

Ministra de Educación María Isabel Celaá Diéguez para petición [publicada en www.cita.es/apedanica-celaa.pdf](http://www.cita.es/apedanica-celaa.pdf)

Considerando que millones de escolares están siendo victimizados por engaños de “[FALSOS NIÑOS](#)” en videojuegos infantiles, y que en los últimos meses ha crecido la dependencia y el ánimo de lucro de empresas que explotan la atención infantil y juvenil en negocios que se aprovechan de la falta de vigilancia y conocimientos de padres, tutores y profesores, desde la asociación [APEDANICA](#), estamos investigando las nuevas formas de “criminalidad virtual”.

En Criminología se define como “cifra negra” al número de delitos, efectivamente cometidos pero nunca condenados, o no enjuiciados o no denunciados siquiera. La cifra negra en algunos videojuegos es notoriamente creciente y debería ser precisada mediante “encuestas de victimización” e “informes de autodenuncia”, además de inspecciones y dictámenes periciales “ad hoc”.

Escolares y profesores deben ser prudentemente alertados, al menos, sobre dos tipos de riesgos. Por una parte, los “[FALSOS NIÑOS](#)” posibles depredadores deben ser identificados y excluidos de cualquier juego infantil o juvenil, y por otra, todo cuanto tenga que ver con estímulos, premios, recompensas o transacciones o “micropagos” que generan perversas dependencias o expectativas defraudadas, deben ser fiscalizadas con máximo rigor. [APEDANICA](#) compatibiliza criminología y victimología infantil y juvenil con sana filosofía lúdica, humor inteligente e ilusionismo ético y noble para investigar sobre muy diversos tipos de indicios racionales de criminalidad en videojuegos, o escenarios virtuales, con sujetos, objetos, relaciones y normas, explícitas e implícitas, que afectan a escolares. Lamentablemente, no encontramos recursos, ni siquiera en el Web de la Comisión Europea, para financiar una razonable vigilancia crítica, y sí algún muy poderoso lobby capaz de influir en cargos públicos y parlamentarios para mayor beneficio de una gran industria, extremadamente competitiva, en todo el mundo.

Por lo expuesto, como mejor proceda, solicitamos información de recursos y procedimientos para solicitar ayudas y subvenciones que permitan financiar estudios de criminología y victimología en videojuegos infantiles y juveniles e interlocutores en el Ministerio de Educación competentes para este PDF de 9 páginas con ésta.

MAGIA ILUSIONISTA para menores descubriendo a falsos niños en videojuegos con MAGO M.A.G.O. y @APEDANICA
<https://twitter.com/miguelgallardo/status/1322943116748402689>
ANUNCIO publicado en www.miguelgallardo.es/mago-roblox.pdf

Desde la asociación [APEDANICA](http://www.apedanica.org), presidida desde 1992 por el mago Miguel Ángel Gallardo Ortiz (sí, sí, el mago con iniciales M.A.G.O.) invitamos a todos los ilusionistas del mundo a enseñar a todos los niños a descubrir “[FALSOS NIÑOS](#)” en videojuegos como ROBLOX, Animal Crossing o Among Us, o en cualquier otro en el que un adulto ¿malo? pretenda hacerse pasar por un menor.

[APEDANICA](http://www.apedanica.org) está buscando patrocinadores para premiar la mejor idea que distinga a “[FALSOS NIÑOS](#)” de auténticos menores de edad, tanto por magos profesionales, como aficionados al noble arte del ilusionismo, entendido como el “engaño SIN perjudicado”, capaces de descubrir a quienes pretenden engañar a niños en el mundo virtual. Sin duda, la mejor recompensa para un mago honesto es poner su arte a la disposición de quienes deben proteger a la Infancia, con la colaboración de los más pequeños.

Así, los menores que juegan en ROBLOX, Animal Crossing o Among Us podrán participar con magos amigos que les ayuden a descubrir pronto a “[FALSOS NIÑOS](#)” que les han tratado de engañar y además, sorprenderán a papás, tíos, primos y abuelos con trucos de magia pedagógica tutelados por un mago ¿bueno?

Obviamente, hay más información disponible para magos y para los más jóvenes, incluso muy infantiles, ayudantes de magos que quieran jugar a descubrir a quienes no son tan niños como dicen. Pero no vamos a estropear la sorpresa, tan necesaria en la magia, como en los videojuegos y también, en la vida real, todos los días.

Algunos datos verificables fácilmente:

Mi viejo carnet www.miguelgallardo.es/mago.jpg

Mi Curriculum Vitae www.miguelgallardo.es/cv.pdf

Datos de la asociación [APEDANICA](http://www.apedanica.org) www.cita.es/apedanica.pdf

Adjuntamos lo que ya hemos enviado a la reina Letizia, seguido de una denuncia para Autoridades que deben proteger a la Infancia, todo ello en PDF de 8 páginas, incluyendo ésta.

Letizia Ortiz Rocasolano en CARTA ABIERTA
para PROTECCIÓN DE LA INFANCIA rogando su
pronto **acuse de recibo** para www.cita.es/letizia-ortiz-roblox.pdf

Desde la asociación [APEDANICA](http://www.apedanica.org) queremos pedirle que se forme su propia opinión sobre el riesgo cierto de que “[FALSOS NIÑOS](#)” hagan regalos a menores sin ningún control ni conocimiento por parte de sus padres, tutores o profesores. Existen alarmantes indicios de corrupción de muchos menores por “[FALSOS NIÑOS](#)” que les obsequian anónimamente. En el caso de “[ROBLOX](#)” (sobre el que rogamos a todos los padres de menores la máxima atención y prudencia), mediante su moneda virtual, el “[ROBUX](#)”, hay toda una perversa economía infantil, desconocida para los adultos que no son capaces de detectar tan indeseable y peligroso fenómeno.

He tenido la suerte y el privilegio de leer a una niña de 10 años que describe mucho mejor que notarios o periodistas lo que ella misma ha vivido en [ROBLOX](#). Puedo confiarle una edición anonimizada de sus palabras infantiles, pero muy veraces y elocuentes, para que, como madre de menores, comprenda bien, y actúe contra lo que tal vez esté afectando a sus propias hijas sin sospechar todavía cómo son, y cómo operan, los depredadores virtuales más sutiles.

Los “[micropagos](#)” en videojuegos infantiles están traumatizando a menores. No debemos publicar ni nombres, ni datos de ninguno, ni nada que permita identificar ni a una sola víctima, pero puedo asegurar que cuando una madre descubre las relaciones de una menor en [ROBLOX](#), se pregunta cómo es posible que algo así haya ocurrido. Además, suelen cometer varios errores, como el de culpabilizar al menor, o prohibirle todo contacto con el mundo virtual, hacia el que ya se le creó una dependencia muy perniciosa.

Le pido por favor que lea, y que invite a leer, lo que hemos enviado a registros oficiales de autoridades para la Defensa de la Infancia. Lo que me pregunto a mí mismo es cómo podríamos alertar más y mejor sobre lo que estamos descubriendo, y me he respondido con esta carta abierta que dirijo a una madre que puede preguntar por [ROBLOX](#) a sus propias hijas, Leonor y Sofía, pero también a todas su amistades, actuando después en conciencia, con su propio criterio, considerando este PDF de 7 páginas, incluyendo ésta.

A la autoridad para la Protección de la Infancia en la Comunidad Autónoma, y a quien pueda ser competente solicitando pronto acuse de recibo de esta [denuncia publicada en PDF](http://www.miguelgallardo.es/autoridad-roblox.pdf) www.miguelgallardo.es/autoridad-roblox.pdf

[APEDANICA](#) ha detectado muy graves riesgos y daños ocultos en numerosos menores que juegan en videoconsolas, tablets, móviles smartphones u ordenadores personales o PCs. Lo más alarmante es que “[FALSOS NIÑOS](#)” pueden hacer regalos a menores sin ningún control ni conocimiento por parte de sus padres, tutores o profesores, de manera que existe un riesgo cierto de corrupción de menores por “[FALSOS NIÑOS](#)” que les obsequian anónimamente, en el caso de “ROBLOX”, mediante su moneda virtual, el “ROBUX”.

[APEDANICA](#) pide colaboración a todas las autoridades que deben proteger a la infancia para investigar la identidad y las acciones u omisiones de los “[FALSOS NIÑOS](#)” en juegos como “ROBLOX” o “Animal Crossing” (NINTENDO), así como cualquier otro de SONY, Microsoft o todo juego o plataforma en la que jueguen menores, haciendo responsables a las empresas que los explotan, y a los diseñadores de cualquier software que ponga en riesgo a menores. Desde hace más de 25 años trabajamos en técnicas periciales para la identificación de autores mediante “[INFORMATOSCOPIA](#)”.

[APEDANICA](#) busca un muy modesto patrocinio, o una subvención oficial para desarrollar un sistema eficaz contra los “[FALSOS NIÑOS](#)” que garantice a padres y tutores conocer con certeza cuál es la edad real de quienes se relacionan virtualmente con menores, y en todo caso, solicita un interlocutor que sea funcionario público con alguna competencia en materia de protección de la infancia en cada comunidad autónoma (solicitamos la normativa aplicable y el contacto con la autoridad con más capacidad para inspeccionar y sancionar), lo antes posible, para confiarle algunos datos privados adicionales a los que ya hemos hecho públicos en el comunicado adjunto y pedimos a la autoridad el más pronto acuse de recibo de este PDF que consta de 4 páginas incluyendo ésta, seguida de

[ALERTA “FALSOS NIÑOS” en www.cita.es/apedanica-videojuegos-menores.pdf](http://www.cita.es/apedanica-videojuegos-menores.pdf)
www.cita.es/apedanica-animal-crossing.pdf
www.cita.es/apedanica-roblox.pdf
www.cita.es/apedanica-roblox-avatar.pdf

ALERTA “FALSOS NIÑOS” en www.cita.es/apedanica-videojuegos-menores.pdf

APEDANICA está investigando algunos videojuegos como “Animal Crossing” o “Roblox” y otros menos conocidos para menores que se relacionan virtualmente, también con peligrosos “falsos niños”.

APEDANICA recomienda a los padres, profesores y tutores estar muy atentos y vigilantes a las conversaciones de los menores con posibles “falsos niños”, y poner en conocimiento de la Policía cualquier indicio de que un mayor de edad está haciéndose pasar por un menor en juegos como “Animal Crossing” y “Roblox”.

Nintendo es el responsable de “Animal Crossing” y Roblox Corporation del que lleva su mismo nombre. Obviamente no son responsables de lo que hagan adultos que se hacen pasar por niños para engañar a menores, pero sí lo son de que se pueda investigar eficazmente cualquier perversión en sus productos.

APEDANICA recomienda, a los padres que sospechen que sus hijos son molestados o engañados por adultos, requerir todos los datos personales de sus hijos en sus relaciones con presuntos falsos niños por cualquier inicio de que pudieran ser adultos impostores, potencialmente peligrosos. Si hubiera algún delito consumado, deberían exigirse responsabilidades al fabricante por las acciones y omisiones que perjudiquen al menor. Nos ofrecemos para investigarlas a fondo en la asociación **APEDANICA**.

En caso de que un niño haya mantenido alguna conversación o relación con un adulto, los fabricantes deben dar inmediatamente todas las evidencias o indicios de ello a la Policía, a la Fiscalía, o al Juzgado en que se presente alguna denuncia. Debe bastar el nombre de usuario de un menor que pueda estar siendo molestado o engañado para que, en muy breve plazo, emitan un informe con la identificación precisa de sus relaciones más sospechosas.

APEDANICA se ofrece para asesorar a los padres que sospechen de algunas relaciones de sus hijos, y les pedimos preservar todas las pruebas cuidadosamente para identificar y acusar eficazmente.

Sirva este comunicado como alerta, también para las autoridades que deben proteger efectivamente a los menores de los riesgos de los videojuegos en los que se relacionen con “falsos niños”.

REFERENCIAS publicadas sobre videojuegos peligrosos

www.cita.es/apedanica-animal-crossing.pdf

<https://www.20minutos.es/videojuegos/noticia/policia-animal-crossing-457694/0/>

Un adulto no debería tener el juego 'Animal Crossing', según la Policía de Missouri 20MINUTOS.ES 18.03.2009 - 11:59H -12 -12 -26 COVID Disfagia, una de las principales secuelas tras pasar la Covid-19 de forma grave DIRECTO Madrid suma 44 muertos por Covid en las últimas horas y Andalucía y Murcia baten récord de contagios Dicen que los juegos con posibilidades online ayudan a los pedófilos. Animal Crossing es un título con un marcado aspecto infantil. La Policía de Missouri ha hecho una serie de sorprendentes declaraciones sobre el juego de Nintendo Animal Crossing. Aseguran que un adulto no debería tener dicho videojuego. El discurso trataba sobre las formas de prevenir que los pedófilos contactasen con víctimas potenciales a través de los juegos online. No existe ninguna buena razón para que un adulto tenga el 'Animal Crossing' En ese contexto, Andy Anderson, miembro del equipo de investigación de crímenes online ha dicho que "no existe ninguna buena razón para que un adulto tenga lo tenga (el juego Animal Crossing: City Folk)". Anderson explicó que los adultos que juegan a este juego y a otros parecidos, con un marcado carácter infantil y posibilidades de comunicación entre jugadores, lo hacen por malas razones. Los videojuegos que ofrecen la posibilidad de interrelacionarse a través de Internet son uno de los objetivos principales de las investigaciones que realiza la Policía especializada en crímenes online.

www.cita.es/apedanica-roblox.pdf

<https://www.infobae.com/gaming/2020/10/02/denuncian-casos-de-grooming-en-el-videojuego-roblox/>

16/10/2020 Denuncian casos de grooming en el videojuego Roblox Una campaña convoca a los adultos responsables a dialogar con niños y adolescentes acerca de los riesgos de contactarse con desconocidos en plataformas virtuales de juegos. Por Julieta Schulkin Viernes 16 de Octubre de 2020 Semanas atrás, el Ministerio Público Tutelar de la Ciudad de Buenos Aires lanzó una campaña con recomendaciones para jugar en la plataforma Roblox. Lo hizo luego de varias denuncias de grooming, es decir acoso en línea a menores por parte de adultos que intentaron contactarse con ellos a través del videojuego. Roblox es un juego social multijugador gratuito y online, indicado para mayores de 10 años, con más de 100 millones de usuarios activos mensuales. La mayoría tienen entre 8 y 13 años. La campaña convoca a los adultos responsables a dialogar con niños y adolescentes acerca de los riesgos de contactarse con desconocidos en plataformas virtuales de juegos. Campaña del Ministerio Público Tutelar de la Ciudad de Buenos Aires para combatir el grooming en Roblox "Roblox, por ejemplo, es un juego de una interfaz familiar. El mismo nombre del juego, Roblox, es una mezcla entre robot y legos, entonces, está pensado más como un juego para chicos. Otra cosa importante: el juego tiene sus funcionalidades para restringir algunos minijuegos que tiene este juego para menores de 13 años, así que estaría bueno que quizás puedan revisar ese tipo de cuestiones", señala a Infobae Gaming Agustín Roel, psicólogo deportivo, fundador de UP MIND Esports Psychology, Profesor de Esports en la Universidad de Palermo. Continúa: "Alerto siempre a los padres a que estén atentos, ya que el juego tiene la posibilidad de que los jugadores se agreguen entre sí, entre diferentes países, de cualquier edad, porque son usuarios que no se sabe quiénes son, son anónimos. Así que siempre es importante que los padres puedan estar atentos a los contactos que sus hijos están teniendo con otras personas". Los casos de grooming en Roblox visibilizan una problemática existente en otros juegos y reflejan la importancia de acompañar a los menores edad. Los adultos pueden restringir el uso de chat en ciertas plataformas y también, es necesario saber que, más allá del control parental configurado, estar presente en plataformas en línea con múltiples jugadores tiene riesgos. Roblox "Pero más allá del control, a mí me parece que sería muy importante que los padres puedan estar presentes y jugar también con sus hijos, creo que sería muy bueno que puedan entender que los videojuegos son un espacio para que padres e hijos se unan en un momento de ocio. Así que los invito a que se metan a jugar también a Roblox, que se diviertan con sus hijos y que, de paso, también aseguren un poco la integridad y la salud mental de cada uno de ellos", finaliza Roel. Algunos consejos Para Belén Urbaneja, directora de Responsabilidad Social Corporativa, Brand Management, Diversidad e Inclusión para The Walt Disney Company Latin America: "Más que nunca, en este tiempo, nos preocupa el tiempo que pasamos en pantalla. Por eso con chicos.net, nuestro aliado y experto en estos temas desarrollamos algunos consejos que quiero compartir con ustedes". En primer lugar, aconseja dialogar y construir en familia acuerdos sobre el uso y los horarios de los dispositivos. "Recomendamos incluir a los niños y niñas en esta reflexión, que no sea una limitación impuesta de afuera", dice. Además, es necesario establecer límites sobre la privacidad, para concientizar sobre los riesgos de compartir datos e interactuar con desconocidos y establecer las configuraciones de privacidad todos juntos. "En tercer lugar, evaluar la calidad antes que la cantidad, qué uso le estamos dando a la tecnología. Hay muchas maneras de ser usuarios positivos y creativos, en lugar de simples usuarios", concluye. Desde Disney cuentan con varias iniciativas que brindan recursos gratuitos que potencian las oportunidades de la tecnología. Por ejemplo, el sitio compromisosdisney.com tiene videojuegos que introducen los conceptos básicos de la programación, inspirados en historias de Disney y personajes como Moana, Frozen o los protagonistas de Star Wars.

www.cita.es/apedanica-roblox-avatar.pdf

https://elpais.com/tecnologia/2018/07/06/actualidad/1530871736_133106.html

Polémica por la violación del avatar de una niña de siete años en un popular videojuego Roblox, plataforma donde los usuarios pueden crear sus propios universos virtuales para jugar online, ha borrado el juego al que accedió la pequeña tras la denuncia de la madre 6 JUL 2018 - 18:29 CEST En Roblox la creatividad es bienvenida. En esta plataforma de videojuegos destinada a menores de edad, los usuarios no solo pueden participar en los juegos, sino CIBERSEGURIDAD › FRANCESCO RODELLA Casi la mitad de los españoles consume videojuegos "Las niñas siguen creyendo que los videojuegos son cosas de chicos" Cómo saber si mi hijo es adicto a los videojuegos también crear sus propios universos virtuales y ponerlos a disposición de la comunidad de internautas. Pero la seguridad del espacio virtual no siempre está garantizada al 100%. Roblox ha borrado uno de sus juegos después de que la madre de una niña de siete años denunciara en Facebook, con pantallazos incluidos, que había sorprendido a su hija mientras asistía a la violación de su propio personaje virtual por parte de otros usuarios. El caso ha generado la

indignación de otros miembros de la comunidad virtual. Roblox, cuyo producto tiene más de 60 millones de usuarios en todo el mundo, asegura que las normas y los filtros para evitar contenidos inapropiados u ofensivos son estrictos. La compañía afirma que el responsable del contenido "ha sido expulsado permanentemente de la plataforma". Amber Petersen, una madre de Carolina del Norte (EE UU), contó en Facebook que la mañana del 28 de junio estaba leyendo un cuento a su hija de siete años, mientras la niña utilizaba Roblox con su iPad. De repente, la pequeña le enseñó la pantalla. "No podía creer lo que estaba viendo, el personaje virtual femenino de mi adorable e inocente hija estaba sufriendo una violación sexual grupal por parte de dos varones", escribió en la red social. Petersen también agregó en los comentarios de su post algunas imágenes de la escena. "Las palabras no pueden describir el shock, el asco y el remordimiento que siento ahora mismo, pero trato de dejar estos sentimientos de lado para lanzar esta advertencia a los demás cuanto antes posible", agregó la mujer. Petersen explicó que su marido y ella habían puesto todos los ajustes de privacidad previstos por Roblox en el máximo nivel posible. El post de la estadounidense generó una reacción de indignación por parte de muchos usuarios de Facebook que Petersen tiene en su listado de amigos. "Es tan difícil confiar en la tecnología", comentó una usuaria de nombre Jenny Mundell. Otros manifestaron su asombro por lo ocurrido y se solidarizaron con la madre de la víctima. Este periódico ha contactado con Roblox para saber cómo tenía pensado abarcar la situación. "Estamos indignados tras saber que las políticas de la comunidad y las reglas de conducta de Roblox fueron saboteadas", ha contestado en un correo un portavoz de la compañía. "Hemos identificado cómo esta persona problemática pudo llevar a cabo una acción tan ofensiva, y estamos estableciendo medidas de seguridad adicionales para reducir la posibilidad de que esto vuelva a suceder en el futuro", ha agregado. Roblox prohíbe en sus normas "cualquier acción que pueda poner a los niños en una situación inapropiada o peligrosa" y en general, cualquier tipo de acoso o cyberbullying. La compañía explica que tiene dos maneras de controlar cómo se comportan los usuarios en la plataforma. Por un lado, hay un equipo humano que comprueba que los juegos que se crean no tengan contenidos inapropiados y monitoriza las interacciones entre usuarios. Por el otro lado, también existe un sistema de autorregulación de la propia comunidad virtual. Los usuarios pueden denunciar conductas no idóneas y pedir una intervención inmediata del equipo de control. Roblox afirma que en el caso que ha involucrado a esta niña en EE UU el responsable de la situación no creó el juego de la forma convencional, sino que consiguió usar una estrategia para "pasar lo más desapercibido posible". La compañía admite que, en algunos casos, pueden ocurrir fallos humanos en la fase de control de contenido, pero la reacción para arreglar el problema suele ser muy rápida. El autor de las escenas de violencia sexual mostradas por Petersen en Facebook, según afirma Roblox, no podrá de ninguna forma volver a acceder a la plataforma. La empresa sostiene que sus ejecutivos están trabajando ya con la mujer "para que, con su feedback, la plataforma sea aún más segura para los niños". Petersen publicó en Facebook un mensaje recibido desde la compañía con el mismo contenido del correo remitido por la empresa a EL PAÍS. Los riesgos del mundo virtual Manuel Ransán, de Internet Segura 4Kid, el centro de seguridad en la red para menores del Instituto Nacional de Ciberseguridad (Incibe), asegura que Roblox es una de las plataformas de juegos online para niños que más está trabajando en el tema de la seguridad. Sin embargo, Ransán alerta de que en el mundo virtual existen distintos tipos de peligro al que es posible encontrarse. Los más frecuentes, según explica, son el de encontrarse contenidos inapropiados, como lenguaje o imágenes sexuales, o intentos de fraude, ya que en distintos videojuegos se maneja dinero real (en el caso de Roblox, para adquirir moneda virtual que permite obtener beneficios en la dinámica de los juegos). También existe la posibilidad de encontrarse frente a actitudes de acoso o de desarrollo de comportamientos obsesivos entre los más jóvenes. Aunque sea muy residual, no se puede excluir del todo la posibilidad de que depredadores sexuales traten de acercarse a los menores a través de los entornos digitales que ellos frecuentan, afirma Ransán. Antes que una prohibición total de acceso a los videojuegos, es preferible que los padres intenten acompañar a sus hijos en el consumo de estas plataformas y traten de entender su funcionamiento, según el experto en ciberseguridad para los menores. "Lo recomendable es que utilicen el juego primero con el niño, los primeros días se metan con él y vean en qué consiste", asegura Ransán. También son aconsejables otras medidas, como "poner el ordenador o la tablet en un lugar común de la casa para poder estar pendientes" y dialogar con el menor para informarse sobre sus actividades virtuales. En Roblox hay actualmente más de 40 millones de juegos online. Casi la mitad de los niños estadounidenses de entre 9 y 12 años lo usan activamente, según datos de la compañía. Ransán cree que plataformas como esta son herramientas "interesantes" porque fomentan "creatividad e imaginación" y permiten "desarrollar competencias digitales, sociabilizar y trabajar en equipo". Sin embargo, considera que es importante trasladar a los niños "el sentido común de los adultos" a la hora de utilizarlas. "Los chavales sabrán más de tecnología, pero nosotros de la vida un poquito más", reflexiona.

APEDANICA está investigando algunos presuntos delitos, abusos y negligencias mediante lo que desde hace más de 25 años proponemos como "**INFORMATOSCOPIA**", con especial celo y rigor cuando los niños son dañados o están en algún riesgo.

ALERTA "FALSOS NIÑOS" en www.cita.es/apedanica-videojuegos-menores.pdf
solicitando pronto acuse de recibo a la autoridad competente para la Protección de la Infancia de esta **denuncia publicada en PDF www.miguelgallardo.es/autoridad-roblox.pdf**

Dr. (PhD) Miguel Gallardo PERITO Tel. (+34) 902998352 E-mail: apedanica.ong@gmail.com
Asociación APEDANICA con registro del Ministerio del Interior www.cita.es/apedanica.pdf

DOCUMENTO YA REGISTRADO ELECTRÓNICAMENTE EN

Fecha de Registro	Fecha de Presentación	Número de Registro	Asunto	Organismo Destinatario	Opciones
18/10/2020 21:10:31	18/10/2020 21:10:31	200117238758	ANDALUCÍA Protección de la Infancia en Comunidad Autónoma DENUNCIA ROBLOX	Secretaría General de Familias	Ver Detalle
18/10/2020 20:57:48	18/10/2020 20:57:48	200117238563	Región de Murcia Protección de la Infancia en Comunidad Autónoma DENUNCIA ROBLOX	Dirección General de Familias y Protección de Menores	Ver Detalle
18/10/2020 20:54:36	18/10/2020 20:54:36	200117238514	MADRID Protección de la Infancia en Comunidad Autónoma DENUNCIA ROBLOX	D.G. de Infancia, Familias y Natalidad	Ver Detalle
18/10/2020 20:47:50	18/10/2020 20:47:50	200117238386	La Rioja Protección de la Infancia en Comunidad Autónoma DENUNCIA ROBLOX	Consejería de Políticas Sociales, Familia, Igualdad y Justicia	Ver Detalle
18/10/2020 20:44:53	18/10/2020 20:44:53	200117238295	Región de Murcia Protección de la Infancia en Comunidad Autónoma DENUNCIA ROBLOX	Consejería de Mujer, Igualdad, Lgtbi, Familias y Política Social	Ver Detalle
18/10/2020 20:42:11	18/10/2020 20:42:11	200117238248	ANDALUCÍA Protección de la Infancia en Comunidad Autónoma DENUNCIA ROBLOX	Consejería de Salud y Familias	Ver Detalle
18/10/2020 20:39:30	18/10/2020 20:39:30	200117238199	CATALUNYA Protección de la Infancia en Comunidad Autónoma DENUNCIA ROBLOX	Departamento de Trabajo, Asuntos Sociales y Familias	Ver Detalle
18/10/2020 20:36:04	18/10/2020 20:36:04	200117238135	ARAGÓN Protección de la Infancia en Comunidad Autónoma DENUNCIA ROBLOX	Subdirección de Protección a la Infancia y Tutela	Ver Detalle
18/10/2020 20:33:48	18/10/2020 20:33:48	200117238076	ASTURIAS Protección de la Infancia en Comunidad Autónoma DENUNCIA ROBLOX	Instituto Asturiano para la Atención Integral a la Infancia y a las Familias	Ver Detalle
18/10/2020 20:31:37	18/10/2020 20:31:37	200117238040	EXTREMADURA Protección de la Infancia en Comunidad Autónoma DENUNCIA ROBLOX	Dirección General de Servicios Sociales, Infancia y Familias	Ver Detalle

Fecha de Registro	Fecha de Presentación	Número de Registro	Asunto	Organismo Destinatario	Opciones
18/10/2020 20:28:32	18/10/2020 20:28:32	200117237989	CANARIAS Protección de la Infancia en Comunidad Autónoma DENUNCIA ROBLOX	Dirección General de Protección a la Infancia y la Familia	Ver Detalle
18/10/2020 20:25:27	18/10/2020 20:25:27	200117237959	Generalitat Valenciana Protección Infancia en Comunidad Autónoma DENUNCIA ROBLOX	Dirección General de Infancia y Adolescencia	Ver Detalle
18/10/2020 20:22:55	18/10/2020 20:22:55	200117237933	Castilla y León Protección de la Infancia en Comunidad Autónoma DENUNCIA ROBLOX	Dirección General de Familias, Infancia y Atención a la Diversidad	Ver Detalle

18/10/2020 20:19:42	18/10/2020 20:19:42	20011723790 8	GALICIA Protección de la Infancia en la Comunidad Autónoma DENUNCIA ROBLOX	Dirección General de Familia, Infancia y Dinamización Demográfica	Ver Detalle
18/10/2020 20:16:42	18/10/2020 20:16:42	20011723787 5	MADRID Protección de la Infancia en la Comunidad Autónoma DENUNCIA ROBLOX	D.G. de Infancia, Familias y Natalidad	Ver Detalle
18/10/2020 20:12:43	18/10/2020 20:12:43	20011723785 1	Protección de la Infancia en la Comunidad Autónoma DENUNCIA ROBLOX	D. G. de Infancia	Ver Detalle

Fecha de Registro	Fecha de Presentación	Número de Registro	Asunto	Organismo Destinatario	Opciones
18/10/2020 22:42:08	18/10/2020 22:42:08	200117240032	ISLAS BALEARES Protección de Infancia en Comunidad Autónoma DENUNCIA ROBLOX	Consejería de Asuntos Sociales y Deportes	Ver Detalle
18/10/2020 22:39:08	18/10/2020 22:39:08	200117239999	GOBIERNO DE NAVARRA Protección de Infancia en Comunidad Autónoma DENUNCIA ROBLOX	Gobierno de Navarra	Ver Detalle
18/10/2020 22:34:52	18/10/2020 22:34:52	200117239969	CEUTA Protección de Infancia en Comunidad Autónoma DENUNCIA ROBLOX	Instituto de Estudios Ceuties	Ver Detalle
18/10/2020 22:28:36	18/10/2020 22:28:36	200117239876	CASTILLA LA MANCHA Protección de Infancia en Comunidad Autónoma DENUNCIA ROBLOX	Consejería de Bienestar Social	Ver Detalle
18/10/2020 22:24:46	18/10/2020 22:24:46	200117239848	PAIS VASCO Protección de la Infancia en Comunidad Autónoma DENUNCIA ROBLOX	Departamento de Igualdad, Justicia y Políticas Sociales	Ver Detalle

Respuestas: <http://cita.es/autoridad-roblox-valencia.pdf>

APEDANICA está investigando algunos presuntos delitos, abusos y negligencias mediante lo que desde hace más de 25 años proponemos como “**INFORMATOSCOPIA**”, con especial celo y rigor cuando los niños son dañados o están en algún riesgo.

ALERTA “FALSOS NIÑOS” en www.cita.es/apedanica-videojuegos-menores.pdf solicitando pronto acuse de recibo a la autoridad competente para la Protección de la Infancia de esta [denuncia publicada en PDF](#) www.miguelgallardo.es/autoridad-roblox.pdf

Letizia Ortiz Rocasolano en **CARTA ABIERTA para PROTECCIÓN DE LA INFANCIA** rogando su pronto [acuse de recibo](#) para www.cita.es/letizia-ortiz-roblox.pdf
<https://twitter.com/APEDANICA/status/1320060215706996736>
<https://twitter.com/APEDANICA/status/1322517709943382017>
<http://www.miguelgallardo.es/letizia-ortiz-roblox/>

Dr. (PhD) Miguel Gallardo PERITO Tel. (+34) 902998352 E-mail: apedanica.ong@gmail.com
Asociación APEDANICA con registro del Ministerio del Interior www.cita.es/apedanica.pdf