

4
E/R



CÁMARA DE DIPUTADOS
DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

CÁMARA DE DIPUTADOS MESA DE MOVIMIENTO	
31 OCT 2024	
Reebido.....	1527.....Hs.
Exp. N°.....	SS193.....C.D.

La Legislatura de la Provincia de Santa Fe

Sanciona con fuerza de ley

PROGRAMA PROVINCIAL DE EDUCACIÓN

DIGITAL INTEGRAL

ARTÍCULO 1.- Creación. Créase el "Programa Provincial de Educación Digital Integral" en todos los establecimientos de los niveles de la enseñanza obligatoria definidos en la Ley 26.206 de Educación Nacional.

Las acciones que promueva el Programa Provincial de Educación Digital Integral están destinadas a las y los educandos de todos los niveles de la enseñanza obligatoria que asisten a establecimientos del Sistema Educativo definido en la Ley 26.206.

ARTÍCULO 2.- Objeto. El Programa Provincial de Educación Digital Integral tiene como objeto general el despliegue de prácticas educativas para que las y los educandos reconozcan las pautas fundamentales para un uso seguro, saludable, responsable, ético, crítico y creativo de los dispositivos y medios digitales en sus diversos soportes y modalidades, promoviendo y reconociendo la escuela como un territorio fundamental para el desarrollo de capacidades y la construcción de ciudadanía.

ARTÍCULO 3.- Objetivos. Son objetivos del Programa:

- a) Promover la educación digital integral para ampliar y complementar el paradigma actual que propone el desarrollo de competencias y saberes necesarios para la integración a la cultura digital y a la sociedad del presente y el futuro, apelando a que este uso sea saludable, seguro y responsable.
- b) Reconocer la importancia de incluir las tecnologías de la información y de la comunicación para potenciar las prácticas educativas en todos los niveles educativos y los vínculos con los medios digitales, fomentando su conocimiento y su apropiación crítica y creativa.
- c) Desarrollar un contexto inclusivo, tanto a partir del acceso a la igualdad de oportunidades y posibilidades, como a partir de un uso que promueva

el respeto de las diferencias y diversidades en todas las dimensiones de la vida.

- d) Propiciar un uso seguro, responsable, ético, crítico y creativo de las pantallas y medios digitales en sus diversas modalidades, soportes y posibilidades, considerando las particularidades de cada nivel educativo.
- e) Reconocer los riesgos y daños asociados al uso abusivo, excesivo y/o inadecuado de las pantallas, internet, redes sociales, aplicaciones y demás plataformas, así como la interferencia en la atención y el uso del tiempo para otras actividades convenientes para el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes.
- f) Incentivar prácticas participativas innovadoras que favorezcan la valoración de la diversidad y el ejercicio de una ciudadanía solidaria, desde el paradigma del cuidado y los derechos humanos.
- g) Promover alianzas y convenios con entidades públicas y privadas, nacionales y extranjeras, para el diseño de acciones que permitan la implementación y evaluación de la educación digital integral según lo propone la presente legislación.
- h) Diseñar, impulsar e implementar trayectos formativos y de capacitación permanente para equipos directivos y docentes, vinculados a la educación digital integral.

ARTÍCULO 4.- Principios. Son principios del Programa Provincial de Educación Digital Integral:

- a) Que el uso de pantallas, en sus distintas modalidades y soportes, influye de forma directa e indirecta en el desarrollo de capacidades cognitivas, emocionales y sociales, con particularidades en los diferentes estadios evolutivos.
- b) Que lo que sucede en entornos digitales o virtuales impacta de manera concreta en la vida de niñas, niños y adolescentes, afectando -de manera positiva o negativa- su autoconcepto y autoestima y dejando marcas importantes en su historia.
- c) Que los contenidos que suben a Internet, en sus distintas plataformas, en calidad de contenidos, imágenes, videos, comentarios, etcétera, da forma a una identidad digital dinámica, dejando huellas digitales indelebles.
- d) Que aquello que sucede en los ámbitos de socialización mediados por pantallas y medios digitales incide fuertemente en la construcción de la identidad, entidad en pleno desarrollo en quienes transitan por la escuela.

- e) Que es fundamental crear y fortalecer lazos y vínculos sociales, reparar heridas, generar espacios escolares que se constituyan en sí como ámbitos de seguridad, cobijo y cuidado.
- f) Que la participación e imbricación de toda la comunidad educativa es fundamental para el éxito del acompañamiento al uso seguro, saludable, responsable, ético, crítico y creativo de las pantallas y medios digitales.
- g) Que los procesos que refieren a la educación digital integral, marcados por el permanente dinamismo y los acelerados cambios, deben ser flexibles, sensibles y adaptables a los distintos entornos y contextos y, por ende, sujetos a un proceso de revisión y evaluación continua.
- h) Que es fundamental que los actores sociales comprendan que las acciones educativas no se limitan únicamente a los propósitos y objetivos escolares institucionales, sino que los trascienden, involucrando a otros actores, escenarios institucionales, organizaciones, gobiernos, ONG, medios de comunicación y empresas, con activa colaboración inter, intra, multi y transdisciplinar. Por lo tanto, es un principio irrenunciable la corresponsabilidad social en el abordaje de la educación digital integral.

ARTÍCULO 5.- Definiciones. Ciertos conceptos y definiciones mínimas son necesarios para enmarcar el presente Programa, sus objetivos y posteriores acciones. A los efectos de la presente ley se entiende como:

- a) **Competencia digital:** Considerada por los consensos actuales como una de las competencias claves para el futuro, la competencia digital se define de manera general como el uso seguro, crítico y creativo de las tecnologías de la información y la comunicación para lograr objetivos relacionados con el trabajo, el empleo, el aprendizaje, el ocio y la participación en la sociedad.
- b) **Uso seguro, saludable, responsable, ético, crítico y creativo de las pantallas y medios digitales:** Se trata de una práctica que admite y valora el uso de dispositivos electrónicos, con o sin conexión a internet, en sus diversas modalidades y soportes, y con sus distintos alcances y posibilidades, pero que delimita límites, reglas, advertencias, indicaciones y recomendaciones al entender que existe una exposición a situaciones diversas de eventual riesgo y/o daño.
- c) **Redes sociales:** En el mundo virtual, son estructuras formadas por personas u organizaciones que se conectan a partir de intereses o valores comunes. Se trata de sitios y aplicaciones que operan en niveles diversos, permitiendo la relación y el intercambio de información entre personas, ya sea como emisores y/o receptores, de forma rápida, sin jerarquía ni límites físicos.

- d)** Consolas de juego: Son dispositivos electrónicos domésticos destinados al entretenimiento y al juego, que se reproducen en pantallas externas o propias. Las consolas de videojuegos de última generación incorporan nuevas tecnologías como la realidad virtual y la realidad aumentada.
- e)** Comunicación digital: Internet introduce nuevas variables en la comunicación, esa forma de relación que pone a dos o más personas en un proceso de interacción y de transformación. Dependiendo de los actores implicados y de la flexibilidad temporal de la misma, se diferencian, de modo general, medios de comunicación interpersonal y medios de comunicación colectiva.
- f)** Identidad digital: Es el conjunto de características que identifican a un individuo o entidad dentro de la red, tratándose de una manifestación más y complementaria de la identidad analógica o real. Una persona puede tener distintas identidades digitales.
- g)** Huella digital: Es el rastro que deja la participación de un individuo o identidad digital en las redes y las referencias que otras personas hacen sobre éste. Estas marcas dan forma a la imagen digital, y ésta a la identidad real.
- h)** Espacio público y espacio privado: El espacio privado es un ámbito reservado y se mantiene confidencial, aunque de así deseárselo y elegirlo, las ideas, sentimientos y experiencias pueden ser compartidas con otras personas, generalmente las que forman parte del propio círculo de confianza. Por el contrario, lo público es la porción de la vida que se muestra al mundo, como suele ocurrir con el mundo virtual, en el que no hay paredes, tiempos, ni límites.
- i)** Grooming: Es el acoso sexual a niños, niñas y adolescentes a través de medios digitales, consistente en una serie de acciones deliberadamente emprendidas por una persona adulta que tiene como objetivo de contactar a un niño, niña y/o adolescente y así ganarse su confianza, estableciendo un vínculo emocional a fin de disminuir sus inhibiciones para luego generar un encuentro personal en el mundo físico, o bien, como en la mayoría de los casos, obtener el material de contenido sexual por parte de la víctima para su comercialización, distribución y/o para satisfacer su perversidad sexual.
- j)** Cyberbullying: Refiere a un acto agresivo e intencionado, llevado a cabo de manera repetida y constante a lo largo del tiempo, mediante el uso de formas de contacto electrónicas por parte de un individuo o un grupo contra una víctima. Suele realizarse a través de información lesiva o difamatoria en formato de mensaje, imagen o vídeo, causando un enorme perjuicio a la persona que es acosada.

- k) Sexting:** Proviene de los términos en inglés "sex" y "texting" y se refiere al envío de contenidos eróticos o pornográficos, principalmente fotografías y/o videos, por vía de medios digitales. El envío de estos materiales, es realizado regularmente de forma voluntaria, con el riesgo latente de que luego salga del espacio íntimo o privado de las personas que inicialmente lo compartieron entre sí.
- l) Apuestas online:** Las apuestas en línea son aquellas que invitan a arriesgar dinero por un resultado azaroso a través de aplicaciones o plataformas digitales, ya sea en propuestas de casinos virtuales, apuestas deportivas, loterías virtuales u otras. Los vacíos en la regulación, la publicidad agresiva, la facilidad para acceder a medios de pago como billeteras virtuales, la disponibilidad de las plataformas virtuales para jugar las 24 horas, los siete días de la semana, y el libre acceso, hicieron de las apuestas online una problemática severa entre las niñas, niños y adolescentes.
- m) Ludopatía:** Se define como ludopatía digital al impulso incontrolable por el uso de juegos, en línea o no, distinto del juego recreativo que funciona como actividad de esparcimiento, entretenimiento o diversión. El juego se torna problemático en tanto interfiere con el despliegue natural de las actividades de la vida cotidiana, siendo un obstáculo para el desarrollo del proyecto de vida.
- n) Inteligencia artificial:** Se trata de máquinas o sistemas capaces de imitar ciertas funcionalidades de la inteligencia humana incluyendo la percepción, el aprendizaje, el razonamiento, la resolución de problemas, la interacción del lenguaje, la generación de contenidos y la producción creativa. La Inteligencia Artificial se ha convertido en uno de los mayores desafíos de la educación actual, a la vez que proporciona el potencial necesario para acompañar las prácticas de enseñanza y aprendizaje. Su irrupción implicó e implica un profundo debate en lo que refiere a la dimensión ética de su uso en el ámbito de la escuela y por fuera de ella.
- o) Sociedad virtual democrática:** Para las democracias liberales constitucionales, la práctica de la tolerancia es el reconocimiento del hecho más importante que domina la cultura de tales sociedades. En el espacio virtual, la dignidad, la libertad y la seguridad de todas las personas deben estar garantizadas, a través de la tolerancia y el respeto de las diferencias en todas las dimensiones que constituyen lo humano.

ARTÍCULO 6.- Autoridad de Aplicación. La autoridad de Aplicación será el Ministerio de Educación.

ARTICULO 7.- Funciones de la Autoridad de Aplicación. Propondrá los lineamientos curriculares mínimos del Programa Provincial de Educación Digital Integral, los que incluirán:

- a) Capacitaciones periódicas a docentes y personal directivo en los marcos de referencia.
- b) Investigación, evaluación y monitoreo continuo de los resultados del programa.
- c) Comprensión, aprehensión y generación de habilidades y competencias para un uso seguro, responsable, ético, crítico y creativo de las pantallas y medios digitales, en sus diversas modalidades y posibilidades.
- d) Celebración de convenios con otras instituciones y organizaciones de la sociedad civil a los fines del presente programa.
- e) Promoción de la participación de diversas áreas del Estado, entidades educativas, organizaciones sociales y todo aquella persona física o jurídica que pueda complementar, aportar y ampliar los objetivos del presente programa y todo lo que este promueve.
- f) Enfatizar las instancias de escucha y de expresión para poder tramitar modos de acompañamiento con toda la comunidad educativa: docentes, estudiantes y sus familias. A fin de brindar recursos para la expresión emocional que puede resultar un espacio valioso de encuentro y circulación de sentimientos singulares y colectivos.

ARTÍCULO 8.- Atribuciones. El Ministerio de Educación desarrollará los contenidos y el diseño de los programas. Además realizará, a través del organismo que corresponda, la capacitación de los y las docentes, de manera tal que puedan acceder a la misma la mayor cantidad de ellos/as.

ARTÍCULO 9.- Facultades. Facúltase a la autoridad educativa provincial a crear una comisión inter, multi y transdisciplinaria, formada por especialistas en la temática, cuyo desempeño será de carácter honorario. La comisión será requerida para:

- a) Elaborar documentos orientadores preliminares.
- b) Incorporar resultados de diálogos con distintos sectores del sistema educativo.
- c) Sistematizar experiencias ya desarrolladas por estados provinciales y municipales.
- d) Proponer materiales y orientaciones al Consejo Federal de Educación.
- e) Promover formatos de concreción institucional y curricular de los principios, orientaciones y objetivos del presente programa.

ARTÍCULO 10.- Implementación. El Ministerio de Educación implementará el programa mediante:

- a) Difusión de los objetivos del programa en los sistemas educativos.
- b) Diseño de propuestas institucionales y pedagógicas adecuadas a la diversidad sociocultural.
- c) Producción y selección de materiales didácticos recomendados.
- d) Seguimiento, supervisión, resignificación y evaluación de las actividades realizadas.
- e) Programas de formación, capacitación e investigación docente continua y gratuita.
- f) Inclusión de contenidos referidos a las trayectorias emocionales en la formación inicial de educadores.

ARTÍCULO 11.- Financiamiento. El Poder Ejecutivo provincial incluirá anualmente una partida presupuestaria, con el objeto de dar cumplimiento al programa establecido en la presente ley.

ARTÍCULO 12.- Disposiciones transitorias. La presente ley se implementará de manera gradual y progresiva, acorde al desarrollo de las acciones preparatorias en aspectos curriculares y de capacitación docente, en un plazo máximo de un (1) año a partir de su entrada en vigencia.

ARTÍCULO 13.- Comuníquese al Poder Ejecutivo.

FUNDAMENTOS

Señora Presidente:

El presente proyecto de ley tiene como objetivo fundamental la construcción y despliegue de prácticas educativas para que las y los educandos reconozcan las pautas fundamentales para un uso seguro, saludable, responsable, ético, crítico y creativo de los dispositivos y medios digitales en sus diversos soportes y modalidades, promoviendo y reconociendo la escuela como un territorio fundamental para el desarrollo de capacidades y la construcción de ciudadanía.

En la era digital en la que vivimos, la integración de la tecnología en la vida cotidiana es innegable y creciente. El uso de dispositivos digitales, internet y redes sociales ha experimentado un crecimiento exponencial, impactando profundamente la forma en que los niños, niñas y adolescentes interactúan, aprenden y se desarrollan. Este fenómeno, si bien ofrece múltiples oportunidades, también conlleva desafíos significativos que requieren una intervención urgente, en los tres niveles de la educación formal.

Según el informe de la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) de 2021, el 94% de los jóvenes de entre 15 y 24 años en América Latina y el Caribe están conectados a Internet, lo que representa un aumento del 10% respecto al año 2018 (UIT, 2021). Este incremento en la conectividad resalta la creciente dependencia de la tecnología digital en la vida de los jóvenes. Además, un estudio realizado por el Centro de Estudios de Internet y Sociedad de la Universidad de Harvard en 2022 reveló que el tiempo promedio diario que los adolescentes pasan en plataformas digitales es de 7 horas, excluyendo el tiempo dedicado a actividades escolares (Harvard, 2022). Este uso intensivo tiene implicaciones tanto positivas como negativas.

De acuerdo con UNICEF Argentina, el uso de dispositivos digitales entre los NNA en Argentina ha visto un incremento considerable. En su informe de 2023, UNICEF señala que el 87% de los adolescentes argentinos de entre 12 y 18 años tienen acceso a un smartphone, y el 75% usa estos dispositivos para acceder a Internet y redes sociales (UNICEF Argentina, 2023). Este acceso generalizado a la tecnología digital plantea la necesidad de una educación digital adecuada que prepare a los jóvenes para navegar en un entorno en línea cada vez más complejo. En Argentina, estadísticas recientes revelan que 6 de cada 10 niñas y niños tienen su primer celular propio a los 9 años y que las y los adolescentes pasan, en promedio, entre 6 y 7 horas por día conectados a internet (Anidar, 2022).

El impacto del uso excesivo, abusivo o inadecuado de la tecnología digital en el desarrollo de los niños, niñas y adolescentes es complejo y multifacético. Por un lado, la tecnología ofrece acceso a recursos educativos innovadores, plataformas de aprendizaje en línea y herramientas de colaboración que pueden enriquecer el proceso educativo. Sin embargo, también existen preocupaciones

significativas relacionadas con las interferencias que generan en el desarrollo integral.

De acuerdo a la Sociedad Argentina de Pediatría, el uso excesivo de pantallas por períodos de más de 2 horas de exposición a medios electrónicos puede afectar el cerebro de los niños/as pequeños debido a su inmadurez y desencadenar repercusiones en el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras, del lenguaje, socioemocionales, que repercuten fuertemente en el aprendizaje. Además impactan en la memoria y la atención lo que genera problemas en el comportamiento, el rendimiento escolar y la salud en general. En múltiples investigaciones se sugiere que la exposición temprana y prolongada a medios electrónicos está asociada con un mayor riesgo de tener síntomas psicofísicos, en especial con problemas relacionados al aislamiento social, alteraciones de la atención e hiperactividad, del sueño, trastornos de ansiedad y depresión. Además comprueban que una elevada exposición a la televisión de fondo en menores de 5 años reduce la cantidad y la calidad de las interacciones entre el niño/a y sus cuidadores y desplaza el tiempo de juego, esto afecta negativamente el uso y la adquisición del lenguaje, la atención, el desarrollo cognitivo y de las funciones ejecutivas (SAP, 2022).

La OMS, en su informe de 2022 sobre actividad física, sedentarismo y sueño en niños menores de 5 años, enfatiza que el tiempo de pantalla excesivo está asociado con un mayor riesgo de problemas en el desarrollo del sueño y dificultades en el desarrollo motor. La OMS recomienda que los niños menores de 2 años no pasen tiempo frente a pantallas y que el tiempo de pantalla para los niños de 2 a 4 años se limite a menos de 1 hora al día (OMS, 2022). Por su lado, la Academia Americana de Pediatría publicó en 2022 un informe sobre los efectos del uso excesivo de pantallas en la primera infancia. El estudio señala que el tiempo frente a pantallas puede estar asociado con un mayor riesgo de retrasos en el desarrollo del lenguaje, problemas en el sueño y aumento del riesgo de obesidad en niños menores de 2 años. La AAP recomienda limitar el tiempo de pantalla a menos de 1 hora al día para los niños de 2 a 5 años y evitar el uso de dispositivos electrónicos para niños menores de 18 meses, salvo para videollamadas (AAP, 2022).

El informe de "Grooming en Argentina", publicado por la Fundación Anidar en 2022, destaca que el grooming, que es el proceso mediante el cual adultos se ganan la confianza de menores con fines de explotación sexual, ha aumentado en los últimos años. El estudio revela que aproximadamente el 20% de los adolescentes argentinos han sido contactados por extraños en línea con intenciones sospechosas, y el 15% ha experimentado situaciones de grooming en alguna forma (Fundación Anidar, 2022). Estos datos subrayan la urgencia de educar a los NNA sobre los riesgos de la interacción en línea y las medidas de seguridad necesarias para protegerse de posibles abusos.

UNICEF Argentina publicó en 2022 un informe que sugiere que aproximadamente el 30% de los adolescentes argentinos han sido afectados por ciberbullying de alguna forma. Este informe también destaca la importancia de la educación en línea para prevenir el ciberbullying y apoyar a las víctimas (UNICEF Argentina, 2022). Por su parte, un estudio realizado por el Centro de Estudios sobre la Infancia y la Familia de la Universidad de Buenos Aires en 2023 encontró que el 22% de los jóvenes encuestados habían participado en alguna forma de ciberbullying, ya sea como víctimas o agresores. Además, el informe indica que el 15% de los adolescentes que experimentaron ciberbullying reportaron efectos negativos significativos en su salud mental, incluyendo ansiedad y depresión (UBA, 2023).

Un informe del Instituto Nacional de Salud Mental (NIMH) en 2023 indica que el uso excesivo de redes sociales está asociado con un aumento en los niveles de ansiedad y depresión entre adolescentes (NIMH, 2023). La exposición constante a contenido digital y la presión por mantener una imagen en redes sociales puede afectar negativamente la salud mental y el desarrollo emocional de los jóvenes. Además, la exposición a información errónea o inapropiada en línea puede tener consecuencias adversas en la formación de valores y habilidades críticas.

El uso intensivo de dispositivos digitales tiene un impacto significativo en el desarrollo de los niños, niñas y adolescentes. Según un estudio del Centro de Estudios sobre la Infancia y la Familia de la Universidad de Buenos Aires, el uso excesivo de pantallas puede afectar negativamente la salud mental y emocional de los jóvenes, contribuyendo a problemas como ansiedad y depresión (UBA, 2023). Además, el aumento en el tiempo frente a pantallas se ha asociado con problemas de concentración y dificultades en el rendimiento académico.

Un informe del Ministerio de Salud de la Nación en 2023 también documenta que el 30% de los adolescentes argentinos presenta síntomas de adicción a las redes sociales, lo que afecta su bienestar general y su rendimiento académico (Ministerio de Salud de la Nación, 2023). Estos datos enfatizan la necesidad de una intervención educativa que no solo promueva un uso saludable de la tecnología, sino que también proporcione estrategias para gestionar y equilibrar el tiempo frente a las pantallas.

El Observatorio de Adicciones y Conductas de Riesgo realizó una investigación en 2023 que reveló que el 12% de los adolescentes argentinos de entre 14 y 18 años han participado en actividades de apuestas en línea. De estos, aproximadamente el 7% muestran signos de ludopatía, incluyendo comportamientos de juego problemático y pérdida de control sobre sus hábitos de apuestas (Observatorio de Adicciones y Conductas de Riesgo, 2023). Por su parte, el Ministerio de Salud de la Nación, en un estudio de 2023, encontró que el 10% de los adolescentes en Argentina han reportado haber participado en apuestas en línea. De estos, el 5% mostró signos de ludopatía, incluyendo

problemas financieros relacionados con el juego y dificultades en el rendimiento académico (Ministerio de Salud de la Nación, 2023).

El marco normativo internacional y nacional refuerza la necesidad de un enfoque sistemático y coordinado hacia la educación digital. La Convención sobre los Derechos del Niño, adoptada por la Asamblea General de la ONU en 1989, establece que los Estados tienen la responsabilidad de garantizar que los niños reciban protección y cuidado adecuados para su desarrollo (ONU, 1989). En particular, el Artículo 17 de la Convención destaca la importancia de la información adecuada para el desarrollo saludable, lo cual incluye la información y habilidades necesarias para navegar en el entorno digital.

En el ámbito nacional, la Ley 26.061 de Promoción y Protección de los Derechos de la Infancia y la Adolescencia en Argentina, promulgada en 2005, establece el derecho de los menores a recibir una educación que les permita desarrollarse en un entorno seguro y saludable (Ley 26061, 2005). Esta ley debe ser complementada con un enfoque que aborde específicamente las realidades del mundo digital.

Conclusión

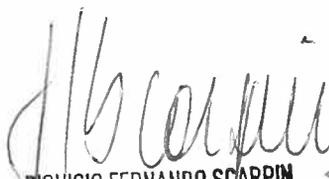
El Programa Provincial de Educación Digital Integral es entonces una respuesta concreta a una necesidad imperiosa. Su implementación es esencial para equipar a los niños, niñas y adolescentes con las habilidades necesarias para prosperar en la era digital. Este enfoque no solo responde a la creciente influencia de la tecnología en sus vidas, sino que también garantiza que se desarrolle de manera segura, saludable, responsable, crítica y ética. La protección de los derechos y el bienestar de los niños, niñas y adolescentes, en consonancia con normativas internacionales y nacionales, debe ser la prioridad en la creación de un entorno educativo adaptado a los desafíos del siglo XXI.

Fuentes

- Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT, 2021). *Measuring Digital Development: Facts and Figures 2021*.
- Harvard University Center for Internet and Society (2022). *Youth Digital Consumption Report*.
- Instituto Nacional de Salud Mental (NIMH, 2023). *The Impact of Social Media on Adolescent Mental Health*.
- ONU (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*.
- Ley 26.061 (2005). *Ley de Promoción y Protección de los Derechos de la Infancia y la Adolescencia*.
- UNICEF Argentina (2023). *Informe sobre el Uso de Tecnología Digital entre Adolescentes en Argentina*.

- Fundación Anidar (2022). *Estudio sobre Grooming y Seguridad en Línea en Argentina.*
- Centro de Estudios sobre la Infancia y la Familia, Universidad de Buenos Aires (2023). *Impacto del Uso de Pantallas en el Desarrollo Adolescente.*
- Ministerio de Salud de la Nación (2023). *Informe sobre Adicción a Redes Sociales en Adolescentes.*
- Centro de Estudios sobre la Infancia y la Familia, Universidad de Buenos Aires (UBA, 2023). *Impacto del Cyberbullying en la Salud Mental de los Adolescentes.*
- UNICEF Argentina (2022). *Informe sobre Cyberbullying y Uso de Tecnología entre Adolescentes.*
- Observatorio de Adicciones y Conductas de Riesgo (2023). *Estudio sobre Ludopatía Adolescente y Apuestas en Línea en Argentina.*
- Ministerio de Salud de la Nación (2023). *Encuesta Nacional sobre Comportamientos de Juego en Adolescentes.*
- Sociedad Argentina de Pediatría (2022). *Recomendaciones sobre el uso de pantallas en la infancia.* Recuperado de <https://www.sap.org.ar/recomendaciones-uso-pantallas>
- Academia Americana de Pediatría (AAP, 2022). *Media and Young Minds.* Recuperado de <https://pediatrics.aappublications.org/content/early/2022/10/07/peds.2022-007803>
- Organización Mundial de la Salud (OMS, 2022). *Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behaviour and Sleep for Children Under 5 Years of Age.* Recuperado de <https://www.who.int/publications/i/item/9789240062884>

Por todo lo expuesto solicito a mis pares la aprobación de dicho Proyecto de ley.


DIONISIO FERNANDO SCARPIN
 Diputado Provincial


 German Scavuzzo


 German Scavuzzo
 Diputado provincial


 José Covar


 Martín Losángel