Para comenzar queremos que nos digas si la siguiente frase te parece cierta o no... [Muy cierto, Bastante cierto, Poco cierto, Nada cierto]. Se presenta la suma de las categorías Muy cierto y Bastante cierto.  
N=Total de encuestados.

## Plan Ceibal

# Alfabetización digital, la política pública clave para contrarrestar los riesgos

El miedo a los cambios tecnológicos no es algo nuevo. La historia muestra que ante cada salto tecnológico surgen voces en contra; las mismas que dicen que la juventud está condenada, producto del uso masivo de esa nueva tecnología.

En el *Fedro* de Platón, Sócrates le cuenta a su discípulo una historia egipcia, la fábula de Theuth, el dios creador de la escritura: «¡Oh, rey! Esta invención hará a los egipcios más sabios y servirá a su memoria; he descubierto un remedio contra la dificultad de aprender y retener», a lo que el rey responde: «Ella solo producirá el olvido en las almas de los que la conozcan, haciéndoles despreciar la memoria (...) Porque cuando vean que pueden aprender muchas cosas sin maestros, se tendrán ya por sabios, y no serán más que ignorantes, en su mayor parte, y falsos sabios insoportables en el comercio de la vida...».<sup>1</sup> La observación del rey hacia la escritura se condice perfectamente con las críticas a internet que se pueden escuchar en la actualidad. Internet es un nuevo medio, uno más complejo por el alcance masivo de su vínculo con las diferentes áreas de la vida de los individuos.

Es fundamental prever políticas públicas para proteger a los ciudadanos. Pero, como nos relata este informe, es importante atender las particularidades del medio y la heterogeneidad de los individuos. Existen diferencias en las formas de acceso y en la apropiación de internet entre los niños, así como en las habilidades digitales que poseen y las estrategias de cuidado que utilizan. Es necesario diseñar políticas públicas que reconozcan a los niños y adolescentes como un grupo heterogéneo en su vínculo con internet, al igual que en otros aspectos de su vida; de lo contrario, se corre el riesgo de cometer importantes errores en la protección y el fomento de sus derechos en un mundo digital.

El mundo es digital. De las diez marcas más valoradas en 2017, solo dos no pertenecían al entorno online,<sup>2</sup> y el ejercicio de la ciudadanía se está transformando en digital. Estonia declaró a internet como un derecho humano básico y todos los trámites estatales se pueden realizar online (excepto tres: casarse, divorciarse y comprar o vender una vivienda). Uruguay avanza sobre este tema, con el trabajo de Agestic en la Agenda Digital Uruguay 2020.<sup>3</sup>

La alfabetización digital para los niños es fundamental para contrarrestar los riesgos a los que están expuestos. La restricción del uso no es una opción en este mundo. Las políticas públicas deben apuntar a desarrollar las habilidades y competencias digitales de los niños para brindarles herramientas de protección, y fomentar las acciones que tiendan a hacer un uso seguro de la información, en cuanto a la privacidad y protección de los datos. Según este informe, los niños son conscientes de que existen riesgos en internet. La alfabetización digital les brinda herramientas para enfrentarse a ellos.

Como sostienen Livingstone et al. (2017), hablar de nativos digitales oscurece la necesidad de apoyo e instrucción que tienen los niños para adquirir y desarrollar competencias y alfabetizaciones digitales. Las políticas públicas digitales deben estar en coordinación con la comunidad educativa, pero no pueden dejar de lado a la familia. Los adultos responsables de los niños deben tener un rol de acompañamiento y de apoyo en el uso y apropiación del mundo digital.

Con la implementación de Plan Ceibal, Uruguay se encuentra en un lugar privilegiado, en la región y en el mundo, al brindar acceso a un dispositivo y a internet en los centros educativos. El país emprendió un esfuerzo por desarrollar políticas públicas digitales que promovieran la inclusión. En el mundo, la desigualdad en el acceso a internet está determinada por las diferencias socioeconómicas.<sup>4</sup> El informe Kids Online Uruguay muestra que no existen diferencias significativas en el acceso a internet, y eso es una gran ventaja para el país.

Confiamos en que Kids Online contribuya a fortalecer esos espacios de intercambio y que de ellos surjan políticas educativas innovadoras.

La autoridad adulta, que tenía una legitimidad originada en la modernidad,<sup>5</sup> hoy debe ser validada y construida día a día. El uso de pantallas por parte de los niños es un campo fértil para legitimarla, pero no en una búsqueda nostálgica de la vieja autoridad, sino en una nueva configuración del mundo adulto. El peor error que podemos cometer es pensar que como los niños manejan mejor el instrumento que los adultos, no necesitan guía y contención. Los adultos debemos involucrarnos, preguntarles, pedirles que nos cuenten, que nos abran su mundo digital, y guiarlos. Internet es un mundo complejo, pero la raíz es histórica. Sin importar el medio, la presencia adulta fue y es crucial para todo niño, niña y adolescente.

<sup>1</sup> *Fedro*, disponible en: [http://www.catedras.fsoc.uba.ar/reale/fedro\\_fragmento.pdf](http://www.catedras.fsoc.uba.ar/reale/fedro_fragmento.pdf).

<sup>2</sup> <http://brandz.com/charting/29>.

<sup>3</sup> Para ampliar, ver: <http://uruguaydigital.gub.uy/agenda-digital/agenda-2020>

<sup>4</sup> [https://www.unicef.org/publications/files/SOWC\\_2017\\_ENG\\_WEB.pdf](https://www.unicef.org/publications/files/SOWC_2017_ENG_WEB.pdf).

<sup>5</sup> Para ampliar, ver *Un mundo sin adultos*, de Mariano Narodowski (2016). Debate.

En los talleres y dinámicas se preguntó por los impactos positivos y negativos de la tecnología, sobre todo en relación con el núcleo familiar. Uno de los resultados más interesantes de dicho ejercicio fue que los efectos principales de las TIC, tanto positivos como negativos, se presentan como las dos caras de una misma moneda: la necesidad que tienen los niños de pasar tiempo de calidad con sus seres queridos. La tecnología se vislumbra como facilitadora de estas instancias, pero también como un obstáculo (según cómo sea utilizada).

Adolescentes de todos los contextos socioeconómicos mencionaron como impacto positivo de internet la posibilidad de realizar actividades recreativas compartidas con la familia y de comunicarse con parientes que viven lejos. Como contracara, los impactos negativos se asocian a la interferencia que genera que los adultos usen la tecnología en los momentos de encuentro familiar, lo que disminuye la calidad de las interacciones.



## Impactos positivos de la tecnología en los vínculos familiares

### Actividades recreativas compartidas

**«Me gusta jugar al play con mi vieja porque me hace feliz.»**  
(NSE muy bajo, niño, 15 años)

**«Me gusta mirar video con mi sobrino.»**  
(NSE muy bajo, niño, 12 años).

**«Todos los domingos de invierno hacemos chocolate caliente y prendemos la estufa para mirar películas los seis juntos.»**  
(NSE bajo, niña, 14 años)

**«Los fines de semana a veces al mediodía, ponemos películas en la laptop para ver todos juntos.»**  
(NSE bajo, niño, 14 años)

**«Cuando mi madre compró la laptop, pudimos comenzar a pasar más tiempo juntas, ya que todos los fines de semana, elegimos una película y la miramos con la abuela.»**  
(NSE medio, niña, 15 años)

**«Oportunidades de hablar de cosas que nos interesan con mi padrastro; por ejemplo, juegos, pelis, etcétera.»**  
(NSE medio, niño, 14 años)

**«Un día mi hermano y yo jugamos un juego en línea, cada uno en su laptop. La pasamos muy bien.»**  
(NSE alto, niño, 14 años)

**«Cuando miramos videos y nos reímos todos juntos, o hablando por mensaje.»**  
(NSE alto, niña, 14 años)

### Comunicación con familiares que están lejos

**«Conocí a mi abuelo [por Skype].»**  
(NSE muy bajo, niña, 12 años)

**«Un ejemplo fue ayer, que en el día de los abuelos gracias a la tecnología les pude mandar un mensaje.»**  
(NSE bajo, niña, 16 años)

**«La tecnología tuvo un impacto positivo en mi relación con mis hermanos, porque me ayuda a comunicarme con ellos por más que estén lejos.»**  
(NSE bajo, niño, 15 años)

**«Yo tengo un familiar que vive en Estados Unidos y la tecnología facilita la comunicación entre él y yo.»**  
(NSE medio, niño, 14 años)

**«Mi tía se fue de viaje a Londres y pude seguir en contacto con ella mediante WhatsApp.»**  
(NSE alto, niña, 14 años)

**«WhatsApp, porque me ayuda a relacionarme con mis abuelos. Un día me divertí mucho con ellos cuando les conté sobre cómo estaba.»**  
(NSE alto, niño, 14 años)

## Empoderamiento de niños, niñas y adolescentes: el camino para un diálogo autónomo y crítico con el nuevo mundo digital

«Nadie quiere introducir tantas reformas como quieren los niños»,  
Franz Kafka

¿Proteger o promover derechos? ¿Regular o autorregular? ¿Prohibir o liberalizar? ¿Riesgos u oportunidades? Todos estos binomios son hijos conceptuales de un ecosistema mediático y comunicacional bastante menos complejo que aquello que nos ofrece este *admirable mundo nuevo* forjado con el advenimiento de internet.

Es bastante probable que siempre haya sido peligroso y reduccionista elegir uno de los polos de estos binomios cuando la cuestión inicial era qué hacer con la relación entre niños y adolescentes y las plataformas comunicativas (prensa, cine, radio, televisión, internet). ¿Por qué no podemos proteger y promover derechos, corregular, establecer límites cuando sean necesarios y liberalizar el uso cuando sea seguro, maximizar las oportunidades y minimizar los riesgos?

En el contexto de un mundo digital es aún más evidente que las políticas públicas deben evitar elecciones simplistas para problemas complejos.

Una de las primeras regulaciones para proteger los derechos de la niñez en relación con los medios fue aprobada en Suecia en el año 1911 y refería al cine, medio naciente. Transcurridos 107 años de aquella ley, el paisaje mediático ha cambiado radicalmente. Entre los cambios más interesantes, por primera vez en la historia, niños y adolescentes dejan de ser receptores más o menos pasivos de información, entretenimiento y publicidad y pasan a ser productores de contenido. Pasan a ejercer de manera jamás antes vista su libertad de expresión, en un escenario donde hay multiplicidad de mensajes (buenos, malos, neutrales, peligrosos, inocentes, de todo tipo) y de mensajeros (buenos, malos, neutrales, peligrosos, inocentes, de todo tipo).

En un contexto como este, aunque la regulación fuera posible y deseable, el camino más eficiente y eficaz para las políticas públicas basadas en una perspectiva de derechos humanos es empoderar a estos millones de niños y adolescentes que pasaron a ejercer de manera inédita su libertad de expresión.

¿En qué consiste una política pública de empoderamiento para una interacción autónoma y crítica con el nuevo mundo digital? Este tipo de políticas pueden

tener muchos nombres: educomunicación, educación para los medios o, para la Unesco, *alfabetización mediática e informacional* (Wilson et al., 2011).

El nombre es poco relevante. El tema central son los atributos que este tipo de políticas públicas deben tener, entre ellos: 1) deben ser construidas con la participación de niños y adolescentes; 2) no se trata solamente de enseñar a utilizar la tecnología; sobre todo se trata de comprender la complejidad, incluyendo los riesgos y oportunidades del nuevo mundo digital; 3) es fundamental saber reconocer que los algoritmos producen resultados que están conectados con los intereses (legítimos o no) de sus creadores; 4) es particularmente relevante tener claro que el empoderamiento pasa por conocer el lenguaje (saber programar); 5) el debate sobre el ejercicio de los derechos en el ambiente digital (por ejemplo, libertad de expresión y privacidad) debe estar en el corazón de estas políticas; 6) las políticas deben ser transversales en el universo de la educación formal e informal, pero con fuerza suficiente para que no sean diluidas en pequeños proyectos y actividades que no generan impactos en el conjunto de todos los niños, niñas y adolescentes; 7) la amplia diversidad de niños y adolescentes debe ser reconocida e incorporada por estas políticas; 8) es crucial partir del principio de que hay un desequilibrio de poder entre los jugadores (niños, adolescentes, sus familias; Estado; gigantes corporativos de internet); 9) las políticas deben incluir componentes de infraestructura, capacitación de actores claves (como maestros y maestras) y producción de contenido, de una manera sostenible en la línea del tiempo y con el objetivo de alcanzar a todos los niños y adolescentes; y, finalmente, para no alargar demasiado la lista de atributos, 10) deben ser fundamentadas en evidencias.

Por un conjunto muy amplio y diversificado de razones, no es tarea fácil encontrar gobiernos que hayan implementado de manera coherente y consistente políticas públicas de alfabetización mediática e informacional que contemplen los 10 puntos enumerados.

El espacio limitado de este texto no permite que se exploren todas estas razones; sin embargo, sin ningún lugar a dudas, uno de los principales problemas para que no se aplicaran políticas públicas con tales atributos era (y es) la ausencia de datos, de evidencias que pudiesen apoyar a los tomadores de decisión y los formuladores de políticas públicas en su labor.

El presente estudio claramente llena esta laguna para el contexto uruguayo. De aquí es posible recoger insumos valiosos —y comparables con contextos propios de naciones hermanas— para el perfeccionamiento y ampliación de las políticas públicas de alfabetización mediática e informacional que ya existen en Uruguay. ¡Manos a la obra!

## Workshops RErights, resumen de hallazgos del estudio cualitativo

*Amanda Third, profesora asociada del Instituto para la Cultura y Sociedad, Universidad de Western Sydney*

*Georgina Theakstone, Instituto para la Cultura y Sociedad, Universidad de Western Sydney*

Los niños, niñas y adolescentes uruguayos tienen importantes niveles de acceso a las tecnologías digitales y sostienen que sus experiencias en línea son gratificantes y relevantes. Sin embargo, todavía existen márgenes para mejorar la calidad del acceso e incrementar sus aspiraciones digitales, fundamentalmente en la población que pertenece a hogares de nivel socioeconómico bajo.

Las posibilidades de comunicarse, conectarse y compartir con otros son señaladas como el principal beneficio por el uso de las tecnologías digitales. Manifiestan que utilizan internet para interactuar con sus familias y amigos, acceder a información diversa, involucrarse más en su educación y favorecer su bienestar en general.

Los niños, niñas y adolescentes uruguayos son conscientes de que enfrentan riesgos en línea y entienden las preocupaciones de los adultos que los rodean. Sin embargo, también quieren que los adultos comprendan cómo y por qué utilizan los medios digitales, y esperan que confíen más en sus capaci-

dades para hacerlo de forma segura, así como para buscar ayuda cuando la necesiten.

Consideran que la tecnología digital desempeña un papel clave en su futuro y ven importantes oportunidades para aprovecharla a fin de encontrar soluciones a problemas sociales complejos. Resulta claro que, en términos generales, los niños, niñas y adolescentes uruguayos disfrutan de interactuar a través de medios digitales y están en sintonía con la necesidad de participar de manera segura en los espacios en línea. En tal sentido, deben recibir todas las oportunidades para acceder a las nuevas tecnologías, así como para desarrollar sus habilidades y alfabetizaciones mirando hacia el futuro.

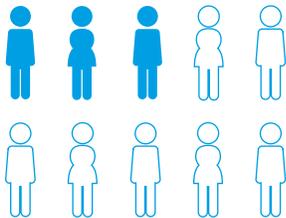


## Seguridad

La mitad de los niños declaran no sentirse seguros en internet

### Experiencia negativa

Casi 3 de cada 10 fueron los que declararon haber tenido una experiencia negativa online que los hizo sentirse mal.



De ellos, solo la mitad se lo comunicó a alguien

## 4

### Riesgos y experiencias negativas en internet

Las experiencias de los niños en internet mantienen un doble potencial: de beneficio y de riesgo. Sin embargo, la presencia de peligros en la web o que los usuarios se expongan a riesgos no deriva necesariamente en daños. La forma en que los niños navegan y gestionan dichos riesgos, así como los recursos digitales con los que cuentan, resultan claves para reducir la posibilidad de que los peligros se transformen en perjuicios efectivos (Livingstone y Third, 2017).

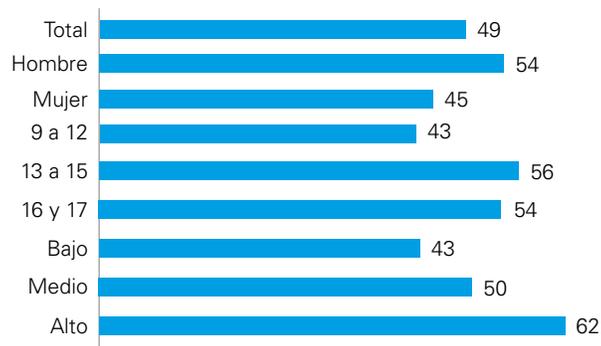
En la presente sección se analiza la percepción de los niños en torno a su seguridad en internet, y se describe la prevalencia de episodios de riesgos online en los niños uruguayos (ver cuadro 2).

### Percepciones sobre seguridad en internet

Muchos niños, niñas y adolescentes son conscientes de los riesgos que existen en línea. Esto fue señalado por ellos en varias oportunidades durante las dinámicas y los talleres del estudio cualitativo RErights.

Algo similar se aprecia en el estudio cuantitativo, donde cerca de la mitad indicó que no se sentía completamente seguro en internet. Al consultarlos por el grado de acuerdo respecto a la frase «me siento seguro en internet», la mitad dijo que eso es «poco cierto» o «nada cierto» (gráfica 16), mientras que solo 23% considera que la afirmación es «muy cierta».

**Gráfica 16.** Acuerdo con la afirmación «Me siento seguro en internet» según sexo, edad y nivel socioeconómico, en porcentajes



Pregunta: Ahora te voy a leer otra serie de frases y nuevamente te pido que me digas si son ciertas o no. [Muy cierto, Bastante cierto, Poco cierto, Nada cierto]. Se presenta la suma de las categorías Muy cierto y Bastante cierto.

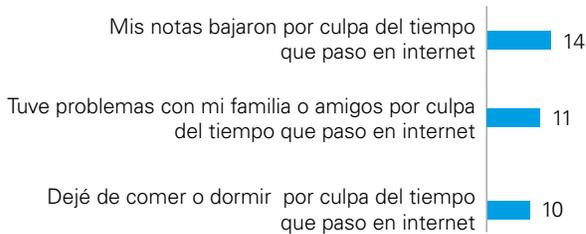
N=Total de encuestados.

La sensación de seguridad en línea se distribuye en forma levemente desigual: se perciben pequeñas diferencias en función de las variables edad, sexo y nivel socioeconómico. Los niños menores (de 9 a 12 años) sienten menos seguridad en internet que los adolescentes. En cuanto al nivel socioeconómico, niños y adolescentes de hogares de NSE alto sienten más seguridad que los de NSE bajo. También es posible observar diferencias en función del sexo, ya que las mujeres se sienten menos seguras que los varones. Esta inequidad en la percepción de seguridad en internet se condice —en términos generales— con hallazgos de otros estudios sobre percepción de seguridad en espacios urbanos (por ejemplo, Savage, 1993).

### Regulación del uso de internet

Algunos niños, niñas y adolescentes manifiestan tener dificultades para autorregular el uso de internet. Si bien constituyen una minoría, tanto en las dinámicas como en la encuesta hay quienes hacen referencia a episodios problemáticos asociados a este fenómeno.

**Gráfica 17.** Consecuencias del bajo autocontrol en el tiempo de uso de internet en el último año, en porcentajes



Pregunta: ¿Y este año te pasaron alguna de estas cosas...? [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí. N=Total de encuestados.

Los resultados de la encuesta Kids Online Uruguay permiten conocer cuántos niños y adolescentes declaran haber tenido consecuencias problemáticas por la cantidad de tiempo que pasan en internet: 10% sostuvo que dejó de comer o dormir por culpa del tiempo que pasa en internet, 11% que tuvo problemas con su familia o amigos por culpa del tiempo que pasa en internet y 14% que sus notas bajaron por culpa del tiempo que pasa en internet. Estas conductas problemáticas se incrementan con la edad (sobre todo entre los 16 y 17 años), y ocurren más en la capital que en el interior del país. Asimismo, las mujeres duplican a los varones en lo que refiere a problemas con familia o amigos por culpa del tiempo en línea. En cuanto al nivel socioeconómico no se observan grandes diferencias.



## Autorregulación del uso de internet

Con relación al tiempo que pasan en línea, los problemas de autorregulación mencionados en los talleres REright están asociados, por un lado, a la percepción de un efecto adictivo que genera daño y, por el otro, a la sensación de aburrimiento. Las siguientes frases corresponden a niños y niñas de 10 a 12 años.

**«Los jueguitos son negativos y generan adicción.»**  
(NSE muy bajo)

**«Te quedás atrapado en el celular y no podés salir.»**  
(NSE medio)

**«Te empezás a marear, te piden que ayudes a poner la mesa y te enojás porque querés terminar el juego.»**  
(NSE alto)

Respecto a la dificultad de autorregular el uso de internet asociada con momentos en los que están solos: los niños vinculan la falta de compañía con el aburrimiento, y el dispositivo digital surge como recurso disponible.

Entre los efectos negativos percibidos por el uso de TIC, algunos también incluyeron al rendimiento académico, sobre todo asociado al uso del teléfono celular:

**«Te podés quedar muchas horas mirándolo.»**  
(NSE medio)

**«Por usar el celular tengo 5 en Historia.»**  
**[5 es insuficiente]**  
(NSE muy bajo)

Sin embargo, la dificultad en la autorregulación no fue el único problema señalado en torno a controlar los tiempos y momentos dedicados al uso de los dispositivos. Tal como fue mencionado en el apartado anterior, varios niños, niñas y adolescentes indicaron con molestia que sus padres o familiares cercanos hacen un uso de las tecnologías digitales que interfiere en sus relaciones interpersonales y en las instancias de encuentro familiar.

## La regulación del uso de las TIC no es solo un problema de niños

**«Cuando almorzamos los domingos alguien usa el celular y no presta atención a los demás.»**  
(NSE muy bajo, niña, 13 años)

**«En la mesa cuando estamos cenando y papá está atendiendo el teléfono y es el único momento en que estamos todos juntos para disfrutar. Eso me enoja mucho.»**  
(NSE bajo, niña, 16 años)

**«A veces, cuando nos juntamos a comer o a hacer algo, muchos agarran el celular y están todo el tiempo en las redes sociales en vez de pasar un rato en familia, charlando o contando cosas entre todos.»**  
(NSE medio, niña, 14 años)

**«Me molesta que a la hora de la comida todos estemos con el celular y no dialoguemos.»**  
(NSE medio, niña, 17 años)

**«Que a veces puede llevar la atención a otro lado. Por ejemplo: un integrante de la familia está hablando con vos, pero está con el celular. Entonces no presta atención y eso lleva a que uno se moleste.»**  
(NSE medio, niña, 14)

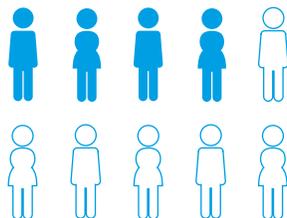
**«Cuando estamos todos en la mesa, todos usando los dispositivos y nadie se habla. Cuando estamos mucho tiempo conectados a los dispositivos y no socializamos físicamente.»**  
(NSE alto, niño, 14 años)

**«A veces pasa que está cada uno en lo suyo y no nos comunicamos.»**  
(NSE alto, varón 15 años)

## Exposición a contenido riesgoso

### 13 a 17 años

Las más habituales son haber visto imágenes violentas o sangrientas, o mensajes de discriminación a otras personas.

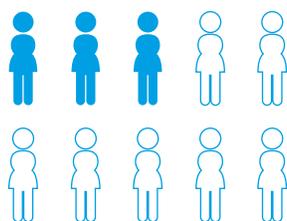


Casi 4 de cada 10 dicen haber visto **imágenes violentas o sangrientas** o **mensajes discriminando** a otras personas.

## Mujeres más expuestas

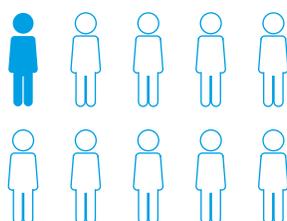
Las **adolescentes mujeres** están expuestas a algunos contenidos riesgosos en **mayor medida** que los adolescentes varones.

## Casi 3 de cada 10 adolescentes mujeres vieron maneras de lastimarse o herirse a sí mismo



VS

## 1 de cada 10 adolescentes varones



## Riesgos de contenido: niños, niñas y adolescentes como receptores

### Experiencias negativas online

Que los niños accedan a material inapropiado en internet es una de las principales preocupaciones de los adultos responsables encuestados en Kids Online Uruguay (23%).

Durante el último año, casi tres de cada diez niños, niñas y adolescentes manifiestan que se expusieron en internet a algo que los molestó o los hizo sentir mal («incómodo, asustado, con la sensación de que no lo tendría que haber visto»). El porcentaje de este episodio negativo en Kids Online Uruguay (28%) es similar, aunque levemente más bajo, al registrado por Kids Online Chile (36%) (Cabello y Claro, 2017).

**Tabla 7.** Experiencias negativas online. Ocurrencia y comunicación del hecho en caso de haber ocurrido según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes

		Le ocurrió	Comunicó el hecho
<b>Total</b>		<b>28</b>	<b>52</b>
Sexo	Masculino	28	46
	Femenino	29	57
Edad	9-12	21	54
	13-15	34	45
	16-17	37	64
Región	Montevideo	29	52
	Interior	28	52
NSE	Bajo	26	51
	Medio	28	52
	Alto	34	55

Pregunta 1: Este año, ¿cuán seguido te pasó que algo de internet te molestara o te hiciera sentir mal, como por ejemplo sentirte incómodo, asustado o que no lo tendrías que haber visto? [Todos o casi todos los días, Casi cada semana, Casi cada mes, Una o dos veces, Nunca]. Se presenta la suma de las categorías Todos o casi todos los días, Casi cada semana, Casi cada mes y Una o dos veces. N=Todos los encuestados.

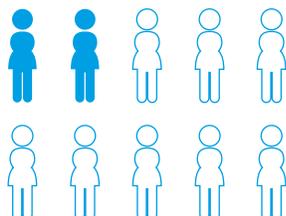
Pregunta 2: Pensando nuevamente en la última vez que algo de internet te hizo sentir mal o te molestó ¿hablaste con alguna persona sobre el tema? [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí. N=Encuestados con experiencias negativas online.

La prevalencia de estos episodios en el último año resulta relativamente estable entre varones y mujeres, así como en Montevideo y el interior del país. Sin embargo, los niños y niñas reportan estos episodios menos que los adolescentes (21% y 34-37% respectivamente) y los de hogares de NSE bajo y medio menos que los de alto (26-28% y 34% respectivamente).

Además del episodio negativo en sí, resulta clave saber si los niños buscaron ayuda o comentaron a terceros sobre el incidente (tabla 7). En lo que hace a la búsqueda de apoyo, solo uno de cada dos niños que fueron expuestos en internet a algo que los hizo sentir «incómodo, asustado, con la sensación de que no lo tendría que haber visto» habló con alguien al respecto. Aunque el porcentaje de aquellos que no comparten su experiencia ante dicha exposición no es menor, es similar al registrado en otros estudios Kids Online, como el de Chile (Cabello y Claro, 2017).

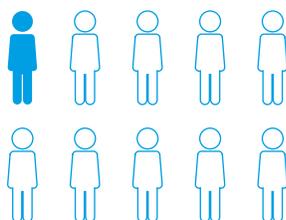
## Exposición a contenido riesgoso

2 de cada 10 adolescentes mujeres vieron maneras de suicidarse



vs

1 de cada 10 adolescentes varones



Los guarismos de informar o comunicar sobre estos episodios son bastante similares en los diversos grupos de niños, niñas y adolescentes, aunque parece que las mujeres lo hacen un poco más que los varones (57% vs. 46% de entre quienes les sucedió) y los adolescentes de más edad (16 y 17 años) levemente más que los más jóvenes.

La frecuencia con la que ocurren estas experiencias negativas, sin embargo, no presenta importantes disparidades. Cerca del 5% de los niños de todos los grupos estuvo expuesto a experiencias negativas en forma mensual o más frecuentemente, porcentaje menor al registrado en el caso chileno (Cabello y Claro, 2017).

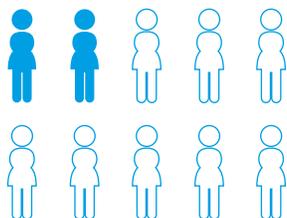
**Tabla 8.** Experiencias negativas online. Frecuencia de ocurrencia en el último año según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes

		Casi cada mes o con mayor frecuencia	Una o dos veces	Nunca	Ns/Nc	Total
<b>Total</b>		4	24	70	2	100
Sexo	Masculino	5	23	72	0	100
	Femenino	3	25	68	3	100
Edad	9-12	4	17	77	2	100
	13-15	4	30	65	1	100
	16-17	6	31	63	0	100
Región	Montevideo	4	26	68	3	100
	Interior	4	23	72	1	100
NSE	Bajo	6	20	73	1	100
	Medio	4	25	70	2	100
	Alto	1	33	66	1	100

Pregunta: Este año, ¿cuán seguido te pasó que algo de internet te molestara o te hiciera sentir mal, como por ejemplo sentirte incómodo, asustado o que no lo tendrías que haber visto? [Todos o casi todos los días, Casi cada semana, Casi cada mes, Una o dos veces, Nunca]. Se presentan todas las categorías. N=Total de encuestados.

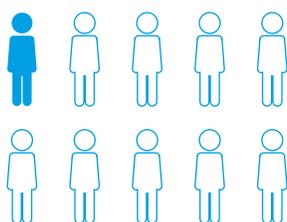


2 de cada 10 adolescentes mujeres vieron maneras de ser muy flaco, por ejemplo, ser anoréxico o bulímico



VS

menos de 1 de cada 10 adolescentes varones



### Acceso a contenidos sensibles en adolescentes

Kids Online Uruguay consultó a los adolescentes de entre 13 y 17 años por su exposición en internet a una serie de contenidos potencialmente riesgosos durante el último año: contenidos violentos, de discriminación, sobre el consumo de drogas, autolesiones, intentos de autoeliminación y trastornos alimenticios. Debido a la sensibilidad de las temáticas, las preguntas fueron autoadministradas: los encuestados registraron sus respuestas en el dispositivo en forma tal que ni padres ni encuestadores pudieran leerlas.

Cuatro de cada diez adolescentes declararon haber visto páginas o aplicaciones donde se mencionan o presentan imágenes violentas o sangrientas. El 34% accedió en el último año a sitios con mensajes discriminatorios. El 26% dijo haber visto páginas donde personas comparten experiencias sobre el uso de drogas, 21% sobre maneras de lastimarse, 16% sobre formas de suicidarse y 14% acerca de estrategias para ser extremadamente flaco (por ejemplo: bulimia o anorexia).

En términos generales, la exposición a contenidos sensibles es mayor entre los adolescentes de más edad (de 16 y 17 años) y entre los que viven en Montevideo.

Con relación a la variable nivel socioeconómico, la mayor diferencia se observa en el acceso a contenido con mensajes discriminatorios, que es más prevalente entre los niños, niñas y adolescentes de NSE alto.

Si se analizan los resultados en función del género, los datos indican que las mujeres accedieron a más tipos de contenidos sensibles online de todos los tipos, con particular disparidad en sitios donde se habla de trastornos alimenticios o adelgazamientos extremos, así como a webs con contenidos asociados a la autolesión. Por su parte, los varones declaran haber visto más imágenes violentas o sangrientas.

**Tabla 9.** Exposición a contenidos riesgosos online en el último año según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes

	Total	Sexo		Edad		Región		NSE		
		Masc.	Fem.	13-15	16-17	Mvd.	Interior	Bajo	Medio	Alto
Imágenes violentas o sangrientas	39	43	35	33	52	44	36	37	40	38
Mensajes que discriminan a otras personas, por ejemplo por su religión, color de piel, etc.	34	32	35	30	43	37	33	26	37	40
Personas que hablan o comparten sus experiencias sobre su uso de drogas	26	24	28	22	35	26	26	28	25	26
Maneras de lastimarse o herirse físicamente a uno mismo	21	16	27	20	25	25	20	23	21	18
Maneras de suicidarse	16	12	20	14	21	16	16	15	16	20
Maneras de ser muy flaco, por ejemplo ser anoréxico o bulímico	14	7	20	12	18	12	15	12	15	16

Pregunta: En algunas páginas de internet o aplicaciones, las personas conversan sobre diferentes cosas que a veces no son buenas para niños o adolescentes. Aquí hay algunas preguntas sobre este tipo de cosas. Este año, ¿Viste páginas de internet o aplicaciones donde personas hablaban sobre...? [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí. N= encuestados de 13 años o más.

Es importante subrayar que la exposición a este tipo de contenido por sí sola no implica necesariamente daño, pero sí riesgo. Los datos recabados muestran la necesidad de dotar a los niños, niñas y adolescentes de conocimientos sobre los peligros y herramientas de cuidado con relación a las diferentes temáticas indagadas.

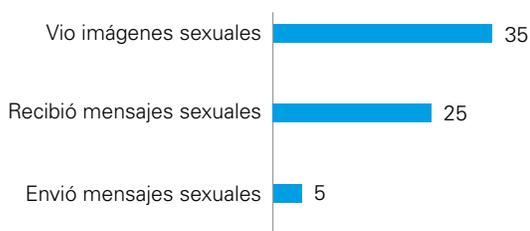
### Acceso, recepción y envío de contenido sexual en adolescentes

Una de las grandes preocupaciones de los adultos refiere a la circulación de contenido de carácter sexual en internet y especialmente a las posibilidades de que niños, niñas y adolescentes accedan a este. Para indagar sobre estas conductas sensibles, las preguntas también fueron realizadas solo a adolescentes y en formato autoadministrado.

Se consultó por la exposición a contenido sexual en la web (riesgo de contenido), así como por la recepción y el envío de este tipo de mensajes. Si bien el envío de mensajes (donde el adolescente participa activamente en la circulación del material) se ajusta mejor en la clasificación como riesgo de conducta, se optó por analizar estas tres expresiones de riesgo asociadas a temas sexuales como un todo, en tanto tienen en común una de las principales temáticas de riesgo.

Como se observa en la gráfica 18, el 35% de los adolescentes de entre 13 y 17 años declaró haber visto imágenes sexuales en el último año, 25% sostuvo haber recibido mensajes sexuales mientras que 5% manifestó haberlos enviado (tanto con imágenes de ellos mismos como de otras personas).

**Gráfica 18.** Consecuencias del bajo autocontrol en el tiempo de uso de internet en el último año, en porcentajes



Pregunta 1: Este año, ¿viste alguna imagen de gente desnuda o teniendo sexo? [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí.

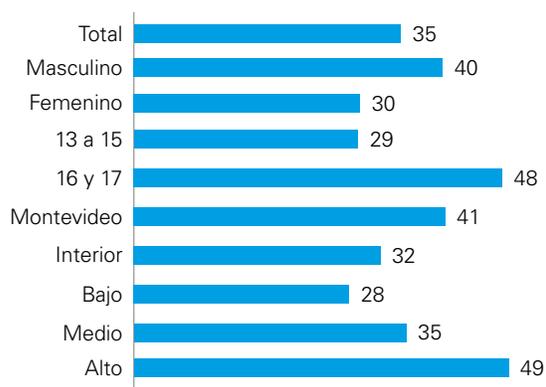
Pregunta 2: Este año, ¿recibiste algún mensaje sexual? Pueden haber sido palabras, imágenes o videos. [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí.

Pregunta 3: ¿Alguna vez enviaste o subiste a páginas de internet o aplicaciones algún mensaje sexual? Pueden haber sido palabras, fotos o videos tuyos o de otra persona. [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí.

N= encuestados de 13 años o más.

El contacto con este contenido en internet (haber visto «imágenes de gente desnuda o teniendo sexo») es mayor en el caso de los varones que en el de las mujeres, y ocurre principalmente en los adolescentes de mayor edad (16 y 17 años). Asimismo, la exposición parece ser superior para los residentes en Montevideo y entre los adolescentes de nivel socioeconómico alto (gráfica 19).

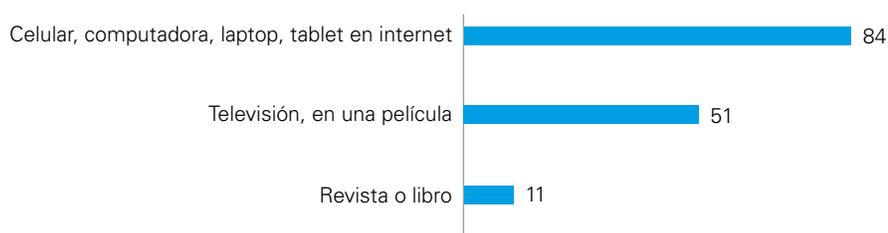
**Gráfica 19.** Exposición a imágenes sexuales en el último año según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes



Pregunta: Este año, ¿viste alguna imagen de gente desnuda o teniendo sexo? [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí.  
N= encuestados de 13 años o más.

Es importante consignar que la pregunta acerca de la exposición a imágenes sexuales no estuvo referida específicamente a internet. En ese sentido, Kids Online Uruguay indagó por los medios desde los cuales se accedió a tales contenidos. Aunque los dispositivos digitales fueron las principales vías de acceso (84%), la mitad de los adolescentes (51%) vio imágenes de gente desnuda o teniendo sexo a través de la televisión o películas y 11% mediante revistas o libros (gráfica 20).

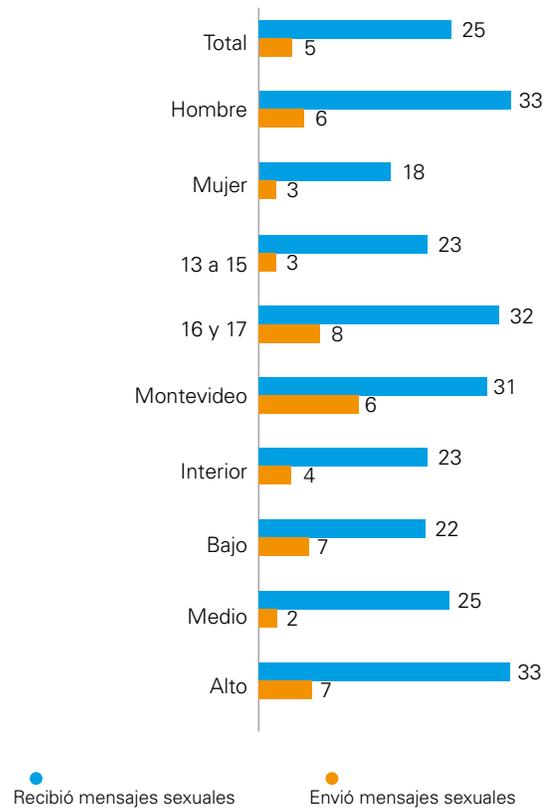
**Gráfica 20.** Medio de acceso a contenido sexual, en porcentajes



Pregunta: La última vez que viste imágenes sexuales, ¿dónde fue que las viste? [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí.  
N=Encuestados de 13 años o más que han visto imágenes de gente desnuda o teniendo sexo en este año.

El haber recibido mensajes de contenido sexual (sean palabras, imágenes o videos) fue manifestado en mayor medida por varones, por adolescentes de 16 y 17 años, por quienes viven en hogares de NSE alto y por los residentes en Montevideo.

**Gráfica 21.** Recepción y envío de mensajes sexuales según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes



Pregunta 1: Este año, ¿recibiste algún mensaje sexual? Pueden haber sido palabras, imágenes o videos. [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí.

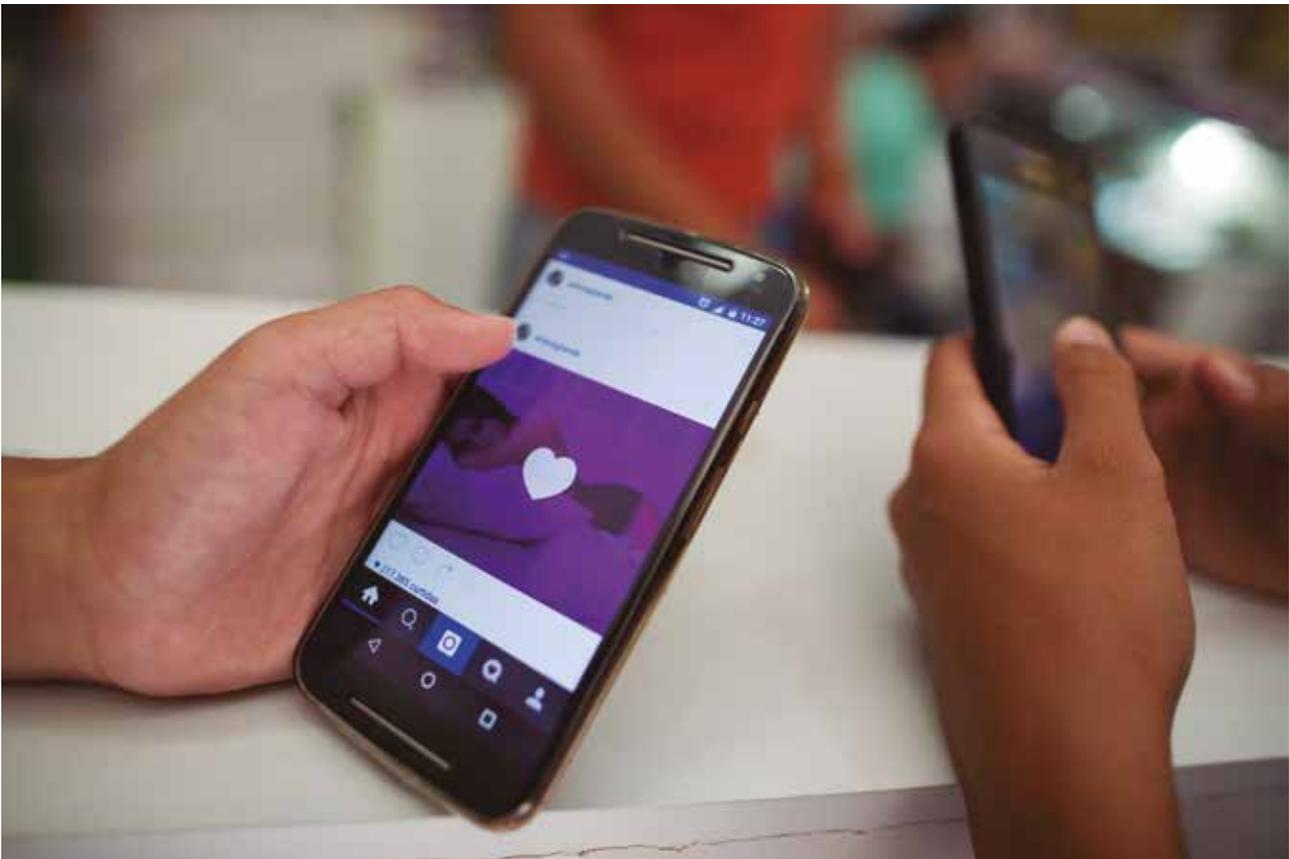
Pregunta 2: Este año ¿alguna vez enviaste o subiste a páginas de internet o aplicaciones algún mensaje sexual? Pueden haber sido palabras, fotos o videos tuyos o de otra persona. [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí.

N=Encuestados de 13 años o más

---

Sin embargo, el comportamiento de enviar mensajes sexuales mediante aplicaciones o subirlos a páginas de internet es bastante marginal y estable entre grupos. Con la excepción de un potencial incremento con la edad, la cantidad de casos hace difícil apuntar hacia alguna otra segmentación de peso.

Indagar las diferencias de grado implicadas en los distintos riesgos supera el alcance del presente estudio (en el caso de envío de mensajes sexuales, por ejemplo, se necesitaría conocer el tipo de mensaje, si está asociado a *sexting*,<sup>8</sup> si son con o sin consentimiento, cuáles son los destinatarios, etc.). Se puede afirmar que existe la necesidad de continuar investigando sobre este fenómeno con estudios más específicos.



---

<sup>8</sup> *Sexting* es el intercambio a través de celulares, de imágenes o textos con contenido sexual (generalmente producidos por los propios usuarios).

## Ejemplos de preocupaciones de niños, niñas y adolescentes por contactos online con desconocidos

«En lo que yo presto atención al conectarme en alguna red social es en las solicitudes de amistad. Fijarme si de verdad conozco a esa persona. Lo que más me preocupa son las personas que aceptan solicitudes de desconocidos. Si no conocés a la persona no la podés aceptar, ya que no sabés si de verdad es esa persona o las intenciones que tiene.»  
(NSE medio, niña, 17 años)

«Con las cosas que tengo más cuidado es con que me escriban o me manden solicitudes de amistad gente que no conozco y que pueden llegar a ser acosadores o algo así. Lo que me preocupa es que me acosen llegando al punto de mandarme mensajes y llamarme a cada rato.»  
(NSE bajo, niña, 14 años)

## Riesgos de contacto: interacción con desconocidos a través de internet

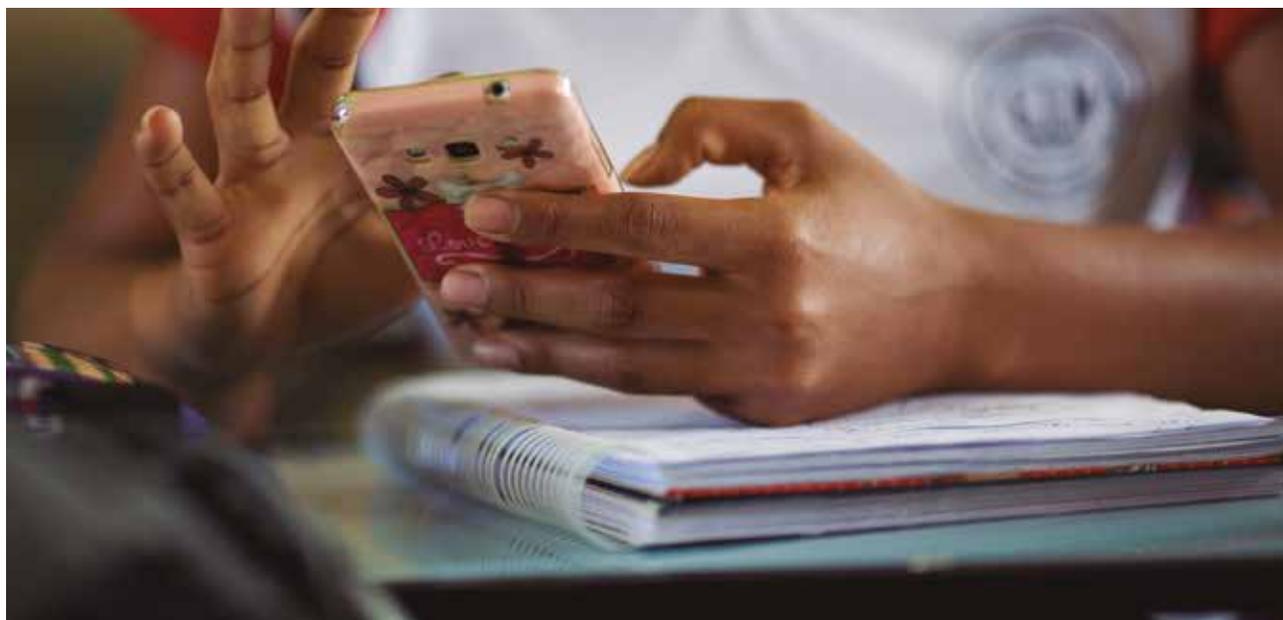
En el discurso público, la idea del contacto de niños y adolescentes con personas desconocidas se suele asociar directamente a un daño y generalmente se la vincula con el mundo digital. Sin embargo, ni el fenómeno es exclusivo de internet ni es negativo por sí mismo.

Es necesario diferenciar los peligros inherentes al contacto con extraños de las potenciales ventajas de ampliar el mundo social de los niños. El contacto con nuevas personas, ya sea que ocurra en internet, en un parque o en una discoteca, puede ser entendido como un riesgo o como una oportunidad (Livingstone, Haddon, Görzig y Ólafsson, 2011).

Si bien las oportunidades no suelen ser las primeras ideas que vienen a la mente de los adultos al hablar de contactos con desconocidos a través de internet, el contacto puede también referir a actividades no dañinas, como la expansión del mundo social a través del intercambio con pares o mediante reuniones en torno a un interés común, entre otros. Todo lo anterior no desconoce que el contacto con extraños implica una diversidad de riesgos potenciales de peso.

Kids Online focaliza sus preguntas en los contactos iniciados por desconocidos en internet. Es importante resaltar que entre el episodio de ser contactado por un desconocido en internet y el daño posterior debe ocurrir una cadena de acontecimientos. En otros términos, el contacto de un desconocido malintencionado es el primer paso de un proceso que puede ser frustrado por el niño o la niña rechazando o bloqueando el contacto en cualquier etapa de esa cadena.

El peligro de los extraños (*stranger danger*, en idioma inglés) se presenta como uno de los mayores temores asociados al uso de internet. El 26% de los adultos encuestados lo consideró como una de las tres principales preocupaciones respecto a los niños en general. Esta preocupación, compartida por todos los actores involucrados, ocupa un lugar de preponderancia entre los padres y en los discursos —tanto mediáticos como políticos— referidos a los niños (discursos muchas veces asociados a pánicos morales).



Las conductas de los niños ante las solicitudes de amistad en redes sociales, páginas o aplicaciones que permiten contactarse con desconocidos pueden constituir un primer indicador relevante vinculado a este riesgo. En tal sentido, el 80% de los niños usuarios de redes sociales manifestó aceptar solicitudes de amistad solo si conoce a la persona o si la conoce muy bien, y 12% acepta las solicitudes si tienen amigos en común. Asimismo, tal como se observa en la tabla 10, la población de mayor riesgo —quienes declaran aceptar a todos los que les solicitan amistad— es de un 5% de los niños y adolescentes. Las escasas diferencias observadas entre grupos no permiten hablar de patrones vinculados al sexo, nivel socioeconómico, edad o región.

**Tabla 10.** Actitudes frente a solicitudes de amistad en internet según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes

		En general acepto a todos los que me piden	Acepto solo si tenemos amigos en común	Acepto solo si los conozco	Acepto solo si los conozco muy bien	Ns/Nc	Total
<b>Total</b>		5	12	59	21	3	100
Sexo	Masculino	6	13	60	17	4	100
	Femenino	4	11	58	25	3	100
Edad	9-12	4	5	50	36	5	100
	13-15	4	14	68	12	2	100
	16-17	8	22	56	13	2	100
Región	Montevideo	3	13	60	22	3	100
	Interior	6	12	58	21	3	100
NSE	Bajo	8	13	56	22	2	100
	Medio	3	12	58	23	4	100
	Alto	2	12	70	16	1	100

Pregunta: Y en general, ¿cómo respondés cuando alguien te pide para ser «amigo» en internet? [«En general acepto a todos los que me piden», «Acepto solo si tenemos amigos en común», «Acepto solo si los conozco», «Acepto solo si los conozco muy bien»]. Se presentan todas las categorías.

N=Encuestados que tienen cuentas en redes sociales, páginas o aplicaciones.

## 9 a 17 años



Respecto a los episodios de riesgo en sí mismos, el 42% de los niños y adolescentes de entre 9 y 17 años dijo que fue contactado o agregado como amigo en internet por alguien que no conocía. Un porcentaje considerablemente menor, 18%, declaró haberse encontrado personalmente con alguien que conoció primero en internet (tabla 11).

Tanto los pedidos de contacto como los encuentros presenciales aumentan considerablemente con la edad de los niños. Más allá de este incremento, es posible pensar que los niños más pequeños (9 a 12 años) que tuvieron un contacto presencial con extraños constituyen la población de mayor peligro o vulnerabilidad.

Los pedidos de contacto, por su parte, son mayores entre los niños de hogares de nivel socioeconómico más alto, así como los de la capital del país, pero un mayor pedido de contactos no necesariamente implica mayor riesgo de encuentro personal. Por otro lado, aunque no se observan diferencias de peso en el contacto digital según el sexo, los varones parecen ser más propensos a encontrarse cara a cara que las mujeres.

**Tabla 11.** Contactos online según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes

	Declaración niños	
	Contacto	Encuentro
<b>Total</b>	42	18
Masculino	44	21
Femenino	41	15
9-12	20	9
13-15	59	24
16-17	74	34
Montevideo	49	18
Interior	39	18
Bajo	39	18
Medio	42	18
Alto	53	18

Pregunta 1: ¿Alguna vez te escribió o agregó como amigo en internet alguien que no conocías? / Hasta donde usted sabe, diga por favor si a (...) le pasaron o hizo las siguientes cosas en el último año: Estuvo en contacto a través de internet con alguien que no conocía antes en persona. [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí.

Pregunta 2: Este año, ¿alguna vez te encontraste personalmente con alguien que primero conociste a través de internet? / Hasta donde usted sabe, diga por favor si a (...) le pasaron o hizo las siguientes cosas en el último año: Fue a encontrarse personalmente con alguien que conoció primero en internet. [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí.  
N=Total de encuestados.

Kids Online Uruguay planteó a modo de espejo las mismas preguntas de contacto y encuentro a los niños y a los adultos responsables, lo que permite visualizar el grado de coincidencia en sus respuestas.

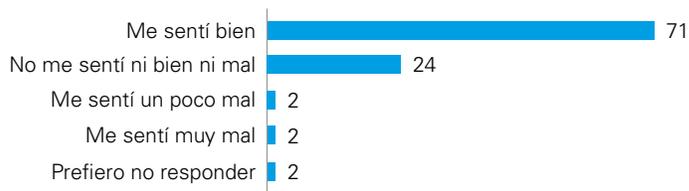
Al ser consultados por su conocimiento respecto al contacto y encuentro de los niños con desconocidos, solo el 18% de los adultos declaró saber que el niño hubiera sido contactado en internet por alguien extraño y el 2% que el niño se hubiera encontrado personalmente con alguien que conoció en internet. Contrastados con los reportes de los niños, estos datos dan muestra del escaso conocimiento —o al menos subvaloración— que tienen los adultos de las experiencias de contacto de los niños con desconocidos.

Es importante explicitar que el presente estudio no indagó atributos sobre quién contactó al niño o adolescente, por lo cual no es posible asumir que los contactos digitales o cara a cara fueron realizados con fines maliciosos, ni si fueron realizados por adultos o pares. Sin embargo, sí es posible conocer la sensación de los niños, niñas y adolescentes ante los episodios de contacto.

De los niños que se encontraron personalmente con personas que habían conocido a través de internet, casi todos (95%) valoran positiva o neutralmente (ni bien ni mal) el encuentro (gráfica 22). Por otro lado, 2% de ellos declaró haberse sentido un poco mal, 1% dijo haberse sentido muy mal y 2% prefirió no responder.

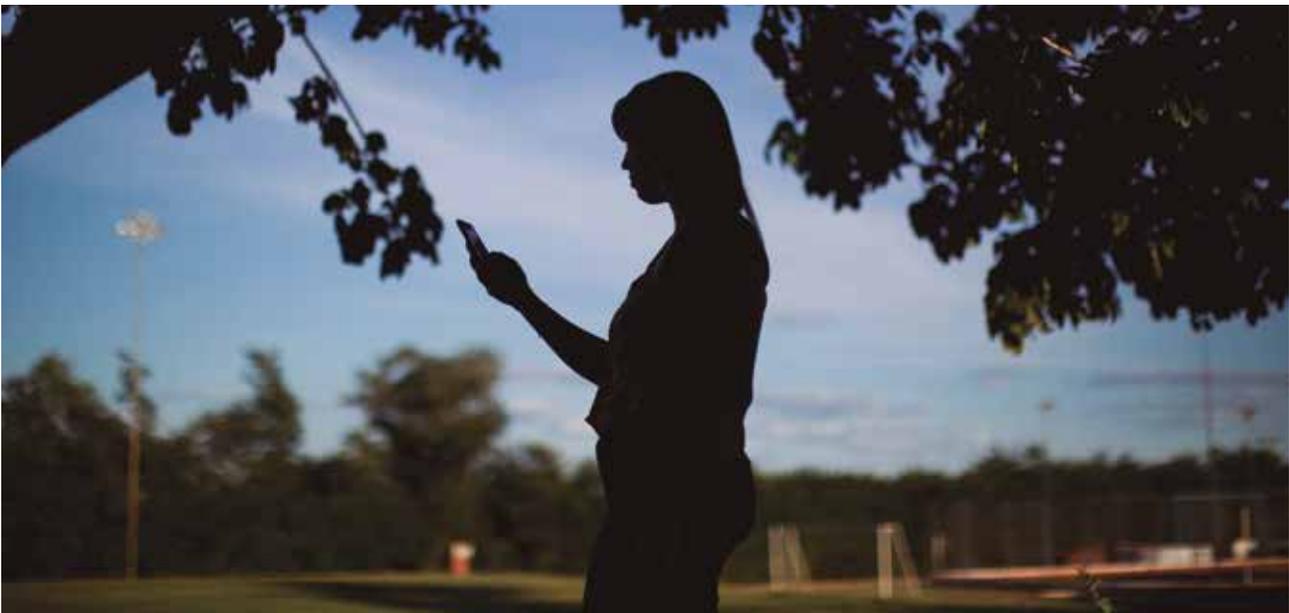
Es importante subrayar que la base de cálculo de estos porcentajes es muy pequeña. Los niños, niñas y adolescentes que dijeron haberse encontrado personalmente con alguien que conocieron a través de internet son solo el 18% de la muestra. Entre quienes declararon haber estado en esa situación, un 5% expresó que se sintió un poco mal, muy mal o no respondió, lo que representa el 1% de la población total de niños.

**Gráfica 22.** Actitudes frente al encuentro con alguien que conoció a través de internet, en porcentajes



Pregunta: Pensando en la última vez que te encontraste personalmente con alguien que conociste primero en internet, ¿cómo te sentiste? [Me sentí bien, No me sentí ni bien ni mal, Me sentí un poco mal, Me sentí bastante mal, Me sentí muy mal]. Se presentan todas las categorías.

N=Encuestados que se han encontrado personalmente con alguien que conocieron a través de internet.



## Niños, niñas y adolescentes se refieren a los episodios de maltrato en internet

¿La tecnología ha obstaculizado alguna vez tu aprendizaje o ha causado problemas en el liceo? ¿Cómo?

«Sí, como el ejemplo de la niña que mandó una foto a un compañero, y él se la pasó a todos.»

(NSE medio, niña, 14 años)

¿Cómo impacta la tecnología en las interacciones entre tú y tu familia?

«Mi hermano me sacaba fotos distraída y las subía a Facebook, eso me hacía enojar y nos llevaba a discutir.»

(NSE bajo, niña, 17 años)

«Comentarios negativos en redes sociales y discusiones por chats.»

(NSE medio, niña, 13 años)

«Una vez me peleé con una amiga, bah, no tan amiga, porque yo en la escuela era gordita y me molestaban.»

(NSE medio, niña, 14 años)

«Hay veces que en los mensajes se pueden entender mal y generar pequeñas discusiones.»

(NSE alto, niña, 14 años)

¿Cuáles son los obstáculos que comúnmente enfrentan cuando acceden a la tecnología?

«Los problemas de interpretación de hoy en día. Si subís una foto y te dicen cosas o te insultan de forma negativa.»

(NSE medio, niña, 14 años)

## Riesgos de conducta: maltrato y actividades hostiles entre pares

Los fenómenos asociados al maltrato entre niños no son exclusivos del mundo digital; sin embargo, a través del uso de internet, pueden encontrar un medio adicional para manifestarse. Kids Online Uruguay no pregunta específicamente por acoso escolar a través de internet o ciberbullying, fenómenos altamente complejos y difíciles de cuantificar. Al momento de la publicación de este informe, no se encontraron datos empíricos confiables sobre la prevalencia de estos fenómenos en la población en Uruguay.

El hostigamiento, o que el niño sea tratado de forma ofensiva o desagradable por terceros, es otra de las grandes preocupaciones de los adultos responsables encuestados en Kids Online Uruguay (27%). En sintonía con estos resultados, la problemática en torno a episodios de maltrato en internet surgió en los talleres y dinámicas RErights.

Debido a la complejidad y sensibilidad de la temática, en Kids Online Uruguay se optó por realizar una aproximación al fenómeno tomando como base los enfoques de Global Kids Online. En primer lugar, se consultó a los niños si en el último año  *fueron lastimados o tratados de forma desagradable*,<sup>9</sup> sin importar el medio. En segunda instancia, se indagó la frecuencia de este fenómeno en el último año, si ocurrió cara a cara (sí/no) y si ocurrió a través de un medio electrónico, como celular, tablet o computadora (sí/no).

Como se observa en la tabla 12, el 25% de los niños, niñas y adolescentes de 9 a 17 años dijo haber sido lastimado o tratado de forma desagradable por sus pares en el último año. Este porcentaje es muy similar al reportado por Kids Online Brasil en 2016 (23%; CETIC.br, 2017).

En lo que refiere a diferencias entre los niños uruguayos, el reporte de situaciones de maltrato es levemente mayor en el caso de las mujeres, entre los adolescentes de 13 a 15 años, para los residentes en Montevideo, así como entre los de hogares de nivel socioeconómico alto.

En relación con el medio a través del cual se realizó el maltrato (presencial o virtual), el porcentaje es similar en ambos casos. El 13% de los encuestados sostuvo que fue maltratado cara a cara y el 15% por un medio electrónico, mientras que el 7% dijo haberlo padecido tanto presencial como virtualmente.

En lo que refiere a la frecuencia con la que ocurre el maltrato, poco más del 4% de los encuestados declara experimentarlo casi cada mes o con mayor frecuencia (maltrato frecuente), y el restante 21% lo ha sufrido una o dos veces en este año.

Por otra parte, niños y adolescentes no solo pueden ser víctimas de maltrato, sino también perpetradores. Kids Online Uruguay les consultó si durante el último año ellos lastimaron o trataron a un par de forma desagradable (tabla 13). El 13% declaró haber maltratado a alguien en el último año, porcentaje muy similar al reportado por Kids Online Brasil en 2016 (16%; CETIC.br, 2017).

<sup>9</sup> La pregunta completa en Kids Online Uruguay es la siguiente: «A veces los niños y adolescentes hacen o dicen cosas que pueden lastimar u ofender a otros. Esto puede pasar personalmente, por teléfono celular, por ejemplo chateando, con llamadas, videos o en internet por mensaje o comentarios en páginas o aplicaciones. Este año, ¿alguien te ha lastimado o tratado de una forma desagradable?».

**Tabla 12.** Experiencias de maltrato y medio por el cual ocurrió según sexo, edad, región y nivel socioeconómico - Víctima<sup>10</sup>, en porcentajes

		Fue lastimado/ maltratado	Medio		
			Cara a cara	Electrónico	Ambos
<b>Total</b>		25	13	15	7
Sexo	Masc	23	11	12	5
	Fem	27	15	18	8
Edad	9-12	22	13	8	5
	13-15	30	15	22	8
	16-17	24	13	21	11
Región	Montevideo	31	16	20	9
	Interior	22	12	13	6
NSE	Bajo	26	16	12	8
	Medio	22	12	15	7
	Alto	37	11	25	6

Pregunta 1: Pensando en este año, ¿cuán seguido te lastimaron o te trataron de forma desagradable? [Todos o casi todos los días, Casi cada semana, Casi cada mes, Una o dos veces, Nunca]. Se presenta la suma de las categorías Todos o casi todos los días, Casi cada semana, Casi cada mes y Una o dos veces.

Pregunta 2: Este año, cuando te lastimaron o te trataron de forma desagradable ¿fue en persona, cara a cara por una persona que estaba contigo en el mismo lugar? [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí.

Pregunta 3: ¿Y alguna vez fue a través de un celular, Tablet, laptop o computadora? [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí. N=Total de encuestados en las tres preguntas.



<sup>10</sup> Para calcular el porcentaje de personas que han sido lastimadas/maltratadas, se utilizó la frecuencia, de forma tal que quienes responden «nunca» se considera que no han sido lastimados en el último año, y quienes responden «una o dos veces», «casi cada mes», «casi cada semana» o «todos o casi todos los días» se considera como sí. El porcentaje del medio por el cual le ocurrió eso está calculado sobre el total de personas, no sobre quienes han sido lastimados/maltratados. Estas variables no son excluyentes, por lo que el encuestado puede haber sido lastimado o maltratado por un medio únicamente o por ambos.

Se aprecian diferencias leves sobre la prevalencia de este riesgo en relación con un único tramo etario, y es un tanto superior para los adolescentes de entre 13 y 15 años. Para el resto de las variables de corte las diferencias son aún más tenues dentro de los parámetros de la encuesta.

Kids Online Uruguay también preguntó por el medio a través del cual se realizó el maltrato. El 10% de los niños y adolescentes declaró haber lastimado o tratado a alguien de forma desagradable cara a cara, el 7% por medio electrónico y el 5% sostuvo que llevó a cabo maltrato tanto por un medio virtual como presencialmente. El de tipo presencial supera al virtual en todos los segmentos (sexo, edad, región y nivel socioeconómico).

**Tabla 13.** Experiencias de maltrato y medio por el cual ocurrió según sexo, edad, región y nivel socioeconómico - Perpetrador, en porcentajes

		Lastimó/ Maltrató	Medio Cara a cara	Electrónico	Ambos
<b>Total</b>		13	10	7	5
Sexo	Masculino	11	8	5	4
	Femenino	16	11	8	7
Edad	9-12	10	6	2	1
	13-15	17	14	11	9
	16-17	16	12	12	8
Región	Montevideo	14	10	6	4
	Interior	13	10	7	6
NSE	Bajo	15	11	6	5
	Medio	13	9	7	5
	Alto	11	10	7	7

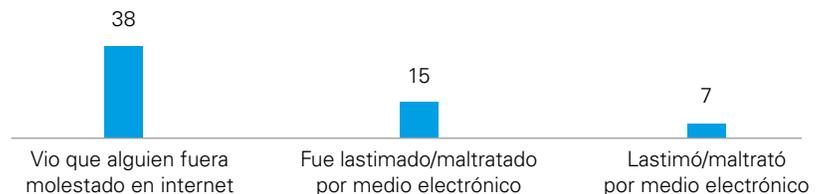
Pregunta 1: Este año, ¿alguna vez lastimaste o trataste a alguien de forma desagradable? [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí.

Pregunta 2: Este año, cuando lastimaste o trataste a alguien de forma desagradable ¿pasó alguna vez en persona, cara a cara a una persona que estaba contigo en el mismo lugar? [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí.

Pregunta 3: ¿Y alguna vez fue a través de un celular, tablet, laptop o computadora? [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí. N=Total de encuestados en las tres preguntas.

Por último, en Kids Online Uruguay se preguntó por un potencial rol adicional en los riesgos de conducta: el de observador o testigo de episodios de maltrato. Este tercer dato refiere únicamente al maltrato por medios digitales y permite aproximarse a los niveles de exposición de los niños ante este tipo de episodios.

**Gráfica 23.** Testigos, víctimas y perpetradores de maltrato online según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes



Pregunta 1: ¿Has visto que alguien fuera molesto, o que le hicieran sentir mal en internet, como por ejemplo hacerlo sentir incómodo, asustado o atacarlo? [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí.

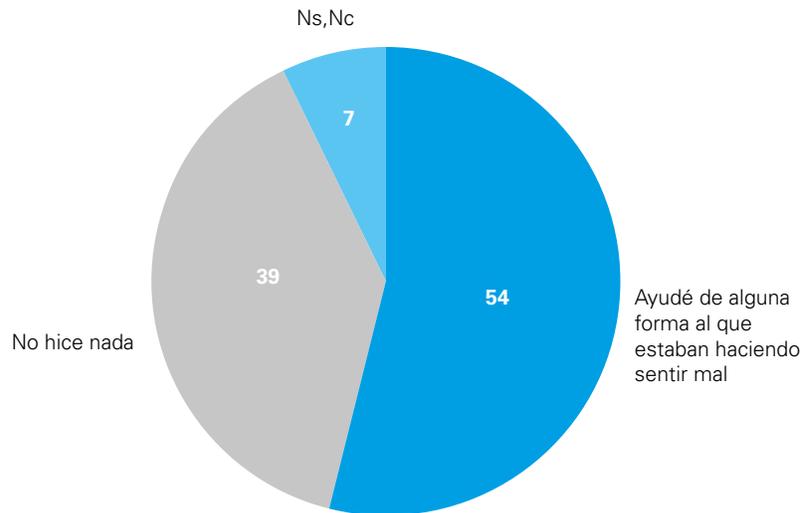
Pregunta 2: (realizada a los que respondieron que sí) ¿Y alguna vez fue a través de un celular, tablet, laptop o computadora? [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí.

Pregunta 3: (realizada a los que respondieron que alguna vez lastimaron o trataron a alguien de forma desagradable) ¿Y alguna vez fue a través de un celular, tablet, laptop o computadora? [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí. N=Total de encuestados en las 3 preguntas.

Se consultó a los niños si vieron que alguien fuera molestado, atacado, o que a alguien lo hicieran sentir mal en internet (como, por ejemplo, incómodo o asustado). El 38% afirma haber sido testigo de estos episodios. Tal como se puede observar en la gráfica 16, este porcentaje es sensiblemente mayor que el de quienes mencionan haber sido víctimas de maltrato por medios digitales (15%) o haber maltratado por internet (7%). La exposición a episodios de esta naturaleza es sustantivamente mayor que los reportes de victimización. Esta diferencia puede indicar un subregistro de la victimización y perpetración, y/o que una misma situación de violencia es observada por varios testigos.

Únicamente a los adolescentes (13 a 17 años) que sostuvieron haber sido testigos de estos episodios en línea se les consultó cómo reaccionaron. El rol de los testigos puede resultar central para políticas e intervenciones abocadas a detener o disminuir episodios de maltrato en curso, tanto puntuales como prolongados en el tiempo (Jones et al., 2015). Aproximadamente un 54% de los testigos declaró haber ayudado de alguna forma a quien se estaba sintiendo mal o era atacado, mientras que 39% dijo no haber hecho nada al respecto.

**Gráfica 24.** Reacciones de quienes presenciaron episodios de maltrato, en porcentajes



Pregunta: Es posible reaccionar de distintas maneras a lo que viste que sucedió. Pensando en la última vez que viste que alguien fuera molestado o que lo hicieran sentir mal en internet, ¿cómo reaccionaste? [Ayudé de alguna forma al que estaban haciendo sentir mal, No hice nada]. Se presentan todas las categorías.  
 N=Encuestados de 13 años o más que han presenciado episodios de maltrato online.

## Agestic El derecho de las niñas, niños y adolescentes a un entorno digital seguro

Hace más de diez años el país comenzó a trazar su camino de transformación digital, con una visión holística reflejada en las sucesivas agendas digitales, y la actual es la Agenda Uruguay Digital 2020. Hoy, Uruguay es referente regional y mundial en el derecho de todos sus ciudadanos a acceder a internet, acceso que en el país es excepcionalmente equitativo.

La aprobación desde los inicios de un marco normativo integral y habilitante, sumada al desarrollo de una arquitectura institucional de vanguardia con organismos rectores independientes y trabajando de forma colaborativa, ha sido un factor clave de éxito al anticiparse a las exigencias del mundo digital actual. Los marcos desarrollados han sido la base para garantizar el ejercicio de derechos y generar confianza en los ciudadanos en el uso de la tecnología, como acelerador del desarrollo socioeconómico.

Específicamente en lo que refiere a la privacidad y seguridad en el entorno digital, el país cuenta con la Unidad Reguladora y de Control de Datos Personales como órgano garante, con autonomía técnica, para custodiar el cumplimiento de la normativa y asegurar el respeto de sus principios (Ley 18.331 de Protección de Datos Personales y decretos reglamentarios); y con el Centro Nacional de Respuesta a Incidentes de Seguridad Informática, que gestiona la respuesta coordinada de incidentes, difunde buenas prácticas y realiza tareas preventivas y de concientización. Ambos actores, en la órbita de la Agencia de Gobierno Electrónico y Sociedad de la Información (Agestic).

Estos órganos, acompañados por el área de Ciudadanía Digital de Agestic y en conjunto con otras instituciones, como la ANEP y Ceibal, impulsan acciones de sensibilización, prevención y desarrollo de habilidades digitales, con esfuerzos concretos dirigidos a niños, niñas y adolescentes.

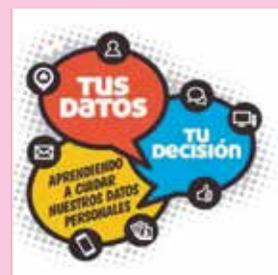
Ejemplo de ello son las iniciativas *Tus datos valen: cuidalos*, con especial foco en la promoción del derecho a la protección de los datos personales entre los escolares de todo el país,<sup>1</sup> y *Seguro te conectás*, que busca sensibilizar acerca de los riesgos del entorno digital.<sup>2</sup>

Este tipo de acciones con resultados concretos son de una importancia cada vez mayor, más aún considerando que entre los hallazgos de este primer estudio de Kids Online Uruguay surge, por ejemplo, que muchos padres tienen escaso conocimiento de muchas de las actividades que sus hijos desarrollan en internet, y que solo la mitad de los niños que sufrieron algún episodio desagradable se lo contaron a alguien. El valor de un estudio de este tipo, más allá de permitir comparaciones con otros países que han aplicado metodolo-

gías similares, es justamente que enciende luces que contribuyen a orientar la política pública y fortalecer las acciones para dar a nuestros niños herramientas en el manejo de riesgos en el entorno digital.

La Agenda Uruguay Digital 2020 busca ampliar la capacidad de innovación que desencadena procesos transformadores, atendiendo al dinamismo tecnológico y los cambios sociales, así como las necesidades pendientes de resolver en el acceso y uso de las tecnologías digitales. Integra iniciativas que orientan los esfuerzos de instituciones públicas, privadas y la academia, con compromisos específicos, entre los que se encuentran el desarrollo de competencias digitales de información, comunicación, creación de contenidos y resolución de problemas en comunidades específicas, la actualización de marcos normativos en temas como la protección de datos personales o el cibercrimen, y la inclusión de la sensibilización en el buen uso de internet en la educación.

Creemos firmemente en la idea de formar ciudadanos que conozcan sus derechos y que puedan enfrentar los desafíos de esta nueva realidad. Como también se desprende de los resultados del estudio, los niños, niñas y adolescentes de Uruguay tienen una alta autonomía en su relación con internet, así como muchas y diversas posibilidades para conectarse. Eso hace especialmente relevante que les podamos ofrecer entornos seguros, y que cuenten con las herramientas para aprovechar al máximo el potencial beneficioso de las tecnologías digitales.



<sup>1</sup> [https://www.agesic.gub.uy/innovaportal/v/2866/1/agesic/tus\\_datos\\_valen:\\_campana\\_de\\_urcdp\\_para\\_escolares.html](https://www.agesic.gub.uy/innovaportal/v/2866/1/agesic/tus_datos_valen:_campana_de_urcdp_para_escolares.html)

<sup>2</sup> [https://www.cert.uy/Seguro-te-conectas/.](https://www.cert.uy/Seguro-te-conectas/)

## Yo soy el principal responsable de mi seguridad en internet

«Para mí esta opción es muy importante porque si no me puedo controlar yo sola en internet, nadie puede hacerlo.»  
(NSE medio, niña, 15 años)

«Porque siento que me puedo hacer responsable de mí misma.»  
(NSE bajo, niña, 17 años)

«Porque soy importante para mí misma.»  
(NSE bajo, niña, 14 años)

«Porque si no me cuido a mí mismo estaría muy mal.»  
(NSE bajo, niño, 15 años)

«Yo soy la que tiene la mayor decisión sobre mis actos.»  
(NSE alto, niña, 14 años)

«Nadie te va a cuidar como vos misma.»  
(NSE alto, niña, 14 años)

«Porque al conectarme yo misma soy responsable de lo que hago.»  
(NSE medio, niña, 17 años)

«Ya que yo debo ser responsable y decidir lo que quiero hacer o no en las redes.»  
(NSE bajo, niña, 17 años)

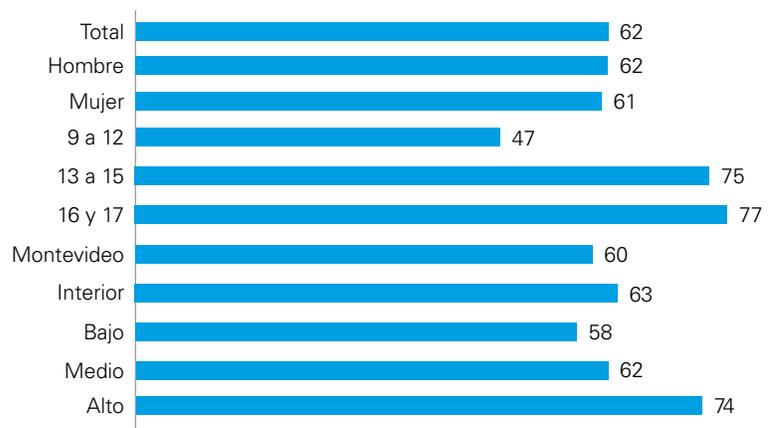
«Porque siento que me puedo hacer responsable de mí misma.»  
(NSE bajo, niña, 17 años)

## 5 Estrategias de seguridad y mediación

Al ser consultados durante los talleres RErights, los niños indicaron que se consideran a sí mismos como los principales responsables de su cuidado, pero también hicieron referencia al cuidado de los padres y de otros referentes (hermanos, pares, docentes).

Sin embargo, no todos los niños se sienten igualmente capaces de hacer frente a los peligros del mundo digital. En este sentido, Kids Online Uruguay consultó a los niños por su autopercepción vinculada a la capacidad de actuar ante episodios negativos. Se preguntó por el grado de acuerdo con la siguiente expresión: «Sé qué hacer si alguien hace algo en internet que no me gusta». El 62% sostuvo que la expresión era muy cierta o cierta, mientras que 37% dijo que era poco o nada cierta.

**Gráfica 25.** Acuerdo con la afirmación «Sé qué hacer si alguien hace algo en internet que no me gusta», en porcentajes



Pregunta: Ahora te voy a leer otra serie de frases y nuevamente te pido que me digas si son ciertas o no... [Muy cierto, Bastante cierto, Poco cierto, Nada cierto]. Se presenta la suma de las categorías Muy cierto y Bastante cierto.  
N=Total de encuestados.

Los adolescentes (13-17 años) declaran saber qué hacer frente a estos incidentes en mayor medida que los niños más pequeños (9-12 años); 75-77% y 47% respectivamente. También se observan diferencias en relación con el nivel socioeconómico: mientras que el 74% de los de hogares de nivel socioeconómico alto consideran que saben qué hacer, este porcentaje desciende a 58% en el nivel socioeconómico bajo. Ni el sexo ni la región donde viven parecen afectar la autopercepción respecto a este tipo de capacidad.

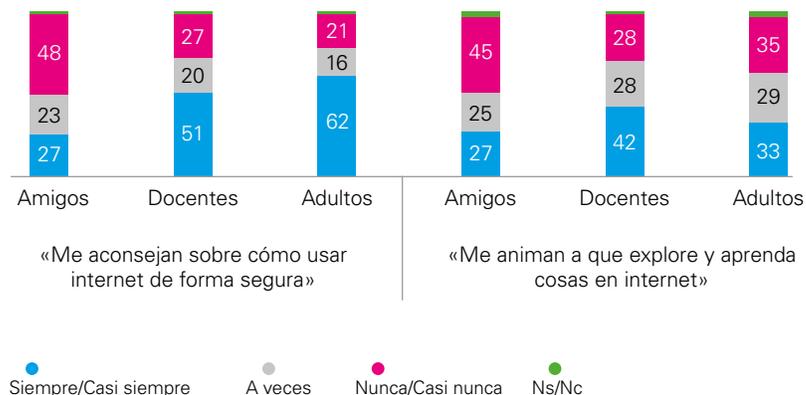
**Principales referentes de los niños en el uso de internet.**  
**El rol de la familia, los amigos y docentes**

El bienestar de los niños en internet se encuentra influido tanto por sus recursos e identidad como por el accionar de un número relevante de actores de su entorno. En esta sección se analizan las percepciones de los niños sobre cómo pares, familiares y docentes influyen sobre su uso de internet.

Por un lado, Kids Online les preguntó qué tan seguido sus amigos, docentes y adultos a cargo los aconsejan sobre formas de utilizar internet de manera segura y, por el otro, cuán seguido los animan a explorar y aprender en internet. En relación con el uso de internet de forma segura, los adultos responsables parecen tener un rol preponderante. Casi dos de cada tres niños declaran que «siempre» o «casi siempre» reciben consejos del adulto responsable sobre cómo hacer un uso seguro. Les siguen los docentes (uno de cada dos), mientras que los amigos tienen un rol menor en ese aspecto (uno de cada cuatro).

Por otro lado, el 42% de los niños considera que sus docentes los incentivan a explorar y aprender cosas en internet «siempre» o «casi siempre». El 33% sostiene que los adultos los animan a explorar y aprender cosas en internet «siempre» o «casi siempre», mientras que 27% dice que sus amigos promueven esa conducta.

**Gráfica 26.** Estímulos de amigos, docentes y adultos a cargo frente al uso de internet, en porcentajes



Pregunta: ¿Qué tan seguido alguno de tus amigos hace estas cosas...? / ¿Cuán seguido alguno de tus profesores o maestros hace las siguientes cosas...? / ¿Cuán seguido tus padres/abuelos/adultos a cargo hacen alguna de estas cosas...? [Siempre, Casi siempre, A veces, Casi nunca, Nunca]. Se presentan todas las categorías.  
 N=Total de encuestados.

En el estudio cualitativo, las respuestas de los niños dibujaron un panorama similar al de la encuesta.

En cuanto a la responsabilidad de los padres, aparece asociada a su función de cuidarlos. Se les reconoce la capacidad de cumplir esa función, así como la importancia de sus acciones para la vida de los hijos.

Los profesores ocupan un lugar de menor importancia respecto a los referentes mencionados previamente, pero son percibidos como figuras en quienes se puede confiar. Algunos adolescentes justifican su importancia por pasar muchas horas del día en el liceo. Otros, en cambio, justifican su menor importancia en la temática porque los perciben como alejados de su realidad.

### Adultos como actores clave para la seguridad online

#### Padres y madres como actores clave en la seguridad online

**«Porque son mis mayores y podrían advertirme.»**  
(NSE bajo, niña, 17 años)

**«Porque sé cómo son y sé que me cuidan.»**  
(NSE bajo, niño, 14 años)

**«Porque son los responsables (en parte) de tu seguridad.»**  
(NSE medio, niño, 14 años)

**«Porque los adultos influyen mucho en las decisiones de alguien menor y tienen que dar un buen ejemplo para poder seguirlo.»**  
(NSE medio, niña, 13 años)

**«Nos pueden ayudar mucho en nuestras decisiones.»**  
(NSE alto, niño, 14 años)

**«Pueden llegar a dar algún consejo, aunque no tengan todas las redes sociales que tengo.»**  
(NSE alto, niña, 14 años)

#### Profesores como actores clave en la seguridad online

**«Ya que se deben ocupar de nuestro bienestar y a veces ayudan con problemas que la familia no.»**  
(NSE medio, niña, 14 años)

**«Mis profesores son importantes para mí por todo lo que me enseñan.»**  
(NSE bajo, niña, 14 años)

**«Hablar en clase de cosas que puedan pasar entre alumnos.»**  
(NSE alto, niño, 14 años)

**«Porque es la institución en la cual paso la mayor parte del día y deberían cuidarme.»**  
(NSE alto, niña, 14 años)

**«Nos pueden informar acerca del tema.»**  
(NSE alto, niño, 14 años)

### Mediación y entorno familiar

Las estrategias de monitoreo parental sobre el uso de internet pueden ser extremadamente diversas. Sin embargo, no todas las modalidades de gestión de riesgos tienen las mismas implicancias, tanto para la seguridad del niño como para asegurar sus derechos. La interconexión entre oportunidades y riesgos constituye un problema adicional a la hora de gestionar estos últimos, ya que las estrategias excesivamente restrictivas respecto al uso de internet pueden resultar contraproducentes al reducir no solo riesgos sino también oportunidades (Livingstone, 2016).

Los jóvenes empatizan con las preocupaciones de sus padres, entendidas como una forma de cuidado. Perciben que a sus padres les preocupa la vinculación con «malas influencias», el contacto con extraños y el daño vinculado al bullying o a los comentarios desagradables.

### Preocupaciones y miedos de padres en palabras de niños, niñas y adolescentes

«Les preocupa (supongo) que hable con extraños o que acepte solicitudes de gente que no conozco. Para mí está bien, me tratan de proteger ya que hay muchos casos malos que son por la tecnología y la charla con extraños.»  
(NSE bajo, niño, 14 años)

«Yo creo que a los adultos, más allá de preocuparles que aceptemos solicitudes, les preocupa que nos pongamos en contacto con personas que no conocemos, ya sea porque nos pueden engañar diciendo ser personas que en realidad no son, o porque pueden hablarnos con otros fines.»  
(NSE bajo, niña, 17 años)

«Lo que más les preocupa es que hablemos con gente que no conocemos o que después de hablar arreglemos para vernos y puede ser que finja ser una persona de nuestra edad y termine siendo un pedófilo. A ellos les preocupan estas cosas porque no quieren que nos pase nada y para eso nos dicen que no hablemos con ellos.»  
(NSE bajo, niña, 14 años)

«Mayoritariamente les preocupa qué tipo de información colgamos en la red o el uso que le damos (además de hablar con amigos, mirar videos, etc.). O con qué personas hablamos sobre qué. Y es completamente normal (aunque a veces frustrante) que se preocupen de esto, ya que nos bombardean en los medios de comunicación con noticias sobre siniestros causados principalmente por la tecnología, pero reales.»  
(NSE medio, niña, 14 años)

«Les preocupa que me puedan secuestrar, robar o hackear, preocupaciones parecidas a las que yo tengo.»  
(NSE alto, niño, 14 años)

«Que vea cosas que no debería ver; que hable con extraños de mi información personal. Considero que les preocupan esas cosas porque todas implican consecuencias negativas. Uno siempre va a cuidar a su hijo, y permitimos hacer esas cosas sería lo contrario.»  
(NSE alto, niña, 14 años)

«Ciberbullying, porque me pueden lastimar mucho sentimentalmente.»  
(NSE alto, niño, 14 años)

«Les preocupa con qué gente hablo. Qué fotos publico, etcétera. Se preocupan porque me quieren y no quieren que me pase nada. Vengo de una familia muy protegedora.»  
(NSE bajo, niña, 16 años)

«Les preocupa que vea algo que me pueda afectar o que vea a personas que den un mal ejemplo. Porque en las redes todos dicen y hacen lo que quieren, sea bueno o malo, y esas cosas, quiera o no, influyen en la vida de uno.»  
(NSE medio, niña, 14 años)

## Unicef Potenciar las oportunidades para reducir los riesgos

Internet ha cambiado el mundo y, por tanto, ha cambiado la forma de transitar la infancia y la adolescencia. Según revela el Estado Mundial de la Infancia 2017 (EMI), los niños, niñas y adolescentes representan aproximadamente uno de cada tres usuarios de internet en todo el mundo. En Uruguay su acceso a internet es prácticamente universal: casi todos los niños encuestados por Kids Online Uruguay dicen haber accedido a internet cuando lo necesitaron, al menos alguna vez.

A medida que aumenta la influencia de la tecnología digital, y especialmente de internet, se intensifica el debate sobre sus repercusiones: «¿Es una bendición para la humanidad, ya que ofrece oportunidades ilimitadas para la comunicación, el aprendizaje y la libertad de expresión? ¿O es una amenaza para nuestra forma de vida, ya que socava el tejido social y puede amenazar nuestro bienestar? Este debate es interesante pero esencialmente académico» (EMI, 2017). Para bien o para mal, la tecnología digital se encuentra ya en medio de nuestras vidas. Nuestro deber es abogar por políticas que potencien los aspectos positivos de internet en la vida de los niños y disminuyan los negativos.

Los aspectos positivos son fácilmente identificables: las tecnologías digitales brindan oportunidades de aprendizaje y educación, benefician la comunicación e incluso, siempre que el acceso esté garantizado, son una herramienta de oportunidades para los niños más desfavorecidos. Mientras los niños y las niñas crecen, las posibilidades de la digitalización para moldear sus experiencias de vida crecen con ellos, ofreciéndoles oportunidades para aprender y socializar, para ser tomados en cuenta y para ser escuchados. Especialmente a los que viven en lugares remotos, o a aquellos sumidos en la pobreza, la exclusión y las emergencias, la tecnología digital y la innovación pueden abrirles la puerta a un mejor futuro, al ofrecerles mayor acceso a servicios y otros beneficios que pueden ayudar a quebrar los ciclos de la desigualdad.

Sin embargo, sabemos también que la tecnología puede potenciar las desigualdades y ampliar los riesgos a los que los niños están expuestos, magnificando las amenazas y los daños que muchos ya enfrentan fuera de línea, y volviendo más vulnerables a los que ya lo son.

Tal como revela el EMI, el acceso digital está también acentuando la desigualdad entre estratos sociales. Si bien Uruguay mantiene una posición de privilegio en cuanto al acceso a internet de su población, las disparidades comienzan a aparecer en la frecuencia. Por ejemplo, el 65% de los niños y adolescentes del nivel socioeconómico alto declaran acceder a internet «siempre»,

mientras que el porcentaje es del 41% entre los niños del nivel socioeconómico bajo.

Según muestra el EMI, las TIC están intensificando los riesgos tradicionales de la niñez, como la intimidación, la exposición a contenidos violentos o el acoso. En Uruguay tres de cada diez declaran haber tenido una experiencia negativa online que los hizo sentir mal, pero solo la mitad de ellos lo comunicaron a alguien. La exposición a contenidos riesgosos más habituales está relacionada con imágenes violentas o sangrientas o mensajes que discriminan a otras personas.

Como reseña el estudio global de Unicef (EMI, 2017), las posibles consecuencias de las TIC sobre la salud y la felicidad de la infancia suscitan creciente preocupación pública. Las cuestiones sobre el tiempo que pasan los niños delante de la pantalla, aunque todavía se debaten, son cada vez más obsoletas. ¿Cuánto tiempo es demasiado?

A medida que estas cuestiones se debaten y estudian, parecen estar surgiendo algunas verdades básicas. En lugar de restringir a los niños el uso de los medios digitales, una mediación más atenta de los padres, madres y educadores es más prometedora para facilitar que obtengan de la conectividad el máximo beneficio y el mínimo riesgo. Al respecto, los datos de Kids Online Uy muestran que cuatro de cada diez varones y tres de cada diez mujeres sienten que sus padres saben «poco o nada» de lo que ellos hacen en internet.

Al respecto, el EMI propone adoptar un enfoque de «ni mucho ni poco» para regular el tiempo de pantalla de los niños: concentrarse más en lo que hacen cuando están conectados y menos en el tiempo de conexión.

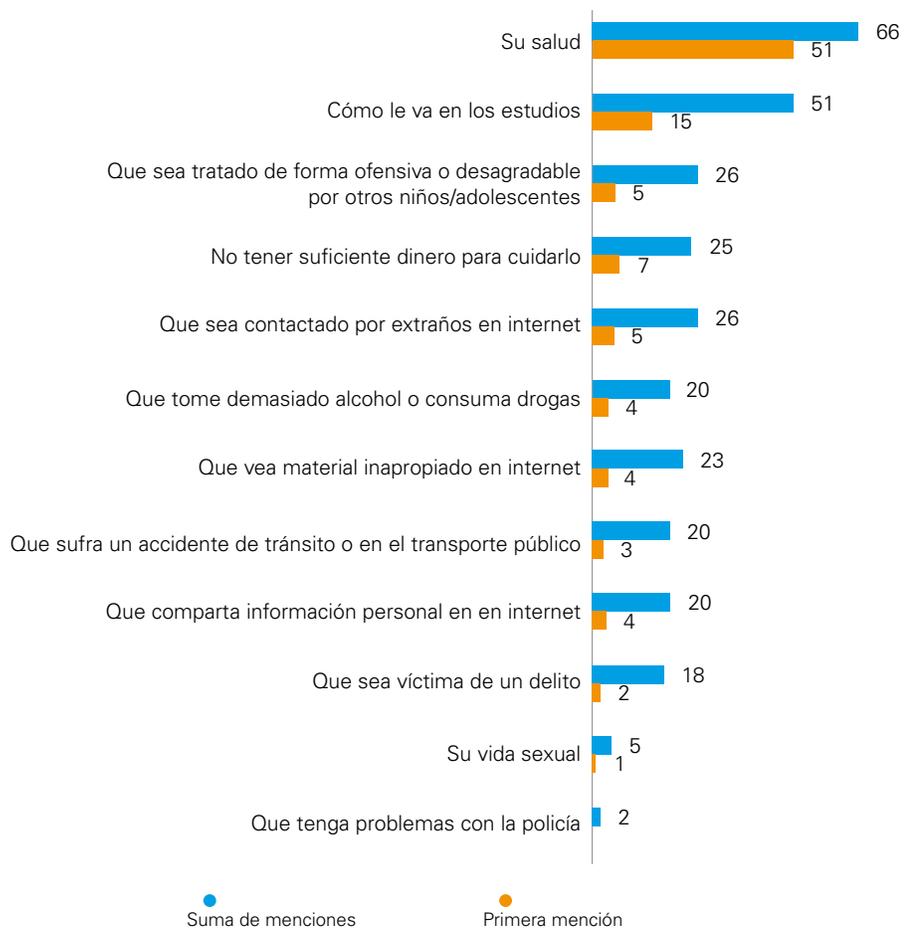
Aunque los impactos de la digitalización en el bienestar de los niños y las niñas seguirán siendo tema de debate entre quienes diseñan las políticas y los padres, de algo podemos estar seguros: el internet de las cosas, la inteligencia artificial y el aprendizaje automatizado están aquí para quedarse, creando nuevas oportunidades y nuevos desafíos. Para enfrentarlos, necesitamos identificar y achicar la brecha en el acceso a recursos en línea de calidad, saber más sobre cómo los niños usan internet y el conocimiento que tienen para protegerse en línea, y diseñar políticas públicas y marcos regulatorios que acompañen el ritmo del cambio.

Compartimos esa responsabilidad: proteger a los niños y las niñas de los peligros del mundo digital y ayudar a cada niño y niña a beneficiarse de la promesa de la conectividad.

En cuanto a la perspectiva de los adultos responsables, es importante recordar que ellos se preocupan por diversos ámbitos de la vida de los niños, e internet solo es uno entre muchos. En este sentido, Kids Online Uruguay presentó a los adultos un listado de temáticas vinculadas al bienestar de los niños, y les pidió que indicaran las tres que les causan mayor preocupación.

La gráfica 27 permite observar que, más allá de la relevancia otorgada a los riesgos de internet, son la salud y la educación las preocupaciones de mayor peso respecto al bienestar de los niños.

**Gráfica 27.** Principales preocupaciones de los adultos respecto a su niño a cargo, en porcentajes



Pregunta: Pensado en (...) y mirando la siguiente lista, ¿cuáles son las tres principales que más le preocupan? Le pido que las ordene en primer, segundo y tercer lugar. Se presentan la primera mención y la suma de menciones.  
N= Total de encuestados.

La tabla 14 muestra diversas estrategias de mediación parental ante el uso de internet en niños. Mediante preguntas espejo, se consultó por los mismos ítems a niños y adultos responsables. Se presentan todas las respuestas de los adultos a cargo; los ítems espejo indagados para los niños, así como el porcentaje de pares de niños y adultos del mismo hogar que concuerdan en su respuesta. Aproximadamente siete de cada diez adultos declaran que prohíben la entrada a ciertas páginas de internet al niño. Por otro lado, más de la mitad de los adultos encuestados manifiestan controlar el tiempo o el horario para el uso de internet.

El 55 % de los adultos dice revisar qué amigos o contactos tienen los niños en páginas o aplicaciones (56 % de los niños sostiene lo mismo, y la coincidencia del par niño-adulto es de 66%). Por otro lado, 55 % de los adultos declara revisar las páginas que el niño visita en internet (el 60 % de los niños dice que el adulto lo hace, y la coincidencia del par niño-adulto es de 66%). Por último, casi la mitad de los adultos sostiene que revisa los mensajes del niño en las páginas o aplicaciones (similar ratio que en los niños; la coincidencia del par niño-adulto es del 64%). Para todos los ítems indagados, dos de cada tres pares de niño-adulto coinciden en sus respuestas.

**Tabla 14.** Monitoreo parental: respuesta de adultos vs. respuesta de niños, en porcentajes

	Total Niños	Total Adultos	Acuerdo
Prohibirle entrar a ciertas páginas de internet	-	67	-
Controlar el tiempo que puede usar internet	-	58	-
Revisar qué amigos o contactos tiene en páginas o aplicaciones	56	55	98
Revisar las páginas que visita en internet	60	55	92
Poner horarios en los que puede usar internet	-	55	-
Revisar los mensajes en sus páginas o aplicaciones	51	47	91

Pregunta 1: Cuando (...) usa internet, ¿usted u otro adulto responsable hace las siguientes cosas? [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí.

Pregunta 2: Ahora contame, ¿qué tan seguido tus padres/abuelos/adultos a cargo revisan estas cosas después de que usaste internet? [Siempre, Casi siempre, A veces, Casi nunca, Nunca]. Se presenta la suma de las categorías Siempre y Casi siempre.

N=Total de encuestados.

En línea con lo anterior, la tabla 15 presenta una lista de actividades sobre las que fueron consultados los niños y adultos responsables. A todos se les preguntó si los niños pueden realizar esas actividades y de qué manera.<sup>11</sup>

Bajar música, series o películas de internet es la actividad que pueden realizar en mayor porcentaje sin supervisión, según declara el 63 % de los niños y el 59 % de los adultos.

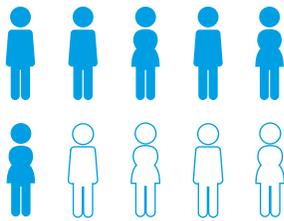
Por otro lado, aproximadamente la mitad de los niños y adultos encuestados coinciden al señalar que alrededor de seis de cada diez

<sup>11</sup> Pregunta: «Para cada una de estas cosas, dime si tus padres/abuelos/adultos a cargo te dejan hacerlas cuando querés, te dejan hacerlas pero solo con su permiso o bajo su supervisión, o si nunca te dejan hacerlas».

## Mediación de los adultos



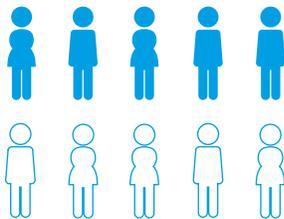
6 de cada 10 niños, niñas y adolescentes



perciben que los adultos los dejan “visitar páginas de internet o aplicaciones” y “bajar música, películas o series de internet” sin restricciones ni supervisión.



5 de cada 10



perciben que los adultos los dejan “usar la cámara de la computadora o el celular” sin restricciones ni supervisión.

pueden visitar páginas de internet o utilizar aplicaciones sin requerir permiso, poco más de dos de cada diez pueden hacerlo con permiso o supervisión y poco más de uno de cada diez no tiene permiso para hacerlo.

Por último, cerca del 50% de los niños y también de los adultos consultados sostienen que la mitad de los niños están autorizados a usar la cámara de la computadora o celular sin requerir de una autorización adulta. El porcentaje de quienes tienen permitido realizar estas actividades sin supervisión es mayor entre adolescentes y entre los pertenecientes a hogares de NSE alto.

**Tabla 15.** Actividades que los niños pueden realizar sin permiso según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes

	Visitar páginas de internet o aplicaciones	Bajar música, series o películas de internet	Usar la cámara de la computadora o celular
<b>Total niños</b>	59	63	49
<b>Total adultos</b>	58	59	52
Masculino	61	66	50
Femenino	57	60	47
9 a 12	30	40	26
13 a 15	81	82	62
16 y 17	95	92	86
Montevideo	59	62	49
Interior	59	64	48
Bajo	50	60	47
Medio	61	64	45
Alto	77	71	68

Pregunta 1: Para cada una de estas cosas, decime si tus padres/abuelos/adultos a cargo te dejan hacerlas cuando querés, te dejan hacerlas pero solo con su permiso o bajo su supervisión, o si nunca te dejan hacerlas [Me permite hacerlo cuando quiero, Me permite hacerlo solamente bajo su permiso o supervisión, Nunca me permite hacerlo]. Se presentan los porcentajes correspondientes a la categoría Me permite hacerlo cuando quiero.

Pregunta 2: A continuación, le pido que me diga si (...) puede hacer las siguientes cosas en internet y si puede hacerlas cuando quiere, puede hacerlas solamente con su permiso o bajo supervisión, o si no tiene permiso para hacerlas [Puede hacerlo cuando quiera, Puede hacerlo pero con permiso o supervisión, No tiene permiso para hacerlo]. Se presentan los porcentajes correspondientes a la categoría Puede hacerlo cuando quiera.

N=Total de encuestados.

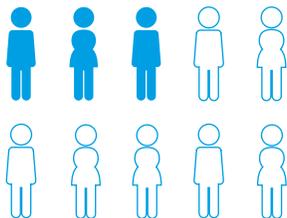
Por último, se les consultó a los niños si creen que sus padres/abuelos/adultos a cargo saben las cosas que ellos hacen en internet. Las respuestas se dividen aproximadamente en tercios, entre quienes piensan que los adultos responsables saben mucho (29%), bastante (35%) y poco o nada (34%).



## Monitoreo parental

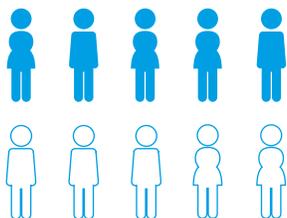
### 9 a 17 años

casi 3 de cada 10 niños, niñas o adolescentes sienten que sus padres saben «poco o nada» de lo que ellos hacen en internet.

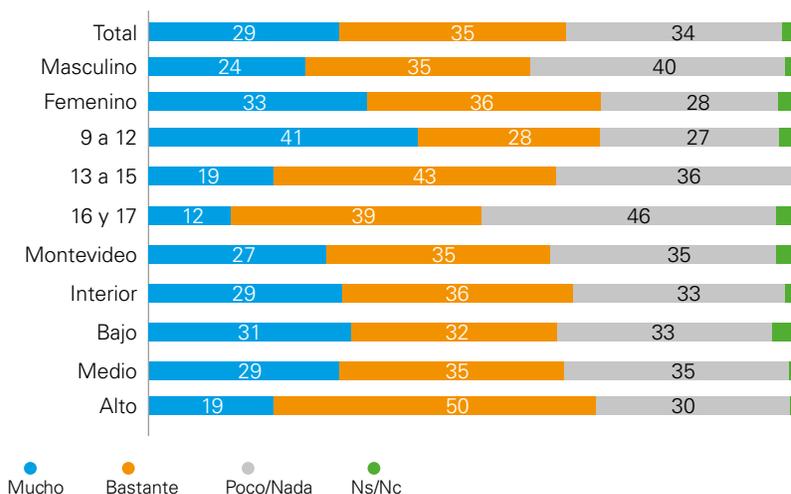


### 16 a 17 años

Esto aumenta en los adolescentes de 16 a 17 años que son casi 5 de cada 10.



**Gráfica 28.** Percepción de los niños sobre el conocimiento que tienen sus adultos a cargo de lo que hacen en internet según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes



Pregunta: ¿Cuánto te parece que tus padres/abuelos/adultos a cargo saben sobre las cosas que hacés en internet? [Mucho, Bastante, Poco, Nada]. Se presentan las categorías Mucho, Bastante, y las categorías Poco y Nada agrupadas. N=Total de encuestados.

Estas percepciones varían entre los distintos grupos, en función del sexo y la edad. Las mujeres piensan que los adultos responsables saben lo que ellas hacen en internet en mayor medida de lo que creen los varones. En el mismo sentido, los niños pequeños consideran que sus padres conocen sus actividades en la red más de lo que indican los adolescentes al respecto.

Kids Online Uruguay preguntó a los adultos responsables qué fuentes utilizan y cuáles prefieren para informarse sobre el modo de orientar a los niños en el uso seguro de internet.

Con relación a las fuentes utilizadas, la gráfica 29 muestra que familiares, conocidos y otros padres o adultos a cargo son la principal referencia de información. Por otro lado, uno de cada tres adultos utiliza también información de la escuela, liceo o UTU del niño; porcentaje similar a los que se informan a través de la televisión, medios o revistas. El 18% utiliza webs especializadas en la temática, mientras que organismos públicos, empresas privadas de internet o el propio niño son fuente de información en menos del 10% de los casos.

Es importante destacar que el 16% de los adultos encuestados declara no utilizar ninguna fuente para obtener información sobre cómo ayudar a que el niño utilice internet de forma segura; aspecto que podría considerarse como un tipo de riesgo adicional.

Respecto a las fuentes de información preferidas, el centro educativo es la principal opción. Sin embargo, el porcentaje que la selecciona como preferida casi duplica al porcentaje de quienes efectivamente la utilizan.

En esa misma línea, tanto organismos públicos como empresas privadas de internet son mencionados como fuentes de preferencia en un porcentaje considerablemente mayor a aquel en que son utilizadas.

**Gráfica 29. Fuentes de información para ayudar a los niños a utilizar internet de forma segura, en porcentajes**



Pregunta 1: En general, ¿de dónde saca usted información o consejos sobre cómo ayudar a que (...) use internet de forma segura? (Se muestra al encuestado listado con fuentes de información) [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí.

Pregunta 2: Y de esta misma lista, ¿en dónde le gustaría conseguir información o consejos sobre cómo ayudar a que (...) use internet de forma segura? (Se muestra al encuestado listado con fuentes de información) [Sí, No]. Se presenta la categoría Sí.

N=Total de encuestados.



## Una agenda de investigación sobre el uso seguro de internet, basada en Kids Online Uruguay

Estudios como Kids Online Uruguay aportan información de calidad para construir colectivamente estrategias que promueven el pleno ejercicio de los derechos de los niños en la era digital, y contribuyen a un uso responsable y consciente de internet.

Los resultados de esta investigación muestran la prevalencia de una variedad de fenómenos críticos para el bienestar de los niños, cuya comprensión requiere de nuevas investigaciones, sistemáticas y con abordajes complejos.

La amplitud del fenómeno exigió limitar el alcance de esta primera edición de Kids Online Uruguay, que ofrece una visión general sobre la problemática y profundiza en algunos temas. Se focalizó en la seguridad —especialmente en los contenidos sensibles, la violencia y el contacto con extraños—, así como en los procesos de mediación y autorregulación.

Los datos del informe señalan la necesidad de profundizar en estas temáticas: desarrollar indicadores para identificar y caracterizar con mayor precisión las situaciones de vulnerabilidad y peligro es una prioridad. La variedad inherente a los riesgos genera distintos desafíos: desde estudiar el perfil de los desconocidos que contactan al niño (por ejemplo, si es un par o adulto) hasta analizar las dinámicas que subyacen al cibermaltrato, los roles que lo sustentan y sus vínculos con el acoso escolar. Con relación a los procesos de mediación —componente clave para la seguridad de los niños—, es necesario profundizar en el rol de los padres, pero también avanzar en el de otros referentes, como hermanos, profesores y pares. Estudios recientes ofrecen indicios de por dónde avanzar.

Por ejemplo, investigaciones actuales incorporan a los padres como encuestados, lo que permite analizar la incidencia del género en los estilos de mediación parental (Festl, 2018). En cuanto al foco de la mediación, algunos trabajos sugieren que en lugar de priorizar los tiempos de pantalla, los padres deberían conocer el contexto de acceso (dónde, cuándo y cómo), el contenido visto o usado, así como el tipo de relaciones que son facilitadas e impedidas a través de internet y de qué manera (Blum-Ross & Livingstone, 2016).

Dentro de la familia, los padres no son los únicos agentes mediadores en el uso de la tecnología. Los niños aprenden a usar redes sociales con sus hermanos mayores, lo que les permite conocer sus formas de gestionar el uso de internet. Al conocer no solo los aciertos sino también los errores de los más grandes,

los pequeños se preocupan por el uso adictivo y por la seguridad en línea de sus hermanos (Children's Commissioner, 2018).

Sobre la autorregulación, diversos estudios señalan la importancia de conocer las reacciones emocionales, comportamentales y cognitivas de los niños ante las situaciones problemáticas, y sus estrategias para evitarlas (Smahel & Wright, 2014), así como la necesidad de identificar los grupos con menos conocimientos sobre riesgos en línea y focalizar en la gestión de su privacidad (Unicef, 2017). Otros describen el impacto que sufren los niños por enfrentar nuevos desafíos en el uso de redes sociales al cambiar de ciclo educativo (en la escuela se usan sobre todo para jugar y en el liceo para gestionar vínculos sociales), y también el estrés que les genera la exigencia de immedatez en las comunicaciones (Children's Commissioner, 2018).

Varias problemáticas claves que fueron postergadas en esta primera edición de Kids Online Uruguay están siendo estudiadas en varias regiones del mundo y muestran caminos por donde continuar. Algunas refieren a los riesgos vinculados a la radicalización de los jóvenes en línea (por ejemplo, Morris, 2016); los peligros de la publicidad embebida y/o dirigida a niños (como Cetic.br, 2016); y los factores que favorecen o inhiben una gestión responsable de la privacidad en esta población: por ejemplo, las ventajas de una mediación activa (Shin & Kang, 2016) y las desventajas de enfatizar los peligros como estrategia para fomentar el uso seguro (Agosto y Abbas, 2015).

Kids Online Uruguay —en su edición 2017— es parte de un largo camino; no el destino. Seguramente, nuevas problemáticas aparecerán en el corto o mediano plazo. Establecer mecanismos de monitoreo periódicos para estudiar la evolución del fenómeno es una prioridad. Asimismo, las innovaciones metodológicas para investigar sobre el medio digital —como experimentos con encuestas, encuestas en línea o etnografías virtuales— constituyen instrumentos centrales para avanzar en esta temática.

Cabe destacar que, al trabajar sobre un fenómeno intrínsecamente global, la colaboración científica con equipos académicos dentro y fuera de la región resulta especialmente importante. Investigar en el marco de Global Kids Online y Kids Online Latinoamérica permite aunar y multiplicar los esfuerzos en el marco de una amplia red internacional de investigadores, lo que resulta esencial para la realización de estas tareas y su proyección a futuro.

## Lista de referencias

- AGENCIA DE GOBIERNO ELECTRÓNICO Y SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y DEL CONOCIMIENTO (Agesic) (2017). *Agenda Uruguay Digital 2020: Transformación con equidad*. Recuperado de: <http://uruguaydigital.gub.uy/agenda-digital/agenda-2020>.
- AGOSTO, D. E., y J. ABBAS (2017). «“Don’t be dumb—that’s the rule I try to live by”: A closer look at older teens’ online privacy and safety attitudes». *New Media & Society*, 19(3), 347-365.
- ALKIRE, S. (2005). «Subjective quantitative studies of human agency», *Social Indicators Research*, 74(1), 217-260.
- ALVES, G., y M. ZERPA (2010). *Análisis de las condiciones de vida de los adolescentes en el medio rural en Uruguay*, trabajo ganador del Fondo Concurso Carlos Filgueira 2009 - Categoría Iniciación a la Investigación, Informe final revisado [en línea] <http://goo.gl/x5VA8r> [Última consulta: 20-1-18].
- BENNETT, S., K. MATON y L. KERVIN (2008). «The “digital natives” debate: A critical review of the evidence», *British Journal of Educational Technology*, 39(5), 775-786.
- BLUM-ROSS, A. y S. LIVINGSTONE (2016). *Families and screen time: current advice and emerging research*. LSE Media Policy Project, Media Policy Brief 17. Londres: The London School of Economics and Political Science, London, UK.
- BYRNE, J., D. KARDEFELT-WINTHER, S. LIVINGSTONE y M. STOILOVA (2016). *Global Kids Online: Research Synthesis 2015-2016*. Florencia: Unicef Office of Research Innocenti and London School of Economics and Political Science, 20.
- CABELLO, P., y M. CLARO (2017). *General Results, Kids Online Survey Chile*. Santiago: Kids Online Chile. Recuperado de: [http://blogs.lse.ac.uk/gko/wp-content/uploads/2017/07/Kids-Online-Chile-2016-Updated-Results\\_july-2017.pdf](http://blogs.lse.ac.uk/gko/wp-content/uploads/2017/07/Kids-Online-Chile-2016-Updated-Results_july-2017.pdf).
- CETIC.br (2016). «Cresce o percentual de crianças e adolescentes que procuraram informações sobre marcas ou produtos na Internet». <http://cetic.br/noticia/cresce-o-percentual-de-criancas-e-adolescentes-que-procuraram-informacoes-sobre-marcas-ou-produtos-na-internet/>
- (2017). «TIC Kids Online Brasil – 2016». Recuperado de: <http://cetic.br/pesquisa/kids-online/indicadores>.
- CHILDREN’S COMMISSIONER FOR ENGLAND (2018). «Life in ‘likes’. Children’s Commissioner report into social media use among 8-12 years». Recuperado de: <https://www.childrenscommissioner.gov.uk/wp-content/uploads/2018/01/Childrens-Commissioner-for-England-Life-in-Likes-3.pdf>
- COBO, R. (2009). «Strategies to promote the development of e-competencies in the next generation of professionals: European and International trends». *Skopec Issues Paper Series*, Monograph n.º 13. Cardiff: ESRC Centre on Skills, Knowledge and Organizational Performance.
- COMISIÓN ECONÓMICA PARA AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE (CEPAL) (2017). *Anuario estadístico de América Latina y el Caribe 2016*. Recuperado de: [http://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40972/S1601037\\_mu.pdf?sequence=4&isAllowed=y](http://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40972/S1601037_mu.pdf?sequence=4&isAllowed=y).
- CULVER, S. H., y A. GRIZZLE (2017). *Survey on privacy in media and information literacy with youth perspectives*. Unesco Publishing. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0025/002589/258993E.pdf>.
- CUMBRE MUNDIAL SOBRE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN (2004). Declaración de Principios de Ginebra. Construir la Sociedad de la Información: un desafío global para el nuevo milenio [en línea] <http://www.itu.int/wsis/docs/geneva/official/dop-es.html>.

- DODEL, M. (2015). «An analytical framework to incorporate ICT as an independent variable», en *Impact of information society research in the global south*, 125-144. Singapur: Springer.
- EUROSTAT (2016). *Methodological manual for statistics on the Information Society. Survey year 2016*. Recuperado de: [https://circabc.europa.eu/sd/a/8bc71641-bd53-4039-b9f0-71d87822749d/MM2016\\_Part\\_II\\_Household\\_survey.zip](https://circabc.europa.eu/sd/a/8bc71641-bd53-4039-b9f0-71d87822749d/MM2016_Part_II_Household_survey.zip).
- GLOBAL KIDS ONLINE. *About the project*. (n. d.). Recuperado el 25 de octubre de 2017 de: <http://blogs.lse.ac.uk/gko/about/>.
- GOLDSTEIN, J. (ed.). (1998). *Why we watch: The attractions of violent entertainment*. Nueva York: Oxford University Press.
- GUNTER, B. (2016). *Does Playing Video Games Make Players More Violent?* Londres: Palgrave Macmillan.
- FESTL, R. (2018). *Gender roles in ICT parenting*. <http://blogs.lse.ac.uk/parenting-4digitalfuture/2018/01/10/gender-roles-in-ict-parenting/>
- HARGITTAI, E., y Y. P. HSIEH (2012). «Succinct survey measures of web-use skills», *Social Science Computer Review*, 30(1), 95-107.
- HELSPER, Ellen, y Rebecca EYNON (2009). «Digital natives: where is the evidence?», *British Educational Research Journal*, 1-18.
- INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA: Censo 2011: <http://www.ine.gub.uy/documents/10181/35289/analisispais.pdf/cc0282ef-2011-4ed8-a3ff-32372d31e690>.
- INSTITUTO NACIONAL DE EVALUACIÓN EDUCATIVA (INEED) (2017). *Informe sobre el estado de la educación uruguaya 2015-2016*. Recuperado de: <https://www.ineed.edu.uy/images/pdf/Informe-sobre-el-estado-de-la-educacion-en-Uruguay-2015-2016.pdf>.
- JONES, L. M., K. J. MITCHELL y H. A. TURNER (2015). «Victim reports of bystander reactions to in-person and online peer harassment: A national survey of adolescents», *Journal of Youth and Adolescence*, 44(12), 2308-2320.
- KIRSCHNER, P. A., y P. DE BRUYCKERE (2017). «The myths of the digital native and the multitasker», *Teaching and Teacher Education*, 67, 135-142.
- LENHART, A. (2013, 21 de junio). *The challenges of conducting surveys of youth*. Recuperado de: <http://www.pewresearch.org/fact-tank/2013/06/21/the-challenges-of-conducting-surveys-on-youths/>.
- LIVINGSTONE, S. (1996). «On the Continuing Problems of Media Effects Research», en J. G. CURRAN y M. GUREVITCH (eds.), *Mass Media and Society*, 305-324. Londres: Edward Arnold.
- (2016). *A framework for researching Global Kids Online: understanding children's well-being and rights in the digital age*. Londres: Global Kids Online, The London School of Economics and Political Science.
- y E. HELSPER (2010). «Balancing opportunities and risks in teenagers' use of the internet: The role of online skills and internet self-efficacy», *New Media & Society*, 12(2), 309-329.
- , L. HADDON, A. GÖRZIG y K. ÓLAFSSON (2011). *EU kids online: final report*. Londres: EU Kids Online, London School of Economics & Political Science.
- y M. E. BULGER (2014). «A global research agenda for children's rights in the digital age», *Journal of Children and Media*, 8(4), 317-335.
- , G. MASCHERONI y E. STAKSRUD (2015). *Developing a framework for researching children's online risks and opportunities in Europe*. Londres: EU Kids Online.
- , J. CARR y J. BYRNE (2016). *One in three: internet governance and children's rights*. Recuperado de: [https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/idp\\_2016\\_01.pdf](https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/idp_2016_01.pdf).
- y A. THIRD (2017). «Children and young people's rights in the digital age: An emerging agenda», *New Media & Society*, vol. 19, issue 5, 657-670.
- , K. ÓLAFSSON, E. J. HELSPER, F. LUPIÁÑEZ-VILLANUEVA, G. A. VELTRI y F. FOLKVORD (2017). «Maximizing opportunities and minimizing risks for children online: The role of digital skills in emerging strategies of parental mediation», *Journal of Communication*, 67(1), 82-105.
- McLAUGHLIN, E. (2014). «See also Young, 1971: Marshall McLuhan, moral panics and moral indignation», *Theoretical Criminology*, 18(4), 422-431.
- McLUHAN, M. (1994). *Understanding media: The extensions of man*. Londres y Cambridge: MIT Press.
- MORRIS, E. (2016). «Children: extremism and online radicalization», *Journal of Children and Media*, 10(4), 508-514.

- NACIONES UNIDAS (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*.
- PLAN CEIBAL (2016). «Ceibal en cifras». Recuperado de: <https://www.ceibal.edu.uy/es/articulo/ceibal-en-cifras>.
- PLAN CEIBAL (2017). *Plan Ceibal, 10 años. 2007-2017*. Recuperado de: <http://www.ceibal.edu.uy/storage/app/media/documentos/ceibal-10-2.pdf>.
- PLAN CEIBAL - DEPARTAMENTO DE EVALUACIÓN Y MONITOREO (2017). «Informe de investigación cualitativa DOMO».
- PRENSKY, M. (2001). «Digital natives, digital immigrants», part 1, *On the horizon*, 9(5), 1-6.
- PROGRAMA DE LAS NACIONES UNIDAS PARA EL DESARROLLO (PNUD) (2001). *Informe sobre desarrollo humano 2001: poner el adelanto tecnológico al servicio del desarrollo humano*. Nueva York y Oxford: Oxford University Press.
- (2009). *Informe sobre desarrollo humano para Mercosur 2009-2010: innovar para incluir: los jóvenes y el desarrollo humano*, Buenos Aires: PNUD/Libros del Zorzal.
- (2016). *Informe sobre desarrollo humano 2016: desarrollo humano para todos*. Recuperado de: [http://hdr.undp.org/sites/default/files/HDR2016\\_SP\\_Overview\\_Web.pdf](http://hdr.undp.org/sites/default/files/HDR2016_SP_Overview_Web.pdf).
- ROBINSON, L. et al. (2015). «Digital inequalities and why they matter», *Information, Communication & Society*, 18 (5), 569-582.
- SAVAGE, I. (1993). «Demographic influences on risk perceptions», *Risk analysis*, 13(4), 413-420.
- SELWYN, N. (2004). «Reconsidering political and popular understandings of the digital divide», *New Media & Society*, 6(3), 341-362.
- SEN, A. K. (1999). *Development as Freedom*. Nueva York: Knopf Press.
- SHIN, W., y H. KANG (2016). «Adolescents' privacy concerns and information disclosure online: The role of parents and the Internet», *Computers in Human Behavior*, 54, 114-123.
- SMAHEL, D. y M. F. WRIGHT (eds) (2014). *Meaning of online problematic situations for children. Results of qualitative cross-cultural investigation in nine European countries*. Londres: EU Kids Online, London School of Economics and Political Science.
- TATAR, M. (1998). «“Violent delights” in children's literature», en J. GOLDSTEIN (ed.) (1998). *Why we watch: The attractions of violent entertainment*. Nueva York: Oxford University Press, 69-87.
- UIT (2014). *Manual para la medición del uso y el acceso a las TIC por los hogares y las personas*, Edición 2014. Recuperado de: [https://www.itu.int/dms\\_pub/itu-d/opb/ind/D-IND-ITCMEAS-2014-PDF-S.pdf](https://www.itu.int/dms_pub/itu-d/opb/ind/D-IND-ITCMEAS-2014-PDF-S.pdf).
- (2017). *ICT Facts and Figures 2017*. Recuperado de: <http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/ICTFactsFigures2017.pdf>.
- Unesco (2013). «Internet Universality: A Means towards Building Knowledge Societies and the Post-2015 Sustainable Development Agenda», Discussion Paper. Recuperado de: [http://www.unesco.org/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/ICE/PDF/internet\\_Universality\\_and\\_Knowledge\\_society\\_11\\_final.pdf](http://www.unesco.org/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/ICE/PDF/internet_Universality_and_Knowledge_society_11_final.pdf).
- Unicef (2014). *Releasing Children's Potential and Minimizing Risks: ICTs, The Internet and Violence against Children*. Recuperado de: [http://srsg.violenceagainstchildren.org/sites/default/files/publications\\_final/icts/releasing\\_children\\_potential\\_and\\_minimizing\\_risks\\_icts\\_the\\_internet\\_and\\_violence\\_against\\_children.pdf](http://srsg.violenceagainstchildren.org/sites/default/files/publications_final/icts/releasing_children_potential_and_minimizing_risks_icts_the_internet_and_violence_against_children.pdf).
- (2017) *Estado Mundial de la Infancia 2017: niños en un mundo digital*. Unicef, Nueva York. Recuperado de: [https://www.unicef.org/spanish/publications/files/SOWC\\_2017\\_SP.pdf](https://www.unicef.org/spanish/publications/files/SOWC_2017_SP.pdf)
- VALKENBURG, P. M., y J. PETER (2011). «Online communication among adolescents: An integrated model of its attraction, opportunities, and risks», *Journal of Adolescent Health*, 48(2), 121-127.
- VAN DEURSEN, A. J., E. J. HELSPER y R. EYNON (2014). *Measuring Digital Skills. From Digital Skills to Tangible Outcomes project report*. Disponible en: [www.oii.ox.ac.uk/research/projects/?id=112](http://www.oii.ox.ac.uk/research/projects/?id=112).
- , E. J. HELSPER y R. EYNON (2016). «Development and validation of the internet Skills Scale (ISS)», *Information, Communication & Society*, 19(6), 804-823.
- , E. J. HELSPER, R. EYNON y J. A. VAN DIJK (2017). «The Compoundness and Sequentiality of Digital Inequality», *International Journal of Communication*, 11, 22.
- VAN DIJK, J. A. G. M., y A. J. A. M. VAN DEURSEN (2014). *Digital skills, unlocking the information society*. Nueva York: Palgrave Macmillan.

- 
- WILSON, C., A. GRIZZLE, R. TUAZON, K. AKYEMPONG y C. K. CHEUNG (2011). *Alfabetización mediática e informacional: Curriculum para profesores*. Unesco. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002160/216099S.pdf>.
- YAR, M. (2005). «The novelty of “cybercrime” an assessment in light of routine activity theory», *European Journal of Criminology*, 2(4), 407-427.

---

# Anexos

**Notas**

Las tablas de este anexo tienen el mismo nombre que la tabla o gráfica que les corresponde en el interior, para facilitar la asociación de información.

Solo se presentan tablas de cuadros y tablas que poseían información adicional.

Los totales en las tablas y gráficas pueden no sumar 100 debido al redondeo.

---

A

Datos estadísticos completos

**Gráfica 9.** Acceso a internet –frecuencia– según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes

	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Masculino	Femenino	De 9 a 12	De 13 a 15	De 16 a 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Siempre	52	55	49	35	65	73	57	50	41	56	65
Muchas veces	23	21	25	29	17	21	22	24	26	22	24
Pocas veces	22	20	24	32	17	7	17	25	30	20	11
Nunca	2	2	2	4	0	0	4	1	3	1	0
No sabe	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Prefiere no responder	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0
<b>Total</b>	<b>100</b>										

**Tabla 1.** Dispositivos utilizados para conectarse a internet según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes

Celular											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Sí	83	80	87	72	92	98	85	83	75	87	93
No	16	20	13	27	8	2	16	17	25	13	7
No sabe (Espontánea)	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0
Prefiere no responder (ESP)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>100</b>										

PC de escritorio											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Sí	42	40	43	37	47	44	44	41	32	44	59
No	58	59	56	62	53	56	56	59	67	55	42
No sabe	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0
Prefiere no responder	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>100</b>										

Laptop o Netbook											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Sí	73	73	72	77	72	60	68	75	69	74	78
No	27	27	28	23	27	40	32	25	30	26	22
No sabe	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0
Prefiere no responder	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>100</b>										

Tablet											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Sí	32	35	29	41	28	15	34	31	32	31	40
No	68	64	71	59	72	85	66	69	68	69	60
No sabe	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Prefiere no responder	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
<b>Total</b>	<b>100</b>										

Consola de videojuegos											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Sí	18	25	12	13	27	13	22	16	11	20	31
No	82	75	88	86	73	87	78	83	89	80	69
No sabe	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Prefiere no responder	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
<b>Total</b>	<b>100</b>										

**Gráfica 10.** Uso de internet «casi todo el tiempo» o «varias veces al día» según dispositivo de conexión, en porcentajes

	Celular	Laptop o Netbook	PC de escritorio	Tablet	Consola de videojuegos
Nunca	17	29	60	70	84
Casi nunca	11	20	13	13	7
Todos los meses	4	7	3	3	2
Todas las semanas	6	15	9	5	2
Todos o casi todos los días	15	14	5	5	3
Varias veces al día	23	10	6	3	2
Casi todo el tiempo	25	6	3	2	1
No sabe	0	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

**Gráfica 11.** Uso de internet al menos alguna vez según lugar de conexión, en porcentajes

	En la escuela, liceo o UTU	Hogar	En casa de amigos o parientes	En movimiento	En un lugar público
Nunca	17	9	27	58	52
Casi nunca	23	11	31	20	26
Todos los meses	5	3	5	3	4
Todas las semanas	11	6	9	4	4
Todos o casi todos los días	21	20	8	4	4
Varias veces al día	13	22	11	6	5
Casi todo el tiempo	8	30	9	6	5
No sabe	1	0	0	0	0
Prefiero no responder	1	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>



**Gráfica 12.** Conexión a internet en el hogar según nivel socioeconómico, en porcentajes

	Total	Bajo	Medio	Alto
Sí	70	46	78	99
No	30	54	22	1
No sabe	0	0	0	0
Prefiere no responder	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

**Gráfica 14.** Actividades realizadas en internet en el último mes, en porcentajes

	Aprender algo nuevo buscando en internet	Buscar información sobre oportunidades de trabajo o estudio	Buscar información sobre actividades en tu barrio	Usas internet para hablar con personas que son de países o ciudades diferentes al mío	Buscar noticias en internet	Discutir sobre problemas sociales o políticos en internet con otras personas	Crear tu propia música o un video y compartirlo en internet
Nunca	12	47	71	66	37	85	80
Casi nunca	25	22	19	14	22	9	10
Todas las semanas	23	13	5	7	14	3	4
Casi todos los días	8	4	1	2	6	1	1
Todos o casi todos los días	12	7	2	3	8	1	1
Varias veces al día	12	5	1	4	7	1	2
Casi todo el tiempo	7	3	1	3	5	1	1
No sabe	0	0	0	0	1	0	0
Prefiere no contestar		0	0	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

**Tabla 3.** Páginas web y aplicaciones utilizadas según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes

<b>YouTube</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
No	9	9	10	10	8	12	6	11	14	8	4
Si	91	91	90	90	92	88	94	89	86	92	96
<b>Total</b>	<b>100</b>										

<b>Google</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
No	22	20	24	24	18	27	20	23	28	20	14
Si	78	80	76	76	82	73	80	77	72	80	86
<b>Total</b>	<b>100</b>										

<b>WhatsApp</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
No	26	30	22	40	16	6	25	27	42	19	12
Si	74	70	78	60	84	94	75	73	58	81	88
<b>Total</b>	<b>100</b>										

<b>Facebook</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
No	37	36	38	60	16	14	44	34	36	38	37
Si	63	64	62	40	84	86	56	66	64	62	63
<b>Total</b>	<b>100</b>										

<b>Instagram</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
No	50	55	46	73	31	24	50	51	60	48	35
Si	50	45	54	27	69	76	50	49	40	52	65
<b>Total</b>	<b>100</b>										

<b>Snapchat</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
No	70	76	65	83	60	57	69	71	79	69	49
Si	30	24	35	17	40	43	31	29	21	31	51
<b>Total</b>	<b>100</b>										

<b>Twitter</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
No	81	78	83	94	69	64	80	81	90	77	71
Si	19	22	17	6	31	36	20	19	10	23	29
<b>Total</b>	<b>100</b>										

**Gráfica 14.** Continuación

Entrar en páginas como por ejemplo Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat, etc.	Hablar con familia o amigos que viven lejos. Por ejemplo por Skype, Hangout, Facetime, etc.	Usar un chat como por ejemplo por WhatsApp, Messenger, Skype, etc.	Chatear con amigos o familia	Ver videos, series o películas por ejemplo en YouTube, Vine, Vimeo, etc.	Usar juegos en internet	Buscar información en internet sobre salud o enfermedades para vos o para alguien que conoces	Participar en páginas donde las personas comparten tus intereses o hobbies
28	58	20	17	8	31	50	73
12	17	8	11	13	21	30	13
8	6	7	9	15	11	7	4
6	3	6	7	11	7	3	2
10	5	11	11	16	10	3	2
16	5	18	21	17	11	4	3
21	5	28	25	21	10	2	2
0	1	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0
<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

**Tabla 5.** Promedio de actividades realizadas según sexo, edad, región y nivel socioeconómico

Actividades realizadas al menos alguna vez			
	Media	Desvío	Mediana
<b>Total</b>	<b>8,1</b>	<b>3,0</b>	<b>8</b>
Masculino	8,1	3,1	8
Femenino	8,1	2,8	8
De 9 a 12	6,9	2,9	7
De 13 a 15	9,2	2,7	9
De 16 a 17	9,6	2,1	10
Montevideo	8,4	3,1	8
Interior	8,0	2,9	8
Bajo	7,8	3,0	8
Medio	8,1	2,9	8
Alto	9,1	2,8	9

**Tabla 4.** Actividades realizadas «casi todo el tiempo» o «varias veces al día» en internet en el último mes: uso de redes sociales, aprender algo nuevo y buscar noticias, según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes

<b>Aprender algo nuevo buscando en internet</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Nunca	12	11	13	16	11	4	9	14	17	11	6
Casi nunca	25	24	26	28	20	25	23	26	24	27	17
Todas las semanas	23	24	23	22	26	22	26	22	21	23	33
Casi todos los días	8	9	7	7	8	11	5	9	7	8	11
Todos o casi todos los días	12	13	11	12	13	12	11	13	14	11	11
Varias veces al día	12	13	11	9	15	17	16	10	13	12	12
Casi todo el tiempo	7	6	8	5	8	11	9	6	4	8	10
No sabe	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0
No contesta	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Buscar noticias en internet</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Nunca	37	35	39	46	32	20	34	38	38	37	34
Casi nunca	23	23	22	23	22	22	24	22	19	23	30
Todas las semanas	14	14	14	11	18	12	13	15	11	15	15
Casi todos los días	6	6	7	5	6	11	5	7	8	6	2
Todos o casi todos los días	8	11	5	6	8	13	5	9	13	6	4
Varias veces al día	7	6	8	5	5	16	12	5	5	7	11
Casi todo el tiempo	5	5	6	2	9	6	6	5	6	5	5
No sabe	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0
No contesta	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Entrar en páginas como por ejemplo Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat, etc.</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Nunca	28	30	26	50	7	7	29	27	31	28	17
Casi nunca	12	12	11	15	9	5	12	11	13	10	14
Todas las semanas	8	7	9	7	8	8	6	9	9	8	5
Casi todos los días	6	6	6	6	8	3	4	7	8	6	3
Todos o casi todos los días	10	11	10	6	14	14	8	11	11	10	10
Varias veces al día	16	16	16	8	22	24	17	15	14	17	15
Casi todo el tiempo	21	19	23	7	32	39	23	19	14	22	36
No sabe	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
No contesta	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

**Tabla 6. Habilidades digitales: porcentaje de acuerdo con las afirmaciones**

<b>Niños</b>											
<b>Sé cómo guardar una foto que encontré en internet</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Muy cierto	69	67	71	52	82	91	71	68	63	69	82
Bastante cierto	12	12	12	14	12	8	10	13	14	12	9
Poco cierto	6	7	5	9	3	1	6	6	7	6	2
Nada cierto	13	15	11	25	3	0	13	13	16	13	7
No sabe	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0
No contesta	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>100</b>										
<b>Sé cómo hacer para que mi perfil o user sea privado por ejemplo para que no puedan ver lo que comparto</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Muy cierto	52	47	57	26	73	84	54	51	41	54	75
Bastante cierto	8	10	7	10	7	7	6	9	11	7	8
Poco cierto	9	11	7	11	8	2	9	8	9	9	5
Nada cierto	28	31	26	48	11	7	28	29	37	27	12
No sabe	2	1	2	3	0	0	1	2	2	2	2
No contesta	1	1	1	2	0	0	1	1	1	1	0
<b>Total</b>	<b>100</b>										
<b>Sé qué palabras son las mejores para buscar algo en internet</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Muy cierto	45	45	45	40	46	57	44	45	39	46	55
Bastante cierto	26	26	25	21	31	29	29	24	26	25	29
Poco cierto	17	16	18	20	14	12	16	17	18	17	11
Nada cierto	12	13	12	18	9	1	9	14	16	12	4
No sabe	1	1	1	1	0	0	2	0	1	1	0
No contesta	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0
<b>Total</b>	<b>100</b>										
<b>Me es fácil darme cuenta fácil si la información que busqué en internet no es verdadera</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Muy cierto	34	34	35	26	39	47	27	38	33	36	28
Bastante cierto	27	29	25	22	31	33	28	27	24	26	38
Poco cierto	24	23	26	27	25	16	30	22	26	23	26
Nada cierto	14	14	14	24	5	3	15	13	16	14	9
No sabe	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0
No contesta	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>100</b>										
<b>Sé qué información debería compartir y cuál no compartir en internet</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Muy cierto	64	62	67	54	70	83	62	65	57	68	67
Bastante cierto	20	22	18	20	22	16	23	19	22	18	27
Poco cierto	5	4	7	7	4	0	5	5	7	4	5
Nada cierto	9	12	6	16	3	1	8	9	13	8	1
No sabe	1	1	1	2	0	0	2	1	1	1	1
No contesta	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>100</b>										
<b>Sé cómo eliminar o borrar a personas de mi lista de contactos</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Muy cierto	73	73	74	55	88	97	74	73	68	75	82
Bastante cierto	9	8	11	13	8	2	8	10	9	9	9
Poco cierto	4	5	4	8	2	0	5	4	8	3	3
Nada cierto	12	13	11	23	2	1	13	11	13	13	5
No sabe	1	0	1	2	0	0	1	1	1	0	1
No contesta	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0
<b>Total</b>	<b>100</b>										

Sé cómo subir videos o música que hice yo mismo/a											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Muy cierto	47	50	45	32	60	66	48	47	43	49	52
Bastante cierto	12	11	12	12	11	11	12	12	12	12	10
Poco cierto	12	12	11	12	11	13	15	10	10	11	20
Nada cierto	29	27	31	43	18	10	24	31	34	28	18
No sabe	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0
No contesta	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>100</b>										

Sé cómo instalar aplicaciones en un celular o tablet											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Muy cierto	78	78	77	66	87	93	76	78	69	80	90
Bastante cierto	13	13	13	19	8	4	13	13	17	11	8
Poco cierto	3	3	3	3	4	3	5	3	4	4	0
Nada cierto	6	6	6	11	2	1	6	6	10	5	2
No sabe	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0
No contesta	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>100</b>										

Sé cómo comprar una aplicación/app o pagar para usar un juego en internet											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Muy cierto	28	34	22	18	33	45	30	26	25	27	36
Bastante cierto	11	11	11	7	15	13	12	11	11	11	12
Poco cierto	16	14	17	14	18	15	18	14	12	16	24
Nada cierto	45	41	49	59	34	27	39	48	51	45	28
No sabe	1	0	1	2	0	0	1	1	1	1	0
No contesta	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>100</b>										

Sé cómo editar o hacer cambios a cosas que otros crearon en internet											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Muy cierto	19	18	19	13	23	27	15	20	19	19	16
Bastante cierto	12	15	9	9	15	16	13	12	10	12	17
Poco cierto	20	18	22	17	22	23	27	16	19	19	26
Nada cierto	48	48	49	60	39	33	44	51	51	49	40
No sabe	1	0	2	2	1	0	1	1	2	1	1
No contesta	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>100</b>										

Adultos											
	Sé cómo cambiar opciones de privacidad en páginas o aplicaciones, por ejemplo para que no puedan ver lo que comparto	Sé qué palabras son las mejores para buscar algo en internet	Sé cómo guardar una foto que encontré en internet	Me doy cuenta fácil si la información que busqué en internet no es verdadera	Sé qué información debería o no compartir en internet	Sé cómo eliminar o borrar a personas de mi lista de contactos	Sé cómo subir videos o música que hice yo mismo/a	Sé cómo instalar aplicaciones en un celular o tablet	Sé cómo comprar una aplicación/app o pagar para usar un juego en internet	Sé cómo editar o hacer cambios a cosas que otros crearon en internet	
Muy cierto	34	39	48	31	65	68	28	41	18	7	
Bastante cierto	13	26	17	26	19	14	9	14	9	6	
Poco cierto	12	14	11	21	5	5	17	12	14	16	
Nada cierto	39	20	24	19	10	12	44	32	57	69	
No sabe	2	2	1	3	2	2	2	1	2	2	
Prefiere no contestar					0						
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	

**Gráfica 15.** Acuerdo con la afirmación «En internet hay cosas que son buenas para los de mi edad» según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes

	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Muy cierto	43	44	42	40	44	50	43	43	38	43	57
Bastante cierto	28	28	27	27	28	29	29	27	29	26	30
Poco cierto	24	24	25	25	26	18	25	24	26	26	13
Nada cierto	4	3	4	6	2	2	2	5	6	3	0
No sabe	1	1	2	2	0	2	1	1	2	1	1
Prefiere no responder	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>100</b>										

**Gráfica 16.** Acuerdo con la afirmación «Me siento seguro en internet» según sexo, edad y nivel socioeconómico, en porcentajes

	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Muy cierto	23	26	19	23	23	18	21	23	25	22	20
Bastante cierto	27	28	26	19	33	36	29	26	19	29	42
Poco cierto	38	37	39	40	35	39	39	37	40	37	34
Nada cierto	13	9	16	17	9	7	10	14	16	12	4
No sabe	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0
No contesta	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>100</b>										

**Gráfica 17.** Consecuencias del bajo autocontrol en el tiempo de uso de internet en el último año, en porcentajes

<b>Dejó de comer o dormir por culpa del tiempo que paso en internet</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Sí	10	9	11	6	13	14	11	9	9	11	7
No	90	90	89	94	87	85	89	91	91	89	92
Prefiere no responder	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1
<b>Total</b>	<b>100</b>										
<b>Tuve problemas con mi familia o amigos por culpa del tiempo que paso en internet</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Sí	11	8	15	7	16	14	15	9	10	12	12
No	87	90	84	91	83	84	83	89	88	87	86
Prefiere no responder	2	2	1	3	0	2	2	1	2	1	2
<b>Total</b>	<b>100</b>										
<b>Mis notas bajaron por culpa del tiempo que paso en internet</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Sí	14	13	15	7	20	23	15	14	13	16	11
No	83	84	83	91	77	75	83	84	85	82	85
Prefiere no responder	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	4
<b>Total</b>	<b>100</b>										

**Tabla 7.** Experiencias negativas online. Ocurrencia y comunicación del hecho según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes

<b>Este año, ¿cuán seguido te pasó que algo de internet te molestara o te hiciera sentir mal, como por ejemplo sentirte incómodo, asustado o que no lo tendrías que haber visto?</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Nunca	70	72	68	77	65	63	68	72	73	70	66
Una o dos veces	24	23	25	17	30	31	26	23	20	25	33
Casi cada mes	2	3	1	1	3	4	2	3	3	2	1
Casi cada semana	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Todos o casi todos los días	1	1	2	1	0	2	1	1	2	1	0
Prefiero no responder	2	0	3	2	1	0	3	1	1	2	1
<b>Total</b>	<b>100</b>										

<b>Pensando nuevamente en la última vez que algo de internet te hizo sentir mal o te molestó, ¿hablaste con alguna personas sobre el tema...?</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Sí	52	46	57	54	45	64	52	52	51	52	55
No	45	50	40	42	52	35	44	45	46	44	42
Prefiero no responder	4	4	4	5	4	1	4	4	3	4	3
<b>Total</b>	<b>100</b>										

**Tabla 8.** Experiencias negativas online. Frecuencia de ocurrencia en el último año según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes

<b>Este año, ¿cuán seguido te pasó que algo de internet te molestara o te hiciera sentir mal, como por ejemplo sentirte incómodo, asustado o que no lo tendrías que haber visto?</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Nunca	70	72	68	77	65	63	68	72	73	70	66
Una o dos veces	24	23	25	17	30	31	26	23	20	25	33
Casi cada mes	2	3	1	1	3	4	2	3	3	2	1
Casi cada semana	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Todos o casi todos los días	1	1	2	1	0	2	1	1	2	1	0
Prefiero no responder	2	0	3	2	1	0	3	1	1	2	1
<b>Total</b>	<b>100</b>										

**Tabla 9.** Exposición a contenidos riesgosos online en el último año según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes

<b>Maneras para lastimarse o herirse físicamente a uno mismo</b>										
	Total	Sexo		Edad		Región		NSE		
		Hombre	Mujer	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Sí	21	16	27	20	25	25	20	23	21	18
No	78	83	73	79	74	74	80	76	78	82
Prefiero no responder	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1
<b>Total</b>	<b>100</b>									
<b>Maneras de suicidarse</b>										
	Total	Sexo		Edad		Región		NSE		
		Hombre	Mujer	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Sí	16	12	20	14	21	16	16	15	16	20
No	83	87	78	85	78	83	83	85	82	79
Prefiero no responder	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1
<b>Total</b>	<b>100</b>									
<b>Maneras para ser muy flaco, por ejemplo ser anoréxico o bulímico</b>										
	Total	Sexo		Edad		Región		NSE		
		Hombre	Mujer	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Sí	14	7	20	12	18	12	15	12	15	16
No	85	91	80	87	82	86	85	88	84	83
Prefiero no responder	1	2	0	1	0	2	0	0	1	1
<b>Total</b>	<b>100</b>									
<b>Mensajes discriminando a otras personas, por ejemplo por su religión, color de piel, etc.</b>										
	Total	Sexo		Edad		Región		NSE		
		Hombre	Mujer	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Sí	34	32	35	30	43	37	33	26	37	40
No	66	67	64	70	56	63	67	74	63	59
Prefiero no responder	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
<b>Total</b>	<b>100</b>									
<b>Personas que hablan o comparten sus experiencias sobre su uso de drogas</b>										
	Total	Sexo		Edad		Región		NSE		
		Hombre	Mujer	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Sí	26	24	28	22	35	26	26	28	25	26
No	73	75	71	77	64	71	74	71	74	73
Prefiero no responder	1	2	1	1	1	3	0	1	1	1
<b>Total</b>	<b>100</b>									
<b>Imágenes violentas o sangrientas</b>										
	Total	Sexo		Edad		Región		NSE		
		Hombre	Mujer	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Sí	39	43	35	33	52	44	36	37	40	38
No	60	55	65	65	48	56	62	63	58	61
Prefiero no responder	1	2	0	2	0	1	1	0	2	1
<b>Total</b>	<b>100</b>									

**Gráfica 18.** Exposición a imágenes sexuales, recepción de mensajes sexuales y envío de mensajes sexuales en el último año, en porcentajes

	Este año, ¿viste alguna imagen de gente desnuda o teniendo sexo?	Este año, ¿recibiste algún mensaje sexual? Pueden haber sido palabras, imágenes o videos.	Este año, ¿alguna vez enviaste o subiste a páginas de internet o aplicaciones algún mensaje sexual? Pueden haber sido palabras, fotos o videos tuyos o de otra persona.
Sí	35	25	5
No	61	74	93
Prefiero no responder	4	1	2
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

**Gráfica 19.** Exposición a imágenes sexuales en el último año según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes

	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto	
Sí	35	40	30	29	48	41	32	28	35	49	
No	61	53	69	65	51	52	65	70	60	46	
Prefiero no responder	4	7	2	6	1	8	3	2	5	6	
<b>Total</b>	<b>100</b>										

**Gráfica 20.** Medio de acceso a contenido sexual, en porcentajes

	En una revista o libro	En la televisión o en una película	En un celular, computadora, laptop, tablet en internet
Sí	11	51	84
No	87	47	15
Prefiero no responder	2	2	1
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

**Gráfica 21.** Recepción y envío de mensajes sexuales según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes

Este año, ¿recibiste algún mensaje sexual? Pueden haber sido palabras, imágenes o videos.											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto	
Sí	25	33	18	23	32	31	23	22	25	33	
No	74	67	81	77	67	67	78	78	74	66	
Prefiero no responder	1	0	1	0	1	2	0	0	1	1	
<b>Total</b>	<b>100</b>										
Este año, ¿alguna vez enviaste o subiste a páginas de internet o aplicaciones algún mensaje sexual? Pueden haber sido palabras, fotos o videos tuyos o de otra persona.											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto	
Sí	5	6	3	3	8	6	4	7	2	7	
No	93	89	97	95	90	91	94	91	95	91	
Prefiero no responder	2	4	0	3	2	4	2	2	3	2	
<b>Total</b>	<b>100</b>										

**Tabla 10.** Actitudes frente a solicitudes de amistad en internet según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes

	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
En general acepto a todos los que me piden	5	6	4	4	4	8	3	6	8	3	2
Acepto solo si tenemos amigos en común	12	13	11	5	14	22	13	12	13	12	12
Acepto solo si los conozco	59	60	58	50	68	56	60	58	56	58	70
Acepto solo si los conozco muy bien.	21	17	25	36	12	13	22	21	22	23	16
No sabe	2	2	2	3	1	1	2	2	0	3	0
No contesta	1	2	1	2	0	1	1	1	1	2	1
<b>Total</b>	<b>100</b>										

**Tabla 11.** Contactos online según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes

<b>Niños</b>											
<b>¿Alguna vez te escribió o agregó como amigo en internet alguien que no conocías?</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Sí	42	44	41	20	59	74	49	39	39	42	53
No	55	53	57	77	40	24	47	59	59	54	47
Prefiero no responder	3	3	2	3	2	2	3	2	2	4	1
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>
<b>Este año, ¿alguna vez te encontraste personalmente con alguien que primero conociste a través de internet?</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Sí	18	21	15	9	24	34	18	18	18	18	18
No	81	78	84	90	76	66	81	81	81	81	82
Prefiero no responder	1	1	1	1	0	0	2	0	0	1	0
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>
<b>Adultos</b>											
		Hasta donde usted sabe, diga por favor si a (NOMBRE DEL MENOR) le pasaron o hizo las siguientes cosas en el último año (RU) - Estuvo en contacto a través de internet con alguien que no conocía antes en persona					Hasta donde usted sabe, diga por favor si a (NOMBRE DEL MENOR) le pasaron o hizo las siguientes cosas en el último año (RU) - Fue a encontrarse personalmente con alguien que conoció primero en internet				
Sí	18						2				
No	74						94				
No sabe	8						4				
Prefiere no responder	0						0				
<b>Total</b>	<b>100</b>						<b>100</b>				

**Tabla 12.** Experiencias de maltrato y medio por el cual ocurrió según sexo, edad, región y nivel socioeconómico - Víctima, en porcentajes

<b>Pensando en este año, ¿cuán seguido te lastimaron o te trataron de forma desagradable?</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Nunca	73	77	70	77	68	76	67	77	73	76	63
Una o dos veces	21	18	23	17	26	19	25	18	21	18	32
Casi cada mes	1	2	0	0	1	3	1	1	1	1	2
Casi cada semana	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0
Todos o casi todos los días	3	2	4	4	2	2	4	3	4	3	3
Prefiero no responder	2	1	2	1	3	0	2	2	2	2	1
<b>Total</b>	<b>100</b>										
<b>Este año, cuando te lastimaron o te trataron de forma desagradable, ¿fue en persona, cara a cara por una persona que estaba contigo en el mismo lugar?</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
No fue lastimado o tratado en forma desagradable este año	73	77	70	77	68	76	67	77	73	76	63
Sí	13	11	15	13	15	13	16	12	16	12	11
No	12	10	13	9	15	12	14	10	10	10	21
Prefiero no responder	2	2	1	1	3	0	2	1	1	2	5
<b>Total</b>	<b>100</b>										
<b>¿Y alguna vez fue a través de un celular, tablet, laptop o computadora?</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
No fue lastimado o tratado en forma desagradable este año	73	77	70	77	68	76	67	77	73	76	63
Sí	15	12	18	8	22	21	20	13	12	15	25
No	11	11	11	14	11	4	12	11	15	9	12
Prefiero no responder	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0
<b>Total</b>	<b>100</b>										
<b>Ambos medios</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
No	93	95	92	95	92	89	91	94	92	93	94
Sí	7	5	8	5	8	11	9	6	8	7	6
<b>Total</b>	<b>100</b>										

**Tabla 13.** Experiencias de maltrato y medio por el cual ocurrió según sexo, edad, región y nivel socioeconómico - Perpetrador, en porcentajes

<b>Este año, ¿alguna vez lastimaste o trataste a alguien de forma desagradable?</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Sí	13	11	16	10	17	16	14	13	15	13	11
No	85	87	83	88	81	83	85	84	84	85	87
Prefiero no responder	2	2	2	2	2	1	1	3	1	2	2
<b>Total</b>	<b>100</b>										
<b>Este año, cuando lastimaste o trataste a alguien de forma desagradable, ¿pasó alguna vez en persona, cara a cara a una persona que estaba contigo en el mismo lugar?</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
No lastimó o trató a alguien en forma desagradable este año	87	89	84	90	83	84	86	87	85	87	89
Sí	10	8	11	6	14	12	10	10	11	9	10
No	4	3	4	5	2	4	4	4	4	4	1
Prefiero no responder	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>100</b>										
<b>¿Y alguna vez fue a través de un celular, tablet, laptop o computadora?</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
No lastimó o trató a alguien en forma desagradable este año	87	89	84	90	83	84	86	87	85	87	89
Sí	7	5	8	2	11	12	6	7	6	7	7
No	7	6	7	8	6	4	8	6	9	6	4
Prefiero no responder	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>100</b>										
<b>Ambos medios</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
No	95	97	93	99	91	92	96	95	95	95	93
Sí	5	4	7	1	9	8	4	6	5	5	7
<b>Total</b>	<b>100</b>										

**Gráfica 23.** Testigos, víctimas y perpetradores de maltrato online según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes

**¿Has visto que alguien fuera molestado, o que le hicieran sentir mal en internet, como por ejemplo hacerlo sentir incómodo, asustado o atacarlo?**

Sí	38
No	60
Prefiero no responder	2
<b>Total</b>	<b>100</b>

**Si pregunta "Este año, ¿alguna vez lastimaste o trataste a alguien de forma desagradable?" es sí: ¿Y alguna vez fue a través de un celular, tablet, laptop o computadora?**

No lastimó o trató a alguien en forma desagradable este año	87
Sí	7
No	7
Prefiero no responder	0
<b>Total</b>	<b>100</b>

**Si pregunta "Pensando en este año, ¿cuán seguido te lastimaron o te trataron de forma desagradable?" es distinto de Nunca: ¿Y alguna vez fue a través de un celular, tablet, laptop o computadora?**

No fue lastimado o tratado en forma desagradable este año	73
Sí	15
No	11
Prefiero no responder	0
<b>Total</b>	<b>100</b>

**Gráfica 25.** Acuerdo con la afirmación «Sé qué hacer si alguien hace algo en internet que no me gusta», en porcentajes

	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Muy cierto	38	36	40	29	43	55	36	39	36	39	37
Bastante cierto	24	26	22	19	32	21	23	24	21	23	36
Poco cierto	16	16	17	19	13	15	20	15	17	16	18
Nada cierto	20	20	21	30	12	9	19	21	23	21	9
No sabe	1	1	1	2	0	0	2	1	2	1	0
No contesta	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0
<b>Total</b>	<b>100</b>										

**Gráfica 26.** Estímulos de amigos, docentes y adultos a cargo frente al uso de internet, en porcentajes

Docentes		Amigos		Padres	
<b>Me animan a que explore y aprenda cosas en internet</b>		<b>Me animan a que explore y aprenda cosas en internet</b>		<b>Me animan a que explore y aprenda cosas en internet</b>	
Siempre	19	Siempre	14	Siempre	15
Casi siempre	23	Casi siempre	13	Casi siempre	18
A veces	28	A veces	25	A veces	29
Casi nunca	13	Casi nunca	19	Casi nunca	17
Nunca	16	Nunca	27	Nunca	18
Prefiero no responder	2	Prefiero no responder	3	Prefiero no responder	3
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>Total</b>	<b>100</b>
<b>Me aconsejan sobre formas de usar internet de forma segura</b>		<b>Me aconsejan sobre cómo usar internet de forma segura</b>		<b>Me aconsejan sobre formas de usar internet de forma segura</b>	
Siempre	31	Siempre	16	Siempre	42
Casi siempre	20	Casi siempre	11	Casi siempre	20
A veces	20	A veces	23	A veces	16
Casi nunca	11	Casi nunca	17	Casi nunca	11
Nunca	16	Nunca	31	Nunca	10
Prefiero no responder	2	Prefiero no responder	2	Prefiero no responder	2
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>Total</b>	<b>100</b>

**Gráfica 27.** Principales preocupaciones de los adultos respecto a su niño a cargo, en porcentajes

<b>Suma de menciones</b>	
Su salud	66
Cómo le va en los estudios	51
Que sea contactado por extraños en Internet	26
Que sea tratado de forma ofensiva o desagradable por otros niños/adolescentes	26
No tener suficiente dinero para cuidarlo	25
Que vea material inapropiado en Internet	23
Que tome demasiado alcohol o consuma drogas	20
Que sufra un accidente de tránsito o en el transporte público	20
Que comparta información personal en internet	20
Que sea víctima de un delito	18
Su vida sexual	5
Que tenga problemas con la policía	2
<b>Total</b>	<b>300</b>

<b>Primera mención</b>	
Su salud	51
Cómo le va en los estudios	15
No tener suficiente dinero para cuidarlo	7
Que sea tratado de forma ofensiva o desagradable por otros niños/adolescentes	5
Que sea contactado por extraños en Internet	5
Que tome demasiado alcohol o consuma drogas	4
Que vea material inapropiado en Internet	4
Que comparta información personal en internet	4
Que sufra un accidente de tránsito o en el transporte público	3
Que sea víctima de un delito	2
Su vida sexual	1
<b>Total</b>	<b>100</b>

**Tabla 14.** Monitoreo parental: respuesta de adultos vs. respuesta de niños, en porcentajes

<b>Adultos</b>		<b>Niños</b>	
<b>Controlar el tiempo que puede usar internet</b>		<b>Las páginas que has visitado en internet</b>	
Sí	58	Siempre	17
No	41	Casi siempre	13
No sabe	1	A veces	16
Prefiere no responder	0	Casi nunca	15
Total	100	Nunca	38
Prefiere no responder	3	Prefiere no responder	2
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>Total</b>	<b>100</b>
<b>Poner horarios en los que puede usar internet</b>		<b>Revisar qué amigos o contactos tengo en páginas y aplicaciones como Facebook, Twitter, Snapchat, WhatsApp, etc. ELIGE UNA OPCIÓN</b>	
Sí	55	Siempre	20
No	44	Casi siempre	10
No sabe	1	A veces	15
Prefiere no responder	0	Casi nunca	10
Total	100	Nunca	41
		Prefiere no responder	3
		<b>Total</b>	<b>100</b>
<b>Prohibirle entrar a ciertas páginas de internet</b>		<b>Revisar los mensajes de mis páginas y aplicaciones como Facebook, Twitter, Snapchat, WhatsApp, etc. ELIGE UNA OPCIÓN</b>	
Sí	67	Siempre	18
No	32	Casi siempre	10
No sabe	1	A veces	12
Prefiere no responder	0	Casi nunca	10
Total	100	Nunca	46
		Prefiere no responder	3
		<b>Total</b>	<b>100</b>
<b>Revisar las páginas que visita en internet</b>			
Sí	55		
No	44		
No sabe	1		
Prefiere no responder	0		
Total	100		
<b>Revisar qué amigos o contactos tiene en páginas o aplicaciones como Facebook, Twitter, Snapchat, WhatsApp, etc.</b>			
Sí	55		
No	42		
No sabe	3		
Prefiere no responder	1		
Total	100		
<b>Revisar los mensajes en sus páginas o aplicaciones como Facebook, Twitter, Snapchat, WhatsApp, etc.</b>			
Sí	47		
No	50		
No sabe	3		
Prefiere no responder	1		
Total	100		

**Tabla 15.** Actividades que los niños pueden realizar sin permiso según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes

<b>Niños</b>											
<b>Usar la cámara de la computadora o celular, por ejemplo para Skype</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Me permite hacerlo cuando quiero	49	50	47	26	62	86	49	48	47	45	68
Me permite hacerlo sólo bajo su permiso o supervisión	31	29	32	42	24	10	31	30	32	32	19
Nunca me permite hacerlo	21	21	21	32	14	4	20	21	21	23	13
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>
<b>Bajar música, series o películas de internet</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Me permite hacerlo cuando quiero	63	66	60	40	82	92	62	64	60	64	71
Me permite hacerlo sólo bajo su permiso o supervisión	27	22	31	43	13	5	26	27	31	26	20
Nunca me permite hacerlo	10	11	10	17	5	3	13	9	10	11	10
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>
<b>Visitar páginas de internet o aplicaciones como Facebook, WhatsApp, Twitter, Instagram, Snapchat, etc..</b>											
	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Me permite hacerlo cuando quiero	59	61	57	30	81	95	59	59	50	61	77
Me permite hacerlo sólo bajo su permiso o supervisión	25	23	27	39	16	3	24	26	28	26	14
Nunca me permite hacerlo	16	16	17	31	3	2	17	16	23	14	9
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>
<b>Adultos</b>											
		Usar la cámara de la computadora o celular, por ejemplo para Skype	Bajar música, series o películas de internet	Visitar páginas de internet o aplicaciones como Facebook, WhatsApp, Twitter, Instagram, Snapchat, etc.							
Puede hacerlo cuando quiera	52		59	58							
Puede hacerlo pero con permiso o supervisión	24		30	24							
No tiene permiso para hacerlo	19		9	16							
No sabe	5		2	2							
Prefiere no responder	0		0	0							
<b>Total</b>	<b>100</b>		<b>100</b>	<b>100</b>							

**Gráfica 28.** Percepción de los niños sobre el conocimiento que tienen sus adultos a cargo de lo que hacen en internet según sexo, edad, región y nivel socioeconómico, en porcentajes

	Total	Sexo		Edad			Región		NSE		
		Hombre	Mujer	9 a 12	13 a 15	16 y 17	Montevideo	Interior	Bajo	Medio	Alto
Mucho	29	24	33	41	19	12	27	29	31	29	19
Bastante	35	35	36	28	43	39	35	36	32	35	50
Poco	24	29	20	19	29	30	26	24	22	25	27
Nada	9	11	7	8	8	16	9	9	11	9	3
Prefiero no responder	3	2	3	3	1	4	4	2	4	2	2
<b>Total</b>	<b>100</b>										

**Gráfica 29.** Fuentes de información para ayudar a los niños a utilizar internet de forma segura, en porcentajes

<b>De dónde saca información</b>	
<b>Familiares, conocidos u otros padres/adultos a cargo</b>	
No	60
Si	40
<b>Total</b>	<b>100</b>
<b>En la escuela, liceo o UTU del menor</b>	
No	67
Si	33
<b>Total</b>	<b>100</b>
<b>Televisión, radio, diarios o revistas</b>	
No	73
Si	27
<b>Total</b>	<b>100</b>
<b>Página web con información sobre seguridad</b>	
No	82
Si	18
<b>Total</b>	<b>100</b>
<b>En ningún lugar</b>	
No	84
Si	16
<b>Total</b>	<b>100</b>
<b>Organismos Públicos, como por ejemplo Ministerios, CCZ/CH, Intendencias, etc</b>	
No	93
Si	7
<b>Total</b>	<b>100</b>
<b>Empresas de internet, como por ejemplo ANTEL, Movistar, Claro, etc</b>	
No	93
Si	7
<b>Total</b>	<b>100</b>
<b>De mi hijo/menor a cargo</b>	
No	97
Si	3
<b>Total</b>	<b>100</b>

<b>De dónde le gustaría conseguir la información</b>	
<b>En la escuela, liceo o UTU del menor</b>	
No	41
Si	59
<b>Total</b>	<b>100</b>
<b>Televisión, radio, diarios o revistas</b>	
No	80
Si	20
<b>Total</b>	<b>100</b>
<b>Organismos públicos, como por ejemplo ministerios, CCZ/CH, intendencias, etc</b>	
No	78
Si	22
<b>Total</b>	<b>100</b>
<b>Empresas de internet, como por ejemplo ANTEL, Movistar, Claro, etc</b>	
No	84
Si	16
<b>Total</b>	<b>100</b>
<b>Página web con información sobre seguridad</b>	
No	83
Si	17
<b>Total</b>	<b>100</b>
<b>Familiares, conocidos u otros padres/adultos a cargo</b>	
No	91
Si	9
<b>Total</b>	<b>100</b>
<b>De mi hijo/menor a cargo</b>	
No	98
Si	2
<b>Total</b>	<b>100</b>

---

# Anexos

---

# B

## Workshops RErights, descripción de los talleres

RErights es una iniciativa liderada por el Centro de Investigación Young and Well Cooperative de la Universidad Western Sydney, Australia, en cooperación con Digitalmente Conectados y las Voces de los Niños de Unicef. Con un enfoque centrado en los niños y adolescentes, promueve en ellos la discusión en torno a las prácticas asociadas a las nuevas tecnologías, y hace llegar sus puntos de vista a los responsables de diseñar las políticas públicas.

A través de una perspectiva cualitativa, esta metodología permite recopilar paralelamente datos en distintas regiones, en torno a cinco temas claves vinculados a la tecnología digital: barreras respecto al uso, preocupaciones asociadas, aprendizaje y trabajo futuro, uso orientado a generar cambios positivos y tecnología digital en el hogar.

La investigación cuenta con la aprobación ética del Comité de Ética en Investigación Humana de la Universidad de Western Sydney (n.o de referencia: H11101).

Los resultados, que integran el presente documento *Niños, niñas y adolescentes conectados: Informe Kids Online Uruguay*, también fueron publicados en el informe anual de Unicef *Estado Mundial de la Infancia 2017* y en *sowc Companion 2017*.



---

## Metodología

Todos los encuentros con niños, niñas y adolescentes buscaron relevar aspectos vinculados al acceso y uso de la tecnología digital, así como sus principales barreras y riesgos asociados, entre otros. En el caso de los adolescentes se realizaron siguiendo exactamente la metodología propuesta por la iniciativa RErights. El trabajo con los niños se desarrolló mediante una propuesta más corta, adaptada a sus características, que permitiera ahondar en aquellas temáticas que más interesaban para su edad.

Los espacios de trabajo con adolescentes se desarrollaron en un total de seis bloques con sus correspondientes dinámicas, que se detallan a continuación.

El primer bloque estuvo referido a la tecnología en casa. La primera actividad desarrollada aquí tuvo por objetivo conocer los dispositivos a los que acceden los niños, niñas, adolescentes y sus familias, dentro y fuera de sus casas. La segunda actividad dentro de este bloque consistió en relevar el impacto de la tecnología en el relacionamiento con sus familias. Para ello se solicitó a los participantes pensar y escribir ejemplos cotidianos en los que la tecnología digital tuviera un impacto positivo y uno negativo en sus vínculos más cercanos.

El segundo bloque se centró primero en identificar aquellos aspectos que dificultan el acceso y el uso de la tecnología. Luego se solicitó que calificaran los obstáculos descritos en tres: «Es molesto, pero puedo lidiar con ello», «Es frustrante y difícil lidiar con ello» y «Es muy frustrante e imposible lidiar con ello». Al finalizar el trabajo de forma individual se realizó un espacio de intercambio y puesta a punto en común.

La tercera parte de cada encuentro estuvo dirigida a conocer sus inquietudes y preocupaciones cuando se conectan a internet y la manera de lidiar con eso. La actividad propuesta implicaba responder de forma individual qué les preocupa a la hora de estar conectados y también señalar aquello que les preocupa a los adultos y por qué.

Posteriormente, se trabajó en subgrupos a partir de tres situaciones problemáticas reales que pueden surgir por el uso de la tecnología digital. Cada equipo presentó

---

la situación sobre la cual le había tocado reflexionar y responder algunas preguntas, y puso en común los principales aspectos que surgieron del trabajo.

Para cerrar este bloque, cada participante recibió una lista que incluía los nombres de sus vínculos más cercanos y organizaciones; se les pidió que indicaran los tres principales responsables de cuidar de su seguridad en internet y los motivos de su elección.

En el cuarto bloque se indagaron aspectos de la tecnología digital en el contexto educativo, a través de un cuestionario de preguntas principalmente cerradas.

El quinto momento de los encuentros estuvo dedicado a pensar los usos que tendrá la tecnología en el futuro. Las dinámicas propuestas implicaron que cada participante completara dos globos de diálogo con las siguientes consignas: «Habilidades importantes para mi futuro son...»; «Cuando crezca utilizaré la tecnología para...».

La última etapa de los encuentros buscó despertar la creatividad y reflexión en relación con el uso que se le puede dar a la tecnología digital en la resolución de diversos problemas. Los participantes leyeron primero algunas historias de adolescentes que utilizaron la tecnología para mejorar sus vidas y las de otras personas a su alrededor. Luego, divididos en equipos, se les propuso identificar un problema en su comunidad que necesita resolverse y pensar cómo la tecnología podría ayudar al logro del objetivo. El cierre consistió en la puesta en común de lo trabajado por cada grupo.

### **Participantes de los talleres en Uruguay**

Los talleres se realizaron en cuatro centros educativos que fueron seleccionados en función del nivel socioeconómico (alto, medio, bajo y muy bajo). En cada centro se trabajó en dos grupos según la edad: niños de 10 a 12 años y adolescentes de 12 a 17 años. En total se realizaron ocho talleres con 96 participantes, según la distribución que se indica en la siguiente tabla:

## Características de los participantes de los talleres

Edad	Nivel socioeconómico del centro	Participantes	Varones	Mujeres
Adolescentes (14-15 años)	Alto	16	10	6
Adolescentes (13-17 años)	Medio	12	3	9
Adolescentes (14-17 años)	Bajo	8	4	4
Adolescentes (12-15 años)	Muy bajo	7	3	4
Niños y niñas (10-12 años)	Alto	13	8	5
Niños y niñas (10-12 años)	Medio	13	6	7
Niños y niñas (10-12 años)	Bajo	14	9	5
Niños y niñas (10-12 años)	Muy bajo	13	8	5
<b>TOTAL</b>		<b>96</b>	<b>51</b>	<b>45</b>

Nota: Las actividades de los talleres fueron diseñadas para participantes de 10 a 19 años pero adaptadas para niños de 10 a 12 y para adolescentes de entre 13 y 16 años en cada caso. El presente análisis se basa principalmente en las contribuciones de los grupos de adolescentes, pero también incluye las notas registradas por los facilitadores sobre las discusiones y actividades emprendidas por los grupos de niños cuando resulta relevante.

---

# Anexos

---

C

Hojas de trabajo de los talleres  
cualitativos RE3

# RErights

Tecnología en Casa - Hoja 1 Uso de la tecnología digital en mi casa  
(una hoja por participante)

Nombre: \_\_\_\_\_

	_____
	_____
 Yo	_____
	_____
	_____

# RErights

Tecnología en Casa - Hoja 2 Interacciones  
(una hoja por participante)

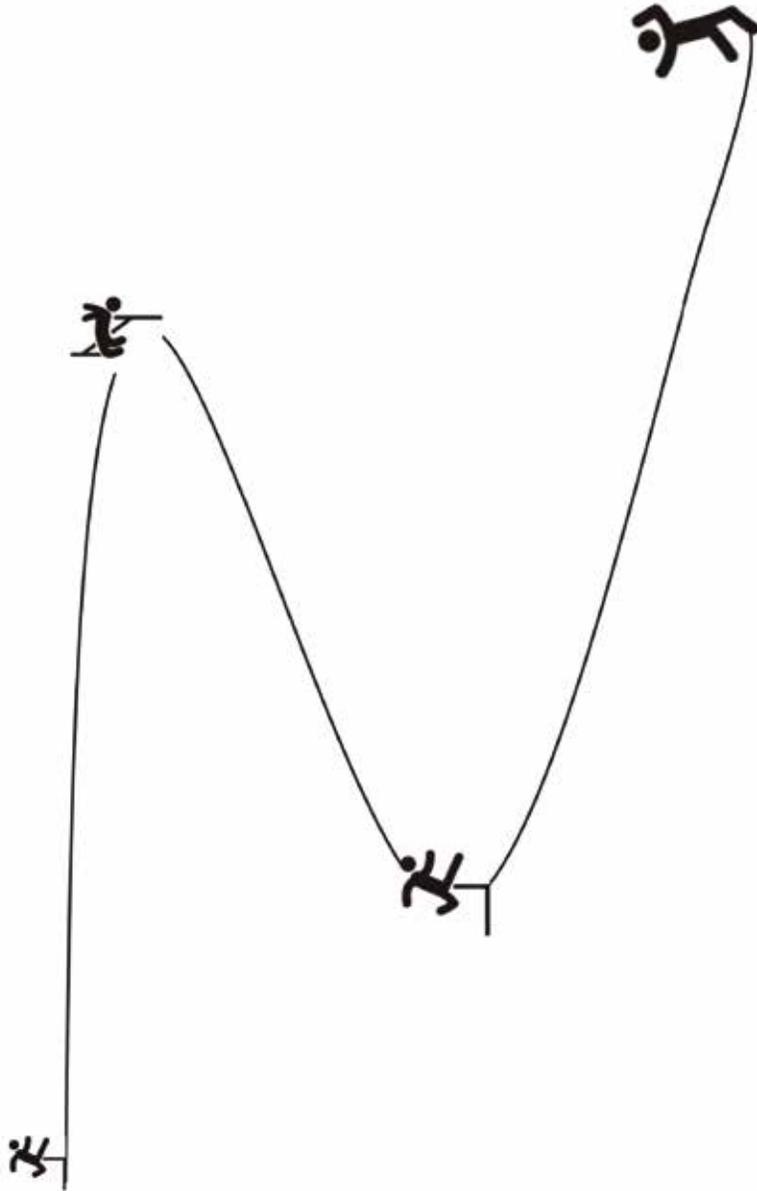
Nombre: \_\_\_\_\_

	Utiliza estas preguntas que te ayudarán a pensar:
<p><b>¿Cómo impacta la tecnología en las interacciones entre tú y tu familia?</b></p> <p>Describe uno o dos ejemplos en que la tecnología digital haya tenido un impacto positivo en tu relación con algún miembro de tu familia.</p>	<p>¿Una oportunidad en que se hayan divertido juntos?</p> <p>¿Algo que te haya hecho feliz?</p> <p>¿Compartieron información o experiencias?</p>
<p>Describe uno o dos ejemplos en que la tecnología digital haya tenido un impacto negativo en tu relación con algún miembro de tu familia.</p>	<p>¿Una mala discusión que hayan tenido?</p> <p>¿Una oportunidad en que te hayas sentido molesto/a o enojado/a?</p> <p>¿Algo que te preocupe o te genere frustración?</p>

# REights

Carrera de obstáculos - Hoja 3 Carrera de obstáculos (una hoja por participante)

Nombre: \_\_\_\_\_



Icons made by Freepik from [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com)

# RErights

## Inquietudes y preocupaciones – Hoja 4 La visión de jóvenes y adultos

Nombre: \_\_\_\_\_

Comienza por la columna de la izquierda respondiendo a las dos preguntas acerca de qué crees que puede ser un problema cuando te estás online. Luego, en la columna de la derecha responde a las preguntas acerca de las preocupaciones de los adultos cuando tu estás online.

1. ¿En qué cosas tienes cuidado y/o prestas atención cuando te conectas? 2. ¿Cuáles de estas cosas son las que te preocupan más?	1. ¿Qué cosas les preocupan a los adultos cuando tu te conectas? 2. ¿Por qué les preocupan estas cosas?

# RErights

## Inquietudes y preocupaciones - Hoja 5.1 Escenarios

Equipo: \_\_\_\_\_

### Escenario 1

Camila celebró ayer su cumpleaños con sus amigos. Durante la fiesta se tomaron fotos y Camila está posteando las fotos online, para compartirlas con sus amigos y familia. Hay una serie de fotos que ella cree que son muy cool y que le gustaría compartir, pero sabe que a su amiga Lucía no le gusta como salió en esas fotos y no quiere que estén online. A Camila le gustaría preguntarle a Lucía si puede publicar las fotos, pero ya sabe que la respuesta será "no". Camila se pregunta si puede postear las fotos igual y simplemente no decirselo a Lucía, pero le preocupa que se dé cuenta y se moleste mucho con ella.

¿Qué les gustaría decirle a Camila?

¿Qué les gustaría decirle a Lucía?

### Preguntas adicionales:

- ¿Camila tiene derecho a compartir los recuerdos de su cumpleaños con su familia y amigos?
- ¿Lucía tiene derecho a manejar como ella quiera su imagen online?

# RErights

## Inquietudes y preocupaciones - Hoja 5.2 Escenarios

Equipo: \_\_\_\_\_

### Escenario 2.

Eloisa es amiga en las redes sociales de Daniel y Amir. Amir le está causando a Daniel momentos difíciles, porque está enviando a sus amigos mensajes sobre cosas malas que supuestamente hizo Daniel, aunque no son ciertas. Amir le contó a Eloisa lo que le está haciendo a Daniel (que para él es un chiste gracioso). Mientras tanto, Daniel no sabe nada acerca de estos mensajes. Pero alguien, que no sabe quién es, le está enviando emails extraños diciéndole "Sé lo que hiciste" "Sos una mala persona". Daniel le cuenta a Eloisa que se está empezando a preocupar y que no quiere que sus padres se den cuenta. Eloisa está muy preocupada por Daniel y no sabe qué hacer.

¿Qué les gustaría decirle a Eloisa?	¿Qué les gustaría decirle a Daniel?	¿Qué les gustaría decirle a Amir?

### Preguntas adicionales :

- Cuando pasan cosas entre otras personas, ¿es mejor no involucrarse y dejar que lo solucionen ellos?
- ¿Qué pasa si la verdad puede romper una amistad? ¿Qué elegirías y cómo entre mantener a tus amigos o decir la verdad?

# RErights

## Inquietudes y preocupaciones - Hoja 5.4 Escenarios

Equipo: \_\_\_\_\_

### Escenario 4

Pedro tiene 14 años y es un adolescente muy silencioso. Le encantan las computadoras y aprendió por su cuenta sobre programación, ya que quiere convertirse en un desarrollador de software. Es un poco tímido y en ocasiones se siente solo en el colegio. Recientemente, de forma online, se hizo amigo de un par de chicos y descubrieron que tienen muchas cosas en común. Pedro no tiene hermanos ni hermanas y pasa la mayoría de su tiempo libre con su computadora: mirando videos, jugando juegos, aprendiendo de codificación y chateando con sus amigos en las redes sociales. La mamá de Pedro está muy preocupada por todo el tiempo que pasa en frente a una pantalla. Comúnmente discuten sobre eso y al final es peor, porque Pedro se enoja cada vez más con ella.

¿Qué les gustaría decirle a Pedro?

¿Qué les gustaría decirle a la mamá de Pedro?

### Preguntas adicionales:

- ¿Cómo sabes cuándo estás pasando mucho tiempo conectado/a?
- ¿Cuál es la mejor forma para que los padres/madres y sus hijos decidan las reglas sobre cuánto tiempo pasar conectados?

# RErights

## Inquietudes y preocupaciones - Hoja 6 Responsabilidad

Nombre: \_\_\_\_\_

### ¿Quién es responsable de velar por tu seguridad en línea?

Identifica los tres grupos de personas u organizaciones más importantes, que tu crees que son responsables de velar por tu seguridad cuando estás en línea. Organízalos en orden dibujando 1, 2 o 3 estrellas al lado de cada uno.



Más importante



Segundo más importante



Tercera más importante

Quién	Estrellas	Notas
Tú mismo		
Amigos/as - Hermanos/as - Otras personas de tu edad		
Padres/Madres/ Cuidadores		
Profesores/Maestras/ Escuela/ Liceo		
Empresas de tecnología y telecomunicaciones		
Las personas que crean y dan mantenimiento a páginas web		
Clubes para adolescentes y jóvenes (clubes deportivos, centros juveniles, etc)		
Organizaciones comunitarias que trabajan con niños, niñas, adolescentes y jóvenes.		
Gobiernos		
Otros (describe)		

# RErights

Tecnología + aprendizaje - Hoja 9  
Questionario p.1 (una hoja por participante)



Nombre: \_\_\_\_\_

1. Si la hay, ¿Qué tecnología está disponible en tu liceo? ¿Qué dispositivos ofrece el liceo, cuántos y dónde están localizados?

2. ¿Utilizas la tecnología para el tarea estudiantil durante las horas de clase? (encierra con un círculo)

Nunca      A veces      Frecuentemente      Muy frecuentemente

3. ¿Utilizas la tecnología para la tarea estudiantil fuera del liceo? (encierra con un círculo)

Nunca      A veces      Frecuentemente      Muy frecuentemente

4. ¿Contactas de forma online a los/as profesores/as y maestras/os ya sea durante o después del horario de clase? (encierra con un círculo)

Nunca      A veces      Frecuentemente      Muy frecuentemente

5. ¿Contactas a tus compañeros/as de clase de forma online por razones vinculadas a la tarea estudiantil? (por ejemplo, fuera del horario de clases para trabajar en alguna tarea/deber, etc.)

Nunca      A veces      Frecuentemente      Muy frecuentemente

6. ¿Cuáles son las reglas para el acceso y el uso de la tecnología digital en el liceo? Por ejemplo, ¿se les permite llevar sus propios dispositivos? Si la respuesta es si ¿cuándo los pueden utilizar y qué restricciones existen?

# RErights

Tecnología + aprendizaje - Hoja 9  
Questionario p.2 (una hoja por participante)



Nombre: \_\_\_\_\_

7. ¿Tienes clases de tecnología o de informática en el liceo al que asistes?

A diario    Semanalmente    Mensualmente    Con menos frecuencia    No tengo este tipo de clases

Otros (por favor describe cuáles, con qué frecuencia o cuándo) \_\_\_\_\_

8. En el liceo me enseñan a: (Por favor selecciona todos los que apliquen)

- Buscar información online
- Usar diferentes programas (textos, presentaciones, hojas de cálculo)
- Hacer videos
- Crear cuentas para distintas plataformas o aplicaciones
- Crear y guardar documentos y archivos
- Usar herramientas de mensajería (chats, skype...)
- Mantenerme seguro online
- Escribir / Tipear
- Crear documentos, como cartas
- Codificar/escribir programas informáticos
- Construir sitios web/aplicaciones
- Ninguno de los anteriores
- Otros (por favor, describe) \_\_\_\_\_

9. ¿La tecnología ha obstaculizado alguna vez tu aprendizaje o ha causado problemas en el liceo? ¿Cómo?

# REights

## Tecnología + aprendizaje - Hoja 9 Questionario p.3 (una hoja por participante)

Nombre: \_\_\_\_\_

10. ¿Has asistido alguna vez a clases de informática o algún tipo de curso vinculado a la tecnología fuera del liceo?  
(Podría ser en colonia de vacaciones, una clase regular, un único taller, etc. para aprender algo asociado al uso de la computadora, de internet, de programación, etc.)

Sí

No

Si la respuesta es sí, ¿Qué aprendiste? ¿Por qué asististe?

11. ¿Cómo podría el liceo prepararte mejor para el futuro?

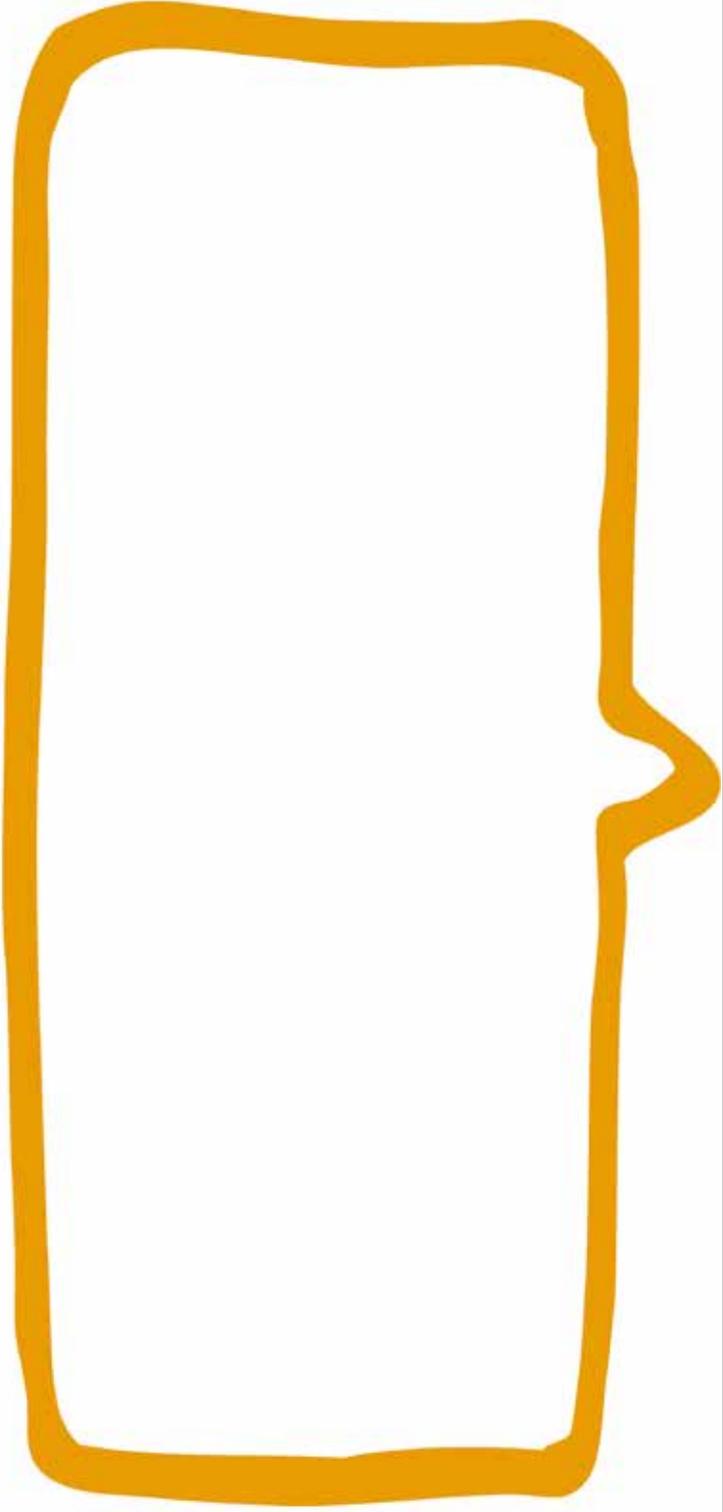
# RErights

Bola de Cristal - Hoja 10  
Habilidades (una hoja por participante)

Nombre: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

Pais: \_\_\_\_\_

HABILIDADES IMPORTANTES PARA MI FUTURO SON:



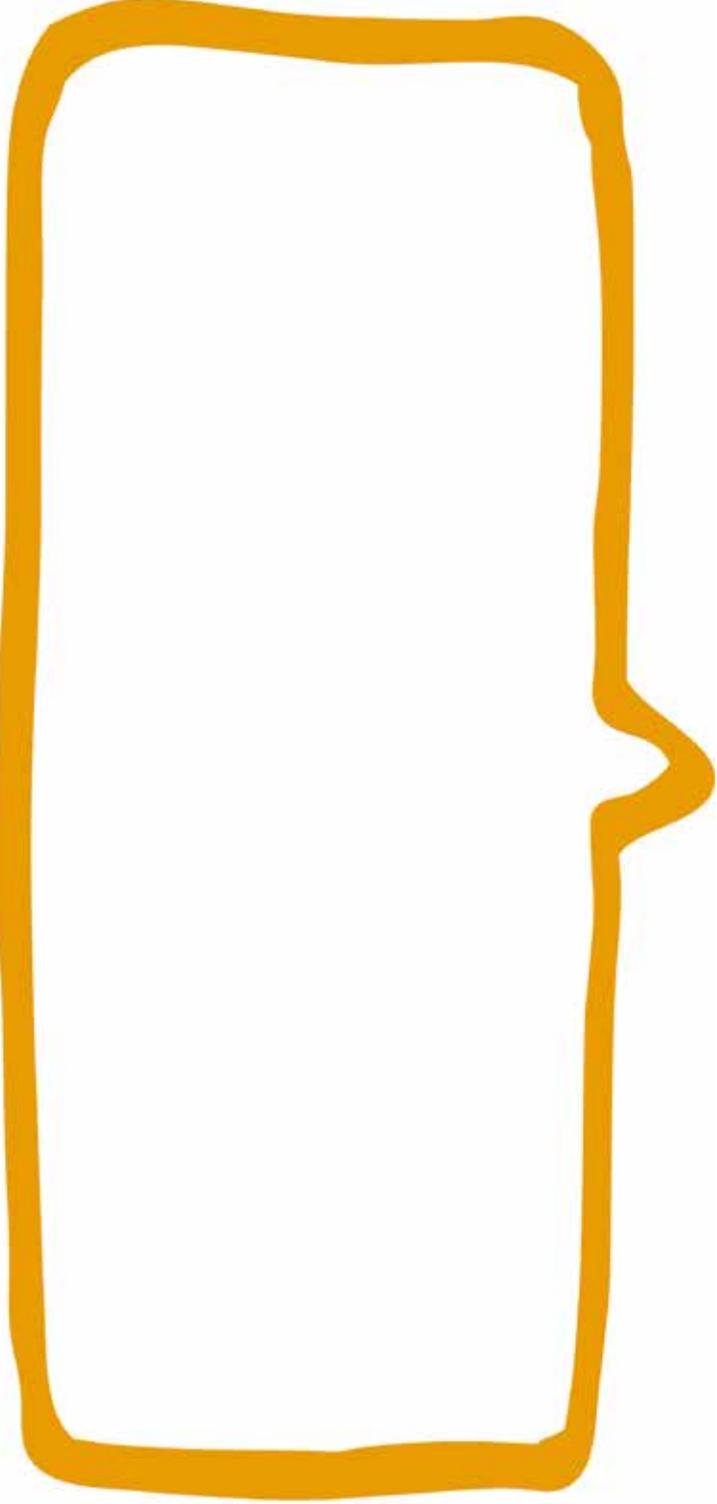
# RErights

Bola de Cristal – Hoja 11  
Habilidades (una hoja por participante)

Nombre: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

País: \_\_\_\_\_

**CUANDO CREZCA USARÉ LA TECNOLOGÍA PARA:**



# RErights

## Game changer - Hoja 12 Héroes Alta-Tecnología (una hoja por participante)

Nombre: \_\_\_\_\_

Cuando tenía 15 años Gabby se dio cuenta que algunos de sus amigos e integrantes de su familia estaban enfrentando algunas enfermedades mentales y comprendió lo importante que era para ellos el apoyo de algún amigo. Utilizando las redes sociales, como Twitter, para difundir su mensaje, Gabby fundó *Buddy Project* ("Proyecto Compañero") para unir a personas que estaban enfrentando este tipo de situaciones de salud mental con algún amigo/a y así ayudar a prevenir el suicidio y el auto-daño. A la fecha, el proyecto ha unido en pares a unas 100.000 personas y está teniendo un alto impacto en la vida de las personas jóvenes alrededor del mundo. Buddy Project cree que todas las personas merecen tener a alguien en su vida en quien confiar y llamar "amigo".

Ingrid tiene 14 y vive en Brasil. Siendo niña Ingrid miraba las noticias y veía niños sufriendo violencia y viviendo en un mundo de muchos conflictos, por lo que sintió ganas de hacer del mundo un mejor lugar para ellos. Por tanto, comenzó escribiendo y tocando canciones que motivaran a la paz e inspiraran a otros jóvenes a hablar y crear cambios positivos para el mundo. Cada año desarrolla campañas para convocar a jóvenes a donar juguetes y libros a los refugiados que llegan a Brasil y así ayudarles a reconocer sus derechos a la vida y al juego. Ingrid utiliza las redes sociales para promover su trabajo y su música y conectar a otras personas jóvenes que deseen generar cambios.

Ciego de nacimiento, Kartik estuvo muy sostenido por su familia, su escuela, sus maestras y participó de todas las actividades de su escuela inclusiva en India. Sin embargo, un día se dio cuenta que, aunque tenía acceso a lectores de pantalla, no podía leer las tablas y las gráficas; por lo que, continuar con la educación, se tornaba cada vez más difícil. Kartik sintió fuertemente que su discapacidad no lo alejaría de su amor por las ciencias y su derecho a la educación. Fue así que diseñó un revolucionario "audio descriptor de gráficos", una aplicación de software que convierte las coordenadas de los gráficos en sonido y peleó para obtener el permiso de estudiar ciencias durante los últimos dos años de secundaria. Luego de ello, Kartik concurre a la Universidad de Stanford en Estados Unidos a estudiar ciencias de la computación.

Grupo Creatividad (Creativity Group) es una organización de Ghana que utiliza la tecnología para solucionar problemas de su comunidad. Su misión es ayudar a entrenar a la próxima generación de ingenieros y científicos, equipándolos con conocimientos prácticos adecuados e inspirándolos a desarrollar cambios. Utilizando una gran variedad de tecnología, como aparatos electrónicos, impresoras 3D y programación web y móvil, este Grupo se comprometió con temas sociales y ofreció soluciones para un desarrollo sostenible. Sus proyectos han incluido un Servidor Offline (UServe) que brinda una versión offline de internet, con especial foco en material educativo, para ayudar a niños y niñas de zonas remotas de Ghana a ejercer su derecho a la educación.

Salud mental, crisis humanitaria, discapacidad, entrenamiento de habilidades. ... y mucho más. Estos Héroes de Alta-Tecnología identificaron problemas y se dieron cuenta que podían hacer algo al respecto. Todos utilizaron la tecnología digital y desarrollaron una actitud adecuada de resolución de conflictos.

# RErights

## Game changer - Hoja 13 Plan de Acción

¿Cuál es el problema?  
¿Qué es necesario  
cambiar?

¿Cómo puedes tu junto a  
otros desarrollar un rol para  
hacer frente a esta cuestión?  
¿Qué necesitas hacer?

¿Cómo puede ayudarte la  
tecnología a hacer el  
cambio necesario?







