



◆ INFORME ANUAL **2022**

Derechos humanos de niños, niñas y adolescentes en Chile



DEFENSORÍA
DE LA NIÑEZ



03

TERCERA PARTE DERECHOS HUMANOS DE NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES EN CHILE

Panorama estadístico y notas temáticas



Nota temática 6

El juego en entornos digitales: desafíos para un uso seguro por niños, niñas y adolescentes



Sobre el derecho al juego



El derecho al juego, descanso y esparcimiento, son fundamentales para el desarrollo integral de niños, niñas y adolescentes. La Convención sobre los Derechos del Niño enfatiza la importancia de su ejercicio, así como el rol esencial que tiene el Estado en asegurarlo¹, señalando en su artículo 31:

1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.
2. Los Estados Partes respetarán y promoverán del derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística, y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento².

Para la aplicación y cumplimiento de este derecho, el Comité de los Derechos del Niño, a través de la Observación General N° 17, sobre el derecho del niño al descanso, el esparcimiento, el juego, las actividades recreativas, la vida cultural y las artes, señala que el ejercicio de éste es esencial para la salud y bienestar de los niños, niñas y adolescentes, pues **“promueve el desarrollo de la creatividad, la imaginación y la confianza en sí mismo y en la propia capacidad, así como la fuerza y las aptitudes físicas, sociales, cognitivas y emocionales”**. Sin embargo, la misma Observación alerta sobre el limitado cumplimiento de este derecho por parte de los Estados, cuestión que atentaría contra los principios de interdependencia e indivisibilidad de los derechos humanos. En específico, se refiere a la baja o nula inversión, carente legislación y medidas para su efectivización, siendo muchas veces relegado para garantizar otros derechos. Junto con ello, se observa su reducción etaria, limitando su garantía respecto de la primera infancia en desmedro de la niñez y adolescencia³.

¹ El derecho al juego, descanso y esparcimiento ya fue recogido como principio en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptada por las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1959. El principio N° 7 de dicha declaración indica que “el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”.

² Convención sobre los Derechos del Niño. 1990. Disponible en: <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=15824>.

³ Defensoría de la Niñez. 2020. Informe Anual 2022, p. 580. Disponible en: https://www.defensorianinez.cl/informe-anual-2020/wp-content/uploads/2020/11/ia2020_parte3_cap4.pdf.



El juego es, en definitiva, un espacio de crecimiento personal, de creación, recreación y participación en la sociedad. Allí se desarrollan actividades que ayudan a definir la identidad y que impactan positivamente en la salud física y mental de niños, niñas y adolescentes.

En este sentido, el derecho al juego, descanso y esparcimiento debe ser garantizado por la familia, el Estado y la sociedad en general, lo que exige la existencia de entornos seguros para su desarrollo, dentro de los cuales debe considerarse el entorno digital, como parte de la cotidianidad y de las relaciones sociales e interpersonales de niños, niñas y adolescentes.

Ante ello, el año 2021, el Comité de los Derechos de Niño publicó la Observación General N° 25, relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital con recomendaciones a los Estados para su ejercicio. Allí se reconoce a las tecnologías digitales como esenciales, tanto para la vida actual como para el futuro, que están en constante evolución y expansión con una creciente importancia para casi todos los aspectos de la vida de niños, niñas y adolescentes⁴.

En el contexto de la crisis sanitaria, provocada por el Covid-19, las restricciones de desplazamiento obligaron a las familias a mantenerse dentro del hogar y los niños, niñas y adolescentes convirtieron su casa en escuela y espacio de entretenimiento, obligándolos a mantener todas las interacciones con personas fuera del núcleo familiar a través de dispositivos electrónicos, tales como computadores o celulares.

Desde esta perspectiva, se plantea que los niños y niñas sin conexión a internet están siendo privados de recursos educativos y acceso a la información general, así como a las oportunidades para aprender aptitudes digitales, explorar amistades y establecer nuevas formas de autoexpresión⁵, lo que se constituye en una brecha que está determinada por los recursos con que cuenta la familia (computador, dispositivo móvil y acceso a internet).

En el año 2004, Unicef, consciente de las oportunidades y de los riesgos que el entorno digital ofrece, publicó un Decálogo de e-derechos⁶ de niños, niñas y adolescentes. Su foco está en la protección del derecho al acceso a la información y la tecnología y al derecho al esparcimiento; entre otros⁷, junto con ello, atiende al derecho a la protección contra la explotación, el comercio ilegal, los abusos y la violencia. Además, señala que los padres y madres tendrán el derecho y la responsabilidad de orientar, educar y acordar con sus hijos e hijas el uso responsable de internet, y que los gobiernos de los países desarrollados deben comprometerse a cooperar en la disminución de barreras de acceso en países subdesarrollados y pobres.

4 Comité de los Derechos del Niño. 2021. Observación General N° 25 relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital. Título I. Disponible en: https://www.defensorianinez.cl/wp-content/uploads/2021/04/CRC-C-GC-25_esp.pdf.

5 D. Trucco y A. Palma (eds.), Infancia y Adolescencia en la era digital: un informe comparativo de los estudios de Kiss Online del Brasil, Chile, Costa Rica y el Uruguay, Documentos de Proyectos (LC/TS.2020/18/REV.1), Santiago, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (Cepal). 2020. Disponible en: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45212/7/S2000334_es.pdf

6 Decálogo de e-derechos. 2004. Disponible en: http://www.jus.gob.ar/media/3116712/dec_ederechos.pdf.

7 Tales como: derecho al ocio, a la diversión y al juego; derecho a la intimidad de las comunicaciones por medios electrónicos; derecho al desarrollo personal y a la educación; derecho a beneficiarse y a utilizar en su favor las nuevas tecnologías; derecho a la libre expresión y asociación; derecho a ser consultados y a dar su opinión.

El derecho al juego, descanso y esparcimiento debe ser garantizado por la familia, el Estado y la sociedad en general, lo que exige la existencia de entornos seguros para su desarrollo, dentro de los cuales debe considerarse el entorno digital, como parte de la cotidianidad y de las relaciones sociales e interpersonales de niños, niñas y adolescentes.



Por otro lado, en el año 2018, el Consejo de Derechos Humanos de Naciones Unidas, en la Resolución “Promoción, protección y disfrute de los derechos humanos en internet”⁸, señaló que las personas están protegidas en internet invocando el artículo 19 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos y del Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos.

La actual realidad exige que la legislación e institucionalidad avancen hacia la visibilización y protección de los niños, niñas y adolescentes en entornos digitales, desde la perspectiva de la promoción del descanso, el esparcimiento, el juego, las actividades recreativas, la vida cultural y las artes, propendiendo a su desarrollo integral.

El entorno digital en Chile, características y cifras

Tal como se indicó en el Informe Anual 2020 de la Defensoría de la Niñez, el Estado de Chile no ha logrado dar cumplimiento, de manera oportuna, eficaz y eficiente, a las políticas públicas para efectivizar el derecho al juego, ni se ha planteado con claridad las acciones específicas que se requieren para su plena vigencia⁹. Se evidencia la falta de políticas públicas con enfoque de derechos humanos, que involucran la necesidad de dotar de espacios físicos suficientes y adecuados para el juego y esparcimiento para todos los niños, niñas y adolescentes que viven en Chile.

Cabe señalar que, si bien dichos análisis se realizaron en función del juego presencial, sin considerar entornos digitales, se sigue evidenciando la falta de efectivización del juego desde una perspectiva de derechos humanos.

Al hablar de entorno digital se hace referencia a una difusión de conocimientos y contenidos de forma muy amplia, a través de distintas herramientas informáticas, y con una gran velocidad de propagación entre los sujetos¹⁰, lo que por supuesto incluye a los niños, niñas y adolescentes.

A continuación, se describen algunos alcances que dan cuenta de la situación actual en relación con el juego y los espacios digitales.

8 Consejo de Derechos Humanos. 2018. Promoción, protección y disfrute de los derechos humanos en internet. Disponible en https://ap.ohchr.org/documents/S/HRC/d_res_dec/A_HRC_38_L10.pdf.

9 Defensoría de la Niñez. 2020. Informe Anual 2022, p. 587. Disponible en: https://www.defensorianinez.cl/informe-anual-2020/wp-content/uploads/2020/11/ia2020_parte3_cap4.pdf.

10 Barroso Jerez, M^a. C. 2013. Sociedad del conocimiento y entorno digital. En Education in the knowledge society (EKS), 14(3), 61-86. Recuperado el 24 de mayo de 2021, de <https://revistas.usal.es/index.php/eks/article/view/11351/26230> en Ramón, F. 2021. Menores de edad, integración social y entorno digital: garantías y derechos en la sociedad de las nuevas tecnologías de la información y comunicación. Disponible en <https://gdocu.upv.es/alfresco/service/api/node/content/workspace/SpacesStore/3b240f02-1dec-4aa1-9846-ddd8eef5ac6f/6707.pdf?guest=true>

Se evidencia la **falta de políticas públicas con enfoque de derechos humanos**, que involucran la necesidad de dotar de **espacios físicos suficientes y adecuados para el juego y esparcimiento** para todos los niños, niñas y adolescentes que viven en Chile.



a) Entorno digital: un espacio habitual en la vida de niños, niñas y de los adolescentes en particular

El entorno digital está caracterizado por el acceso a internet. En el caso de América Latina y el Caribe, más de la mitad de los habitantes cuentan con acceso a la red desde el 2016¹¹, demostrando su magnitud y avance en la región. **Según un reciente estudio de Unicef, las y los adolescentes utilizan su tiempo libre en móvil/tablet/computador (96,3%), en escuchar música (93,6%), redes sociales (90,9%), ver películas/series (86,3%) y estar con amigos (86,2%). Recién en cuarto lugar aparecen menciones a actividades que no se realizasen con un dispositivo¹².**

Cuando los niños, niñas y adolescentes se conectan no solo juegan, sino que aprenden, socializan y participan, desarrollando perspectivas de participación digital que trascienden al derecho al juego y que justifican la necesidad de proteger estos espacios de desarrollo.

A continuación, se resumen algunas de las perspectivas que conlleva la participación en el espacio digital para los niños, niñas y adolescentes:

Figura N° 1: Perspectivas en relación con la participación digital.



Fuente • Elaboración propia en base a Infancia y adolescencia en la era digital 2020: un informe comparativo de los estudios de Kids Online del Brasil, Chile, Costa Rica y el Uruguay. Cepal. 2020.

11 Rojas, E. y L. Poveda. 2018. Estado de la banda ancha en América Latina y el Caribe (LC/TS.2018/11), Comisión Económica para América Latina y el Caribe (Cepal). Publicación de las Naciones Unidas, Santiago.

12 Unicef. 2022. Estudio sobre el impacto de la tecnología en la adolescencia, p. 19. Disponible en: https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/comunicacion/Informe_estatal_impacto-tecnologia-adolescencia.pdf.

13 Collin. 2015; Mossberger y otros. 2008; Livingstone y Helsper. 2007.

14 Meikle. 2016; Gil de Zúñiga, Molyneux y Zeng, 2014; Botha y Mills. 2012; Richardson y Hessey. 2009; Preece. 2000.

15 Boulianne. 2018; Haro-de-Rosario y otros, 2016; Warren y otros. 2014; Xenos y otros. 2014; Contreras y otros. 2012; Min. 2010; Papacharissi. 2009; Bennett. 2008; McDonald. 2006; Rueda. 2005; Jenkins y Thornburn. 2004; Blood. 2002; Kedzie. 1997; Norris. 2001.

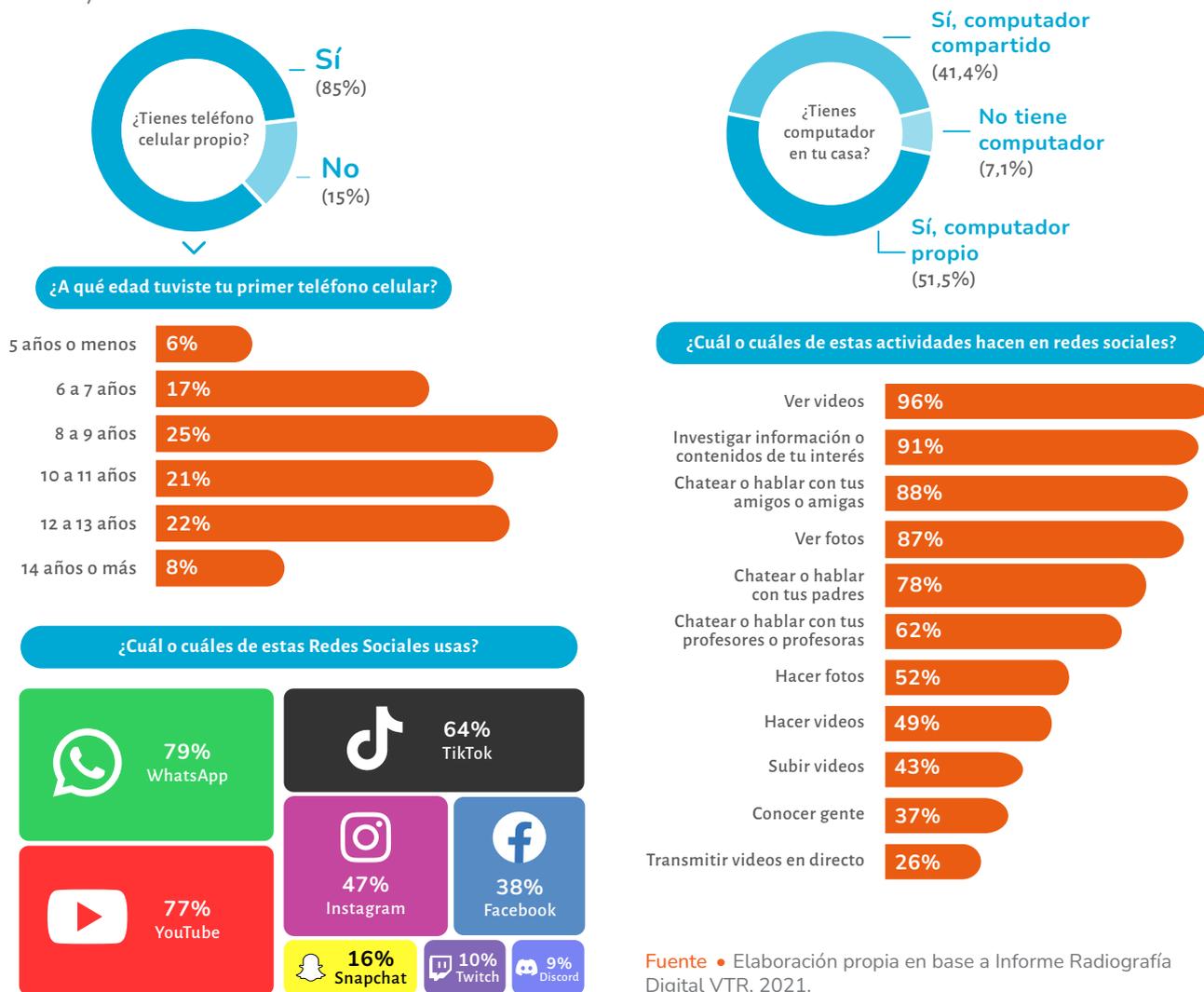
16 Unicef. 2022. Estudio sobre el impacto de la tecnología en la adolescencia, p. 19. Disponible en: https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/comunicacion/Informe_estatal_impacto-tecnologia-adolescencia.pdf.

En este sentido, la pandemia y la implementación de la educación a distancia ha incrementado el uso de dispositivos móviles en niños, niñas y adolescentes¹⁷. Por eso **es necesario que padres, madres y cuidadores cuenten con información y capacidades para ayudar a que sus hijos e hijas se vinculen de manera segura con la tecnología** y puedan estimular un juego seguro, tanto en entornos digitales como presenciales¹⁸.

b) Panorama estadístico sobre el entorno digital y el derecho al juego

El Informe Radiografía Digital¹⁹ señala que en Chile, el promedio de edad para el primer teléfono celular en niños y niñas son los 10 años, y más del 90% de quienes tienen más de 13 años tienen uno.

Figura N° 2: Caracterización del uso de dispositivos en niños, niñas y adolescentes.



Fuente • Elaboración propia en base a Informe Radiografía Digital VTR, 2021.

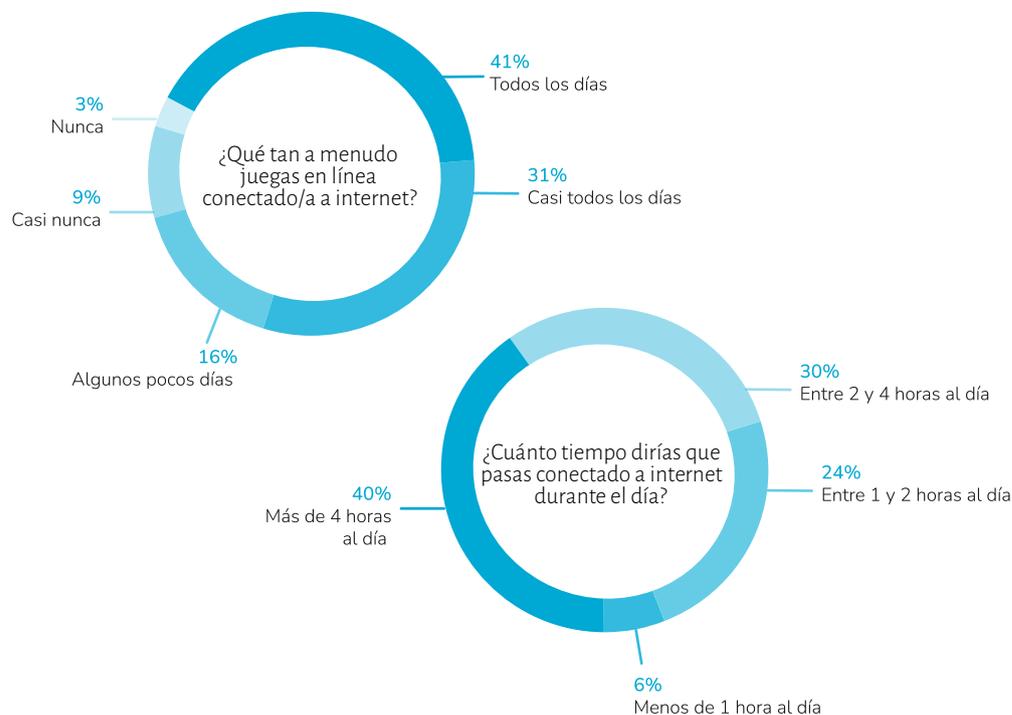
17 Dennis. 2018; Kaun y Uldam. 2017; Coleman. 2006; Longford. 2005.

18 Unicef y Google. 2021. Nota de prensa: Unicef y Google invitan a jugar seguros online y al aire libre. Disponible en: <https://www.unicef.org/chile/comunicados-prensa/unicef-y-google-invitan-jugar-segu-ros-online-y-al-aire-libre>.

19 Critería. 2022. Informe Radiografía Digital 2021. VTR. Disponible en: <https://vtr.com/content/pdf/Informe-Radiograf%C3%ADa-digital-VTR-Enero-2022.pdf>.

Sobre el tiempo que juegan en línea, existe un aumento en el total de niños, niñas y adolescentes que lo hacen todos o casi todos los días, sin grandes diferencias según edad.

Figura N° 3: Frecuencia de juego y tiempo en línea de niños, niñas y adolescentes.



Fuente • Elaboración propia en base a Informe Radiografía Digital VTR, 2021.

Al respecto, las y los adolescentes reconocen cierta autonomía en internet. Un 63,9% señala que puede elegir siempre sus sitios de internet favoritos, seguido de un 30% que lo puede hacer algunas veces y un 6% que no puede hacerlo nunca²⁰. Es decir, el entorno digital en que se desenvuelven los niños, niñas y adolescentes no siempre está resguardado por un adulto, por lo que sienten que sus hijos e hijas están más expuestos a amenazas de, entre otras cosas, la privacidad de sus datos.

Existen también otros riesgos del entorno digital, entre los que se encuentra el ciberacoso o *cyberbullying*, *grooming*, *sexting* con sextorsión, juego problemático, trastorno por uso de video juegos y el contacto con desconocidos²¹.

²⁰ Defensoría de la Niñez. 2019. Estudio de Opinión. Disponible en: https://www.defensorianinez.cl/wp-content/uploads/2020/05/Estudio_opinion_nna_2019-VF.pdf.

²¹ Andrade, B., Guadix, I., Rial, A. y Suárez, F. 2021. Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades. Madrid: Unicef España. Disponible en: https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/comunicacion/Informe_estatal_impacto-tecnologia-adolescencia.pdf. P. 94.

Figura N° 4: Definiciones de riesgos en el entorno digital.

Ciberacoso o *cyberbullying*

Una agresión intencional y repetida, perpetrada por un grupo o un individuo, utilizando formas electrónicas de contacto, en contra de una víctima que no puede defenderse fácilmente.

Grooming

Serie de prácticas llevadas a cabo por personas adultas en internet, para ganarse la confianza de niños, niñas y adolescentes, fingiendo empatía y adaptándose a su lenguaje, con fines sexuales. El caso más común consiste en crear un perfil falso en una red social, aplicación o videojuego, haciéndose pasar por menores, con la intención de ganarse en poco tiempo su confianza y tener un contacto sexual.

Sexting con sextorsión

Sexting es el envío por medios digitales de contenidos personales de carácter erótico o sexual y la sextorsión es amenazar a una persona con difundir material erótico o sexual (imágenes o videos suyos habitualmente compartidas mediante sexting), con el objetivo de conseguir beneficios, por lo general de tipo económico o sexual. Suele llevar implícitas consecuencias severas para las víctimas a nivel emocional, no siempre fáciles de detectar.

Juego problemático

Trastorno caracterizado por la participación en juegos de apuestas de forma recurrente, sobre los que se pierde el control, adquiriendo prioridad frente a otras conductas y persistiendo a pesar de sus consecuencias adversas (OMS, 1992). En el caso de adolescentes, se sugiere utilizar el término juego problemático, ya que por lo general no suele trascurrir el tiempo necesario para poder diagnosticarse como un verdadero trastorno.

Transtorno por uso de videojuegos

La OMS no incluyó hasta el año 2018 el trastorno por uso de videojuegos en su Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11). Patrón de comportamiento persistente en juegos digitales o videojuegos, tanto *offline* (sin acceso a internet), como *online* (con acceso a internet) caracterizado por un deterioro o pérdida de control en el uso de videojuegos; incremento en la prioridad dada a los videojuegos, anteponiéndolos a otros intereses o actividades de la vida diaria; incremento del uso de videojuegos a pesar de las consecuencias negativas que ello genera.

En opinión de los propios niños, niñas y adolescentes, un 57,2% señalan que uno de los principales problemas que tienen es el acoso escolar y el bullying entre compañeros, que puede darse en el entorno digital²². En este sentido, según datos de la Fundación Katy Summer, un 63% de las y los jóvenes declara saber quién los acosa, donde un 49% reconoce a su agresor en su lugar de estudios, un 36% en su familia y un 12% en el trabajo. De las y los adolescentes entre 15 y 19 años, el 47% dice haber sido víctima de ciberacoso en los últimos tres meses²³.

c) Aspectos normativos e institucionales del entorno digital para niños, niñas y adolescentes

En lo normativo, la Ley N° 21.430, sobre garantías y protección integral de los derechos de la niñez y adolescencia, en su artículo 40 señala el derecho a la recreación, al deporte y a la participación en la vida cultural y en las artes, y la obligación de los órganos del Estado en su fomento.

Por otro lado, el artículo 46 se refiere a las zonas y equipamientos recreativos, señalando que el planeamiento urbanístico debe considerar las zonas públicas idóneas para que los niños, niñas y adolescentes puedan disfrutar de su derecho al juego y recreación²⁴; sin embargo, la ley no se refiere al juego en entornos digitales y solo se menciona la virtualidad en el artículo 29, cuando se hace alusión al derecho a la información, especialmente la que está contenida en soportes digitales.

Sobre la institucionalidad, la Ley de Garantías recién citada, en su artículo 75 letra c), señala que **es la Subsecretaría de la Niñez el órgano de coordinación y supervisión de los sistemas y subsistemas de prevención de vulneraciones de derechos**, la que debe tomar un rol activo en los entornos digitales donde se desarrollan los niños, niñas y adolescentes.

Por tanto, con la entrada en vigencia del Sistema de Garantías, existe legislación que garantiza el juego de niños, niñas y adolescentes; sin embargo, esto no considera explícitamente los entornos digitales en tanto extensión del espacio público y social, aun cuando el uso de internet es una actividad frecuente en la niñez y la adolescencia, por lo que se plantean desafíos para el Ministerio de Transporte y Telecomunicaciones, en lo referido al acceso a internet, y el Ministerio del Interior y Seguridad Pública, en relación con la seguridad de los niños, niñas y adolescentes que se conecten en línea. Ambas carteras tienen el desafío de crear políticas públicas, programas y proyectos específicos para la niñez y la adolescencia que garanticen su acceso y seguridad en el entorno digital.

[...] se plantean desafíos para el Ministerio de Transporte y Telecomunicaciones, en lo referido al acceso a internet, y el Ministerio del Interior y Seguridad Pública, en relación con la seguridad de los niños, niñas y adolescentes que se conecten en línea. Ambas carteras tienen el desafío de crear políticas públicas, programas y proyectos específicos para la niñez y la adolescencia que garanticen su acceso y seguridad en el entorno digital.

²² Defensoría de la Niñez. 2019. Estudio de Opinión. Disponible en: https://www.defensorianinez.cl/wp-content/uploads/2020/05/Estudio_opinion_nna_2019-VF.pdf.

²³ Fundación Katy Summer. 2021. Segundo estudio de percepciones de jóvenes de 15 a 29 años del territorio nacional de Chile: Ciberacoso y salud mental 2021. Pp. 29 y 31. Disponible en: <https://fssummer.org/wp-content/uploads/2022/05/Ciberacoso-y-Salud-Mental-en-Jovenes-entre-15-a-29-anos-Diciembre-2021.pdf>.

²⁴ Ley N° 21.430 sobre garantías y protección integral de los derechos de la niñez y adolescencia. 2022. Disponible en: <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1173643>.

El Ministerio de Transportes y Telecomunicaciones, a través de la Subsecretaría de Telecomunicaciones, tiene entre sus principales funciones proponer políticas públicas en esta materia que, según el panorama estadístico recién presentado, deben considerar a los niños, niñas y adolescentes. Sin embargo, sus acciones para este público objetivo están enfocadas en disminuir la brecha digital y dar conectividad para el acceso a la educación.

El Ministerio del Interior y Seguridad Pública, a través del Equipo de Respuesta ante Incidentes de Seguridad Informática, entrega recomendaciones para el uso seguro de internet que se difunden desde el año 2019, con la campaña #ConcienciaDigital²⁵, para distintos públicos como adultos mayores, estudiantes y ciudadanía en general.

Desde el punto de vista de los riesgos, Chile ha abordado algunos de los problemas que puedan generarse en el espacio digital, a través de políticas sobre convivencia escolar y legislación asociada. En este sentido, la sanción del maltrato escolar se consagra legislativamente con la dictación de la Ley N° 20.536, de Violencia Escolar de 2011, que consideró dentro del acoso escolar, la agresión u hostigamiento efectuado por medios tecnológicos. Sin embargo, no definió expresamente acoso cibernético o ciberbullying. Por su parte, el tipo penal de abuso sexual impropio, tipificado en el artículo 366 quáter del Código Penal, circunscribe las acciones que se consideran *grooming*.

Al respecto, el derecho comparado regula el ciberacoso con un enfoque en la prevención y educación, dirigido a niños, niñas y adultos jóvenes²⁶; sin embargo éste no ha sido tipificado de manera específica, a excepción de algunos estados de EE.UU. donde existen diversas normas aplicables al ciberacoso. Por otro lado, en el caso de España, su Código Penal no contiene una norma explícita que sancione el ciberacoso, pero existen instructivos para la intervención en comunidades escolares. En Perú, por ejemplo, tampoco se tipifica el delito, sino que se han aplicado otros tipos penales de coacción y lesiones para estos casos.

Por último, en el año 2021, se elaboró por Unesco el Proyecto de Recomendación de la Unesco sobre la Ciencia Abierta²⁷, que establece una serie de indicaciones sobre la alfabetización mediática y la educación digital. En este sentido, se menciona la necesidad del siguiente ámbito de actuación: la inversión en recursos humanos, educación, alfabetización digital y desarrollo de capacidades para la ciencia abierta²⁸.

²⁵ Noticia del 09 de febrero de 2021. Disponible en <http://mtt.gob.cl/archivos/27808>.

²⁶ Council of Europe. 2018. Mapping study on cyberviolence with recommendations adopted by the T-CY on 9 July 2018. Cybercrime Convention Committee (T-CY) Working Group on cyberbullying and other forms of online violence, especially against women and children. Disponible en: <https://rm.coe.int/t-cy-2017-10-cbg-study-provisional/16808c4914> (abril, 2022) (2018:40).

²⁷ Unesco. 2021. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000376893_spa?posInSet=1&queryId=N-EXPLOR-RE-9a410d21-c22e-49d2-b011-8e3da59c7ffi&fbclid=IwARofnPgpfzXZVl3oNnmMFD8n3KQDnfpos_jKAN-4trVpymb6zrgbj84eGnXE

²⁸ Fernández, Francisca Ramón. 2021. Menores de edad, integración y entorno digital. Garantías y derechos en la sociedad de las nuevas tecnologías de la información y comunicación. Editorial Universidad Politécnica de Valencia. Disponible en https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/7771_d_6707.pdf.

Recomendaciones

El entorno digital es dinámico y permeable a los soportes y la movilidad digital, lo que obliga a diseñar e implementar políticas públicas que aseguren que este espacio será protegido para los niños, niñas y adolescentes y sus familias y, con ello, brindar un acceso que favorezca y promueva, de manera efectiva, el ejercicio del derecho al juego y los demás derechos. Lo anterior resulta clave si se considera que las modalidades de acceso y uso de soportes digitales se constituyen en una oportunidad clave para desarrollar competencias relacionales y de aprendizajes que van más allá de la educación formal²⁹.



Poder Ejecutivo

Urgencia

- Mandatar y promover, a través del Ministerio de Educación, la difusión de la Ley N° 20.536, sobre violencia escolar, creando instancias de capacitación permanentes para la comunidad educativa, incluidos los niños, niñas y adolescentes y sus familias, y creación de acciones de prevención y protección cocreadas con las y los estudiantes que se extiendan a los medios tecnológicos como señala su artículo 16 b).
- Diseñar e implementar, a través del Ministerio de Desarrollo Social y Familia, la Subsecretaría de la Niñez y el Ministerio de Justicia y Derechos Humanos, la reparación de las vulneraciones de derechos de los niños, niñas y adolescentes víctimas de la desprotección en entornos digitales.

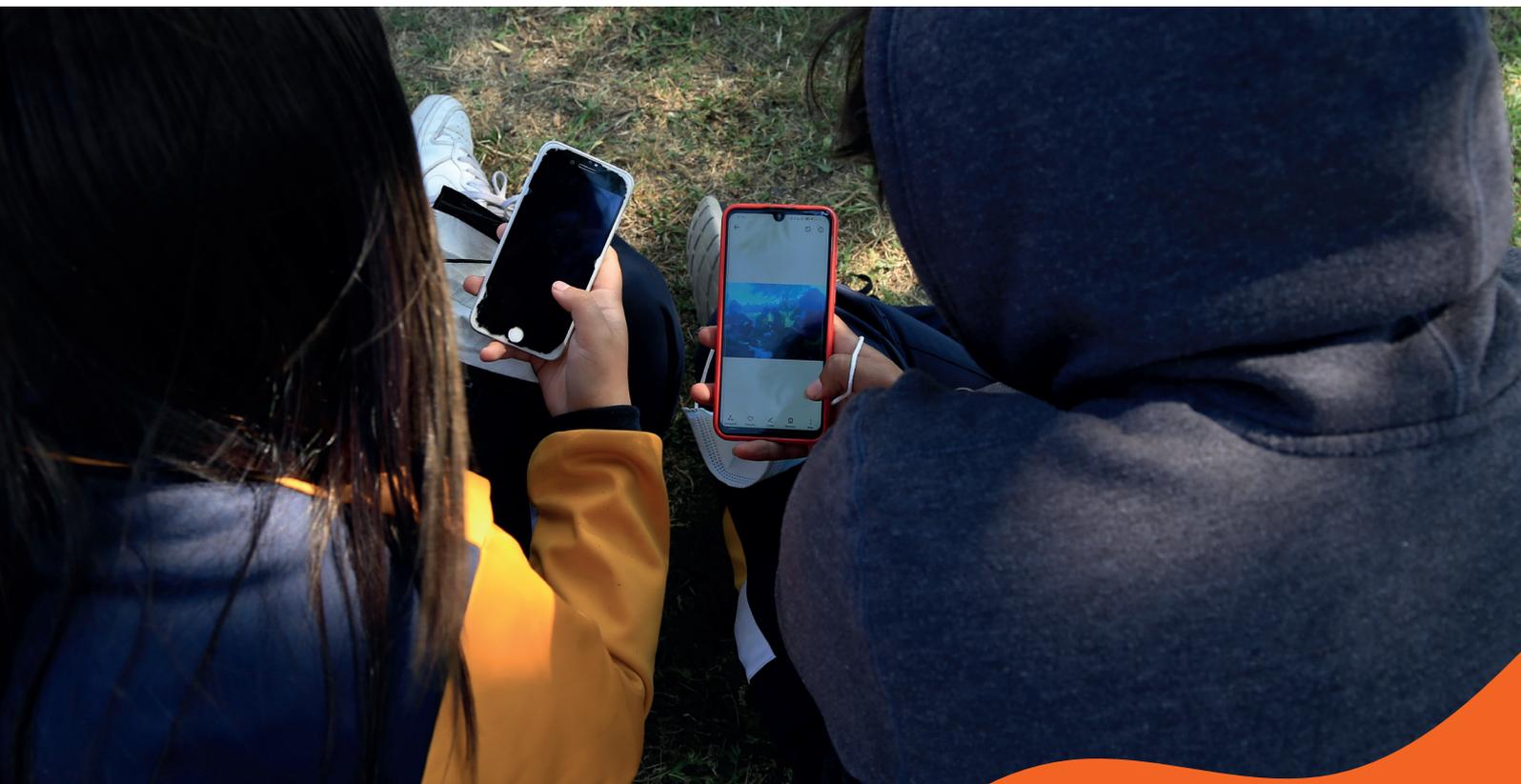
Corto plazo

- Impulsar, a través del Ministerio Secretaría General de la Presidencia, la agenda y discusión legislativa en torno al acceso universal y seguro al entorno digital por niños, niñas y adolescentes, como plataforma para ejercer su derecho al juego, presentando iniciativas legislativas o urgencias a proyectos de ley en discusión.
- Generar, a través de la Subsecretaría de la Niñez y la Subsecretaría General de Gobierno, campañas sistemáticas en la línea de #InfluenciaLoBueno, que buscó generar conciencia sobre el daño que genera el cibercoso en los jóvenes, niños, niñas y en sus familias.
- Generar, a través de la Subsecretaría de la Niñez y la Subsecretaría General de Gobierno, campañas sistemáticas que entreguen información y capacidades para ayudar a padres, madres y cuidadores a que sus hijos e hijas se vinculen de manera segura con la tecnología y puedan estimular un juego seguro en entornos digitales.

²⁹ D. Trucco y A. Palma (eds.), Infancia y Adolescencia en la era digital: un informe comparativo de los estudios de Kiss Online del Brasil, Chile, Costa Rica y el Uruguay, Documentos de Proyectos (LC/TS.2020/18/REV.1), Santiago, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (Cepal), 2020. Disponible en: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45212/7/S2000334_es.pdf

Mediano plazo

- Impulsar, a través del Congreso Nacional y la Subsecretaría de la Niñez como órgano articulador, la agenda y discusión legislativa en torno al acceso universal y seguro al entorno digital por niños, niñas y adolescentes, como plataforma para ejercer su derecho al juego, ingresando iniciativas legislativas o poniendo en tabla proyectos de ley ya presentados, velando por una aproximación integral a la materia, de forma que se debata sobre los lineamientos que como Estado se deben adoptar para garantizar el desarrollo integral de ellos y ellas.
- Articular, a través del Ministerio de Desarrollo Social y Familia y la Subsecretaría de la Niñez, la institucionalidad vinculada al juego en entornos digitales, generando instancias de trabajo, con participación efectiva de niños, niñas y adolescentes, que avance en la protección de dichos entornos. Estas instancias deberán considerar, a lo menos, la participación activa y permanente de la Subsecretaría de Telecomunicaciones, la Subsecretaría de Relaciones Exteriores (para la cooperación internacional por el carácter transfronterizo y transoceánico de este derecho), el Ministerio de Educación (para integrar alfabetización digital en todos los niveles), la Subsecretaría de Interior y Prevención del Delito (e incluir a las policías).
- Mandatar, a la Subsecretaría de Telecomunicaciones, la realización de una nueva versión de la Encuesta sobre Acceso y Uso de Internet, cuya última versión es del año 2018, disponiendo su realización permanente.



La Defensoría de la Niñez tiene el mandato legal de publicar anualmente un informe cuyo contenido aborda tres grandes partes: la cuenta pública institucional; un capítulo temático y, el estado de situación de los derechos humanos de los niños, niñas y adolescentes que viven en Chile. Este 2022 es el cuarto Informe Anual de la institución.

En la primera parte de esta publicación, que corresponde a la Cuenta Pública, se da cuenta de las acciones desplegadas por la institución entre el 01 de julio de 2021 y el 30 de junio de 2022. Se relevan los principales hitos en el periodo y el reporte las acciones en el marco de la gestión institucional, el trabajo territorial y los desafíos de la Defensoría de la Niñez para el próximo periodo. En relación con la gestión de la institución durante el último año, se destaca la transición de un modelo macrozonal de la cobertura territorial, a uno regional. Esto, debido a que se instalaron dos nuevas sedes regionales, en Valparaíso y Biobío, las que se suman a Arica y Parícuta, Coquimbo, O'Higgins, La Araucanía y Aysén.

En la segunda parte del Informe Anual se presenta un capítulo temático que reflexiona sobre el adultocentrismo en Chile y propone la participación efectiva de niños, niñas y adolescentes como elemento central que permitiría contrarrestarlo. Analiza cómo la concepción de la niñez y adolescencia, construida por el mundo adulto, impacta en su rol como garantes de derechos y limita o impide el ejercicio de los derechos de niños, niñas y adolescentes. Se destaca la ratificación de la Convención sobre los Derechos del Niño en Chile y la reciente promulgación de la Ley de Garantías, sin perjuicio de que se constata que los factores sociales y culturales han incidido en que el paradigma de la protección integral que trajo la Convención aún no se encuentre consolidado en este país.

Por último, en la tercera parte se presenta un panorama estadístico elaborado por el Observatorio de Derechos de la Defensoría de la Niñez que da cuenta de la situación de los derechos humanos de niños, niñas y adolescentes en Chile. Además, se desarrollan 12 notas temáticas que profundizan en el estado actual de diversos derechos humanos de la niñez y adolescencia y entrega recomendaciones a las instituciones responsables en los respectivos ámbitos.



defensorianinez



Defensorianinez.CL



defensorianinez



defensoria_ninez



Defensoría de la Niñez Chile

