



PROYECTO DE LEY CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA **PROVINCIA DE ENTRE RÍOS**

Artículo 1°. Institúyase en todas las instituciones educativas de nivel secundario de la provincia de Entre Ríos, tanto de gestión estatal y gestión privada, la “*Campaña Provincial de Concientización para potenciar las formas de uso críticas, creativas y reflexivas de teléfonos móviles, Inteligencia Artificial (IA), redes sociales, plataformas de juego online y diversas plataformas virtuales para mitigar su uso excesivo y problemático*”.

Artículo 2°. **Objeto.** La presente ley tiene como objeto mitigar el impacto negativo derivado del uso excesivo de algunas de las denominadas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), conforme a lo establecido en el artículo 1°. Para ello, se propone:

- a) Promover en la comunidad educativa, especialmente entre los estudiantes, el desarrollo de un pensamiento crítico y reflexivo respecto al uso de las TIC y su impacto en la vida personal y social.
- b) Fomentar hábitos de uso equilibrado, saludable y constructivo, previniendo tanto el uso excesivo como la dependencia digital.
- c) Sensibilizar sobre los riesgos asociados al uso inadecuado o excesivo de las TIC, tales como el ciber-acoso, la exposición a contenido inapropiado, la desinformación, la difusión de discursos de odio, el sedentarismo, el aislamiento social y los efectos adversos en la salud mental y física, entre otros.
- d) Brindar información y herramientas a estudiantes, docentes y familias para identificar y gestionar los riesgos del entorno digital, promoviendo al mismo tiempo prácticas de autocuidado digital.
- e) Impulsar el aprovechamiento de los teléfonos móviles, Inteligencia Artificial (IA), redes sociales y diversas plataformas virtuales como herramientas valiosas para el aprendizaje, la comunicación, la creatividad, la participación ciudadana y el desarrollo personal, en un marco de respeto y convivencia digital.
- f) Fomentar la “Ciudadanía Digital” a través de la alfabetización digital crítica, que incluya la capacidad de buscar, evaluar y utilizar información de manera eficaz, ética y



responsable en entornos digitales.

Artículo 3°. Las acciones derivadas de la presente Ley estarán destinadas a los y las estudiantes que cursan el nivel secundario en todas sus modalidades, así como al personal docente, equipos directivos y familias de la comunidad educativa.

Artículo 4°. **Autoridad de Aplicación.** Será Autoridad de Aplicación de la presente Ley el Consejo General de Educación de la provincia de Entre Ríos, o el organismo que en el futuro lo reemplace.

Artículo 5°. La autoridad de aplicación tendrá como objetivo propiciar todas las acciones necesarias para la realización de convenios con Universidades públicas y/o privadas, ONG especializadas en la temática, o el sector privado con programas de responsabilidad social, para la ejecución de la presente ley.

Artículo 6°. - De forma.

Dip. Kramer José M.

AUTOR



FUNDAMENTOS

Honorable Cámara:

La presente iniciativa legislativa surge a raíz de la creciente preocupación por el impacto que el uso excesivo o inadecuado de teléfonos móviles, inteligencia artificial (IA), redes sociales, plataformas de juego en línea y otras plataformas virtuales —todas ellas comprendidas dentro de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)— está teniendo en el desarrollo y bienestar de los adolescentes.

Uno de los hechos más significativos que puso de manifiesto esta realidad fue la pandemia de COVID-19, que evidenció el papel imprescindible de los servicios de conectividad e Internet, tanto para actividades cotidianas de recreación e intercambio como para garantizar la continuidad de los procesos socioeducativos. Si bien estas tecnologías ofrecen valiosas oportunidades para que niños, niñas y adolescentes desarrollen su curiosidad, creatividad, capacidad de comunicación y aprendizaje, también conllevan riesgos que no deben ser subestimados. En este contexto, cabe destacar que el consumo mediático en Argentina creció un 31% durante los primeros meses de la pandemia. Al igual que en muchos otros países, la televisión fue la principal fuente de información (62,3%), seguida por las redes sociales (57,8%) y los medios digitales (47,5%)¹.

Internet y las TIC constituyen recursos poderosos, pero su aprovechamiento seguro requiere estrategias de protección que permitan enfrentar los desafíos propios de los entornos digitales. En este contexto, el concepto de “ciudadanía digital” adquiere un papel central, ya que se refiere tanto a nuestras actitudes y comportamientos en dichos espacios como a los derechos y responsabilidades que allí ejercemos.

La ciudadanía digital implica un conjunto de competencias que permiten acceder, comprender, evaluar, utilizar, crear y compartir información y contenidos en diversos formatos. Estas habilidades deben ejercerse de manera crítica, ética y eficaz, con el propósito de participar activamente en la vida personal, profesional y social. Promover estas competencias desde el ámbito educativo es fundamental para formar ciudadanos

¹ <https://revistas.ort.edu.uy/inmediaciones-de-la-comunicacion/article/view/3231/3500>.



responsables y conscientes en la era digital².

Estudios recientes, como el relevamiento oficial sobre hábitos, consumos y preferencias culturales de la población argentina —realizado desde 2013 hasta el año 2023, por el Sistema de Información Cultural de la Argentina (SInCA), dependiente de la Dirección de Planificación y Seguimiento de Gestión del Ministerio de Cultura de la Nación— han revelado datos significativos acerca del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación³.

El informe determinó que casi toda la población utiliza redes sociales, y que entre 2017 y 2022 la proporción de nuevos usuarios creció un 25%. WhatsApp presenta una presencia prácticamente universal (92%), y otras plataformas como YouTube, Facebook, Instagram, TikTok, Twitter, Telegram y Twitch también registran altos niveles de uso.

Durante el período 2013-2017, la encuesta se enfocó en la frecuencia de uso de redes sociales. Los resultados revelaron que las actividades más comunes en estas plataformas incluyen: mirar publicaciones de otras personas (69%), compartir contenidos de terceros (46%) y subir publicaciones propias (40%). Además, un 23% de los usuarios declaró seguir publicaciones de organismos públicos culturales. En el relevamiento más reciente, correspondiente al último año, se incorporó por primera vez una consulta sobre la visualización de transmisiones en vivo a través de redes sociales, práctica que realiza el 44% de la población.

En este mismo sentido estudios recientes a nivel internacional, como los presentados por el psicólogo Jonathan Haidt en su obra *La Generación Ansiosa (2024)*, advierten sobre una correlación significativa entre la masificación del uso de smartphones y redes sociales, y el preocupante aumento de problemáticas como la ansiedad, la depresión, la privación del sueño y el deterioro de las habilidades sociales entre los jóvenes.

El autor describe este fenómeno como un “gran reconfiguramiento” de la adolescencia, en el que las experiencias formativas en el mundo real han sido progresivamente reemplazadas por interacciones mediadas por pantallas. Esta transformación ha tenido

² <https://www.argentina.gob.ar/que-es-la-ciudadania-digital>.

³ https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/mc_dpysg_sinca_informe_encc_2013-2023.pdf.



consecuencias directas en la salud mental de los adolescentes, así como en su capacidad para desenvolverse en entornos sociales complejos. Estos argumentos se centran, principalmente, en el deterioro del bienestar psicosocial desde la adopción masiva de smartphones y redes sociales, un proceso que se intensificó aproximadamente entre los años 2010 y 2015.

La infancia y la adolescencia han sido profundamente transformadas por la omnipresencia de los smartphones y las redes sociales. Se ha transitado de una infancia centrada en el juego libre y la interacción cara a cara a lo que algunos especialistas denominan una “infancia basada en el teléfono”. Esta transición ha reducido de manera significativa las oportunidades para desarrollar autonomía, habilidades sociales y resiliencia, cualidades que tradicionalmente se fomentaban a través del juego no supervisado y las experiencias en el mundo real.

La investigación citada aporta datos contundentes que evidencian un aumento abrupto y sostenido en los índices de ansiedad y depresión, coincidiendo con la masificación de los smartphones y el uso intensivo de redes sociales (estadísticas Pág. 39-44). Las plataformas digitales exponen a los jóvenes a una constante comparación social, al ciberacoso, al perfeccionismo y al miedo a quedar excluidos (*Fear of Missing Out* o FOMO), factores que contribuyen significativamente al deterioro de su salud mental.

Asimismo, se ha demostrado que el uso de pantallas, especialmente antes de dormir, interfiere con la cantidad y calidad del sueño en los adolescentes. La luz azul que emiten los dispositivos suprime la producción de melatonina —la hormona que regula el ciclo del sueño—, mientras que el contenido estimulante o socialmente demandante mantiene a los jóvenes en estado de alerta. Esta privación crónica de sueño impacta negativamente en el estado de ánimo, la capacidad de concentración, el rendimiento académico y la salud física en general.

Por otra parte, la exposición constante a notificaciones y la práctica habitual de la multitarea digital fragmentan la atención de los adolescentes, dificultando la concentración profunda que requiere el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades cognitivas complejas. Esta interrupción continua puede traducirse en un menor rendimiento académico, así como en una disminución de la capacidad para el pensamiento crítico, la reflexión y la resolución de problemas.



Aunque las redes sociales prometen una mayor conexión, el reemplazo de las interacciones cara a cara por vínculos mediados por pantallas puede empobrecer la calidad de las relaciones sociales y conducir al aislamiento. Los adolescentes, al interactuar predominantemente en entornos digitales, tienen menos oportunidades para desarrollar habilidades fundamentales como la lectura de señales no verbales, la gestión de conflictos interpersonales en tiempo real y la empatía. Esto puede traducirse en una comunicación menos robusta y en una mayor sensación de soledad, incluso en contextos donde están “conectados” permanentemente.

El tiempo excesivo dedicado a las pantallas desplaza otras actividades fundamentales para el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes, como el juego libre al aire libre, la práctica de deportes, las expresiones artísticas y la interacción social no estructurada con sus pares. Estas experiencias son esenciales para aprender a asumir riesgos calculados, resolver problemas, cooperar con otros y desarrollar resiliencia. Su ausencia priva a los jóvenes de oportunidades clave para prepararse adecuadamente frente a los desafíos del mundo adulto.

La obra señala que, si bien tanto varones como mujeres se ven afectados por el uso intensivo de redes sociales, las adolescentes han experimentado aumentos más pronunciados en los niveles de ansiedad y depresión. Esta diferencia podría explicarse por la naturaleza más visual y relacional de las plataformas populares entre ellas — como Instagram—, que tienden a intensificar la comparación social y la preocupación por la imagen corporal (estadísticas Pág. 50).

Estas situaciones ponen de manifiesto la valiosa oportunidad que tienen las instituciones de desarrollar un proyecto de contención integral, donde el Estado desempeñe un rol activo como garante de una educación digital inclusiva y consciente. Es esencial ofrecer a las y los jóvenes herramientas que les permitan comprender y gestionar de manera saludable el uso de los dispositivos móviles y las tecnologías digitales en su vida cotidiana, destacando también el enorme potencial que estas tienen para su desarrollo personal y académico.

Por lo antes expuesto es que invito a mis pares a acompañar este proyecto de ley.

Dip. Kramer José M.

AUTOR



Fuentes:

-Haidt, Jonathan. “La generación ansiosa. Por qué las redes sociales están causando una epidemia de enfermedades mentales entre nuestros jóvenes”, Duesto, 2024.

-Guía sobre convivencia digital:

- <https://www.unicef.org/argentina/media/8981/file/Gu%C3%ADa%20sobre%20Convivencia%20Digital-2016.pdf>
- <https://www.unicef.org/argentina/media/9481/file/Gu%C3%ADa%20sobre%20Convivencia%20Digital-2020.pdf>
- <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2020/09/dnypyi-2021-iniciativa-aunar-ciudadania-digital.pdf>

-Información:

- <https://www.infobae.com/inhouse/2021/12/09/como-es-la-campana-para-concientizar-sobre-el-uso-del-celular/>
- <https://www.argentina.gob.ar/que-es-la-ciudadania-digital>.
- <https://revistas.ort.edu.uy/inmediaciones-de-la-comunicacion/article/view/3231/3500>.