



HÁBITOS EN ENTORNOS DIGITALES: LA VOZ DE LOS ADOLESCENTES

MARZO 2026





Ministerio Público Tutelar
Poder Judicial de la Ciudad de Buenos Aires

Cedrola, Alejandra; Schilman, Fernanda
Hábitos en Entornos Digitales : La Voz de los Adolescentes / Alejandra
Cedrola ; Fernanda Schilman. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires :
Ministerio Público Tutelar, 2026.
28 p. ; 30 x 21 cm.
ISBN 978-987-82893-8-0

1. Tecnología de la Información y las Comunicaciones.
2. Redes Sociales. 3. Adolescencia. I. Schilman, Fernanda II.
Título CDD 600

Asesora General Tutelar
Dra. Carolina Stanley

Secretaría General de Política Institucional
Mg. Alejandra Cedrola

Departamento de Comunicación
Lic Melanie Cerceda

Área de Planificación Estratégica
Dra. Fernanda Schilman

Equipo técnico
Lic. Gloria Reto

Diseño editorial
Lionel Orellano, Lisandro Aldegani, Lucía Nies.

www.mptutelar.gob.ar

HÁBITOS EN ENTORNOS DIGITALES: LA VOZ DE LOS ADOLESCENTES

Mag. Alejandra Cedrola, Magister en Comunicación Política y Corporativa, Licenciada en Periodismo. Secretaria General de Política Institucional del Ministerio Público Tutelar del Poder Judicial de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Dra. Fernanda Schilman, Licenciada en Sociología, Doctora en Economía y Gestión de Empresas. Responsable del Área de Planificación Estratégica del Ministerio Público Tutelar del Poder Judicial de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

RESUMEN

En la actualidad, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) afectan cada vez más la vida de los adolescentes. Las TIC les ofrecen numerosas oportunidades para comunicarse, expresarse, vincularse y aprender. Aunque también, puede representar un entorno que los expone a una serie de riesgos, como el acoso cibernético, la exposición a contenido inapropiado, la adicción a la tecnología, la ludopatía, la violación de la privacidad, el ciberbullying, entre otros.

El uso saludable y responsable de Internet y las redes sociales de niñas, niños y adolescentes representa uno de los grandes desafíos a los que nos enfrentamos como sociedad, y también desde organismos públicos y ámbitos de la sociedad civil. Para dar respuesta es importante conocer las perspectivas de los adolescentes sobre sus hábitos de consumo y uso de la tecnología digital.

A partir de una encuesta anónima, voluntaria, online y autoadministrada, realizada entre los años 2024 y 2025, se analizó la respuesta de 356 adolescentes de entre 14 y 17 años de edad de distintas escuelas de la Ciudad, que realizan sus prácticas inmersivas de acercamiento al mundo laboral en el Ministerio Público Tutelar. Se buscó conocer desde su perspectiva distintas dimensiones relacionadas al uso de su tiempo libre y hábitos digitales. En particular, comprender el uso que hacen de Internet, indagando especialmente, posibles conductas de riesgo y usos problemáticos y/o potencialmente adictivos.

PALABRAS CLAVE

Tecnologías de la Información y la Comunicación / Redes Sociales / Hábitos digitales / Uso del tiempo libre / Adolescencia/Ciudadanía Digital / Entornos Digitales / Salud Mental

En el Ministerio Público Tutelar consideramos de vital importancia utilizar el lenguaje de manera de no reproducir estereotipos sexistas y de visibilizar todos los géneros. Sin embargo, decidimos no incluir recursos como x, @, "os/as" a fin de facilitar la lectura y de aplicar los fundamentos del lenguaje claro.

ÍNDICE

Prólogo	pág.	7
A. Introducción	pág.	9
B. Objetivos del informe	pág.	11
C. Población objetivo	pág.	13
D. Metodología	pág.	14
E. Características de las niñas, niños y adolescentes (NNyA)	pág.	15
Edad y Género de los Adolescentes		15
Juegos en línea y apuestas		21
F. Datos destacados	pág.	23
Uso del tiempo libre		23
Juegos en línea y apuestas		23
G. Reflexiones finales	pág.	25
Bibliografía	pág.	26



¿Cómo
acompañamos a
los **adolescentes**
en un entorno
digital?

PRÓLOGO

Dra. Carolina Stanley

¿Conectados o atrapados? Los jóvenes de hoy son la primera generación que creció con amplia disponibilidad de herramientas tecnológicas, acceso a internet, redes sociales, chats y aplicaciones. Frente a este escenario, los adultos nos encontramos con más preguntas que certezas. ¿Cómo acompañamos a las infancias y adolescencias en un entorno digital?

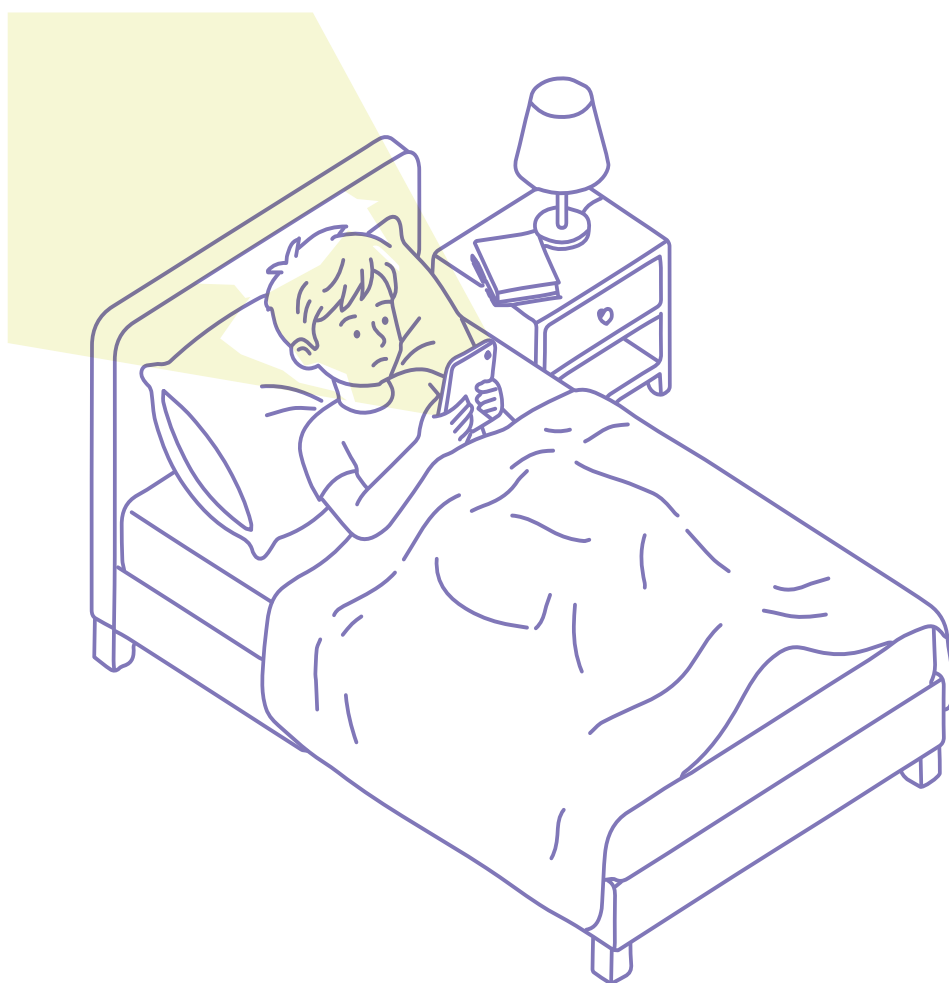
¿Qué sabemos sobre cómo las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) inciden en la vida de los adolescentes? Existen peligros reales - como la violencia digital, exposición a contenido inapropiado, acoso cibernético, grooming, adicción a la tecnología, ludopatía y la posible vulneración de datos personales, por mencionar solo algunos de los riesgos y delitos.

Sin caer en escenarios alarmistas, es posible acompañar a los adolescentes y transitar esta nueva realidad con responsabilidad, cuidados y presencia. Las familias, instituciones educativas, organismos del Estado, organizaciones de la sociedad civil e investigadores buscamos encontrar respuestas que nos permitan conocer mejor las experiencias de los adolescentes en los entornos digitales. Para ellos, el mundo digital no es un espacio aparte, sino que es parte de su vida cotidiana.

Por eso, desde el Ministerio Público Tutelar nos propusimos escuchar sus propias voces y percepciones: ¿Cómo viven sus experiencias en el mundo digital? ¿Qué oportunidades encuentran? ¿Cómo se relacionan? ¿Qué riesgos enfrentan?

Este estudio busca conocer cómo usan internet, las redes sociales, los juegos en línea y las plataformas de apuestas, y comprender mejor qué lugar ocupa la vida digital en su vida diaria. Escuchar, preguntar y conversar pueden ser los primeros pasos que nos permitan desplegar una estrategia de acompañamiento responsable y pasar así, del control a los cuidados.

Esta publicación se propone reforzar la importancia de escuchar a los adolescentes para anticipar, intervenir y acompañar, así como para promover las condiciones de respeto de sus derechos también en el ámbito digital.



La presencia
de la tecnología
y la vida digital
es cada vez
más significativa

A. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, las sociedades están experimentando cambios profundos y complejos en todos los ámbitos de la vida, y se están produciendo a velocidades nunca antes experimentadas y con un grado de intensidad sin precedentes. La tecnología digital es parte de nuestra realidad, y afecta todas las esferas de nuestra vida.

Las tecnologías de la información y la comunicación son aquellos dispositivos, sitios webs, aplicaciones y las prácticas y valores culturales asociados que permiten formas de intercambio de información en conexión con otros aparatos y sistemas. Entre ellos se encuentran los teléfonos móviles, las computadoras, las consolas de videojuegos, los sitios de redes sociales y las aplicaciones de mensajería.

En la vida de niñas, niños y adolescentes, la presencia de la tecnología y la vida digital es cada vez más significativa. Según Unicef (2017), a medida que aumenta el número de niños que se conectan en línea en todos los países, se producen cada vez más cambios en su infancia. Los jóvenes (de 15 a 24 años) son el grupo etario más conectado. En todo el mundo, se estima que el 71% están en línea en comparación con el 48% de la población total. Los niños y adolescentes menores de 18 años representan aproximadamente uno de cada tres usuarios de internet en todo el mundo.

Asimismo, el informe revela que los niños están accediendo a internet a edades cada vez más tempranas. En algunos países, los niños menores de 15 años tienen la misma probabilidad de usar internet que los adultos mayores de 25 años. Los teléfonos inteligentes están alimentando una "cultura del dormitorio" que, para muchos niños, significa el acceso en línea cada vez más personal, con carácter más privado y menos supervisado.

El informe de UNICEF-UNESCO (2025) "Niñas, Niños y adolescentes conectados, Informe general de Resultados Encuesta Kids Online Argentina", explica que en Argentina el teléfono celular es el dispositivo más utilizado para acceder a Internet (88% de los chicos y chicas lo usa

todos o casi todos los días para conectarse) y que casi todos los niños, niñas y adolescentes cuentan con un celular con internet (95%). Asimismo, el acceso al primer celular con acceso a Internet es cada vez más precoz: el promedio de edad actual es 9,6 años, pero en el segmento de 9 a 11 el 83% obtuvo su primer celular antes de cumplir 10 años, mientras que en el grupo de 15 a 17 años este porcentaje resultaba mucho menor (21%).

La vida digital puede ofrecerles diversas experiencias de vida y oportunidades para aprender, fomentar la creatividad, socializar, participar y ser escuchados, y así promover el ejercicio de sus derechos y su bienestar. Pero también representa un entorno que los expone a una serie de riesgos, asociados a su seguridad, privacidad y salud mental. El acoso cibernético, la exposición a contenido inapropiado, la adicción a la tecnología, la ludopatía, la violación de la privacidad, entre otros. En los entornos digitales proliferan nuevas formas de cibercriminalidad.

Estos aspectos trascienden el escenario digital, las consecuencias son múltiples, según UNICEF-UNESCO (2025) el 46% de niñas, niños y adolescentes perciben que tienen algún tipo de uso problemático relacionado con Internet, celulares y videojuegos. Los indicadores más frecuentes son: haber bajado el rendimiento escolar por estar mucho tiempo en Internet, usando el celular o jugando online; e intentar sin éxito pasar menos tiempo conectado o usando dispositivos digitales. El 24% de los adolescentes de 12 a 17 años han apostado dinero online alguna vez, una práctica que se incrementa con la edad y que realizan en mayor medida los adolescentes varones.

Ante estas situaciones desde el Estado, las organizaciones de la sociedad civil y las familias se han desarrollado, y continúan generándose numerosos esfuerzos para acompañar y promover un uso saludable y responsable de Internet y las redes sociales. En este contexto, es clave generar estrategias, políticas y programas sostenibles que permitan enfrentar las situaciones que

vivencian niñas, niños y adolescentes, así como aquellos desafíos que empiezan a vislumbrarse.

En dichas iniciativas es sumamente importante tener como fundamento las perspectivas de los adolescentes sobre su dimensión de consumo, conectividad e hiperconectividad y las consecuencias de la tecnología digital en sus vidas, mediante el relato de sus propias experiencias.

El presente estudio busca conocer y explorar el actual uso que los adolescentes hacen de internet y las tecnologías haciendo hincapié en las posibles conductas de riesgo y usos problemáticos y/o potencialmente adictivos desde su propia voz.

Este estudio se realizó en el marco de las Actividades Educativas de Vinculación con el Futuro (VCF) que realizan adolescentes de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires en el Ministerio Público Tutelar.

La iniciativa *Actividades Educativas de Vinculación con el Futuro (VCF)* es parte del programa de prácticas del Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y tiene como finalidad brindar a los estudiantes de 5º año de escuelas de gestión estatal y privada, experiencias pedagógicas concretas de carácter obligatorio en el mundo laboral, cultural y de la formación superior para ampliar sus oportunidades de aprendizaje y formación.

El Ministerio Público Tutelar integra el Poder Judicial de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Tiene como misión principal el control de legalidad de los procedimientos, la promoción del acceso a la justicia y el respeto, protección, promoción y satisfacción de los derechos y garantías de niñas, niños y adolescentes y personas que requieren apoyos en el ejercicio de su capacidad jurídica.

Este informe se enmarca en los derechos establecidos en la Convención sobre los Derechos del Niño. Principalmente, en los derechos a participar, y a ser escuchados, así como en la Ley Nacional de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes (Ley N° 26.061), y la Ley N° 114 de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.


B. OBJETIVOS DEL INFORME

El presente informe tiene por objetivo principal contribuir a explorar los hábitos digitales de los adolescentes. En particular, se busca caracterizar los hábitos de consumo y uso de Tecnologías de Información (TIC), Internet, redes sociales, juegos y apuestas en línea, a partir de la propia percepción de los adolescentes a fin de comprender mejor el rol que ocupa la vida digital en sus vidas.

Se trata de aportar a la construcción de un cuerpo de posibles variables e indicadores para otros estudios vinculados con la temática. Se adopta un enfoque exploratorio y se toma como fuente de información una encuesta realizada durante un año.

Para alcanzar este objetivo general, se plantearon los siguientes objetivos específicos:

- **Identificar y describir** las distintas modalidades de uso del tiempo diario en plataformas digitales y juegos en línea.
- **Clasificar y sistematizar** la información prestando especial atención al género y edad.
- **Caracterizar la percepción de los adolescentes** acerca de su modalidad de participación y vinculación a través redes y juegos digitales, formas de socialización, aprendizaje y vivencia de experiencias lúdicas.
- **Describir los hábitos y comportamientos relacionados al uso de las TIC**, considerando los principales riesgos en el entorno digital, haciendo especial foco en lo que refiere a la hiperconectividad y ludopatía.
- **Contribuir a la generación de evidencia empírica** que colabore en la mejora de las intervenciones vinculadas a la problemática.
- **Formular algunas primeras directrices**, a partir del estudio realizado, que contribuyan a promover el uso saludable y responsable de Internet y las redes sociales. Así como para la generación de herramientas y recursos para el cuidado de niñas, niños y adolescentes en el mundo digital.

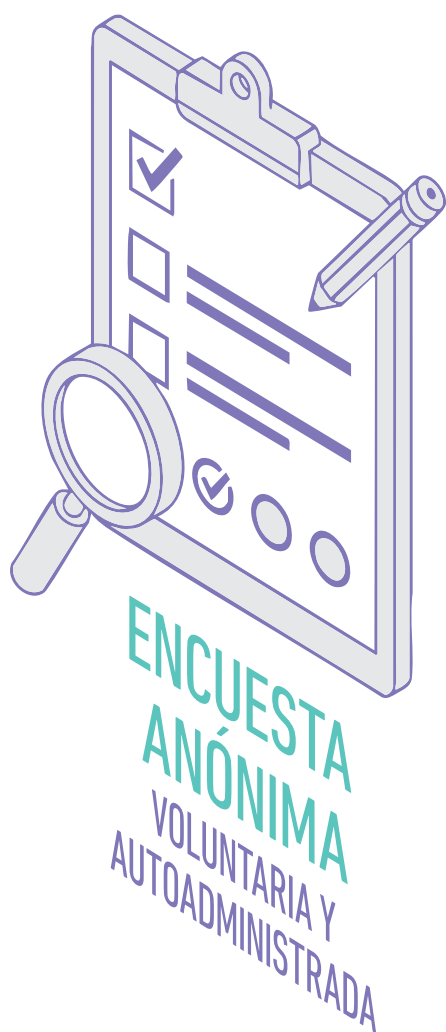


La vida digital puede ofrecer diversas experiencias y oportunidades pero también representa un entorno que expone a una serie de riesgos.

C. POBLACIÓN OBJETIVO

El estudio se focaliza en los adolescentes de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. En particular, adolescentes de entre 14 a 17 años que participan de las Actividades Educativas de Vinculación con el Futuro (VCF) en el Ministerio Público Tutelar de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Alumnos de escuelas estatales como privadas de distintos barrios de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.





D. METODOLOGÍA

El presente proyecto adopta un enfoque exploratorio, representando así una primera aproximación a la temática. Si bien la muestra no es representativa del universo bajo estudio, conocer las características de esta población permitirá el diseño o la implementación de estrategias acordes a sus necesidades.

A través de una encuesta anónima, voluntaria y autoadministrada en formato en línea, realizada entre los años 2024 y 2025 a 356 adolescentes de entre 14 a 17 años de distintas escuelas de la Ciudad, se buscó conocer desde su perspectiva, diferentes dimensiones del uso de su tiempo libre y hábitos digitales.

El instrumento de recolección de datos incluyó un conjunto de preguntas con respuestas predefinidas y múltiples.

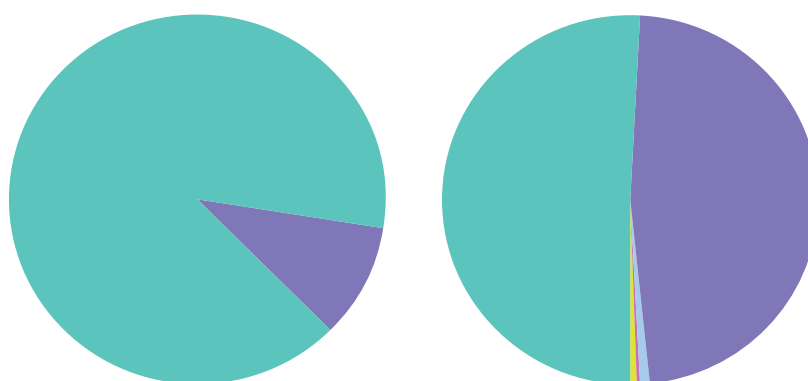
El cuestionario incorporó aproximadamente 24 preguntas con tres secciones, una sobre uso del tiempo libre, una sobre hábitos digitales y redes sociales, y una sobre utilización de juegos en línea y apuestas. Las preguntas sobre redes sociales se incorporaron en el año 2025.

El tiempo estimado que utilizan los adolescentes para completar el cuestionario es de aproximadamente 10 minutos.

En todo el proceso se garantizó la confidencialidad de la información y el anonimato de las respuestas. La participación fue completamente voluntaria.

E. CARACTERÍSTICAS DE LAS NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES (NNYA)

Edad y género



EDAD

- 17 a 19 años **90 %**
- 14 a 16 años **10 %**

GÉNERO

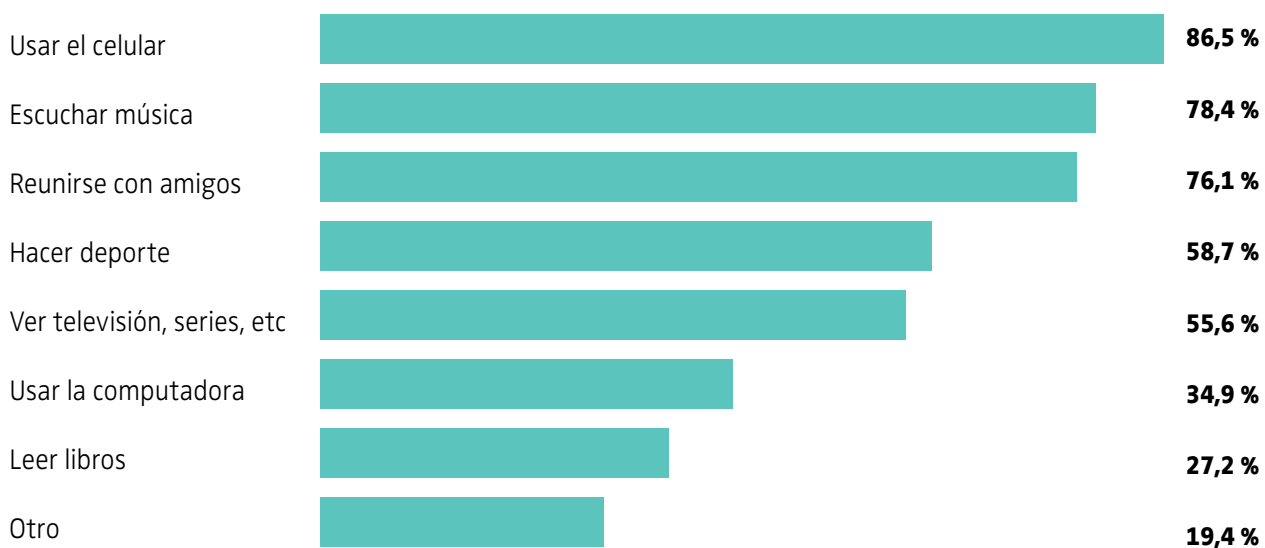
- Varón **51,1 %**
- Mujer **47,5 %**
- Prefiero no responder **0,8 %**
- Otro **0,3 %**
- No binario **0,3 %**

Fuente: Elaboración propia.

En lo que refiere a la edad de los NNYA incluidos en la encuesta, se destaca que el 90% refiere tener al momento de la encuesta entre 17 y 19 años y un 10% entre 14 y 16 años. En cuanto a cómo se identificaron los porcentajes entre mujer y varón, son muy similares (51,1% y 47,5% respectivamente). Un 0,8% prefirió no responder, y un 0,3% indicó otro o no binario.

Uso del tiempo libre y hábitos digitales

Actividades que realizan en su tiempo libre (%) -respuesta múltiple -

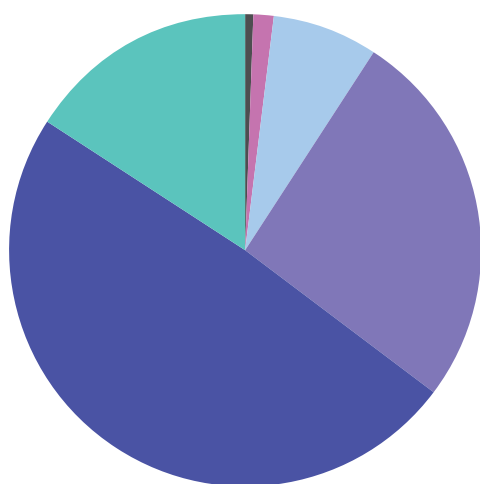


Fuente: Elaboración propia.

En referencia al uso del tiempo libre, pudiendo elegir más de una opción, 9 de cada 10 NNYA mencionaron usar el celular, 8 de cada 10 escuchar música o reunirse con amigos, 6 de cada 10 hacer deportes o ver televisión/series, etc., 3 de cada 10 usar la computadora o leer libros.

UTILIZACIÓN DE INTERNET Y TIC

Frecuencia con la que los adolescentes mencionan quedarse en internet más tiempo del que tenían previsto.



■ Siempre	16,1 %
■ Muchas veces	48,7 %
■ Ocasionalmente	26,2 %
■ Casi nunca	7,3 %
■ No estoy seguro	1,4 %
■ (en blanco)	0,3 %

Fuente: Elaboración propia.

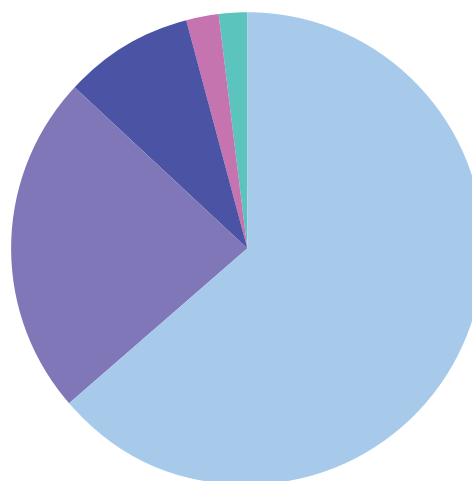
Al consultarles acerca de con qué frecuencia se quedan en internet más tiempo del que tenían previsto, 2 de cada 10 mencionaron que siempre y 1 de cada 2 mencionó que muchas veces, 3 de cada 10 que lo hace ocasionalmente y 1 de cada 10 casi nunca.

Al indagar sobre si desatienden actividades escolares, familiares o sociales por pasar tiempo en internet, 2 de cada 10 mencionaron que siempre o muchas veces, 4 de cada 10 señalaron que ocasionalmente y 4 de cada 10 que casi nunca.

Asimismo, al consultarles con qué frecuencia en su entorno se quejan de que pasan demasiado tiempo conectados a internet, 2 de cada 10 mencionaron que siempre o muchas veces, 4 de cada 10 que lo hacen ocasionalmente y 4 de cada 10 casi nunca.

Al preguntarles con qué frecuencia se sienten inquietos, malhumorados, deprimidos o irritables al tener que interrumpir el uso de Internet, como por ejemplo para sentarse a cenar, hacer la tarea, estudiar o ir a la escuela etc., 1 de cada 10 mencionó que siempre o muchas veces, 2 de cada 10 ocasionalmente, Y 7 de cada 10 casi nunca.

Frecuencia de malestar emocional ante la interrupción del uso de Internet (%)

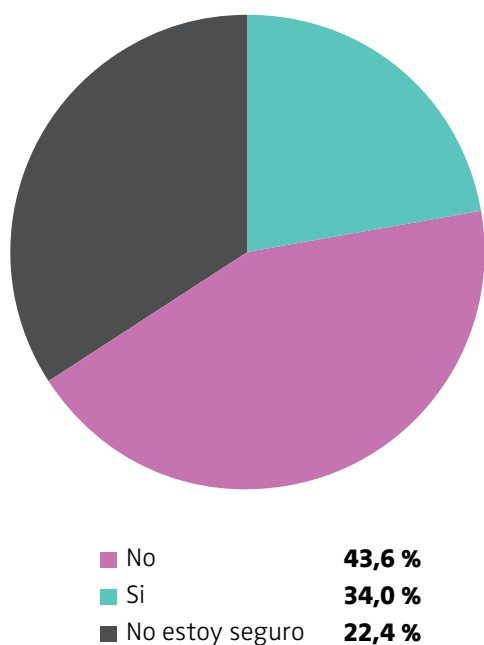


■ Casi nada	63,8 %
■ Ocasionalmente	23,2 %
■ Muchas veces	9,0 %
■ No estoy seguro	2,3 %
■ Siempre	1,7 %

Fuente: Elaboración propia.

En referencia a si creen que utilizan internet como una manera de escapar de los problemas o de aliviar un estado de ánimo disfórico (por ejemplo, sentimientos de impotencia, culpa, ansiedad, depresión), 3 de cada 10 mencionó que sí y la mitad mencionó que no. Se destaca que 2 de cada 10 refirió no estar seguro al respecto.

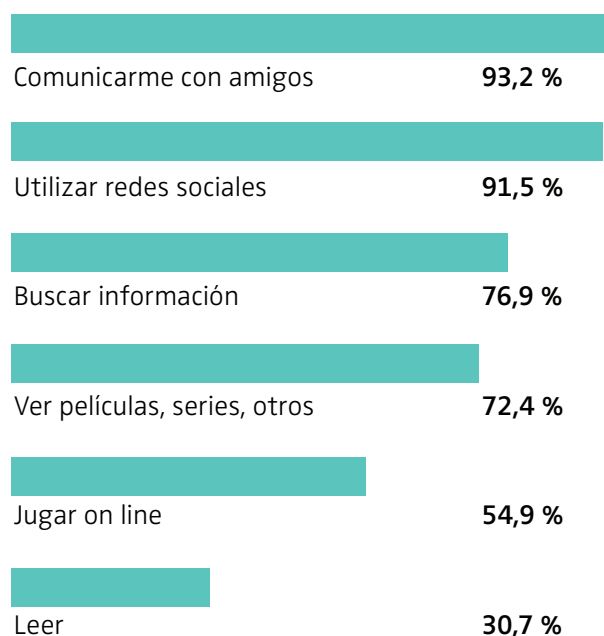
Uso de Internet como forma de escapar de problemas o aliviar el malestar emocional (%)



Fuente: Elaboración propia.

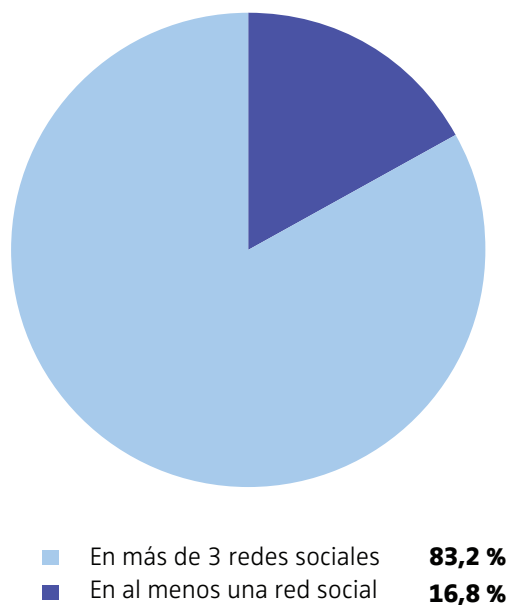
Al consultarles para qué utilizan internet y pudiendo elegir más de una opción, 9 de cada 10 de los adolescentes señaló que para comunicarse con sus amigos y utilizar redes sociales, 3 de cada 4 señalaron que para buscar información o ver películas, series, otros. La mitad para jugar on line y 3 de cada 10 para leer.

Actividades para las cuales los adolescentes utilizan internet (%) -respuesta múltiple-



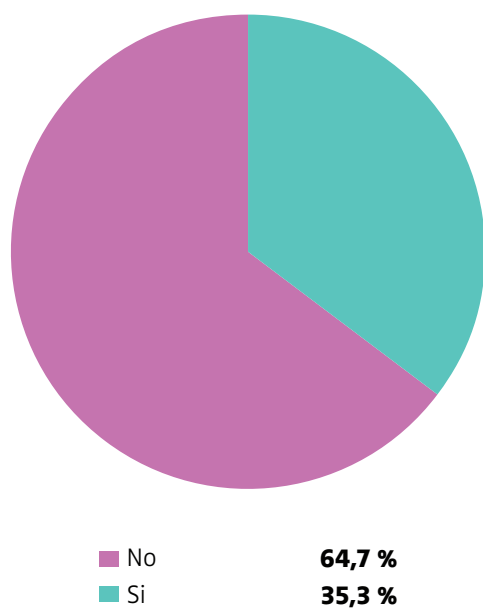
Fuente: Elaboración propia.

Tenencia de perfil en redes sociales (%)



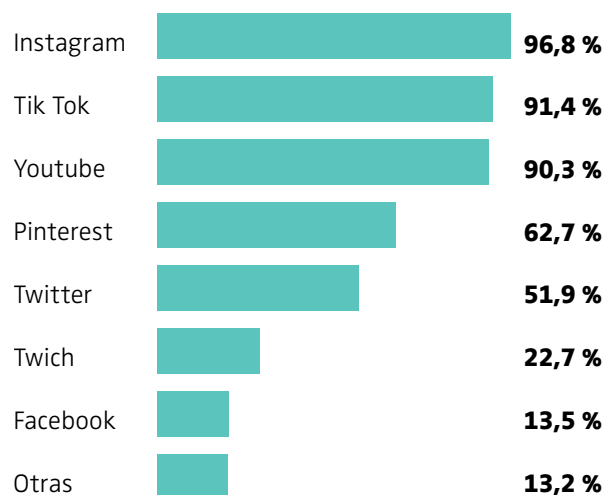
Fuente: Elaboración propia.

Tenencia de más de un perfil por red social (%)



Fuente: Elaboración propia.

Redes sociales utilizadas (%) -respuesta múltiple-



Fuente: Elaboración propia.

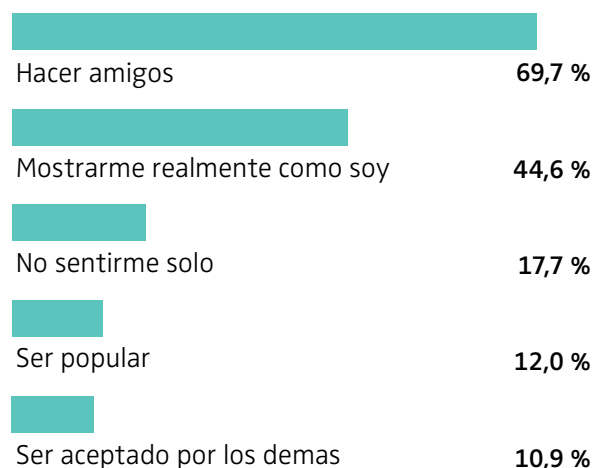
Al preguntarles acerca de si tienen perfil en redes sociales, la totalidad de los adolescentes señaló que tiene perfil en redes sociales y 8 de cada 10 señaló tener más de 3 redes sociales. Asimismo, 6 de cada 10 adolescentes señalaron que tienen más de un perfil en una misma red social.

En cuanto a las redes sociales más utilizadas, la totalidad tiene Instagram, 9 de cada 10 You Tube y Tik Tok, 6 de cada 10 tiene Pinterest y la mitad tiene Twitter.

Para comunicarse, la totalidad indicó que utiliza WhatsApp como sistema de mensajería. Seguidamente, 4 de cada 10 utilizan mensajería de Instagram, 3 de cada 10 Discord, y 2 de cada 10 Snapchat.

Al indagar acerca de para qué utilizan internet y las redes sociales, pudiendo elegir más de una opción, 7 de cada 10 indicaron que internet los ayuda a hacer amigos, 4 de cada 10 para mostrarse como son. Un 17,7% señaló que lo usa para no sentirse solo, un 12% para ser popular, y un 10,9% para ser aceptado por los demás.

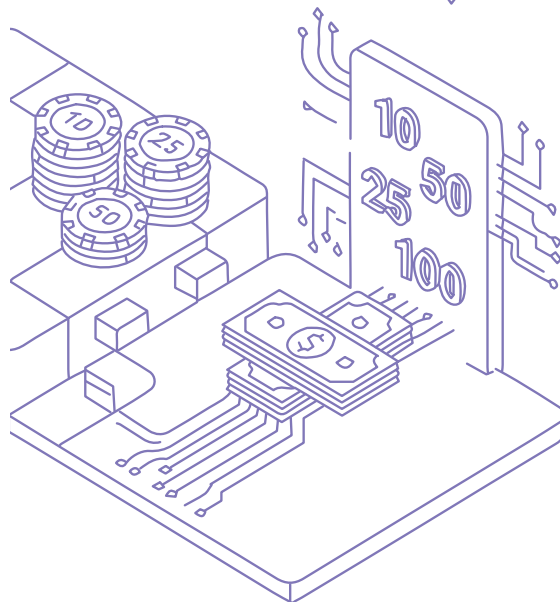
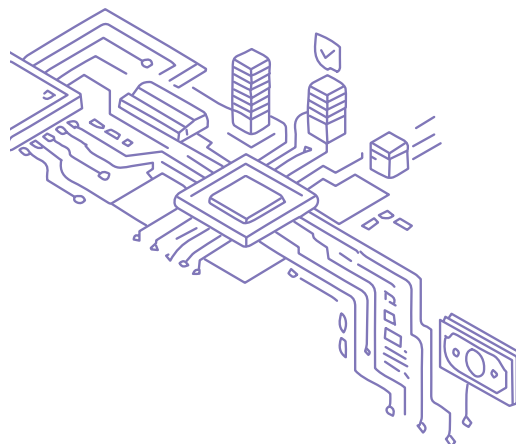
Usos percibidos de Internet y redes sociales (%) -respuesta múltiple-



Fuente: Elaboración propia.

Al consultarles cómo consideran a sus seguidos/contactos de redes sociales, 6 de cada 10 señalaron que los consideran como amigos y 4 de cada 10 como conocidos. Un 2,2% señaló que los consideran desconocidos.

Respecto a cuándo vieron personalmente a sus seguidores/contactos en redes sociales, 6 de cada 10 mencionó haber visto a sus seguidores/contactos en el último mes, y 3 de cada 10 en el último año, y 1 de cada 10 señaló no haberlos visto nunca.



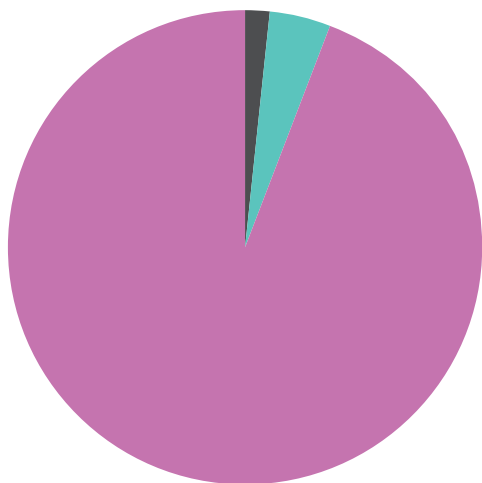
JUEGOS EN LÍNEA Y APUESTAS

Al preguntarles si alguna vez apostaron dinero al jugar en línea, 8 de cada 10 señalaron que no y 2 de cada 10 indicaron que sí.

Con relación a si alguna vez jugaron más dinero del que tenían pensado, 9 de cada 10 señaló que no y 1 de cada 10 señaló que sí.

Al indagar acerca si creen que tienen o tuvieron problemas con el juego un 94,3% señaló que no, un 4,3% señaló que sí y 1,4% señalaron no estar seguros o no respondieron. En contraste, al consultarles si alguien de su entorno les dijo que tenían un problema con el juego, el 89,9% señaló que no, y un 8,8% que sí y 1,4% señalaron no estar seguros.

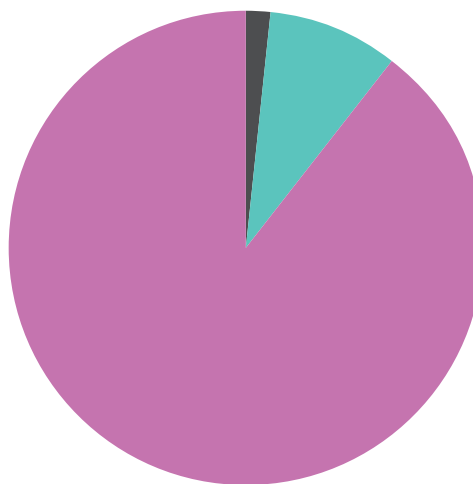
Autoercepción de problemas asociados al juego (%)



No	94,3 %
Si	4,3 %
No estoy seguro	1,4 %

Fuente: Elaboración propia.

Percepción del entorno sobre posibles problemas de juego del encuestado (%)

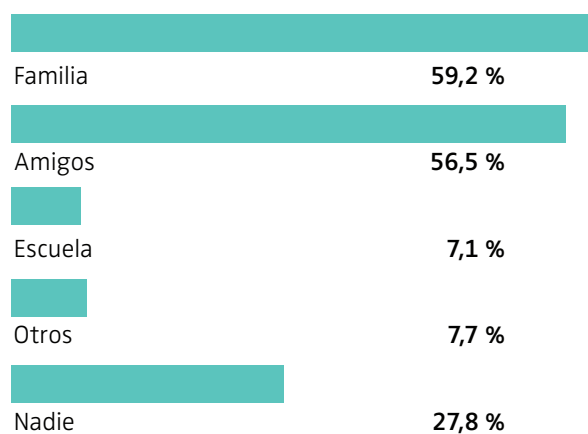


No	89,7 %
Si	8,9 %
No estoy seguro	1,4 %

Fuente: Elaboración propia.

En cuanto a la pregunta acerca de si alguna vez ocultaron a su familia o amigos, apuestas o dinero obtenido por el juego, el 94% indicó que no, un 5,4% mencionó que sí, y un 0,6% señalaron no estar seguros.

Con quién hablan los adolescentes si creen que tienen un problema con el juego (%)
-respuesta múltiple-

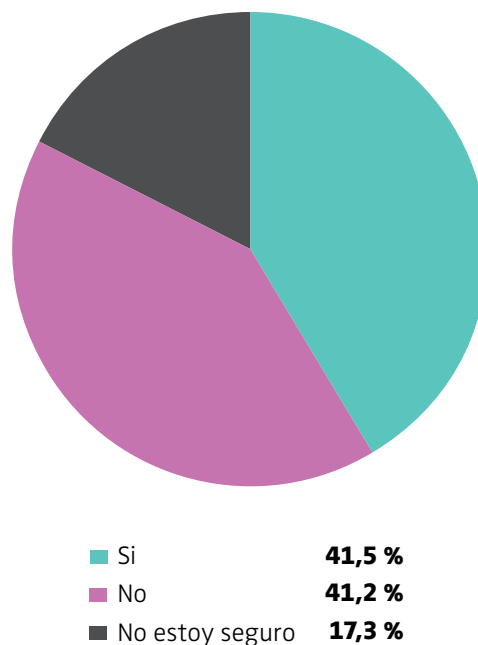


Fuente: Elaboración propia.

En lo que respecta a con quién hablan si creen que tienen un problema con el juego, 6 de cada 10 respondió que con la familia o amigos, 3 de cada 10 señalaron que con nadie y en menor medida con otros (7,7%) y con la escuela (7,1%).

Al consultarles si conocen a alguien de su entorno que tiene un problema con el juego, 4 de cada 10 respondió que sí, 4 de cada 10 que no y 2 de cada 10 señaló no estar seguro al respecto.

Conocimiento de alguien en el entorno que tiene un problema con el juego (%)



Fuente: Elaboración propia.



F. DATOS DESTACADOS

Como se mencionó al inicio del informe los principales datos permiten explorar tendencias y constituyen insumos para posibles futuros análisis de subgrupos dentro del universo y/o particularidades específicas de los mismos.

USO DEL TIEMPO LIBRE

En cuanto a las actividades que los adolescentes hacen en su tiempo libre 9 de cada 10 mencionaron usar el celular y 8 de cada 10 reunirse con amigos o escuchar música.

UTILIZACIÓN DE INTERNET Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Se destaca que 7 de cada 10 refirió quedarse siempre o muchas veces más tiempo en internet que el que tenían previsto. 2 de cada 10 señalaron que siempre o muchas veces desatienden actividades escolares, familiares o sociales por pasar tiempo en internet. Asimismo, 2 de cada 10 indicaron que siempre o muchas veces en su entorno se quejan de que pasan demasiado tiempo conectados a internet.

Resulta relevante que 1 de cada 10 mencionó que siempre o muchas veces se siente inquieto, malhumorado, deprimido o irritable cuando tiene que interrumpir el uso de Internet como, por ejemplo, para sentarte a cenar, hacer la tarea o estudiar o ir a la escuela. Y que 3 de cada 10 señalaron que creen que utilizan internet como una manera de escapar de los problemas o de aliviar un estado de ánimo disfórico (por ejemplo, sentimientos de impotencia, culpa, ansiedad, depresión).

9 de cada 10 de los adolescentes señalaron usar internet para utilizar redes sociales y comunicarse con sus amigos. Todos indicaron tener perfil en redes sociales. Resulta relevante que 6 de cada 10 adolescentes señalaron tener más de un perfil en una misma red social.

La red social más utilizada es Instagram, seguida de YouTube y Tik Tok. La totalidad de los adolescentes utiliza WhatsApp como sistema de mensajería.

7 de cada 10 adolescentes indicaron que utilizan internet y las redes sociales para hacer amigos. Por otro lado, resulta relevante que un 17,7% señaló que lo usa para no sentirse solos y un 10,9% a ser aceptado por los demás.

En cuanto al vínculo con sus seguidos/contactos de redes sociales, un 2,2% señaló que los consideran desconocidos. Y 1 de cada 10 señaló no haberlos visto nunca.

JUEGOS EN LÍNEA Y APUESTAS

Se destaca que 2 de cada 10 adolescentes señaló que alguna vez apostó dinero cuando juegan en línea y que 1 de cada 10 indicó que alguna vez jugó más dinero del que tenían pensado.

Un 4,3% cree que tiene o tuvo problemas con el juego. Esta cifra se eleva al 8,8% al consultarles si alguien de su entorno les dijo que tenían un problema con el juego. Un 5,4% alguna vez le ocultó a su familia o amigos, apuestas o dinero obtenido por el juego.

3 de cada 10 adolescentes indicaron no hablar con nadie si creen que tienen un problema con el juego.

4 de cada 10 de los adolescentes conocen a alguien en su entorno que tiene un problema con el juego.



G. REFLEXIONES FINALES

El estudio buscó explorar y tener una primera aproximación desde la perspectiva y voz de los adolescentes sobre sus hábitos digitales. Si bien los datos no son generalizables ni concluyentes permiten promover la reflexión acerca de los mismos, en particular acerca de posibles riesgos que deben ser considerados y evaluados cuidadosamente para fomentar un buen uso de las TIC, así como contribuir a generar información para el diseño de herramientas y recursos que permitan prevenir y alertar sobre posibles formas de ciberdelitos vinculados a niñas, niños y adolescentes.

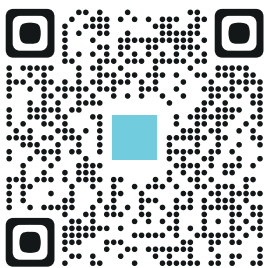
Los avances tecnológicos y los cambios en la esfera digital evolucionan a velocidades sin precedentes, y adquieren nuevas y variadas características, modificando usos, hábitos y riesgos.

Dadas las características del estudio y, siendo una encuesta que continúa implementándose, se incorporarán y/o ajustarán preguntas y categorías para mejorar la comprensión de los posibles escenarios a futuros relacionados con el riesgo del uso de la tecnología.

Los riesgos son dinámicos y multidimensionales, ante estos desafíos es importante que se involucren todos los actores, desde las familias, los organismos del Estado, las organizaciones de la sociedad y el sector privado para acompañar más y mejor a los adolescentes en su desarrollo integral, así como para mitigar esos riesgos de manera efectiva e integral. Resulta clave que cada persona se comprometa para acompañar su desarrollo y bienestar para que puedan ejercer sus derechos plenamente en los entornos digitales de manera cuidada y protegida.

BIBLIOGRAFÍA

- COMITÉ POR LOS DERECHOS DEL NIÑO (2021). Asamblea General de las Naciones Unidas: Convención sobre los Derechos del Niño. Observación General núm. 25 relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital, 2 de marzo de 2021.
- DEFENSORÍA DEL PUEBLO DE LA CIUDAD AUTÓNOMA DE BUENOS AIRES (2024). Adolescentes y apuesta online. Diagnóstico sobre un fenómeno que trasciende el entorno digital.
- INDEC (2024). Acceso y uso de tecnologías de la información y la comunicación. EPH. Cuarto trimestre de 2024.
- MELAMUD, A. y WAISMAN, I. (2019). Pantallas: discordancia entre las recomendaciones y el uso real. Archivos Argentinos de Pediatría, 117(5), pp. 349-35.
- SARTORI, M.; RAYNAUDI, G.; PERALTA, O. (2023). Infancia y pantallas: un estudio sobre tenencia, hábitos y percepción en el uso de tecnologías en una muestra de hogares argentinos Virtualidad, Educación y Ciencia, 27 (14), pp. 35-50. Virtualidad, Educación y Ciencia Año 13 - Número 25.
- UNESCO (2024). Informe de seguimiento de la educación en el mundo: Informe sobre género – La tecnología en los términos de ellas.
- UNICEF (2017). Estado Mundial de la Infancia 2017. Niños en un mundo digital.
- UNICEF (2024). Estado Mundial de la Infancia 2024, El futuro de la infancia en un mundo en transformación.
- UNICEF - UNESCO (2025), Niñas, Niños y adolescentes conectados, Informe general de Resultados Encuesta Kids Online Argentina. Buenos Aires, UNICEF Argentina.
- UNICEF, Gobierno de la provincia de Buenos Aires (2016). Guía de sensibilización sobre Convivencia Digital



mptutelar.gob.ar/publicaciones

El Ministerio Público Tutelar en las redes.



mptutelar



¿Conectados o atrapados? Los jóvenes de hoy son la primera generación que creció con amplia disponibilidad de herramientas tecnológicas, acceso a internet, redes sociales, chats y aplicaciones. Frente a este escenario, los adultos nos encontramos con más preguntas que certezas. ¿Cómo acompañamos a las infancias y adolescencias en un entorno digital?

