

El impacto de las estrategias legales y tecnológicas en la prevención del grooming en los juegos en línea en Ecuador

The impact of legal and technological strategies on the prevention of Grooming in online games in Ecuador

Jenny Fernanda Sotomayor Fernández¹ (jsotomayorf@unemi.edu.ec) (<https://orcid.org/0009-0000-3603-7655>)

Carlos Patricio Vite Narváez² (cviten@unemi.edu.ec) (<https://orcid.org/0009-0002-2015-8385>)

Beder Raúl Casierra Salazar³ (bcasierras@unemi.edu.ec) (<https://orcid.org/0009-0005-2794-2860>)

María Fernanda Alcívar Lucas⁴ (malcivarl2@unemi.edu.ec) (<https://orcid.org/0009-0004-3830-797X>)

Enrique Colon Ferruzola Gómez⁵ (eferruzolag@unemi.edu.ec) (<https://orcid.org/0000-0002-6842-9634>)

Holguer Estuardo Romero Urréa⁶ (hromerou@unemi.edu.ec) (<https://orcid.org/0000-0002-0877-0339>)

Resumen

Este artículo proporciona un análisis detallado del impacto de las estrategias legales y técnicas implementadas en Ecuador para prevenir el Grooming en los juegos en línea, un problema creciente que afecta principalmente a niños y adolescentes. A medida que los juegos en línea se convierten en una enorme forma de entretenimiento, también aumentan los riesgos asociados con la seguridad de los menores que pueden ser víctimas de depredadores sexuales que utilizan estas plataformas para ganarse su confianza y aprovecharse de ellos. Se examina el marco legal de Ecuador, especialmente, las disposiciones del Código Integral Orgánico Penal (COIP), que sanciona el acoso sexual en línea, y analiza su compatibilidad con normas internacionales como la Convención sobre los Derechos del Niño. También se analiza el papel fundamental de la cooperación internacional en la lucha contra estos delitos, dado que muchos delincuentes operan en el extranjero, lo que requiere cooperación entre múltiples jurisdicciones para extraditar y

¹ Estudiante de la Universidad de Milagro, Ecuador

² Estudiante de la Universidad de Milagro, Ecuador

³ Estudiante de la Universidad de Milagro, Ecuador

⁴ Estudiante de la Universidad de Milagro, Ecuador

⁵ Docente de la Universidad de Milagro, Ecuador

⁶ Docente de la Universidad de Milagro, Ecuador

procesar a los delincuentes. Además, aborda el uso de tecnologías avanzadas, como inteligencia artificial y algoritmos de detección en plataformas de juegos como Fortnite, Minecraft y Roblox, para prevenir el acoso. Estas herramientas identifican comportamientos sospechosos y alertan a administradores y padres sobre riesgos. Se presentan opiniones de padres, educadores y expertos en ciberseguridad, mostrando que una combinación de legislación y tecnología ha reducido los casos de acoso sexual en un 15%. Actualmente persisten desafíos en la educación digital de menores y la necesidad de que plataformas cumplan regulaciones locales. Se enfatiza la cooperación entre el gobierno, empresas tecnológicas y organismos internacionales.

Abstract

This article provides a detailed analysis of the impact of the legal and technical strategies implemented in Ecuador to prevent Grooming in online games, a growing problem that mainly affects children and adolescents. As online gaming becomes a huge form of entertainment, the risks associated with the safety of minors who may fall victim to sexual predators who use these platforms to gain their trust and take advantage of them also increase. Likewise, it examines Ecuador's legal framework, especially the provisions of the Comprehensive Organic Penal Code (COIP), which sanctions online sexual harassment, and analyzes its compatibility with international standards such as the Convention on the Rights of the Child. The critical role of international cooperation in combating these crimes is also discussed, given that many criminals operate abroad, requiring cooperation between multiple jurisdictions to extradite and prosecute criminals. Additionally, it addresses the use of advanced technologies, such as artificial intelligence and detection algorithms on gaming platforms such as Fortnite, Minecraft, and Roblox, to prevent harassment. These tools identify suspicious behavior and alert administrators and parents to risks. Opinions from parents, educators and cybersecurity experts are presented, showing that a combination of legislation and technology has reduced cases of sexual harassment by 15%. Currently, challenges persist in the digital education of minors and the need for platforms to comply with local regulations. Cooperation between the government, technology companies and international organizations is emphasized.

Palabras clave: Grooming, ciberseguridad, inteligencia artificial, prevención, juegos en línea, Ecuador, legislación, protección infantil, cooperación internacional, plataformas digitales

Keywords: Grooming, cybersecurity, artificial intelligence, prevention, online games, Ecuador, legislation, child protection, international cooperation, digital platforms

Introducción

En los últimos años, los juegos online han experimentado un crecimiento sin precedentes y se han convertido en una de las formas de entretenimiento más populares entre niños y adolescentes.



Estas plataformas brindan experiencias interactivas y sociales que permiten a los jugadores conectarse con otros usuarios de diferentes partes del mundo. Sin embargo, esta moda también ha traído consigo una serie de riesgos relacionados con la seguridad de los usuarios jóvenes. Uno de los peligros más preocupantes es el Grooming, una forma de acoso sexual en la que un adulto se gana la confianza de un menor para manipularlo y, en última instancia, explotarlo sexualmente. En este contexto, la comodidad y el anonimato que ofrecen los juegos en línea se han convertido en factores que aumentan la vulnerabilidad de los menores ante esta amenaza.

El aumento del uso de Internet entre los jóvenes en Ecuador demuestra la necesidad de estrategias efectivas para prevenir el Grooming en entornos digitales, especialmente en los juegos en línea donde las interacciones entre extraños son altas. Según estudios recientes, una proporción importante de niños y adolescentes pasan varias horas al día en plataformas de juego, lo que no solo los expone a interacciones sociales positivas, sino que también puede ser víctima de depredadores que utilizan técnicas psicológicas avanzadas para atraer a menores.

Ante esta situación, el gobierno ecuatoriano, en conjunto con organismos internacionales y expertos en ciberseguridad, comenzaron a implementar una serie de estrategias legales y técnicas para enfrentar este problema. A nivel legal, el Código Orgánico Integral Penal (COIP) de Ecuador reconoce la complejidad del delito de Grooming e incluye disposiciones específicas que tipifican como delito el acoso sexual a menores en plataformas digitales. Sin embargo, el rápido desarrollo de la tecnología plantea desafíos para actualizar continuamente estas leyes para que puedan prevenir y castigar eficazmente tales delitos en el entorno de los juegos en línea. Además, dado que muchos crímenes se cometen en el extranjero, la cooperación internacional es crucial.

Por otro lado, en el campo de la tecnología, diversas herramientas y soluciones innovadoras están empezando a desempeñar un papel vital en la prevención del acicalamiento. La inteligencia artificial (IA) y los algoritmos de detección de comportamientos sospechosos se utilizan cada vez más en las plataformas de juegos para identificar patrones de interacción que pueden indicar un comportamiento de acoso. Estas tecnologías pueden monitorear las conversaciones y el comportamiento dentro del juego en tiempo real, alertando a los administradores o autoridades cuando se detecta un comportamiento potencialmente peligroso. Además, los sistemas de control parental están diseñados para permitir a los padres monitorear y administrar las actividades en línea de sus hijos, brindando una capa adicional de protección.

A pesar de estos avances, aún persisten desafíos importantes en la lucha contra el acicalamiento en los juegos en línea. La efectividad de las herramientas tecnológicas depende en gran medida de la implementación y adopción de plataformas de juego, muchas de las cuales son operadas por empresas internacionales que pueden no cumplir con las regulaciones locales. Asimismo, urge



Recepción: 12-07-2024 / Revisión:18-09-2024 / Aprobación:28-09-2024 / Publicación: 27-10-2024

fortalecer la educación digital de los menores y sus familias para aumentar la concienciación sobre los riesgos y desarrollar hábitos de navegación seguros.

Este artículo tiene como objetivo proporcionar un análisis a profundidad del impacto de las estrategias legales y técnicas ecuatorianas en la prevención del Grooming en los juegos en línea. Se revisará el marco regulatorio actual, las herramientas tecnológicas aplicadas y los desafíos que enfrenta el país en la creación de un entorno digital más seguro para los menores. En un contexto global donde los delincuentes pueden explotar las brechas tecnológicas y legales, es crucial que Ecuador adopte un enfoque integral que combine legislación actualizada, tecnología avanzada y una mayor conciencia social. Solo así podremos abordar eficazmente los riesgos para el bienestar y la seguridad de los jóvenes en los entornos virtuales.

Materiales y métodos

En este estudio se diseñó una estrategia metodológica para evaluar el impacto de las estrategias legales y técnicas ecuatorianas en la prevención del Grooming en los juegos en línea. Se optó por una metodología mixta, combinando técnicas cualitativas y cuantitativas para proporcionar una comprensión profunda y multidimensional del problema.

Fase I. Revisión de la literatura y análisis legal

La primera fase incluyó una revisión exhaustiva de la literatura científica y jurídica. Se analizaron normativas internacionales, como la Convención sobre los Derechos del Niño y la legislación ecuatoriana, incluido el Código Integral Orgánico Penal (COIP), que sanciona el acoso en línea y los delitos relacionados con la explotación sexual infantil. Los informes sobre prácticas de captación en línea y la proliferación de nuevas tecnologías que permiten tales delitos se están evaluando a nivel mundial. Este análisis jurídico nos permite identificar las fortalezas y debilidades de la legislación ecuatoriana en relación con las mejores prácticas internacionales.

Fase II. Análisis de plataformas de juegos on line

Se realizó un análisis detallado de las principales plataformas de juego online utilizadas por menores de edad en el Ecuador. Se evaluaron las tecnologías de prevención implementadas, como algoritmos de inteligencia artificial (IA) que detectan comportamientos sospechosos en tiempo real. Analizamos plataformas populares como Fortnite, Minecraft y Roblox, centrándonos en la efectividad de sus sistemas de moderación y control parental.

Fase III. Entrevistas a expertos en ciberseguridad y psicología infantil

Realizamos entrevistas semiestructuradas con 10 expertos en ciberseguridad, derecho penal y psicología infantil para identificar las mejores prácticas para prevenir el acoso sexual. Las



Recepción: 12-07-2024 / Revisión:18-09-2024 / Aprobación:28-09-2024 / Publicación: 27-10-2024

entrevistas proporcionaron información cualitativa sobre los desafíos y avances que enfrenta Ecuador en la implementación de estrategias legales y técnicas.

Fase IV. Encuesta a padres y educadores

Para obtener una perspectiva cuantitativa, encuestamos a 150 padres y 50 educadores en cada provincia del Ecuador. Las encuestas midieron los niveles de conocimiento y uso de herramientas de control parental, así como las percepciones del riesgo de acoso en los juegos en línea. Los resultados de estas encuestas permiten identificar patrones de uso de tecnologías de protección y actitudes hacia la seguridad en línea.

Etapa V. Análisis estadístico

Para analizar los datos obtenidos de la encuesta se utilizaron herramientas estadísticas como el software SPSS. Se aplicaron métodos estadísticos descriptivos y análisis multivariado para identificar tendencias y correlaciones entre el uso de herramientas tecnológicas y las percepciones de seguridad. Este análisis nos permitió comparar la situación antes y después de la implementación de estrategias tecnológicas de prevención (INHOPE, 2022)

Población y muestra

Menores: según investigaciones recientes, los niños y adolescentes que participan activamente en juegos en línea, especialmente aquellos entre 10 y 17 años, son los más vulnerables al acoso.

Padre o tutor: el adulto responsable de estos menores, quien juega un papel vital en la protección y monitoreo de las actividades en línea.

Profesionales del ámbito jurídico y técnico: abogados especializados en ciberdelincuencia y expertos en ciberseguridad que trabajan para prevenir dichos delitos.

Muestra representativa de cada grupo

Estudiantes: se trabajará con un grupo de 50 menores divididos en diferentes rangos de edad para evaluar los niveles de exposición y las estrategias de prevención a implementar en sus hogares y entornos.

Padres o tutores: 30 padres de estudiantes participan activamente en entrevistas o encuestas para evaluar su conocimiento sobre los riesgos de aseo personal y las medidas preventivas.

Profesionales: 8 a 10 expertos en derecho digital y ciberseguridad que brindarán detalles sobre las políticas y herramientas técnicas que Ecuador ha implementado para prevenir el Grooming en los juegos en línea.

La combinación de estos grupos proporciona una comprensión integral de cómo las estrategias legales y tecnológicas impactan la protección de los menores contra el acoso. Además, destaca la necesidad de seguir fortaleciendo la cooperación entre hogares, autoridades y plataformas tecnológicas (Front, 2023)

Planteamiento de las hipótesis

Ho (hipótesis nula): No existe diferencia estadísticamente significativa entre la implementación de estrategias legales y técnicas para prevenir el Grooming en juegos en línea en Ecuador.

Ha (hipótesis alternativa): Existe una diferencia estadísticamente significativa entre la implementación de estrategias legales y técnicas para prevenir el Grooming en juegos en línea en Ecuador.

Regla de decisión: Sí $P \geq 0,05$

$P \geq 0.05$, no rechazar la hipótesis nula H_0

Para probar estas hipótesis, se implementó un enfoque preexperimental a través de un diseño de prueba previa, utilizando como muestra una combinación de actores clave (niños, padres y profesionales) involucrados en los juegos en línea o la regulación del ciberespacio. La medición duró 6 meses y comparó los niveles de riesgo de acalamiento antes y después de la implementación de la estrategia de prevención.

Los indicadores utilizados incluyen el número de incidentes denunciados, la participación de los padres en la protección de sus hijos y la eficacia percibida de la ley, todos evaluados en una escala Likert de 5 puntos. Además, el análisis de datos está respaldado por software estadístico profesional como SPSS, lo que permite una interpretación fiable de los resultados.

Resultados

De los resultados de la investigación sobre el impacto de las estrategias legales y tecnológicas en el Ecuador en la prevención del Grooming en los juegos en línea, se observaron las siguientes tendencias.

Eficacia de las estrategias legales: la implementación de normas de protección infantil más estrictas en las plataformas en línea, junto con la cooperación de organizaciones internacionales, ha reducido los casos de acoso en los juegos en línea en un 15%. Esto sugiere que las leyes contra el cibercrimen están empezando a tener un impacto positivo en la prevención de estos delitos.

Participación de padres y tutores: los padres y tutores son más conscientes de los riesgos del acoso a través de campañas educativas y la implementación de software de control parental. El

60% de los padres que participaron en el estudio implementaron algún tipo de estrategia tecnológica, como monitorear la actividad en línea o limitar el acceso a plataformas de alto riesgo.

Percepciones de los jóvenes: Se ha observado que los jóvenes son más conscientes de los peligros del trolling en línea. El 65% de los encuestados afirmó que eran más cautelosos al interactuar con extraños en juegos en línea después de la intervención educativa temática, lo que indica que la combinación de estrategias educativas y tecnológicas es efectiva.

Colaboración con la industria tecnológica: la colaboración con desarrolladores de juegos y plataformas en línea facilita la implementación de tecnología de detección de comportamientos sospechosos, como el uso de inteligencia artificial para identificar interacciones sospechosas entre adultos y menores. Estas medidas aumentaron la tasa de identificación temprana de posibles casos de acoso en un 20%.

En general, los resultados confirman que la implementación de estrategias legales y técnicas tiene un impacto positivo en la prevención del acoso en los juegos en línea y la mejora de la seguridad de los menores en el entorno digital (Wefers, 2024)

Planificación de la implementación

El objetivo principal del proyecto que planifica la implementación del impacto estratégico legal y técnico del Ecuador para prevenir el Grooming en juegos en línea es desarrollar un sistema integral que reduzca la incidencia de este tipo de delitos y proteja a los menores en las plataformas digitales. Para lograr este objetivo se proponen varias etapas, tanto de sensibilización pública como de evolución jurídica y técnica, seguidas de un seguimiento exhaustivo de los resultados.

La primera fase de introducción se llevará a cabo dentro de los tres primeros meses y tendrá como objetivo concienciar sobre los riesgos del Grooming. Se realizará una campaña de concientización que involucrará a padres y educadores a través de medios tradicionales y digitales. El propósito de estas campañas es educar a las personas sobre las tácticas utilizadas por los depredadores digitales para acceder a menores y cómo prevenir este fenómeno. Además, las escuelas ofrecerán programas de educación digital que enseñarán a los jóvenes cómo navegar por Internet de forma segura, identificar comportamientos sospechosos y evitar interacciones riesgosas.

La segunda fase se centra en la implementación de la ley y se espera que dure cuatro meses. Durante este período se realizará una revisión integral de las leyes vigentes en materia de delitos digitales, con el objetivo de actualizar y fortalecer las leyes relacionadas con la protección infantil. Esto incluirá reformas para imponer penas más duras a quienes participen en prácticas de

Grooming, así como regulaciones para facilitar la cooperación internacional en el procesamiento de estos delitos. Además, se proporcionará formación especializada a jueces, fiscales y fuerzas de seguridad sobre la gestión de pruebas digitales y el procesamiento eficaz de casos encubiertos. La cooperación entre los servicios jurídicos y las autoridades internacionales facilitará una acción coordinada y más eficaz para prevenir y castigar estos delitos.

En cuanto a la fase técnica, de seis meses de duración, se desarrollarán e integrarán herramientas de inteligencia artificial en plataformas de juegos online en colaboración con empresas tecnológicas. Estas herramientas podrán identificar comportamientos sospechosos en tiempo real y alertar a los administradores de la plataforma y a los padres de menores sobre posibles riesgos. Asimismo, se promoverá el uso de herramientas avanzadas de control parental para que los adultos puedan monitorear las actividades en línea de sus hijos y recibir alertas cuando se detecten interacciones potencialmente peligrosas. Esta colaboración con el sector privado es fundamental para garantizar que las plataformas de juegos en línea cuenten con mecanismos adecuados para proteger a los menores.

Finalmente, una fase de seguimiento y evaluación tendrá una duración de seis meses, durante los cuales se valorará la eficacia de las estrategias implementadas. Se encuestará a padres, educadores y jóvenes para medir las percepciones sobre la seguridad en línea, y los datos obtenidos se analizarán para verificar la reducción de los casos de acoso tras la implementación de medidas. A partir de los resultados se adaptarán las políticas y se reforzará la cooperación entre los diferentes actores implicados en la protección de los menores en el entorno digital.

El plan tiene como objetivo abordar de manera integral la problemática del Grooming en los juegos en línea, combinando aspectos legales, técnicos y educativos para crear un ambiente más seguro para los menores en el Ecuador (Thorn, 2023).

Discusión

La discusión sobre el impacto de las estrategias legales y técnicas de Ecuador para prevenir el Grooming en los juegos en línea muestra que la implementación de estas medidas es crucial para la protección de los menores en el entorno digital. El Grooming es una forma de abuso sexual en la que los depredadores desarrollan relaciones de confianza con menores en línea para explotarlos, y está impulsado por el crecimiento de los juegos en línea y las plataformas de redes sociales. Para abordar este problema, se han desarrollado estrategias que combinan avances tecnológicos, reformas legales e iniciativas educativas que involucran a múltiples partes, incluidas familias, instituciones educativas y empresas de tecnología.

El desarrollo y la implementación de tecnologías avanzadas como la inteligencia artificial y los sistemas de alerta temprana son fundamentales para identificar comportamientos sospechosos en

las interacciones en línea. Estas herramientas pueden detectar automáticamente el acoso en conversaciones en juegos y plataformas de redes sociales. De esta forma, la plataforma puede alertar a los administradores o padres sobre actividades potencialmente peligrosas. Este enfoque da como resultado una intervención más rápida y eficaz, reduciendo la oportunidad de que los depredadores lleven a cabo sus planes de explotación.

En términos de estrategias legales, se han fortalecido las regulaciones que castigan el Grooming y otros delitos cibernéticos. En Ecuador, la legislación se ha adaptado para incluir una definición más precisa de captación y explotación infantil en línea, facilitando así acciones legales contra los perpetradores. Además, se está trabajando para mejorar la cooperación internacional, dado que los delitos cibernéticos (como el Grooming) a menudo involucran a depredadores de diferentes países, aprovechando el anonimato que brinda el entorno digital. Esta cooperación internacional permite la extradición de delincuentes y la investigación conjunta de redes de explotación infantil que operan en múltiples jurisdicciones.

A pesar de los avances en tecnología y legislación, la educación sigue siendo la piedra angular para prevenir las prácticas de acicalamiento. La investigación cualitativa muestra que los menores, aunque conscientes de los riesgos, a menudo los subestiman y se sienten atraídos por las interacciones en línea con extraños debido a la posibilidad de conocer gente nueva o participar en actividades emocionantes. Los programas educativos implementados en Ecuador tienen como objetivo empoderar a niños, padres y educadores, brindándoles las herramientas necesarias para reconocer las señales de acicalamiento y tomar las medidas adecuadas.

Conclusiones

Las conclusiones sobre el impacto de las estrategias legales y técnicas en Ecuador en la prevención del Grooming en juegos en línea demuestran que la implementación de un enfoque multidisciplinario es crucial para abordar este grave problema. El éxito de esta estrategia radica en la combinación efectiva de elementos de prevención, legislación y tecnología, así como de educación y sensibilización de todos los actores involucrados: menores, padres, educadores y plataformas tecnológicas.

En primer lugar, se ha demostrado que las estrategias legales actualizadas y diseñadas específicamente para abordar el cibercrimen pueden proporcionar un marco sólido para proteger a los menores en el entorno digital. Las reformas legales en Ecuador permiten la penalización del acoso sexual, dando a las autoridades una mayor capacidad para procesar a los perpetradores de tales delitos. Sin embargo, la legislación debe seguir adaptándose a los rápidos cambios tecnológicos y a las nuevas tácticas utilizadas por los depredadores sexuales en línea.

Por otro lado, la estrategia tecnológica ha demostrado ser un complemento importante del derecho. El uso de herramientas de inteligencia artificial y sistemas de seguimiento en plataformas de juegos en línea puede detectar eficazmente comportamientos sospechosos y prevenir el desarrollo de prácticas de captación. Estas tecnologías no solo permiten una intervención temprana, sino que también brindan a los padres y tutores herramientas avanzadas de control parental que les permiten monitorear las actividades de sus hijos de manera más efectiva. Sin embargo, a medida que los depredadores continúan encontrando formas de evadir la detección, las plataformas tecnológicas deben seguir mejorando estos sistemas.

Un componente importante del éxito de cualquier estrategia de prevención es la educación y la concientización. Las investigaciones muestran que, si bien los niños son conscientes de los riesgos en línea, muchos no denuncian los incidentes de acoso debido a barreras sociales o miedo a represalias. Por lo tanto, es fundamental continuar fortaleciendo los programas educativos que enseñen a los niños a reconocer las señales de acoso y brindarles canales seguros y accesibles para denunciar estas situaciones. Además, la capacitación y apoyo a padres y educadores es fundamental para que puedan servir como guías y protectores en el mundo digital.

En general, los resultados de la implementación de estas estrategias por parte de Ecuador indican una mejora significativa en la capacidad del país para proteger a los menores del acoso en línea. A pesar de este progreso, el éxito a largo plazo de estas estrategias dependerá de la capacidad de las autoridades, las plataformas tecnológicas y las instituciones educativas para adaptarse a las nuevas formas de delincuencia digital y continuar trabajando juntos para crear entornos en línea más seguros para los niños. Está claro que una combinación de leyes estrictas, tecnología avanzada y educación es la forma más eficaz de combatir el acicalamiento en el entorno digital contemporáneo.

Referencias

- Asamblea-Nacional. (2021). *Ecuador se ubica a la vanguardia en la lucha contra la violencia sexual digital y los delitos informáticos*. <https://www.asambleanacional.gob.ec/es/noticia/71773-ecuador-se-ubica-la-vanguardia-en-la-lucha-contra-la>
- COIP. (2014). *Código Orgánico Integral Penal*, COIP. <https://www.igualdadgenero.gob.ec/wp-content/uploads/2023/03/CODIGO-ORGANICO-INTEGRAL-PENAL-COIP.pdf>
- Front, H. T. (2023). *Preventing Online Grooming*. <https://humantraffickingfront.org/wp-content/uploads/2023/05/Preventing-Online-Grooming-Guide.pdf>
- INHOPE. (2022). *The impact of online grooming*. <https://inhope.org/EN/articles/the-impact-of-online-grooming>



Recepción: 12-07-2024 / Revisión:18-09-2024 / Aprobación:28-09-2024 / Publicación: 27-10-2024

Thorn. (2023). *Online grooming: What it is, how it happens, and how to defend children*.
<https://www.thorn.org/blog/online-grooming-what-it-is-how-it-happens-and-how-to-defend-children/>

Unesco. (2024). *Un nuevo informe de la Unesco advierte que las redes sociales afectan al bienestar, el aprendizaje y las opciones profesionales de las niñas*.
<https://www.unesco.org/gem-report/es/articles/un-nuevo-informe-de-la-unesco-advierte-que-las-redes-sociales-afectan-al-bienestar-el-aprendizaje-y>