

Programa de Extensión “ProDigNNA: Protección Digital de NNyA” Informe Final 2025

- **Unidad académica responsable:** Vicerrectorado de Formación y Facultad de Ingeniería.-
- **Director/a:** Dra. Ing. Beatriz Parra de Gallo (Por la Facultad de Ingeniería) – Esp. Abg. Carla Estefania Rodriguez Garcia (Por el OPPI).-
- **N° de Resolución:** Resolución Rectoral N° 382/2025 - Resolución Ministerial N° 005/2026.-
- **Período de ejecución:** 05/2025 – 12/2026.-
- **Objetivo general:** Desarrollar una propuesta de estrategias, políticas y normativas que señale las líneas de trabajo más adecuadas que será puesta a disposición del estado provincial y de las instituciones intermedias vinculadas a la temática del Grooming.-
- **Objetivos específicos:**
 - Concientizar a la población escolar de la provincia de Salta sobre los peligros online y el uso seguro de internet, mediante la implementación de una encuesta dirigida a identificar situaciones de ciberdelitos en la población escolar de Salta, mediante la obtención de datos certeros y de fuentes primarias.-
 - Realizar un diagnóstico del impacto de los ciberdelitos en la población escolar seleccionada mediante la toma de encuestas.-
 - Generar informes que servirán de insumo para otros proyectos vinculados a la Forensia Digital y a la protección de la infancia.-
- **Destinatarios:** Estudiantes del interior de la provincia de Salta entre los 9 y 17 años de edad.-
- **Equipo de trabajo**

Estudiantes				
Apellido	Nombre	Carrera	Unidad Académica	DNI
Corimayo	Gustavo Jesús	Ing. Informática	F. de Ingeniería	45500395
Fernández	José Natanahel	Ing. Informática	F. de Ingeniería	45550395
Fiorino Axpe	Merlina	Ing. Informática	F. de Ingeniería	38615810
Aldana	Ana Lucia	Ing. Informática	F. de Ingeniería	46229124

Juarez	Ignacio Agustin	Ing. Informática	F. de Ingeniería	45054326
--------	--------------------	------------------	------------------	----------

Graduados				
Apellido	Nombre	Carrera	Unidad Académica	DNI
BISCHOFF HERRERA	JAE L FERNANDA	LIC. EN CRIMINALÍSTICA	F. DE CIENCIAS JURÍDICAS	41371867
GONZALEZ FARIAS	MARIA INES	LIC. EN CRIMINALÍSTICA	F. DE CIENCIAS JURÍDICAS	39365054
VAZQUEZ	LEOPOLDO GERMAN	ABOGADO	F. DE CIENCIAS JURÍDICAS	41488112

Directores, Coordinadores, Administrativos, etc.				
Apellido	Nombre	Cargo	Área de trabajo	DNI
PARRA DE GALLO	H. BEATRIZ	DIRECTORA	FACULTAD DE INGENIERÍA	12007512
RODRIGUEZ GARCIA	CARLA ESTEFANIA	DIRECTORA	OBSERVATORIO PARA LA PROTECCIÓN DE LA INFANCIA	37419354
LAMAS	ROBERTO EZEQUIEL	COORDINAD OR	DIGILAB	37419249

● Introducción:

El presente informe tiene por objetivo mostrar el trabajo realizado y los principales resultados obtenidos en este Programa de Extensión Universitaria denominado **“Protección Digital de los NNyA – ProDigNNNA” – R.R. N° 382/2025**. Más allá de presentar en adjunto, el INFORME DE SITUACIÓN de cada una de las instituciones con las que se trabajó, es oportuno generar un resumen general que muestre los hallazgos más distintivos.

A. CARACTERIZACIÓN DE LA MUESTRA

Al momento de seleccionar las escuelas que podrían servir como experiencia complementaria al estudio realizado en 2023 y 2024, se consideraron 12 (doce)

instituciones, las que fueron seleccionadas en función de condiciones de factibilidad operativa que hicieran posible obtener una mirada inicial de la situación en el interior de la ciudad de Salta. Cabe destacar que en 2 (dos) de estos centros educativos se realizaron las encuestas en ambos turnos de clases.

Los criterios para selección de las escuelas fueron:

- Instituciones ubicadas en el interior Salta.
- Instituciones que se encuentren en lugares accesibles y próximos a la Capital Salteña.
- Instituciones que posean conectividad a internet.

Si se considera el Padrón de Escuelas del año 2026, el interior de Salta cuenta con 1118 escuelas de nivel primario y secundario, y tomando los mismos criterios de exclusión utilizados en las versiones anteriores de esta experiencia (se descarta escuelas rurales, BSPA, Jardín Maternal/de Infante, SNU) se puede considerar un universo de **323 escuelas de nivel primario y secundario** sobre las cuales habría que tomar como muestra un total de **65 escuelas que conforman el 20%** del universo que permitiría realizar inferencias estadísticas fundamentadas. Es por ello que la intención de continuidad del proyecto marca un plan de acción que requiere del relevamiento de **53 escuelas más** para alcanzar la muestra estadística requerida.

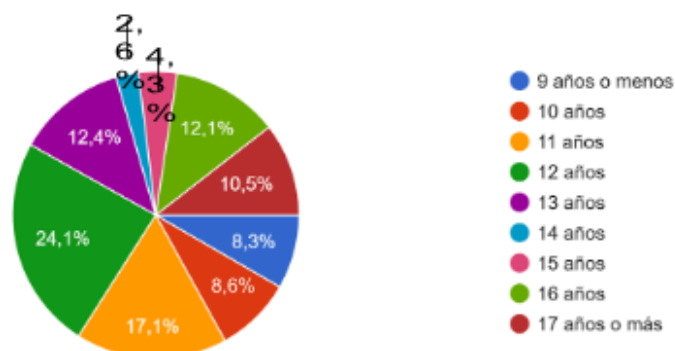
Un factor importante al momento de trabajar con las instituciones seleccionadas fue la continuidad que este estudio representa, por lo que mantuvimos los grados o cursos a quienes se destinarían los talleres para brindar un mínimo de herramientas que permitan circular de manera segura a las NNyA en el entorno digital. En este sentido trabajamos con alumnas y alumnos pre-adolescentes, es decir estudiantes de 5°, 6° y 7° grado del nivel primario, y 1°, 2°, 3° y 4° año del nivel secundario.

B. ESTADÍSTICAS DEMOGRÁFICAS

Los datos recabados de las niñas, niños y adolescentes encuestados presentan la siguiente distribución por edad, considerando el total de encuestas se muestra una tendencia central de niñas y niños entre las edades de 11 a 14 años (56,2 %):

1.2. ¿Qué edad tenés?

743 respuestas

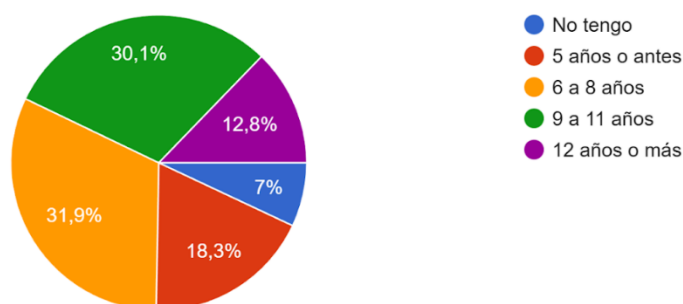


C. DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL DE LAS RESPUESTAS DE LA ENCUESTA

Considerando cada una de las consignas indicadas en la encuesta, se muestran los resultados generales:

2.1. ¿A qué edad tuviste tu primer contacto con un celular o tablet?

744 respuestas

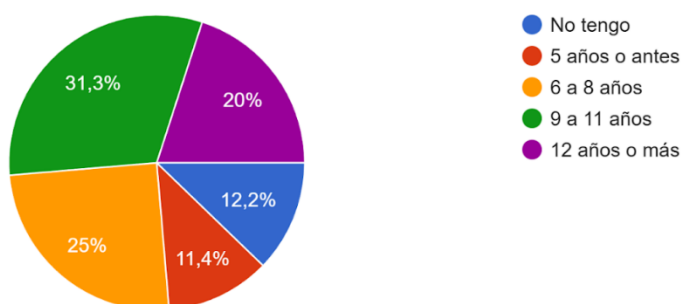


El 80,3 % de las personas encuestadas manifestó haber tenido su primer contacto con dispositivos tecnológicos entre los 5 y los 11 años de edad, es decir, en una etapa especialmente sensible para el desarrollo cognitivo, emocional y social. Asimismo, el 67,7 % indicó haber accedido a un dispositivo propio dentro de ese mismo rango etario, lo que evidencia no solo una exposición temprana, sino también un nivel significativo de autonomía en el uso de la tecnología desde edades iniciales.

La Ley de Protección Integral de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes (Ley 26.061) promueve el acceso responsable y progresivo a la tecnología con fines educativos y formativos, mientras que la Ley de Educación Nacional (Ley 26.206) impulsa su utilización como herramienta pedagógica, reconociendo su potencial para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este marco normativo, la tecnología no constituye un fin en sí mismo, sino un medio orientado al desarrollo integral.

2.2. ¿A qué edad tuviste tu primer celular o tablet propio?

744 respuestas

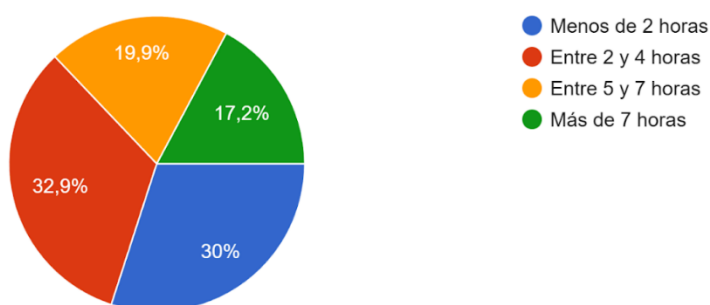


No obstante, resulta imprescindible advertir que el uso excesivo puede generar dinámicas de dependencia y afectar dimensiones centrales del desarrollo. En esta línea, Jonathan Haidt, en su obra *“La generación ansiosa”*, sostiene que los principales perjuicios asociados al uso intensivo de dispositivos y redes sociales en la infancia y adolescencia se vinculan con cuatro factores fundamentales: la privación social, la falta de sueño, la fragmentación de la atención y la adicción. Tales variables inciden directamente en la salud mental, en la calidad de las relaciones interpersonales y en el desarrollo de habilidades psicosociales esenciales como la autoestima, la comunicación y la empatía.

En este contexto, y teniendo en consideración la reciente normativa adoptada en la Provincia de Salta que prohíbe el uso de teléfonos celulares en el ámbito escolar, cobra especial relevancia recordar que la mayoría de las niñas y niños accede por primera vez a la tecnología en edades tempranas (entre los 5 y los 11 años). Ello refuerza la necesidad de acompañamiento adulto, regulación adecuada y políticas públicas que equilibren el derecho al acceso con la protección del desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes.

2.3. ¿Cuántas horas por día estás frente a una pantalla (celular, compu, tablet o TV)?

744 respuestas



Los datos evidencian que el 32,9 % permanece entre 2 y 4 horas diarias frente a dispositivos tecnológicos; el 19,9 % entre 5 y 7 horas; el 17,2 % más de 7 horas; mientras que el 30 % dedica menos de 2 horas al día.

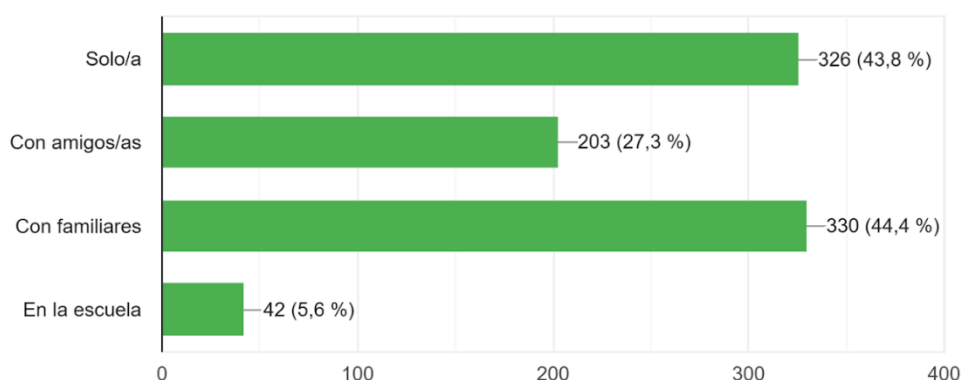
En primer lugar, se observa que el 70 % (suma entre quienes permanecen entre 2 y 4 horas diarias, entre 5 y 7 horas, y más de 7 horas), de las personas encuestadas supera las 2 horas diarias de uso, lo que permite afirmar que la exposición cotidiana a dispositivos constituye una práctica extendida y sostenida en el tiempo.

En segundo término, resulta especialmente relevante que un 37,1 % (suma de quienes utilizan entre 5 y 7 horas y más de 7 horas diarias) se encuentre en un rango de uso intensivo. Este dato adquiere particular importancia si se lo vincula con la edad temprana de inicio previamente señalada (entre los 5 y 11 años), ya que la combinación de acceso precoz y permanencia prolongada puede incrementar los riesgos asociados al uso excesivo.

Finalmente, aunque un 30 % declara un uso inferior a 2 horas diarias —lo que podría considerarse un consumo más acotado—, el análisis integral de los datos, en consonancia con lo ya señalado respecto de la edad temprana de inicio y los riesgos asociados al uso intensivo, reafirma la necesidad de fortalecer pautas de uso saludable, supervisión adulta activa y estrategias pedagógicas que orienten la tecnología hacia fines educativos y formativos, evitando situaciones de sobreexposición que puedan afectar el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes.

2.4. ¿Con quién usás internet la mayor parte del tiempo? (se puede responder más de una opción)

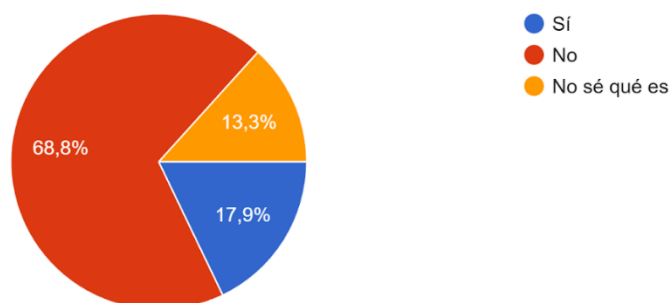
744 respuestas



A ello se suma que el 43,8 % manifiesta hacer uso de Internet en soledad; el 27,3 % con amigos; el 44,4 % con familiares; y apenas el 5,6 % en el ámbito escolar. Estos porcentajes revelan que una proporción significativa de niñas, niños y adolescentes navega sin compañía adulta directa, mientras que el uso con fines estrictamente pedagógicos aparece como minoritario.

3.1. ¿Usaste o participaste alguna vez en un reto viral?

744 respuestas



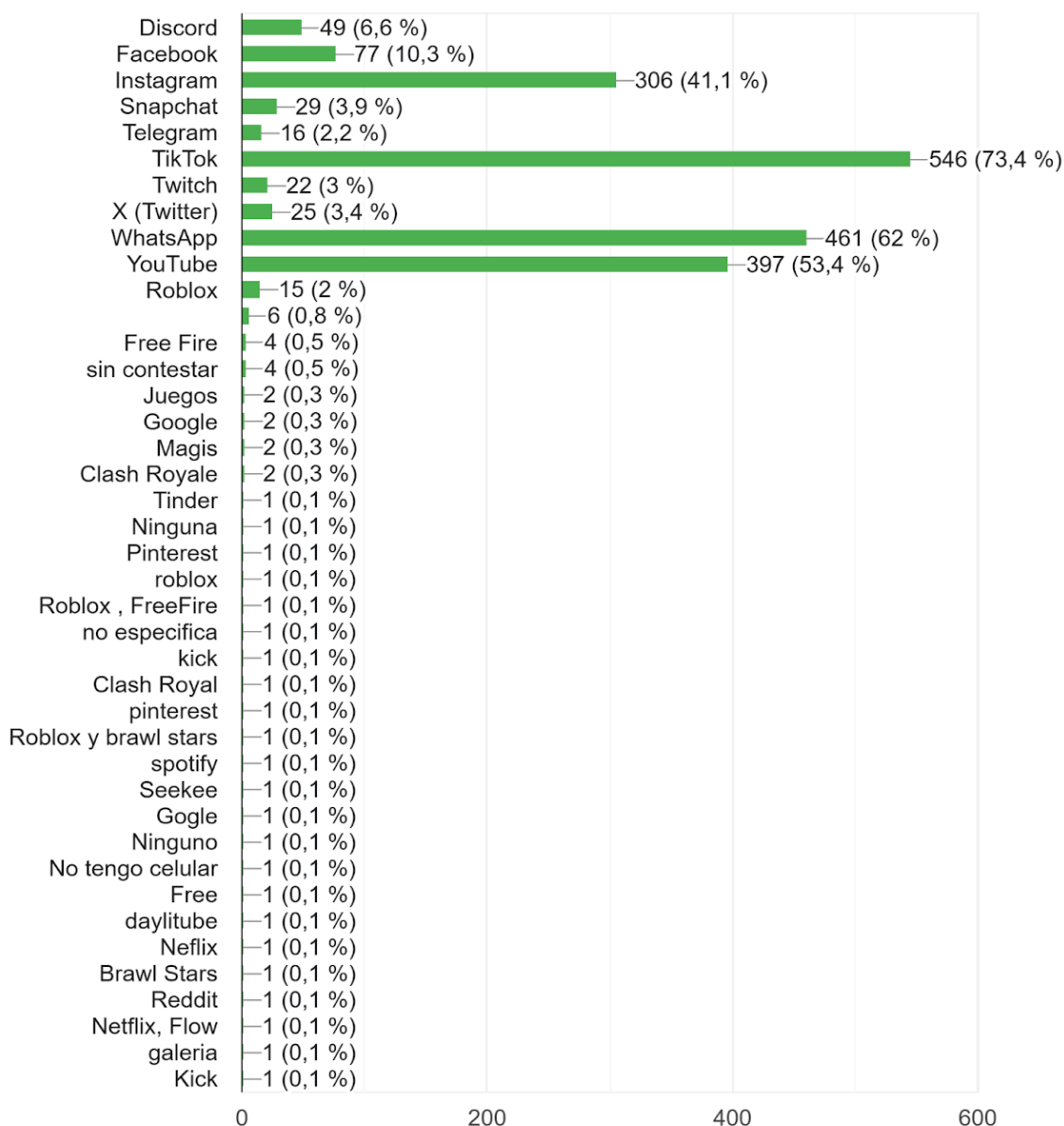
En relación con las prácticas digitales específicas, ante la pregunta sobre la participación en retos virales, el 68,8 % manifestó no haber participado nunca, el 17,9 % indicó que sí lo ha hecho y un 13,3 % expresó no saber de qué se trata. Si bien la mayoría refiere no involucrarse en este tipo de dinámicas, el hecho de que casi uno de cada cinco haya participado y que un porcentaje significativo desconozca el concepto pone de relieve la necesidad de fortalecer la alfabetización digital.

La doctrina advierte que los llamados “retos virales” se inscriben en lógicas propias de la cultura participativa y de la economía de la atención, donde la búsqueda de validación social, pertenencia grupal y visibilidad puede incidir en la toma de decisiones de niñas, niños y adolescentes (boyd, 2014; Jenkins, 2009). Asimismo, autores como Jonathan Haidt (2024) señalan que la arquitectura de las plataformas digitales potencia dinámicas de recompensa inmediata y presión social que pueden favorecer conductas de riesgo, especialmente cuando se combinan con navegación en soledad y supervisión limitada.

En este sentido, los datos obtenidos —analizados conjuntamente con el tiempo de exposición y las modalidades de uso previamente descritas— refuerzan la importancia de promover procesos sistemáticos de educación digital, orientados no solo al desarrollo de competencias técnicas, sino también al fortalecimiento del juicio crítico, la autorregulación y la comprensión de los mecanismos de viralización que operan en los entornos digitales.

3.2. ¿Qué aplicaciones usás con más frecuencia? (podés marcar más de una)

744 respuestas



Ante la pregunta sobre la aplicación que más utilizan, el 73,4 % señaló TikTok y el 53,4 % YouTube, lo que evidencia una marcada preferencia por plataformas centradas en el consumo de contenido audiovisual breve y de alta estimulación. Este dato adquiere especial relevancia si se lo analiza a la luz de las políticas de uso y edad mínima establecidas por las propias plataformas. Tanto TikTok como YouTube fijan, en sus términos y condiciones, una edad mínima general de 13 años para la creación de cuentas —con sistemas diferenciados o supervisados para NNyA en

algunos países— en consonancia con estándares internacionales de protección de datos y seguridad en línea.

En este marco, considerando que el primer contacto con dispositivos se produce mayoritariamente entre los 5 y 11 años, surge una tensión evidente entre la edad real de acceso y la edad formalmente permitida por las plataformas. Ello plantea desafíos concretos en materia de verificación etaria, consentimiento parental y acompañamiento adulto, así como la necesidad de fortalecer políticas públicas y estrategias institucionales que promuevan un acceso progresivo, seguro y acorde al desarrollo evolutivo de niñas, niños y adolescentes.

En relación a los datos relativos a los juegos utilizados, podemos señalar que el ecosistema digital en el que se desenvuelven niñas, niños y adolescentes, refleja que el consumo es diversificado y simultáneo, no excluyente.

En primer lugar, se observa una fuerte presencia de plataformas con componentes sociales y de interacción en línea: Roblox (50,4 %), Free Fire (44,3 %), Minecraft (30,6 %) y Clash Royale (30,2 %) concentran los porcentajes más altos. Se trata de entornos que combinan juego, comunicación entre pares, construcción de identidad digital y, en algunos casos, intercambios económicos virtuales (skins, monedas, recompensas). Esto confirma que el espacio lúdico no es meramente recreativo, sino también relacional y, en muchos casos, abierto a interacción con desconocidos.

En segundo término, la presencia de juegos competitivos y de batalla en línea (Free Fire, Fortnite, Clash Royale, Brawl Stars, League of Legends) evidencia una dinámica basada en la competencia, la progresión por niveles y el reconocimiento público dentro de la comunidad virtual. Estas características se vinculan con lo ya analizado respecto de la búsqueda de validación social y exposición permanente, especialmente cuando los juegos incluyen chats, rankings o transmisiones.

El dato de que solo el 16,5 % manifiesta no jugar a ninguno de los títulos listados indica que la gran mayoría participa activamente en entornos de gaming digital, reforzando la idea de que la socialización contemporánea también se construye dentro de plataformas lúdicas.

Si analizamos las respuestas obtenidas desde una perspectiva de riesgo, estos resultados necesariamente deben leerse y articularse en coherencia con los indicadores previos, esto es, aceptación de desconocidos, solicitudes de contenido íntimo, conocimiento parcial sobre grooming y brechas en ciberseguridad. Ello así en tanto, varias de las plataformas mencionadas, permiten interacción abierta, creación de perfiles y comunicación directa, lo que puede ampliar la exposición si no existen configuraciones adecuadas de privacidad o supervisión adulta.

Asimismo, el predominio de juegos gratuitos con microtransacciones sugiere la incorporación temprana a lógicas de consumo digital, donde la recompensa inmediata y la progresión competitiva pueden reforzar patrones de uso intensivo ya observados en los datos de tiempo de pantalla.

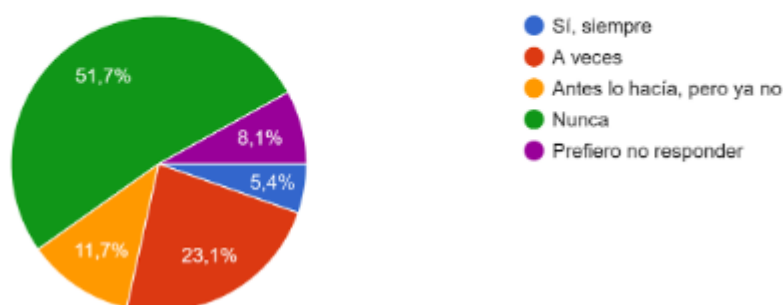
Por tanto, la idea de protección integral en entornos digitales requiere abordar de manera articulada redes sociales, mensajería y videojuegos en línea como parte de un mismo ecosistema interactivo.

744 respuestas



4.1. ¿Hablás con personas que no conocés en internet?

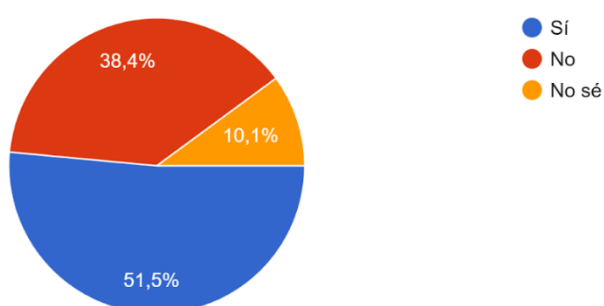
744 respuestas



En cuanto a la interacción con personas desconocidas en Internet, el 51,7 % manifestó que nunca lo hace; el 23,1 % que lo hace a veces; el 5,4 % que siempre; el 11,7 % que antes lo hacía, pero ya no; y un 8,1 % prefirió no responder. Si bien la mayoría declara no mantener contacto con extraños, resulta significativo que casi tres de cada diez reconozcan algún grado de interacción (ocasional o habitual), a lo que se suma el porcentaje que evita contestar, dato que en estudios sobre conductas digitales suele interpretarse como un posible indicador de incomodidad o reserva frente al tema. En el contexto ya descrito —inicio temprano, tiempos prolongados de uso y navegación en soledad—, estas interacciones, sin dudas, adquieren especial relevancia desde la perspectiva preventiva.

4.2. ¿Tenés reglas en casa sobre el uso del celular, redes o videojuegos?

744 respuestas



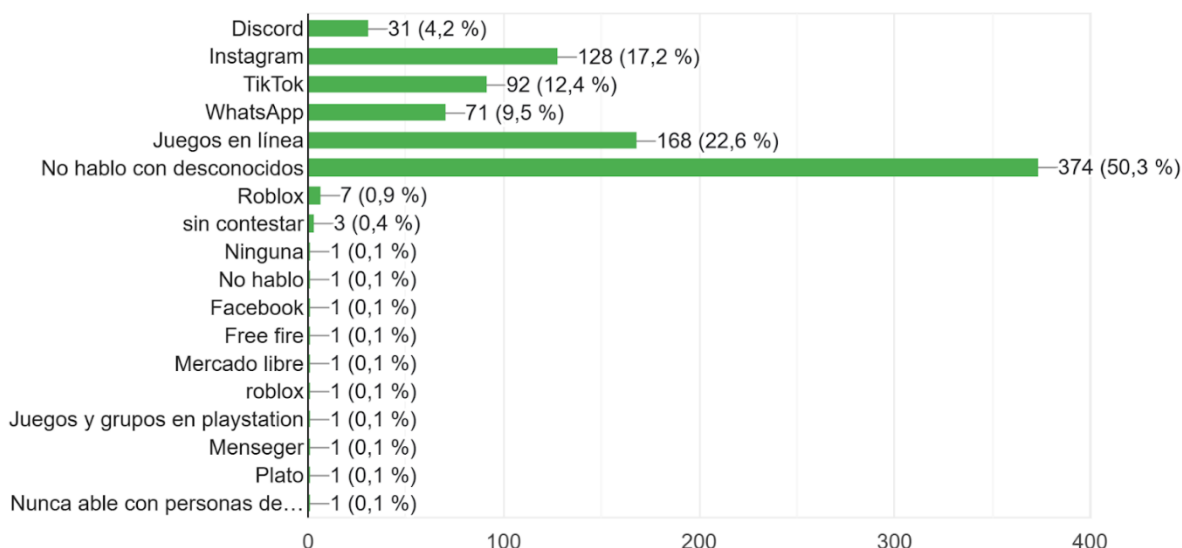
Respecto de las normas familiares, el 51,5 % afirma tener reglas en el hogar sobre el uso del celular, redes o videojuegos; el 38,4 % señala que no; y el 10,1 % indica no saber. Aunque más de la mitad refiere la existencia de pautas, el porcentaje que carece de reglas explícitas o desconoce su existencia evidencia márgenes de mejora en términos de supervisión y acompañamiento.

La evidencia comparada respalda esta lectura, ya que en estudios internacionales como EU Kids Online (Livingstone et al., 2020)¹ señalan que entre un 30 % y un 40 % de niños y adolescentes han tenido contacto en línea con personas que no conocían previamente, advirtiéndose que la probabilidad de exposición a riesgos aumenta cuando confluyen uso intensivo, navegación en soledad y baja mediación parental activa. En igual sentido, UNICEF (2017; actualizaciones regionales posteriores)² destaca que el contacto con desconocidos constituye uno de los principales vectores de riesgo en entornos digitales, subrayando la importancia de la alfabetización digital y del acompañamiento adulto como factores protectores.

Estos antecedentes permiten situar los datos obtenidos en la presente muestra dentro de tendencias observadas a nivel internacional, reforzando la necesidad de estrategias preventivas integrales.

4.3. Si hablás con personas desconocidas, ¿por qué aplicación suele pasar?

744 respuestas



En relación con las aplicaciones mediante las cuales se producen contactos con desconocidos, el 50,3 % indicó no hablar con extraños; sin embargo, entre quienes sí lo hacen, los principales espacios mencionados son juegos en línea (22,6 %), Instagram (17,2 %), TikTok (12,4 %), WhatsApp (9,5 %), Discord (4,2 %) y, en menor medida, Roblox (0,9 %). Estas plataformas comparten como regla general una edad mínima de 13 años para la creación de cuentas (Instagram, TikTok, Discord y la

¹ Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2011). Risks and safety on the internet: The perspective of European children (EU Kids Online Final Report). London School of Economics and Political Science.
<https://www.lse.ac.uk/media-and-communications/assets/documents/research/eu-kids-online/reports/D4FullFindings.pdf>

² UNICEF. (2017). The State of the World's Children 2017: Children in a digital world [Informe].
<https://www.unicef.es/publicacion/estado-mundial-de-la-infancia/2017>

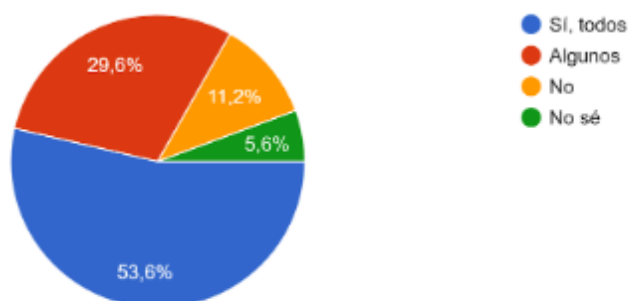
mayoría de los servicios interactivos), mientras que WhatsApp fija también los 13 años según sus términos globales, y Roblox establece 13 años para determinadas funciones sociales ampliadas. YouTube, por su parte, exige 13 años para cuentas estándar, con versiones específicas para niños menores de edad bajo supervisión adulta.

La brecha entre la edad mínima formal y la edad real de acceso —ya señalada previamente— incrementa la exposición a riesgos cuando la interacción se produce con personas desconocidas. Entre los principales riesgos se encuentran el grooming (Ley 26.904 en Argentina), la suplantación de identidad, la manipulación emocional, la solicitud de imágenes íntimas, el ciberacoso y la captación con fines ilícitos. En particular, los entornos de juegos en línea y plataformas con mensajería privada o transmisión en vivo pueden facilitar contactos directos sin mediación adulta, especialmente cuando el uso ocurre en soledad.

En consecuencia, no se trata únicamente de restringir el acceso, sino de generar competencias para una participación y navegación segura, responsable y acorde al desarrollo evolutivo de niñas, niños y adolescentes.

4.4. ¿Tus padres o adultos responsables conocen las aplicaciones o juegos que usás?

744 respuestas



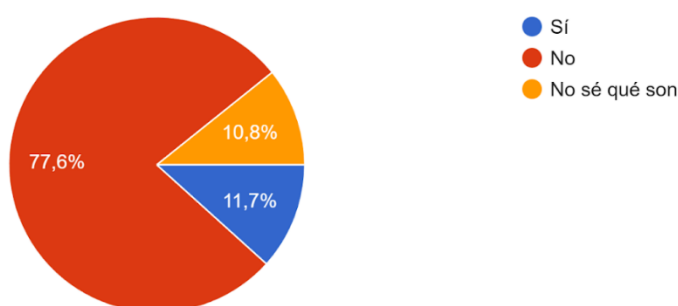
Frente a la pregunta sobre si los padres o adultos responsables conocen las aplicaciones o juegos que utilizan, el 53,6 % respondió afirmativamente, el 29,6 % indicó que conocen solo algunos, el 11,2 % manifestó que no y el 5,6 % señaló no saber.

Desde una lectura integrada, se puede inferir que, si bien existe un nivel relevante de conocimiento adulto, este no necesariamente equivale a una supervisión activa, sistemática o crítica del uso digital. En efecto, considerando la edad temprana de inicio, los tiempos prolongados de exposición, la navegación frecuente en soledad y la interacción —al menos ocasional— con personas desconocidas, el conocimiento parcial o limitado de las aplicaciones utilizadas puede constituir un punto de vulnerabilidad.

En este sentido, el informe “Kids Online Argentina” de UNICEF Argentina³ señala que la mayor presencia y acompañamiento adulto en el uso de tecnologías se asocia con menores niveles de exposición a riesgos en línea, destacando que la mediación parental activa —basada en el diálogo, la orientación y el establecimiento de criterios compartidos— resulta más eficaz que la mera supervisión formal o restrictiva. Así, los datos permiten inferir que el desafío no se agota en “saber qué aplicaciones usan”, sino en fortalecer una mediación adulta cualificada que promueva autonomía progresiva, pensamiento crítico y prácticas digitales seguras, acordes al desarrollo evolutivo de niñas, niños y adolescentes.

5.1. ¿Usaste alguna vez una aplicación de apuestas o casino online?

744 respuestas



Los datos relativos al uso de aplicaciones de apuestas o casino online incorporan una dimensión adicional de riesgo. Ante la pregunta específica, el 77,6 % manifestó no haber utilizado este tipo de aplicaciones; sin embargo, un 11,7 % respondió afirmativamente y un 10,8 % indicó no saber de qué se trata. Esto implica que más de uno de cada diez niños encuestados (aproximadamente 87 sobre 744) habría tenido contacto con plataformas de apuestas, mientras que otro grupo significativo evidencia desconocimiento conceptual, lo que pone de relieve la necesidad de alfabetización digital también en materia de consumos problemáticos emergentes.

En Argentina, la preocupación por el acceso de adolescentes a apuestas online ha sido advertida por UNICEF Argentina en el informe *Niñas, niños y adolescentes conectados. Kids Online Argentina (2025)*, donde se señala el crecimiento de prácticas vinculadas a juegos de azar en entornos digitales y la importancia de la regulación estatal, la verificación etaria efectiva y la mediación adulta como factores de protección. Asimismo, estudios recientes del *Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos de la Defensoría del Pueblo de la Provincia de Buenos*

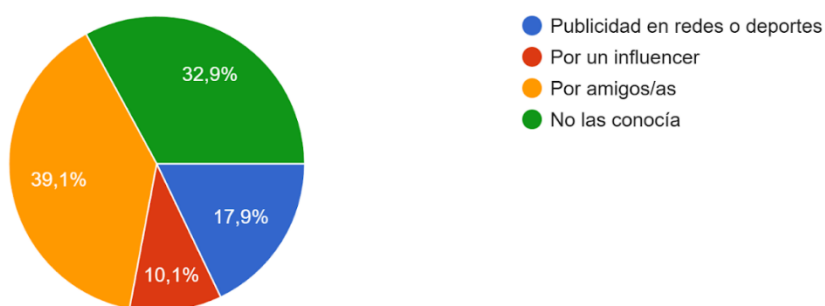
³ UNICEF Argentina. (2025). Niñas, niños y adolescentes conectados. Kids Online Argentina 2025 – Informe de resultados [Informe]. UNICEF Argentina.
<https://www.unicef.org/argentina/media/24916/file/NI%C3%91AS%2C%20NI%C3%91OS%20Y%20ADOLESCENTES%20CONECTADOS%20%20KIDS%20ONLINE%20ARGENTINA%20Informe%20de%20resultados.pdf>

Aires advierten un incremento sostenido de apuestas online en adolescentes, destacando la naturalización del juego digital, la publicidad en redes sociales y la escasa percepción de riesgo.

Desde una perspectiva preventiva, la combinación entre acceso temprano a dispositivos, elevada exposición diaria y escasa supervisión específica sobre determinadas aplicaciones puede facilitar el ingreso a dinámicas propias del juego online, cuyo diseño algorítmico se basa en sistemas de recompensa intermitente con potencial adictivo. En consecuencia, estos datos refuerzan la necesidad de incorporar en las políticas de cuidado digital no solo la protección frente a contenidos o contactos riesgosos, sino también la prevención de conductas asociadas a apuestas y juegos de azar en línea, articulando regulación, educación digital y acompañamiento familiar.

5.2. ¿Cómo te enteraste de esas aplicaciones?

744 respuestas



En relación con quienes manifestaron conocer o haber utilizado aplicaciones de apuestas o casino online, resulta particularmente significativo el modo en que tomaron conocimiento de su existencia: el 39,1 % indicó que fue a través de amigos; el 17,9 % por publicidad en redes sociales o vinculada a eventos deportivos; el 10,1 % por medio de un influencer; mientras que el 32,9 % señaló que no las conocía.

Estos datos permiten advertir que la circulación de este tipo de plataformas se produce fundamentalmente por vías de socialización horizontal (pares) y por estrategias de marketing digital, antes que por búsquedas activas. La influencia del grupo de amigos aparece como el principal vector de difusión, lo que refuerza la lógica de normalización social del juego online en edades tempranas. A su vez, la incidencia de la publicidad en redes y del *endorsement de influencers*⁴ evidencia el peso de los entornos digitales en la construcción de conductas aspiracionales asociadas al éxito rápido, la competencia y la obtención de ganancias inmediatas.

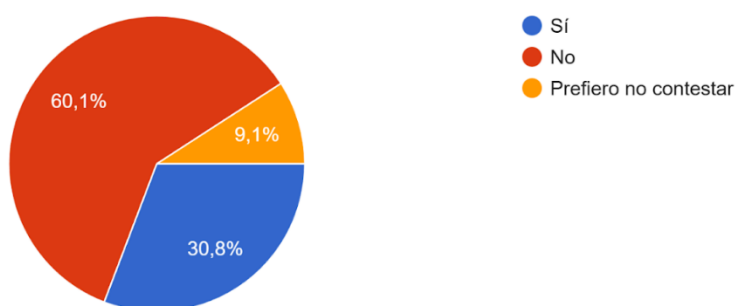
⁴ Endorsement de influencers: Respaldo, promoción o recomendación pública que realiza una persona con influencia —generalmente un influencer, celebridad o creador de contenido— sobre un producto, servicio o práctica.

La doctrina especializada⁵ en consumos problemáticos digitales advierte que la combinación entre exposición publicitaria frecuente, validación por pares y escasa percepción de riesgo incrementa la probabilidad de experimentación en adolescentes, especialmente cuando existen condiciones previas como uso intensivo de pantallas y navegación autónoma. En este sentido, los datos analizados no solo muestran el acceso potencial a plataformas de apuestas, sino también los mecanismos de captación y legitimación cultural que operan en el ecosistema digital juvenil.

En consecuencia, del análisis realizado surge la necesidad de fortalecer regulaciones sobre publicidad de apuestas en entornos digitales —particularmente aquella dirigida indirectamente a NNyA—, así como de incorporar en las estrategias de educación digital contenidos específicos sobre juego online, economía de la atención y riesgos asociados a sistemas de recompensa inmediata.

5.3. ¿Alguna vez alguien te pidió ser su novio/a o pareja en un juego o red social?

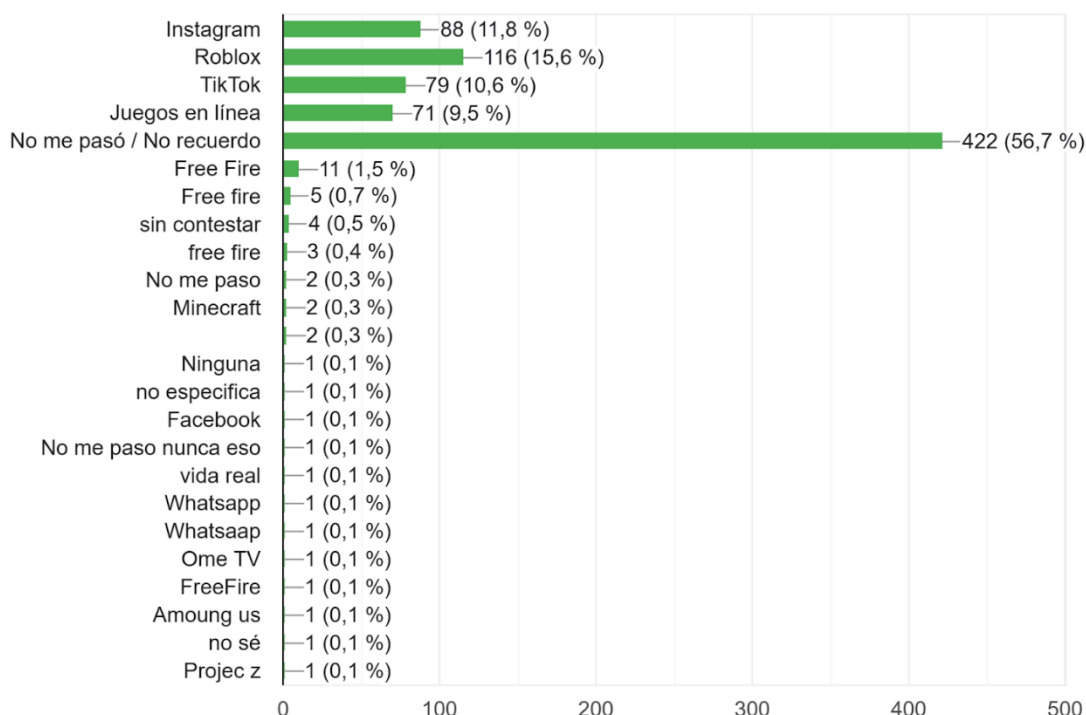
744 respuestas



⁵ Labrador, F. J., Estupiñá Puig, F. J., Vallejo Achón, M., & cols. (2021). Exposure of adolescents and youth to gambling advertising: A systematic review. *Anales de Psicología*, 37(1), 149-160. https://www.researchgate.net/publication/348393756_Exposure_of_adolescents_and_youth_to_Gambling_advertising_a_systematic_review

5.4. ¿En qué aplicación o juego pasó eso?

744 respuestas



En línea con los indicadores previamente analizados —contacto con desconocidos, uso intensivo de plataformas, socialización digital mediada por pares y exposición a dinámicas propias del entorno online—, el dato relativo a propuestas de noviazgo o vínculo afectivo en juegos o redes sociales incorpora una dimensión particularmente sensible. Ante la pregunta “¿Alguna vez alguien te pidió ser su novio/a o pareja en un juego o red social?”, el 60,1 % respondió que no; sin embargo, un 30,8 % indicó que sí y un 9,1 % prefirió no contestar. Esto implica que aproximadamente uno de cada tres niños encuestados (alrededor de 229 sobre 744) ha recibido este tipo de propuesta en entornos digitales.

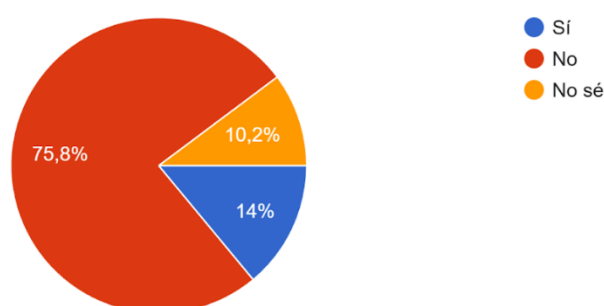
Si bien es cierto que, las solicitudes de vínculo afectivo, en estos espacios pueden formar parte de interacciones entre pares; no obstante, también constituyen una modalidad frecuente de aproximación en situaciones de grooming, donde el adulto busca generar confianza, intimidad y dependencia emocional como estrategia de captación progresiva.

La información recabada en este punto, nos permite inferir que, la experiencia afectiva digital no es marginal, sino extendida, y forma parte de la socialización contemporánea de niñas, niños y adolescentes. Asimismo, la proporción significativa de respuestas afirmativas, sumada al porcentaje que opta por no contestar, evidencia

la necesidad de abordar de manera explícita la educación socioemocional en entornos digitales, incluyendo temas tales como: consentimiento, límites, identidad, privacidad, entre otros. También, el análisis integral refuerza que las políticas de cuidado digital no deben circunscribirse únicamente al control del tiempo de uso o a la restricción de aplicaciones, sino que deben incorporar estrategias preventivas frente a riesgos relacionales, promoviendo acompañamiento adulto cualificado, canales de comunicación abiertos y herramientas para identificar situaciones de manipulación o coerción en línea.

6.1. ¿Estás de acuerdo con que un adulto de confianza comparta tus fotos en redes sin preguntarte?

744 respuestas



La pregunta relativa al consentimiento en la publicación de imágenes introduce un eje central vinculado al derecho a la intimidad y a la propia imagen. Ante la consulta sobre si están de acuerdo en que un adulto de confianza comparta sus fotos en redes sociales sin preguntarles, el 75,8 % respondió que no; el 14 % que sí; y el 10,2 % manifestó no saber.

Este dato resulta particularmente significativo, ya que, tres de cada cuatro niños expresan una expectativa clara de consentimiento previo respecto de la difusión de su imagen. Ello evidencia un nivel de conciencia sobre la privacidad digital y la autonomía progresiva que debe ser reconocido y respetado. Al mismo tiempo, el porcentaje que acepta la publicación sin consulta o que no logra definir una posición (24,2 % en conjunto) pone de relieve la persistencia de prácticas adultocéntricas en la gestión de la identidad digital infantil.

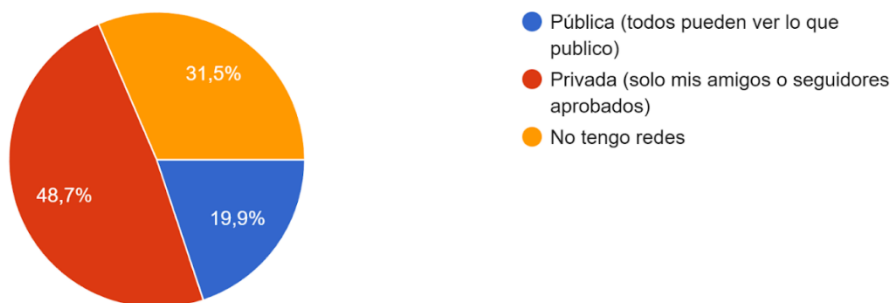
Desde el punto de vista jurídico, la cuestión se vincula con el derecho a la intimidad y a la propia imagen reconocido en la Convención sobre los Derechos del Niño (art. 16) y en la legislación argentina (Ley 26.061), que consagran el principio de interés superior y la participación progresiva de niñas, niños y adolescentes en las decisiones que los afectan. En el entorno digital, esto se traduce en la necesidad de incorporar el consentimiento informado y acorde a la edad como práctica habitual, incluso dentro del ámbito familiar.

En este sentido, la Defensoría del Pueblo de la Nación Argentina, ha señalado en sus recomendaciones sobre ciudadanía digital⁶ que la práctica conocida como sharenting⁷ debe realizarse con criterios de responsabilidad, ponderando el interés superior del niño y los posibles impactos futuros en su privacidad y reputación digital. Pues debemos saber que, toda publicación realizada por personas adultas contribuye a la construcción de la huella digital de la niña, niño o adolescente, es decir, al rastro permanente de información que circula en internet y que puede ser almacenado, replicado o reutilizado por terceros. Ello incide directamente en la configuración de su identidad digital, entendida como el conjunto de datos, imágenes y representaciones que conforman su perfil en el entorno virtual.

Por lo que podemos afirmar que, la protección digital, no solo debe orientarse hacia amenazas externas (contacto con desconocidos, apuestas, propuestas afectivas), sino también hacia la construcción de una cultura del respeto a la identidad digital infantil dentro del propio entorno adulto, promoviendo prácticas responsables de publicación, diálogo previo y reconocimiento de la voz de niñas, niños y adolescentes en la gestión de su presencia en línea.

6.2. ¿Tu cuenta de redes sociales es pública o privada?

744 respuestas



En relación con la configuración de privacidad de las cuentas en redes sociales, el 48,7 % de los encuestados indicó que su perfil es privado, el 19,9 % manifestó que su cuenta es pública y el 31,5 % señaló no poseer redes sociales.

Estos datos evidencian, en principio, una tendencia significativa hacia la adopción de medidas básicas de autoprotección digital, en tanto casi la mitad de quienes utilizan redes optan por restringir el acceso a sus contenidos. No obstante, el hecho de que aproximadamente uno de cada cinco adolescentes mantenga su perfil público constituye un indicador relevante de exposición potencial a riesgos vinculados con

⁶ Argentina.gob.ar. (2025). ¿Cuáles son los riesgos de subir fotos de hijos a las redes sociales? <https://www.argentina.gob.ar/justicia/convosenlaweb/situaciones/riesgos-de-subir-fotos-de-mis-hijos-e-hijas-a-las-redes-sociales>

⁷ Sharenting: Publicación de imágenes de hijos e hijas por parte de adultos.-

contacto por parte de personas desconocidas, circulación no consentida de imágenes, suplantación de identidad o situaciones de grooming.

Este hallazgo debe analizarse en conjunto con otros resultados del relevamiento. En efecto, el 30,8 % manifestó que alguna vez alguien le pidió ser su novio/a o pareja en un juego o red social, lo que confirma que las plataformas digitales se constituyen como espacios de interacción afectiva y construcción vincular. Asimismo, el 75,8 % expresó no estar de acuerdo con que un adulto de confianza comparta sus fotos en redes sin consultar previamente, lo que revela una clara sensibilidad respecto del consentimiento y la gestión de la propia imagen.

La coexistencia de estos datos permite advertir una tensión propia de las subjetividades digitales contemporáneas: por un lado, mayor conciencia sobre derechos vinculados a la imagen y la privacidad; por otro, prácticas que aún pueden implicar exposición o vulnerabilidad, como la configuración de cuentas públicas o la interacción con personas desconocidas en entornos virtuales.

En paralelo, el modo en que los adolescentes toman conocimiento de determinadas aplicaciones —principalmente por amigos (39,1 %), seguido por publicidad en redes o deportes (17,9 %) y por influencers (10,1 %)— pone de manifiesto el peso de la validación entre pares y de los entornos mediáticos en la incorporación de nuevas plataformas. Este fenómeno refuerza la idea de que la socialización digital no es individual sino relacional, y que la percepción de riesgo suele verse modulada por la normalización grupal.

Así, la construcción de ciudadanía digital en niñas, niños y adolescentes requiere no solo el desarrollo de habilidades técnicas, sino también competencias críticas vinculadas con el consentimiento, la identidad digital y la protección de datos personales. El Ministerio de Educación de la Nación, en sus orientaciones sobre ciudadanía digital, advierte que la configuración de privacidad, el cuidado de la huella digital y el respeto por la imagen propia y ajena constituyen ejes centrales de la formación en entornos virtuales (Ministerio de Educación de la Nación, 2022⁸).

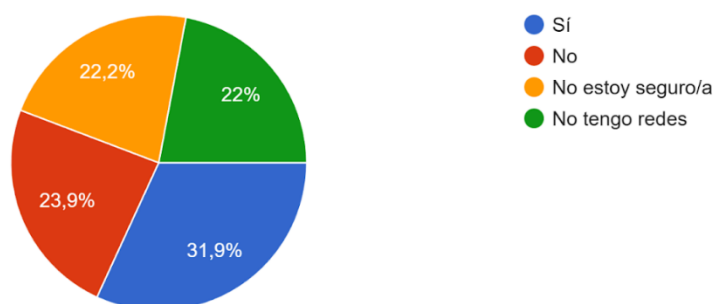
En la misma línea, el Ministerio Público Tutelar de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires ha destacado que la exposición pública de perfiles y la circulación de imágenes sin consentimiento incrementan situaciones de vulnerabilidad, especialmente cuando se combinan con dinámicas de interacción afectiva en línea (Ministerio Público Tutelar CABA, 2021⁹).

⁸ Ministerio de Educación de la Nación. (2022). Ciudadanía digital: orientaciones para su abordaje en el ámbito educativo. <https://www.argentina.gob.ar/educacion>

⁹ Ministerio Público Tutelar de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. (2021). Guía sobre derechos digitales de niñas, niños y adolescentes. <https://mpt.gob.ar>

6.3. ¿Sabés quién puede ver tus fotos o publicaciones en redes?

744 respuestas



Los datos sobre conocimiento respecto de quién puede ver las fotos o publicaciones en redes sociales muestran un nivel significativo de incertidumbre y vulnerabilidad digital. Si bien el 31,9 % afirma saber quién puede acceder a sus contenidos, un 23,9 % reconoce no saberlo y un 22,2 % manifiesta no estar seguro. Es decir, casi la mitad de quienes poseen redes sociales no tiene claridad plena sobre la configuración de privacidad de sus cuentas.

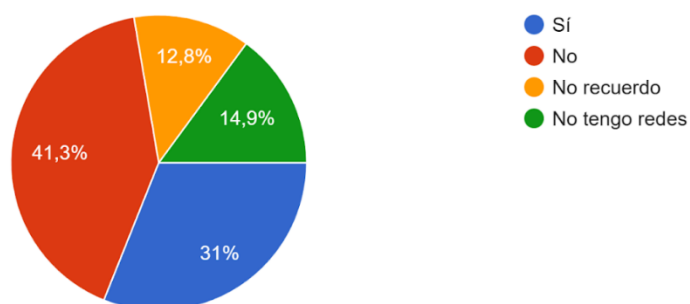
Este resultado, analizado junto con lo anteriormente expuesto —cuentas públicas en casi uno de cada cinco casos, conversaciones con personas desconocidas, uso autónomo de internet y niveles variables de supervisión adulta— evidencia una brecha entre el acceso a la tecnología y la alfabetización digital efectiva. La falta de conocimiento sobre quién puede visualizar contenidos personales incrementa los riesgos de exposición indebida, circulación no consentida de imágenes y posibles situaciones de acoso o captación.

En concordancia con lo expuesto, UNICEF Argentina en *Chicos conectados (2017)* advierte que muchas niñas, niños y adolescentes utilizan redes sociales sin comprender completamente el alcance público o semipúblico de sus publicaciones, lo que refuerza la necesidad de fortalecer competencias digitales vinculadas a privacidad, consentimiento y gestión de identidad digital.

De manera tal que, estos datos, no sólo interpelan la autonomía digital temprana ya señalada, sino que también ponen de relieve la importancia de políticas educativas —como las recientemente adoptadas en la provincia de Salta respecto del uso escolar de dispositivos— que no se limiten a la restricción, sino que promuevan formación específica en configuración de privacidad, comprensión de algoritmos y ejercicio consciente de derechos digitales.

6.4. ¿Alguna vez aceptaste a alguien que no conocías en redes?

744 respuestas



Los datos relativos a la aceptación de personas desconocidas en redes sociales resultan importantes, pues si bien el 41,3 % manifiesta no haber aceptado nunca a alguien que no conocía, un 31 % reconoce que sí lo ha hecho y un 12,8 % no lo recuerda. En términos agregados, casi cuatro de cada diez niños, niñas y adolescentes encuestados podrían haber incorporado a desconocidos a sus redes, ya sea de manera consciente o sin plena memoria del hecho.

Este indicador adquiere mayor significancia cuando se lo vincula con otros resultados previamente analizados: conversaciones con personas desconocidas, niveles parciales de supervisión adulta, desconocimiento sobre quién puede ver las publicaciones y presencia de cuentas públicas. La aceptación de contactos desconocidos amplía exponencialmente la exposición a riesgos como grooming, manipulación emocional, solicitud de imágenes íntimas o captación con fines ilícitos.

El estudio *EU Kids Online*¹⁰ ha señalado que la ampliación de redes de contacto más allá del círculo conocido incrementa la probabilidad de experiencias negativas en línea, especialmente cuando no existe acompañamiento adulto consistente. De igual modo, *UNICEF Argentina*¹¹ advirtió que la naturalización de agregar “amigos” sin conocerlos presencialmente forma parte de una cultura digital donde prima la cantidad de seguidores por sobre la calidad y seguridad de los vínculos.

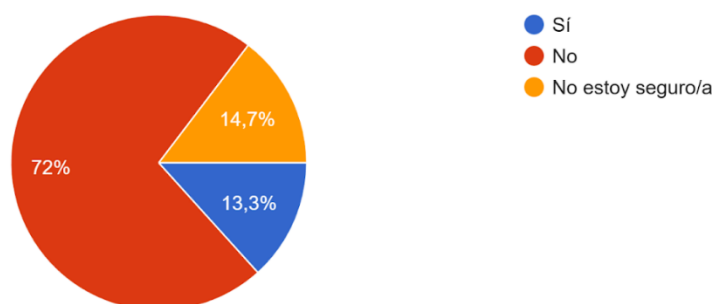
Los datos obtenidos en *ProDigNNA (2025)* confirman una tensión ya presente en el cuerpo de este informe: mientras se reconoce autonomía digital temprana, no siempre se observa una internalización proporcional de criterios de seguridad y autoprotección. Por lo que se hace pertinente reiterar la necesidad de implementar estrategias de alfabetización digital que no solo informen sobre riesgos, sino que desarrollen habilidades prácticas para la toma de decisiones seguras en entornos digitales.

¹⁰ Idem 1.-

¹¹ Idem 2.-

6.5. ¿Sabés qué significa "sexting"?

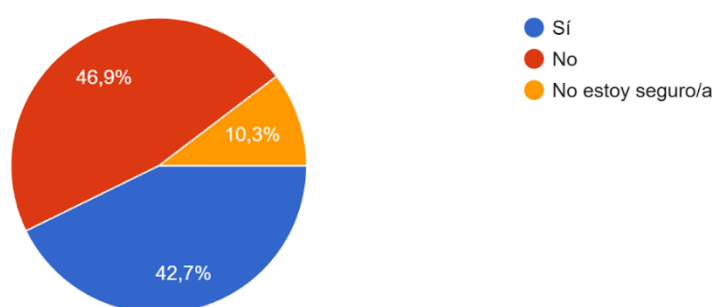
744 respuestas



Los datos vinculados al conocimiento de conceptos clave en materia de riesgos digitales revelan una brecha significativa en alfabetización preventiva. Ante la pregunta sobre el significado de sexting, el 72 % manifestó no saber qué es, el 14,7 % no estar seguro y solo el 13,3 % afirmó conocer el término. Esto implica que más de ocho de cada diez niñas, niños y adolescentes no poseen claridad conceptual sobre una práctica que puede involucrar intercambio de imágenes íntimas y que conlleva riesgos jurídicos, emocionales y de exposición digital permanente. La falta de comprensión no elimina la posibilidad de participación en estas dinámicas, sino que, por el contrario, puede aumentar la vulnerabilidad al no reconocer sus implicancias.

6.6. ¿Sabés qué significa "grooming"?

744 respuestas



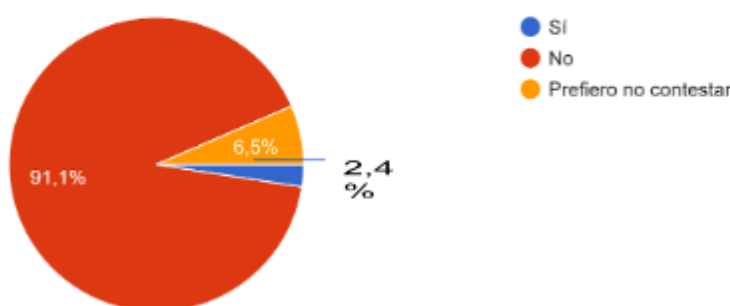
En relación con el grooming, los resultados muestran un escenario diferente pero igualmente preocupante, ya que, el 46,9 % indicó no saber qué es, el 10,3 % no estar seguro y el 42,7 % afirmó conocer el término. Si bien aquí se observa un mayor nivel de reconocimiento —probablemente asociado a campañas públicas de sensibilización y a la tipificación penal del delito en Argentina—, más de la mitad de los encuestados no presenta un conocimiento firme del concepto, lo que debilita las herramientas de autoprotección frente a estrategias de captación por parte de adultos.

La combinación entre alta exposición digital y bajo dominio conceptual de riesgos específicos configura un escenario donde la experiencia digital puede desarrollarse sin suficientes marcos de comprensión preventiva.

Desde la perspectiva de política pública y protección integral, como ya se advirtió *ut supra*, estos datos refuerzan que la intervención no puede limitarse a la restricción del uso de dispositivos, sino que debe orientarse a la construcción progresiva de competencias digitales, incluyendo el reconocimiento explícito de prácticas como el sexting, la identificación de conductas de grooming y el ejercicio del derecho a ser oído y recibir protección ante situaciones de riesgo donde prime el interés superior de NNyA. La alfabetización digital, en este sentido, no es meramente instrumental, sino una dimensión central de la protección integral en entornos digitales.

7.1. ¿Alguna vez compartiste imágenes o videos tuyos con poca ropa?

739 respuestas

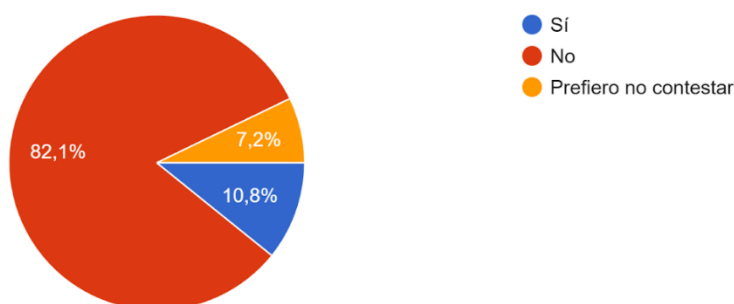


Los datos vinculados al intercambio de imágenes y a solicitudes de contenido íntimo permiten profundizar el análisis del nivel de exposición y vulnerabilidad en los entornos digitales.

En primer lugar, el 91,1 % manifiesta no haber compartido imágenes o videos propios con poca ropa; sin embargo, un 2,4 % reconoce que sí lo hizo y un 6,5 % prefirió no responder. Aunque el porcentaje afirmativo pueda parecer reducido, en términos absolutos —considerando una muestra de 744 niñas, niños y adolescentes— representa aproximadamente 18 casos directos, a los que podrían sumarse aquellos comprendidos en la categoría de no respuesta, que en investigaciones sobre conductas sensibles suele asociarse a situaciones de incomodidad o reserva.

7.2. ¿Alguna vez alguien te pidió que mandes imágenes o videos íntimos?

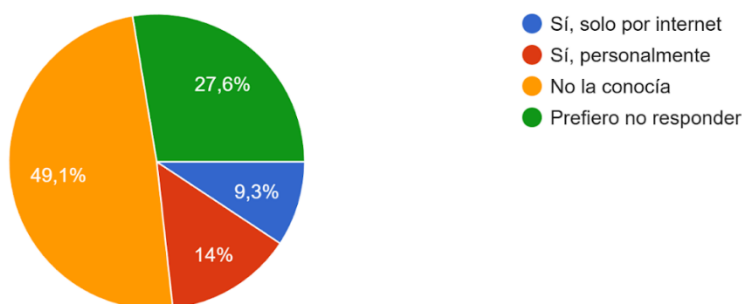
741 respuestas



Más significativo aún resulta el dato relativo a solicitudes externas, en tanto, el 10,8 % afirma que alguna vez le pidieron imágenes o videos íntimos, mientras que el 7,2 % prefirió no contestar. Esto implica que, como mínimo, uno de cada diez encuestados ha sido destinatario de una conducta que puede encuadrarse en dinámicas de coerción digital o grooming. El hecho de que el porcentaje de solicitudes supere al de envíos efectivos sugiere que existe una presión externa activa, aun cuando no siempre deriva en la concreción del intercambio.

7.3. ¿Conocías a esa persona?

688 respuestas



La información se complejiza al analizar quiénes realizaron dichas solicitudes, pues el 49,1 % indica que no conocía personalmente a la persona; el 9,3 % la conocía solo por internet; el 14 % la conocía personalmente; y el 27,6 % prefirió no responder. Esto evidencia que casi seis de cada diez situaciones reportadas involucran a desconocidos o vínculos exclusivamente virtuales, lo que confirma la relación entre aceptación de contactos sin conocimiento previo, conversaciones con desconocidos y mayor exposición a riesgos de captación o manipulación.

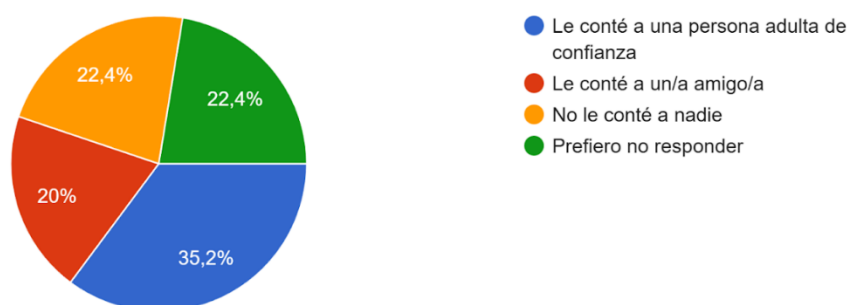
Desde una perspectiva interpretativa, estos datos nos permiten inferir tres cuestiones relevantes:

- La demanda de contenido íntimo no es un fenómeno marginal, sino presente en un porcentaje significativo de la muestra.
- La mayoría de las solicitudes provienen de personas fuera del círculo de conocimiento presencial, lo que refuerza la importancia de trabajar sobre criterios de aceptación de contactos y configuración de privacidad.
- La existencia de respuestas evasivas o de no contestación en preguntas sensibles puede indicar subregistro¹², fenómeno habitual en investigaciones sobre sexualidad y exposición digital en NNyA.

Esto, junto a considerar el uso intensivo de pantallas, navegación autónoma, conocimiento parcial de riesgos como sexting o grooming y niveles variables de supervisión adulta, consolidan la hipótesis de que la alfabetización digital debe incorporar de manera explícita contenidos sobre consentimiento, presión digital, límites en línea y canales institucionales de protección. No se trata únicamente de advertir sobre peligros abstractos, sino de brindar herramientas concretas para reconocer situaciones de riesgo, resistir dinámicas coercitivas y activar mecanismos de protección cuando corresponda.

7.4. Si algo te hizo sentir mal o incómodo/a en internet, ¿qué hiciste?

705 respuestas



Los datos relativos a las estrategias de afrontamiento frente a experiencias negativas en internet permiten evaluar no solo la exposición al riesgo, sino también la capacidad de respuesta y búsqueda de apoyo.

En este sentido, a la pregunta sobre qué hicieron cuando algo en internet los hizo sentir mal o incómodos, el 35,2 % indicó que lo contó a una persona adulta o de

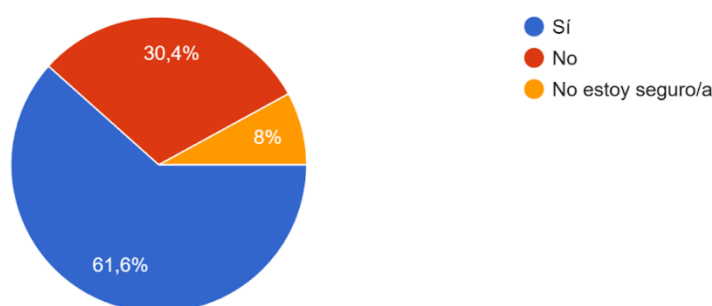
¹² Esto significa que el número de casos declarados puede ser inferior al número real de situaciones efectivamente vividas.

confianza y el 20 % a un amigo. Sin embargo, un 22,4 % no se lo contó a nadie y otro 22,4 % prefirió no responder. Esto significa que casi la mitad de los encuestados no confirma haber activado un canal adulto de acompañamiento, ya sea por silencio directo o por reserva en la respuesta. Por lo que es posible afirmar que existe una brecha entre malestar y la comunicación adulta, dado que no todos los episodios incómodos se traducen en búsqueda de ayuda institucional o familiar.

La presencia de experiencias que generan malestar, combinada con una proporción significativa de silencio, puede indicar dificultades para identificar la gravedad de la situación, temor a sanciones o pérdida de confianza, o naturalización de ciertas prácticas digitales.

7.5. ¿Sabés cómo denunciar una cuenta o mensaje que te moleste?

740 respuestas

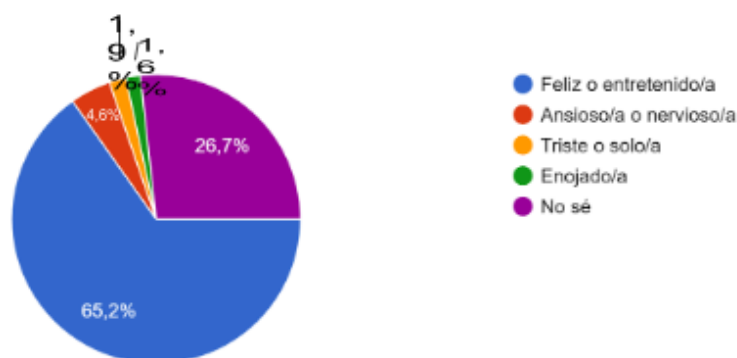


En cuanto a la capacidad técnica de respuesta, el 61,6 % afirma saber cómo denunciar una cuenta o mensaje molesto, el 8 % no está seguro y el 30,4 % no sabe cómo hacerlo. Si bien la mayoría declara conocer los mecanismos de denuncia dentro de las plataformas, casi cuatro de cada diez no poseen certeza o directamente desconocen estas herramientas, lo que limita su autonomía efectiva para actuar frente a situaciones de acoso, hostigamiento o captación. Por lo que es posible afirmar que, el conocimiento técnico de denuncia no es universal, lo que puede obstaculizar respuestas inmediatas frente a interacciones problemáticas.

Por tanto, creemos que el desafío está en fortalecer la capacidad de reacción y los entornos de confianza, consolidando redes de apoyo donde niñas, niños y adolescentes se sientan habilitados para comunicar situaciones que vulneren su bienestar digital.

8.1. ¿Cómo te sentís cuando usás redes o jugás online?

744 respuestas

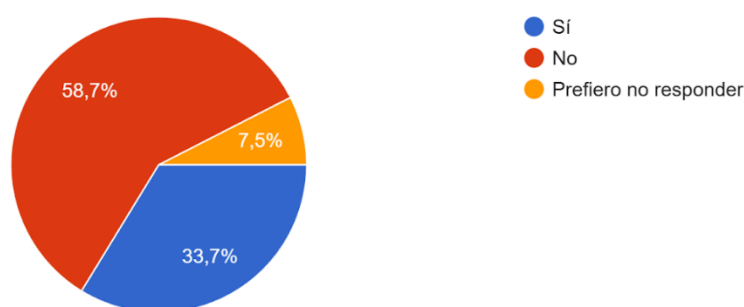


Los datos vinculados a la dimensión emocional del uso de redes y juegos en línea permiten introducir un análisis más cualitativo del vínculo que niñas, niños y adolescentes establecen con el entorno digital.

En primer lugar, el 65,2 % manifiesta sentirse feliz o entretenido cuando utiliza redes o juega en línea, lo que confirma el carácter recreativo y socializador que estos espacios tienen en la experiencia cotidiana. Sin embargo, un 27,7 % responde “no sé”, y porcentajes menores reconocen emociones negativas como ansiedad (4,6 %), tristeza o soledad (1,9 %) y enojo (1,6 %). La elevada proporción de indefinición emocional puede interpretarse como dificultad para identificar o verbalizar el impacto subjetivo del uso digital, especialmente en etapas evolutivas donde la autorregulación aún se encuentra en proceso de consolidación.

8.2. ¿Alguna vez te sentiste mal por algo que viste o te dijeron en internet?

744 respuestas

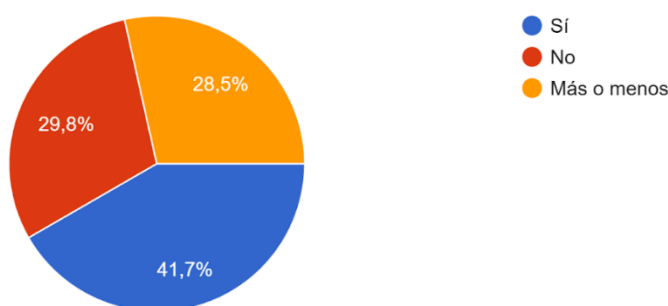


Esta ambivalencia se complementa con el dato de que el 33,7 % afirma haberse sentido mal alguna vez por algo que vio o le dijeron en internet, mientras que el 7,5 % prefirió no responder. Es decir, al menos uno de cada tres ha experimentado malestar vinculado a interacciones digitales, aun cuando la percepción general del uso se

asocia mayoritariamente con entretenimiento. En este sentido la doctrina ha señalado que las plataformas digitales operan bajo lógicas de refuerzo intermitente que combinan gratificación social con incertidumbre (Alter, 2017¹³), fenómeno que puede coexistir con experiencias de malestar emocional en adolescentes (Twenge, 2017¹⁴; Livingstone & Smith, 2014¹⁵). Mientras que, en el ámbito contemporáneo, Haidt (2024)¹⁶ profundiza en los efectos de la exposición temprana a redes sociales sobre la salud mental.

8.3. ¿Creés que sabés más de tecnología que tus padres o adultos de tu casa?

744 respuestas



Frente a la pregunta sobre si creen saber más de tecnología que sus padres o adultos responsables, el 41,7 % responde afirmativamente y el 28,5 % “más o menos”. Esto implica que cerca de siete de cada diez perciben una brecha generacional en competencias digitales. Tal percepción puede fortalecer la autonomía técnica, pero también debilitar la búsqueda de orientación adulta cuando se presentan situaciones complejas, consolidando lo que algunos autores denominan “*asimetría inversa de conocimiento*”, esto es, mayor dominio instrumental por parte de los niños y adolescentes, pero menor madurez para la gestión de riesgos.

Así, autores como Marcelo Urresti, en sus estudios sobre juventudes y cultura digital¹⁷, han señalado que la experiencia en redes configura nuevas formas de sociabilidad atravesadas por la lógica de la exposición permanente, donde la validación social y la reputación digital adquieren centralidad. Urresti advierte que el entorno digital no es neutral, sino que, modela prácticas, emociones y dinámicas de

¹³ Alter, A. (2017). Irresistible: The rise of addictive technology and the business of keeping us hooked. Penguin Press.

¹⁴ Twenge, J. M. (2017). iGen: Why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy—and completely unprepared for adulthood. Atria Books.

¹⁵ Livingstone, S., & Smith, P. K. (2014). Annual research review: Harms experienced by child users of online and mobile technologies. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 55(6), 635–654. <https://doi.org/10.1111/jcpp.12197>

¹⁶ Haidt, J. (2024). The anxious generation: How the great rewiring of childhood is causing an epidemic of mental illness. Penguin Press.

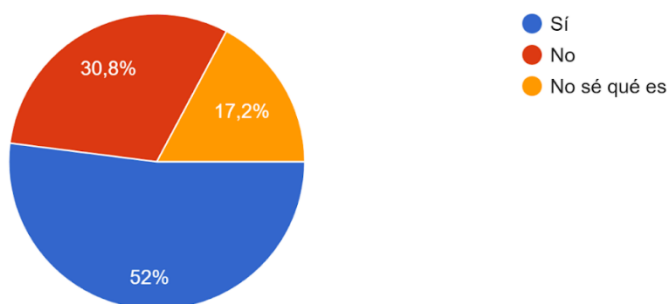
¹⁷ Urresti, M. (2008). Ciberculturas juveniles: Los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de Internet. La Crujía.

reconocimiento, generando escenarios donde la búsqueda de pertenencia puede coexistir con experiencias de exclusión o agresión simbólica.

Por lo que, la alfabetización digital, necesariamente, debe incorporar la educación emocional, fortaleciendo la capacidad de identificar, nombrar y gestionar las emociones que emergen en la interacción en línea, así como promover un diálogo intergeneracional que reduzca la brecha percibida.

8.4. ¿Sabés cómo proteger tu contraseña o activar la verificación en dos pasos?

744 respuestas



Los datos vinculados a la protección de contraseñas y a la activación de la verificación en dos pasos permiten evaluar el nivel de competencia en seguridad digital básica.

El 52 % afirma saber cómo proteger su contraseña o activar la verificación en dos pasos; sin embargo, un 30,8 % reconoce que no sabe hacerlo y un 17,2 % directamente no sabe qué es. En términos agregados, casi la mitad de la muestra (48 %) no posee conocimientos sólidos sobre una de las herramientas más elementales de protección de cuentas digitales.

De manera que, podemos afirmar que, la competencia técnica no es homogénea. Aunque más de la mitad declara saber cómo proteger sus accesos, existe un núcleo significativo que carece de herramientas mínimas de ciberseguridad, lo que incrementa el riesgo de hackeo, suplantación de identidad o acceso indebido a información personal. Así mismo, existe una posible sobreestimación de habilidades digitales, pues como hemos señalado previamente, se observó que una proporción considerable percibe saber más de tecnología que los adultos del hogar. Sin embargo, el desconocimiento sobre mecanismos básicos de autenticación sugiere que el dominio instrumental (uso de aplicaciones) no siempre se traduce en competencias de autoprotección.

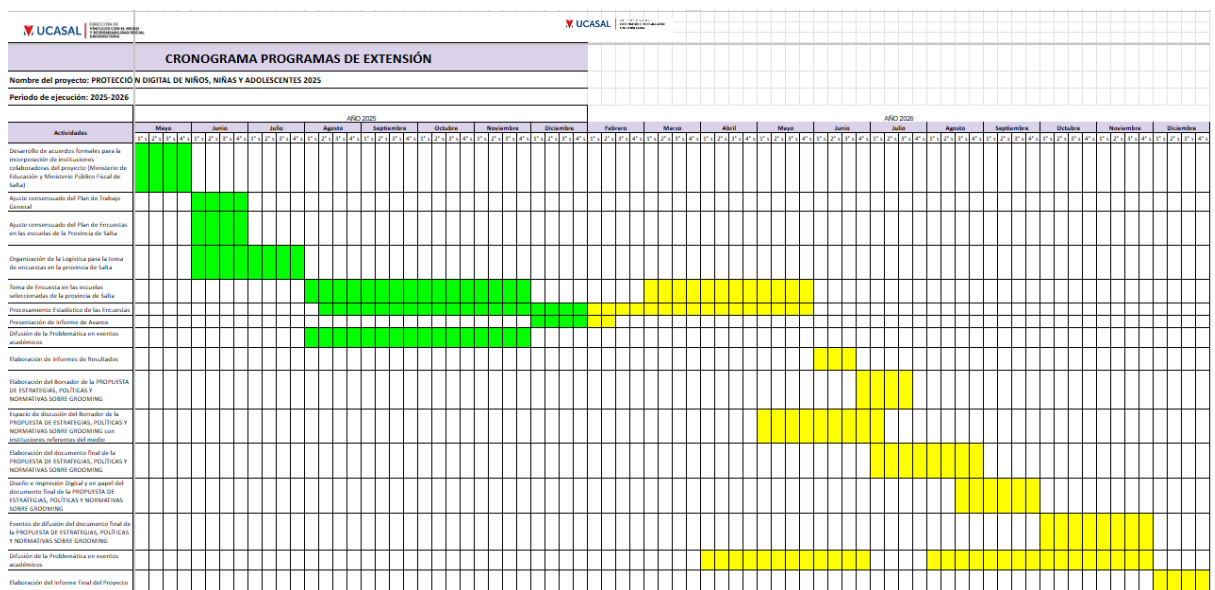
También, debemos señalar que, la vulnerabilidad técnica puede amplificar otros riesgos ya detectados. Así, en un contexto, donde se registran interacciones con

desconocidos, solicitudes de contenido íntimo y cuentas públicas, la ausencia de doble factor de autenticación o de buenas prácticas de contraseña puede facilitar accesos indebidos, difusión de imágenes sin consentimiento o toma de control de perfiles.

Por tanto, la alfabetización digital requiere un componente práctico en ciberseguridad. Esto significa que, no basta con el conocimiento conceptual sobre riesgos; resulta prioritario enseñar habilidades concretas, como la creación de contraseñas robustas, activación de verificación en dos pasos, configuración de privacidad y reconocimiento de intentos de phishing.

Por tanto, en términos generales podemos decir que, los datos muestran que el uso frecuente de entornos digitales no garantiza competencia en seguridad; y la brecha no es solo generacional, sino formativa ya que, existe acceso y familiaridad con plataformas, pero no internalización de prácticas sistemáticas de protección.

- **Cronograma de actividades realizadas¹⁸:**



- **Resultados:**

El presente proyecto se propuso y logró alcanzar resultados concretos orientados tanto a la producción de conocimiento como a la incidencia preventiva en el ámbito educativo. En primer lugar, se elaboraron informes estadísticos de relevamiento sobre la situación de los riesgos que afectan a niñas, niños y adolescentes concurrentes a escuelas de la provincia de Salta —con especial foco en el interior—, permitiendo contar con evidencia empírica

¹⁸ v.gr:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1fbK3r-NII6nj3TGkmWWWCiUNk4p72_Ts/edit?rtpof=true&gid=619198689#gid=619198689

actualizada para dimensionar la problemática. Asimismo, se desarrollaron artículos de divulgación, publicaciones, entrevistas y otras instancias comunicacionales que contribuyeron activamente al proceso de sensibilización y concientización sobre el grooming y los riesgos asociados a los entornos digitales. De manera complementaria, se fortaleció el conocimiento de la población escolar respecto de los peligros online, promoviendo prácticas de uso más seguras y responsables a través de los talleres desarrollados en cada institución educativa a la que asistimos. Finalmente, la sistematización de los datos obtenidos nos permitirá generar insumos técnicos relevantes para la orientación de decisiones institucionales y el diseño de políticas públicas en materia de protección integral en entornos digitales.

- **Conclusiones:**

El análisis integral de los datos relevados permite afirmar que el ecosistema digital forma parte estructural de la vida cotidiana de niñas, niños y adolescentes, iniciándose mayoritariamente entre los 5 y 11 años, etapa clave del desarrollo cognitivo, emocional y social. Esta incorporación temprana se combina con niveles significativos de uso diario —con un porcentaje considerable que supera las cuatro horas—, lo que configura un escenario de exposición sostenida.

Si bien predomina una percepción positiva del uso de redes y juegos en línea, asociada a entretenimiento y socialización, emerge simultáneamente un conjunto de indicadores que evidencian vulnerabilidad: interacción con personas desconocidas, aceptación de contactos sin conocimiento previo, solicitudes de imágenes íntimas, desconocimiento parcial de conceptos como sexting o grooming, y brechas en conocimientos básicos de ciberseguridad (contraseñas y verificación en dos pasos). La coexistencia de gratificación y malestar —con uno de cada tres reportando haberse sentido mal por algo ocurrido en internet— refleja la ambivalencia propia de los entornos digitales contemporáneos.

Asimismo, los datos muestran una tensión entre autonomía y protección. Una proporción significativa percibe saber más de tecnología que los adultos del hogar, pero al mismo tiempo se detectan déficits en herramientas de autoprotección y en activación de canales formales de denuncia. Aunque más de la mitad afirma saber cómo reportar una cuenta, una parte relevante no lo sabe o no está segura, y un porcentaje considerable no comunica a adultos situaciones que les generan incomodidad.

En materia de exposición a riesgos específicos, los datos sobre solicitudes de contenido íntimo y vínculos con desconocidos confirman que el grooming y otras formas de captación digital no constituyen fenómenos aislados. La

presencia de respuestas evasivas en preguntas sensibles sugiere, además, posibles subregistros. A ello se suma la circulación de aplicaciones de apuestas y la influencia de pares y publicidad digital como vías de conocimiento, lo que evidencia la incidencia del entorno socio-tecnológico en las decisiones de experimentación.

Desde una perspectiva estructural, puede decirse que el acceso y la familiaridad tecnológica no equivalen necesariamente a competencias digitales críticas. La brecha identificada no es exclusivamente generacional, sino formativa: existe dominio instrumental de plataformas, pero no siempre comprensión profunda de privacidad, consentimiento, seguridad o gestión emocional.

En consecuencia, los resultados refuerzan la necesidad de consolidar políticas integrales que articulen:

- alfabetización digital crítica,
- educación emocional en entornos virtuales,
- formación específica en ciberseguridad básica,
- fortalecimiento del diálogo intergeneracional,
- y producción sostenida de evidencia estadística para la toma de decisiones públicas.

El escenario relevado no describe únicamente riesgos, sino también oportunidades de intervención temprana. La escuela y la familia emergen como actores centrales para transformar la experiencia digital en un espacio de desarrollo seguro, consciente y respetuoso de los derechos de niñas, niños y adolescentes.

- **Anexo I: Instrumento de encuesta.**

https://docs.google.com/document/d/1CAdx6s_w_br0HgFb_0afSOYbKbemBGZZ/edit#heading=h.lc8bfilkkosa

- **Anexo II: Fotos.**



- **Anexo III: Informes particulares y estadísticos por institución educativa.**

https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1g_TuHuaRUeScAKyQFv2q5zGvVmhq-xMY

- **Anexo IV: Repositorio para las escuelas**

Reservorio de recursos online de acceso gratuito para trabajar en el aula:

- **Guía para padres sobre Instagram**

<https://www.commonsensemedia.org/es/articulos/guia-para-padres-sobre-instagram>

- **Guía para padres y tutores sobre Tik Tok**

<https://www.tiktok.com/safety/es-es/guardians-guide/>

- **Guía de actividades para trabajar el GROOMING**

https://drive.google.com/file/d/1SQjAy7ZZjgLP6h43rEor_Yv5gP2PUJhC/view?usp=sharing

- **Padres, Youtube y menores de edad: algunas cuestiones legales**

<https://www.internautas.org/html/9761.html>

- **Peligros en Internet: Retos Virales**

<https://www.asociacionrea.org/peligros-en-internet-retos-virales/>

- **Los peligros de los retos virales en redes sociales y las razones de su atractivo para los adolescentes**

<https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/Media/Paginas/Dangerous-Internet-Challenges.aspx>

- **Advierten del riesgo de acoso en los videojuegos en línea**

<https://www.eldiariodelarepublica.com/nota/2023-5-27-17-44-0-advierten-del-riesgo-de-acoso-en-los-videojuegos-en-linea>

- **Guía de actividades conocer y prevenir cyberbullying o ciberacoso**

https://drive.google.com/file/d/1Xa7DQl6J0Eu7YxAy52W_iuTgU8nS8AsW/view?usp=sharing

- **Actividad para trabajar en el aula sobre el tema DATOS PERSONALES (Sopa de Letras)**

<https://drive.google.com/file/d/1cfpE0Pz0Z7ewqUJUd-rNlelryVDJmWFz/view?usp=sharing>

- **Actividad para trabajar en el aula sobre el tema DATOS PERSONALES (Verdadero o Falso)**

<https://drive.google.com/file/d/1udyb2ggXizH9GteKUzeFyTxJFPlwVRgK/view?usp=sharing>

- **Actividad para trabajar en el aula sobre el tema DATOS PERSONALES (Identificar conceptos)**

<https://drive.google.com/file/d/1pTOBYmTpArG6mXO8kiG1X8SMTNJQU98l/view?usp=sharing>

- **Actividad sobre el tema DATOS PERSONALES (Crucigrama)**

https://drive.google.com/file/d/1pjKtwS9V_GfGUKIXpUzM7g_glFBXaU9z/view?usp=sharing

- **Prevención en redes sociales y chat**

https://www.youtube.com/watch?v=Kcc48tVY_lg

- **¿Con quién compartís tus fotos?**

<https://www.youtube.com/watch?v=gb-OOyLmrUg&t=8s>

- **Tips de la UFEI para no ser víctima en las redes sociales**

<https://www.youtube.com/watch?v=E5pFATwpz-E>



- Recursos educativos y material didáctico orientado a jóvenes y adolescentes

<http://www.pantallasamigas.net/>

- Juegos y actividades orientados a niños y jóvenes para concientizar sobre los riesgos en Internet.

https://www.argentinacibersegura.org/admin/resources/files/consejos/45/AC_Libro-de-juegos-Sponsor_DIGITAL.pdf

- Ojo con tus datos. Documental que aborda la privacidad y el tratamiento de datos personales en la red.

<http://www.rtve.es/alacarta/videos/documentos-tv/documentos-tv-ojo-tus-datos/2270048/>

- Recursos educativos y material didáctico sobre nuevas tecnologías.

<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/nuevas-tecnologias/como-y-cuando-introducir-las-nuevas-tecnologias-en-la-vida-de-un-nino/>