Adolescencias en tiempos digitales

Prácticas, experiencias, desigualdades y perspectivas de futuro en adolescentes de la Ciudad de Buenos Aires

Fundación Medifé

Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat
Buenos Aires Ciudad

FLACSO Argentina
Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales. Sede Argentina.
Área Comunicación y Cultura.

Índice

Resumen ejecutivo [7]

01. Introducción [10]

02. Antecedentes [12]

03. Aspectos metodológicos [16]

3.1. Composición sociodemográfica de la muestra [17]

04. Principales resultados: La experiencia digital adolescente en la ciudad de Buenos Aires [19]

4.1. Acceso a celulares, tiempo en pantalla y prácticas frecuentes [19]

4.1.1. Acceso y edad de incorporación del celular [20]

4.1.2. El celular en la vida cotidiana [21]

4.1.3. La necesidad de desconectarse y sus estrategias [25]

4.1.4. La organización del tiempo libre: actividades más allá del celular [30]

4.1.5. Experiencias de uso intensivo y dificultad de control [32]

4.2. Redes sociales: usos, contenidos y experiencias [36]

4.2.1. Plataformas utilizadas y desigualdades de acceso y apropiación [36]

4.2.2. Actividades realizadas en redes sociales [39]

4.2.3. Contenidos, intereses y experiencias en redes sociales [40]

4.2.4. Percepciones y sentimientos asociados a las redes sociales [44]

4.3. Riesgos, cuidados y formas de orientación digital [47]

4.3.1 Violencias digitales: experiencias, desigualdades y búsqueda de apoyo [47]

4.3.2. Búsqueda de ayuda y acompañamiento adulto [52]

4.3.3. Mediación parental y regulación del uso del celular [56]

4.3.4. Búsqueda de información y orientación en internet [59]

4.4. Inteligencia artificial: usos, apropiaciones y nuevos desafíos [61]

4.5. Videojuegos: prácticas, sociabilidad y desigualdades de acceso [70]

4.6. Adolescentes, dinero y nuevas prácticas financieras [72]

4.6.1. Acceso a instrumentos financieros [74]

4.6.2. Apuestas digitales: prácticas, motivaciones y riesgos [79]

4.7. Preocupaciones del presente y expectativas sobre el futuro [84]

4.7.1. Preocupaciones económicas y sociales del presente [85]

4.7.2. Expectativas sobre el futuro [87]

4.7.3. Imágenes, representaciones y palabras asociadas al futuro [91]

4.8. Bienestar psicológico: niveles, desigualdades y prácticas digitales [97]

4.8.1. Niveles de bienestar psicológico de los y las adolescentes [98]

4.8.2. El bienestar psicológico según características sociodemográficas [99]

4.8.3. El bienestar psicológico y las prácticas digitales [100]

4.8.3.1. Intensidad de uso y capacidad de regulación [100]

4.8.3.2. Violencias y contenidos de riesgo en entornos digitales [101]

4.8.3.3. El bienestar y los usos de inteligencia artificial [103]

4.9. Consideraciones finales [105]

05. Recomendaciones [109]

06. Referencias bibliográficas [115]

ANEXO I - Cuestionario completo de la encuesta [121]

ANEXO II - Construcción de la variable nivel socioeconómico de la muestra [136]

ANEXO III - Sentimientos que generan las redes sociales [139]

ANEXO IV - Sentimientos que generan las redes sociales, según género, nivel socioeconómico y total [140]

ANEXO V - Redes sociales utilizadas [141]

ANEXO VI - Usos de la Inteligencia Artificial Generativa [142]

ANEXO VII - Palabras utilizadas para el futuro personal [143]

ANEXO VIII - La escala BIEPS-J: dimensiones, ítems y construcción de la variable categórica [144]

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

Autoridades del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

Jefe de Gobierno
Jorge Macri

Vicejefa de Gobierno
Clara Muzzio

Jefe de Gabinete de Ministros
Gabriel Sánchez Zinny

Ministro de Desarrollo Humano y Hábitat
Gabriel Mraida

Jefe de Gabinete del Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat
Patricio Scarzella

Directora General de Innovación para el Desarrollo del Bienestar General
Pamela Abril Sánchez

Gerenta Operativa del Observatorio de Desarrollo Humano
Agustina Márquez

Fundación Medifé

Consejo de administración

Presidenta
Daniela Inés Gutierrez Fernandez

Vicepresidente
Mario Manuel Vacca

Secretario
Jorge Gustavo Piva

Prosecretaria
Adriana Ribot

Tesorero
Sergio Susic

Primer Vocal
Anibal Troisi

Segundo Vocal
Mariana Trocca

Este estudio fue realizado en gestión asociada entre la Fundación Medifé y el Observatorio de Desarrollo Humano y Hábitat del Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires en el marco de la Convocatoria Proyectos Sociales 2025 para el Fortalecimiento a Organizaciones de la Sociedad Civil, del mismo Ministerio.

Coordinación del estudio
Patricia Ferrante
Agustina Marquez
Martín Rajnerman

Elaboración del informe
Facundo Abramovich, Martín Rajnerman, Yusef Hageg, Patricia Ferrante, Agustina Marquez

Colaboradores
León Lewkowicz, Sol Peñarrocha, Guillermina Comas, Martina Berardo, Malena Vagnenkos

Asesor: Gabriel Kessler

Diseño Gráfico: Nadia Cassullo

Declaración sobre el uso de IA: Durante la preparación de este informe, el equipo autor utilizó herramientas de IA con el propósito de revisar la redacción, mejorar la claridad del texto y corregir la gramática. Todo el contenido conceptual, análisis y conclusiones fueron generados íntegramente por el equipo autor, quien asume la total responsabilidad del documento final.

Resumen ejecutivo

El estudio analiza las prácticas y experiencias digitales de 1.172 estudiantes de segundo a quinto año de escuelas secundarias públicas y privadas de la Ciudad de Buenos Aires, de entre 13 y 19 años. A partir de una encuesta realizada entre octubre de 2025 y abril de 2026, se examinan los usos del celular, las redes sociales, la inteligencia artificial, los videojuegos, las finanzas digitales, las apuestas online, las experiencias de violencia, el bienestar psicológico y las expectativas de futuro. El análisis considera las diferencias según género, edad y nivel socioeconómico, entendiendo que las prácticas digitales forman parte de las condiciones concretas en que transcurre la vida adolescente.

El celular como parte de la vida cotidiana. El acceso al teléfono celular es prácticamente universal (98,5%) y la edad promedio de incorporación del primer dispositivo es de 10,2 años. El 64,9% declara utilizarlo más de cuatro horas diarias durante los días de semana, mientras que el 46,9% supera las seis horas durante los fines de semana. El uso intensivo es mayor entre las mujeres y entre los adolescentes de menor nivel socioeconómico. El celular constituye una tecnología transversal a la comunicación, el entretenimiento, la información, la sociabilidad y la organización del tiempo.

Desconexión y actividades por fuera de las pantallas. El 81,8% siente que pasa demasiado tiempo conectado, proporción que asciende al 89,1% entre las mujeres, frente al 74,7% entre los varones. También es mayor entre quienes tienen de 16 a 19 años. Sin embargo, sólo el 44,6% toma medidas para regular su uso. La dificultad para desconectarse se expresa en que el 60,1% se acostó más tarde o durmió menos por utilizar el celular, el 51,6% lo revisa al despertarse y el 38,5% reconoce haber descuidado tareas o rendido menos. Al mismo tiempo, las actividades presenciales mantienen un lugar central: salir o compartir con amigos y practicar deportes son las más mencionadas. No obstante, los adolescentes de menor NSE declaran una menor diversidad de actividades recreativas y culturales por fuera del celular.

Redes sociales: sociabilidad y ambivalencia. WhatsApp, Instagram, TikTok y YouTube son las plataformas más utilizadas. Sus principales usos son mirar publicaciones, chatear con amigos y buscar información. Las redes cumplen funciones simul-

táneas de comunicación, entretenimiento, aprendizaje y construcción de vínculos. La experiencia presenta diferencias según género, edad y NSE: los varones registran mayor presencia de contenidos vinculados con dinero, apuestas y ejercicio, mientras que las mujeres mencionan con mayor frecuencia contenidos sobre cuerpos ideales, política e información. Aunque predominan las valoraciones positivas, también aparecen experiencias de agotamiento, tristeza, ansiedad y sensación de dependencia. El 38,3% combina sentimientos positivos y negativos, lo que da cuenta de una relación ambivalente con estas plataformas.

Violencias digitales, cuidados y mediación adulta. Una proporción significativa declara haber atravesado situaciones de violencia digital: el 24,8% recibió contenido sexual sin consentimiento, el 23,3% recibió amenazas, el 19,4% fue escrachado y el 14,2% experimentó grooming. Las mujeres registran mayores niveles de escraches y grooming, mientras que los varones mencionan con mayor frecuencia amenazas y estafas económicas. Frente a estas situaciones, los pares constituyen el principal espacio de apoyo: el 27,4% lo conversó con amigos, frente al 15,8% que recurrió a la familia y el 2,6% a instituciones educativas. Se presenta una distancia entre los espacios donde se aprenden pautas de cuidado -principalmente la familia y la escuela- y aquellos a los que se recurre ante una experiencia concreta de violencia.

Inteligencia artificial: usos instrumentales y personales. El 91,2% utilizó alguna aplicación o sitio de inteligencia artificial. Si bien el uso es elevado en todos los grupos, alcanza al 96% entre los/as adolescentes de NSE medio/medio-alto y al 83,4% entre los de NSE bajo. Predominan los usos vinculados con el estudio, las tareas escolares, el aprendizaje y la creación de contenidos. Sin embargo, la IA también comienza a utilizarse para cuestiones personales y afectivas: salud mental, conversación, compañía, personajes ficticios, vínculos y sexualidad. Estos usos son más frecuentes entre las mujeres y los/as adolescentes de mayor edad, y plantean interrogantes sobre las condiciones de acceso a espacios de escucha, orientación y acompañamiento.

Videojuegos y finanzas digitales. El 76,1% jugó videojuegos durante la última semana, con una marcada diferencia por género: 92,2% entre los varones y 59,7% entre las mujeres. Por su parte, las billeteras digitales alcanzan al 87,5% de los encuestados, aunque su presencia desciende del 96% en el NSE medio/medio-alto al 75,5% en el NSE bajo.

Apuestas online. Las apuestas online fueron practicadas alguna vez por el 18,2% de los/as adolescentes, con una participación significativamente mayor entre los varones y entre quienes tienen más edad. Entre quienes apostaron, las principales motivaciones fueron la diversión, la posibilidad de ganar dinero y la curiosidad. El 39,6% declaró haber apostado alguna vez más dinero del que podía permitirse, proporción que asciende al 51,2% entre los sectores de NSE bajo. Estos resultados muestran la articulación entre entretenimiento, sociabilidad, expectativas económicas y exposición al riesgo.

Perspectivas de futuro. Los/as adolescentes muestran una marcada diferencia entre las expectativas sobre su propia trayectoria y aquellas referidas al futuro colectivo. El 81,3% considera que su situación personal será mejor dentro de diez años, mientras que solo el 42,7% espera una mejora en la situación del país. A su vez, el 83,1% planea continuar estudios universitarios. Las respuestas abiertas refuerzan esta distancia: el futuro personal aparece asociado principalmente con el bienestar, los estudios, el trabajo, los vínculos y las aspiraciones económicas, mientras que el futuro de la sociedad incorpora con mayor fuerza referencias a la incertidumbre, la desigualdad y el deterioro.

Bienestar psicológico: desigualdades y asociaciones con las prácticas digitales. Un tercio de los y las adolescentes presenta, en términos relativos, un nivel de bajo bienestar psicológico (33,3%), mientras que el 37,2% se ubica en un nivel intermedio y el 29,5% en uno alto. Las diferencias más marcadas se observan según nivel socioeconómico: el bajo bienestar alcanza al 44% en el NSE bajo, frente al 21,2% en el NSE medio/medio-alto. También es mayor entre las mujeres que entre los varones (38,7% y 28%, respectivamente). El bajo bienestar se asocia especialmente con el uso intensivo del celular y la acumulación de experiencias de violencia digital. Además, quienes utilizan inteligencia artificial para terapia o apoyo emocional, compañía o amistad, o para informarse sobre salud mental, registran menor bienestar que aquellos que la utilizan con otros fines.

01 Introducción

Las prácticas digitales ocupan hoy un lugar central en la vida cotidiana de los/as adolescentes y atraviesan un número creciente de dimensiones de su experiencia. La comunicación con pares, el entretenimiento, el aprendizaje, la construcción de vínculos, el acceso a información, la producción y el consumo de contenidos, la organización del tiempo libre y distintas formas de participación económica se encuentran crecientemente mediadas por tecnologías digitales. En la adolescencia, estas transformaciones adquieren particular relevancia en tanto se articulan con procesos de creciente autonomía, construcción de identidad, ampliación de los vínculos sociales y toma de decisiones sobre distintos aspectos de la vida cotidiana.

Esta investigación parte de considerar que las prácticas digitales no conforman una esfera separada del resto de la experiencia adolescente. Los usos del celular, las redes sociales, los videojuegos, la inteligencia artificial o las plataformas financieras se desarrollan en condiciones sociales concretas y se articulan con los vínculos, las actividades cotidianas, los recursos disponibles, las formas de cuidado y las expectativas de los/as adolescentes. Desde esta perspectiva, interesa comprender cómo se configuran estas prácticas y qué oportunidades, riesgos y formas de cuidado se articulan en ellas.

En este contexto, el informe presenta los resultados de una encuesta realizada con 1.172 estudiantes de segundo a quinto año de escuelas secundarias de gestión pública y privada de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, de entre 13 y 19 años. Su objetivo es caracterizar las prácticas digitales de los/as adolescentes escolarizados de la Ciudad y analizar las diferencias y desigualdades que atraviesan estas experiencias, con especial atención al género, la edad y el nivel socioeconómico.

Para ello, la investigación aborda el acceso y uso de dispositivos e internet, la intensidad y regulación del uso del celular, las prácticas en redes sociales, los contenidos consumidos y producidos, los videojuegos, la inteligencia artificial, las finanzas personales y las apuestas online. También analiza las actividades de tiempo libre, las experiencias de violencia digital, las formas de mediación y búsqueda de ayuda, las preocupaciones del presente y las expectativas sobre el futuro. El estudio incorpora además una medida de bienestar psicológico, a partir de una escala validada para población adolescente argentina, que permite considerar aspectos vinculados con la valoración de sí, los vínculos, el manejo de situaciones y la construcción de proyectos.

El interés por comprender estas transformaciones responde también a las oportunidades y los desafíos que la creciente digitalización de la vida cotidiana plantea para los/as adolescentes, sus familias, las instituciones educativas y las políticas públicas. Los

entornos digitales amplían las posibilidades de aprendizaje, comunicación, acceso a información, creatividad y participación, pero también plantean preocupaciones vinculadas con la salud mental, las violencias digitales, la exposición a contenidos potencialmente perjudiciales, las dificultades para regular determinados usos y la expansión de las apuestas online.

El desafío para las políticas públicas no se limita, por lo tanto, a prevenir riesgos o regular determinados usos, sino que incluye también el fortalecimiento de las capacidades de los/as adolescentes para aprovechar estas oportunidades y desenvolverse de manera autónoma y segura en los entornos digitales, el acompañamiento y la mediación por parte de los adultos y las instituciones, y la generación de mecanismos de protección adecuados frente a fenómenos que se transforman rápidamente. A la vez, las experiencias digitales de los/as adolescentes no son homogéneas. Las diferencias de género, edad y nivel socioeconómico pueden expresarse tanto en las condiciones de acceso como en los tipos de uso, la exposición a riesgos y los recursos disponibles de cuidado y acompañamiento.

Algunos de estos desafíos ya comenzaron a traducirse en respuestas regulatorias en la Ciudad de Buenos Aires. En el ámbito educativo, se avanzó en la regulación del uso de teléfonos celulares durante la jornada escolar, como parte de una agenda orientada a acompañar las transformaciones que atraviesan las experiencias digitales de niñas, niños y adolescentes. Estas medidas se inscriben en un debate más amplio acerca del papel de las familias, las instituciones educativas, los gobiernos y las propias plataformas en la construcción de entornos digitales que amplíen oportunidades y, al mismo tiempo, protejan los derechos y el bienestar de niñas, niños y adolescentes.

En este marco, la producción de evidencia situada y actualizada constituye un insumo para el diseño y la adecuación de políticas públicas dirigidas a la población adolescente. Conocer cómo se configuran sus prácticas digitales en la Ciudad y las diferencias y desigualdades que atraviesan estas experiencias permite identificar necesidades específicas, orientar estrategias de prevención y protección, fortalecer las capacidades de los/as adolescentes y desarrollar formas de acompañamiento acordes con sus experiencias. A su vez, el carácter dinámico de estas prácticas plantea la necesidad de generar evidencia de manera periódica, capaz de acompañar la aparición de nuevos usos y problemáticas y de orientar respuestas públicas oportunas frente a fenómenos emergentes.

02 Antecedentes

En los últimos años, el estudio de los usos, experiencias y riesgos asociados a las tecnologías digitales entre niños, niñas y adolescentes adquirió una creciente relevancia en la agenda educativa, académica y de las políticas públicas en Argentina. La expansión de las plataformas digitales hacia ámbitos cada vez más diversos de la vida cotidiana -desde la comunicación y el entretenimiento hasta la educación, las finanzas y las apuestas- amplió el campo de problemas vinculados con la experiencia digital de las nuevas generaciones. En este marco, distintos estudios recientes permiten identificar algunas de las principales dimensiones que atraviesan dicha experiencia y constituyen antecedentes relevantes para la presente investigación.

Uno de los principales antecedentes es el informe elaborado por UNICEF y UNESCO a partir de la Encuesta Kids Online Argentina[1] (2025), que analiza la relación de adolescentes de entre 13 y 17 años con las tecnologías digitales. El estudio aborda un conjunto amplio de dimensiones que resultan centrales para comprender esta experiencia: las condiciones de acceso y conectividad, los usos y habilidades digitales, el conocimiento y utilización de herramientas de inteligencia artificial generativa, la exposición a distintos riesgos -entre ellos las apuestas en línea y el grooming- y las formas de mediación ejercidas por las personas adultas.

Los resultados muestran que las tecnologías digitales ocupan un lugar central en la vida cotidiana de las y los adolescentes. Las redes sociales, las plataformas audiovisuales y las aplicaciones de mensajería funcionan simultáneamente como espacios de comunicación, entretenimiento, información, aprendizaje, construcción de vínculos y expresión personal. Esta multiplicidad de usos resulta relevante para el presente estudio, en tanto permite comprender los entornos digitales no como espacios asociados exclusivamente al ocio o al consumo, sino como parte constitutiva de distintas dimensiones de la experiencia adolescente cotidiana.

Al mismo tiempo, el informe advierte que esta centralidad convive con una exposición creciente a situaciones de riesgo. La violencia digital, el contacto con personas desconocidas, las apuestas en línea y otras problemáticas emergentes muestran que los desafíos asociados a la digitalización exceden tanto la cuestión del acceso como la cantidad de tiempo de uso. En este sentido, adquieren relevancia la calidad de las experiencias digitales, las capacidades para desenvolverse de manera crítica y segu-

1 El proyecto Global Kids Online, impulsado por el Centro de Investigación Innocenti de UNICEF, London School of Economics and Political Science (LSE) y la Red Europea de Kids Online (UE Kids Online), busca generar evidencia comparada sobre el uso de internet por parte de niñas, niños y adolescentes en el mundo, para fomentar sus derechos en la era digital. Fue fundado en el año 2006 y en la Argentina la encuesta global se ha aplicado en el 2016 y en el 2024.

ra y las condiciones sociales en las que dichas experiencias se desarrollan. Esta perspectiva resulta especialmente significativa para la presente investigación, que busca analizar no sólo cuánto utilizan las y los adolescentes las tecnologías, sino también qué prácticas desarrollan en ellas, qué experiencias atraviesan y qué tensiones emergen de su incorporación a la vida cotidiana.

La dimensión de la mediación adulta constituye otro de los ejes destacados por el informe Kids Online. La evidencia reunida señala la importancia de promover formas de acompañamiento basadas en el diálogo, la construcción de criterios para un uso responsable y el fortalecimiento de habilidades que favorezcan una participación autónoma y segura en los entornos digitales. Esta dimensión adquiere particular relevancia para el análisis de las estrategias de regulación y supervisión que desarrollan las familias frente al uso que hacen sus hijos e hijas de los dispositivos y plataformas.

En relación con el bienestar y la autorregulación, otro antecedente relevante son las investigaciones desarrolladas por Chicos.net, organización que publica periódicamente estudios sobre la vida digital de niños, niñas y adolescentes. En 2025 presentó el informe Salud mental y bienestar digital: aristas para pensar cómo impactan los entornos digitales en la salud mental de niños, niñas y adolescentes, elaborado a partir de entrevistas con especialistas y adolescentes. El trabajo aborda cuestiones vinculadas con la autorregulación del tiempo de uso, los efectos de las redes sociales sobre la salud mental -entre ellos, la ansiedad- y el impacto del acceso a contenidos pornográficos en la construcción de la sexualidad.

Este antecedente resulta especialmente pertinente para el presente estudio porque desplaza la discusión sobre el uso de tecnologías desde una perspectiva exclusivamente individual. Entre sus principales conclusiones, el informe plantea la necesidad de considerar las condiciones sociales y culturales en las que se desarrolla la relación con las tecnologías, señalando que “resulta difícil transmitir un uso adecuado de estas tecnologías cuando incluso los adultos carecen de un dominio pleno” (Chicos.net, 2025, p. 14). Esta perspectiva permite abordar la autorregulación no solamente como una capacidad individual de los/as adolescentes, sino también como una práctica situada en entornos tecnológicos, familiares y sociales específicos.

Las problemáticas vinculadas con la violencia digital constituyen otro eje relevante de los antecedentes locales. La organización Faro Digital (2019, 2023) produjo diversas investigaciones y publicaciones orientadas a comprender las transformaciones de la ciudadanía digital y los riesgos emergentes en los entornos virtuales. Entre ellas, un estudio sobre violencia digital muestra que la gran mayoría de las y los adolescentes reconoce los riesgos asociados a la difusión de imágenes sin consentimiento. Este resultado evidencia un elevado nivel de percepción del problema, aunque el reconocimiento de los riesgos no necesariamente se traduce en la adopción de prácticas preventivas. Esta distancia entre conocimiento y práctica resulta relevante para analizar las formas en que los/as adolescentes identifican, experimentan y afrontan situaciones de violencia en los entornos digitales.

Las apuestas en línea constituyen, por su parte, una dimensión emergente que adquirió creciente visibilidad en las investigaciones recientes, preocupación en escuelas y familias y gran impacto en medios. La Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Buenos Aires (2024) relevó mediante una encuesta que uno de cada cuatro adolescentes de CABA había participado alguna vez en apuestas en línea, práctica que presenta una incidencia significativamente mayor entre los varones. Este antecedente permite dimensionar la extensión de reciente expansión entre adolescentes particularmente relevante para el análisis de los nuevos consumos digitales.

En la misma línea, el Observatorio Humanitario de Cruz Roja Argentina (2025) desarrolló una investigación de alcance nacional sobre las apuestas online en adolescentes. Sus resultados muestran una elevada exposición de los/as adolescentes -especialmente de los varones- con estas prácticas, asociadas principalmente al entretenimiento, la diversión y la aspiración a obtener dinero rápidamente. El estudio también señala que una proporción importante de quienes participan reconoce riesgos asociados a la adicción y reporta ansiedad y malestar, mientras que una parte significativa identifica efectos sobre los hábitos de sueño y el rendimiento escolar. Asimismo, el informe advierte sobre la exposición al endeudamiento: uno de cada ocho adolescentes que participa en apuestas señala haber quedado endeudado. Las apuestas constituyen un fenómeno que articula dimensiones de entretenimiento, género, bienestar, rendimiento escolar y economía, y que por ello requiere ser analizado en relación con otras prácticas digitales y no como un fenómeno aislado.

Finalmente, el Estudio de Prevalencia de Riesgos Adictivos (EPRA), desarrollado por el Observatorio de Desarrollo Humano y Hábitat y el Observatorio de la Deuda Social Argentina (ODSA), aporta evidencia sobre las prácticas digitales de la población adulta de 18 a 75 años residente en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Entre sus principales hallazgos, el estudio identifica una asociación entre una mayor cantidad de horas de uso del celular y niveles más elevados de malestar psicológico. Este antecedente permite incorporar una dimensión relevante para el presente estudio: la relación entre intensidad de uso, bienestar y experiencia cotidiana con el dispositivo.

A su vez, dicho informe (ODH y ODSA, 2026) aborda las percepciones y prácticas de las personas adultas respecto del uso del celular por parte de niñas, niños y adolescentes. El estudio muestra una preocupación extendida entre las personas adultas por estos usos, particularmente entre las mujeres, y señala que quienes manifiestan mayor preocupación tienden a implementar estrategias de regulación y supervisión. Este resultado permite complementar el análisis de la experiencia adolescente con la perspectiva de los adultos responsables de su acompañamiento, y abre una dimensión de interés para comprender las tensiones entre autonomía adolescente, regulación familiar y uso cotidiano de las tecnologías.

Estos antecedentes permiten identificar un campo de investigación que ya cuenta con evidencia relevante sobre el acceso y los usos digitales, la mediación adulta, la autorregulación, el bienestar, la violencia digital y las apuestas en línea. Sin embargo, estos fenómenos suelen ser abordados de manera relativamente diferenciada. La presente investigación busca contribuir a este campo mediante un análisis integrado

de distintas dimensiones de la experiencia digital de adolescentes escolarizados de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. En particular, el estudio articula el análisis de los usos y tiempos de consumo digital con las prácticas en redes sociales, la utilización de herramientas de inteligencia artificial, la participación en videojuegos, las finanzas digitales y las apuestas en línea, así como con dimensiones vinculadas al bienestar, las experiencias de violencia y las perspectivas de futuro.

De este modo, el aporte del estudio no reside únicamente en actualizar la evidencia disponible sobre cada una de estas dimensiones, sino también en analizar sus posibles articulaciones y diferencias según características sociodemográficas y condiciones sociales. Esta perspectiva permite abordar la experiencia digital adolescente como un fenómeno multidimensional, en el que se entrecruzan prácticas de sociabilidad, entretenimiento, aprendizaje, consumo, participación económica y construcción de expectativas de futuro, y aportar evidencia para el diseño de políticas públicas orientadas a promover una ciudadanía digital segura, crítica e inclusiva.

03 Aspectos metodológicos

El estudio se desarrolló mediante una estrategia metodológica cuantitativa, descriptiva y de corte transversal, basada en la aplicación de una encuesta autoadministrada a estudiantes de escuelas secundarias de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires entre segundo y quinto año.

Se empleó un diseño muestral no probabilístico de tipo intencional. Las escuelas constituyeron los puntos muestrales y fueron seleccionadas procurando incorporar establecimientos de distintas zonas de la Ciudad, modalidades de gestión y perfiles socioeconómicos. Al interior de cada institución se buscó alcanzar una distribución de estudiantes por edad y género similar a la observada en la población adolescente escolarizada de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

La muestra analítica quedó conformada por 1.172 estudiantes[2] que cursaban entre segundo y quinto año del nivel secundario en establecimientos educativos de gestión pública y privada de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

El instrumento de relevamiento consistió en un cuestionario autoadministrado de 64 ítems (disponible en el Anexo I), elaborado específicamente para esta investigación a partir de la revisión de antecedentes nacionales e internacionales sobre adolescencias y entornos digitales, combinando preguntas de elaboración propia con escalas validadas y reactivos de escalas adaptados, de acuerdo con los objetivos de cada módulo. Se organizó en los siguientes módulos temáticos: características sociodemográficas; acceso y uso del teléfono celular; internet, redes sociales y referentes digitales; videojuegos; inteligencia artificial; tiempo libre; finanzas personales; apuestas online; percepciones sobre el futuro; y bienestar psicológico.

El nivel socioeconómico utilizado en los análisis fue construido a partir de un índice elaborado con información relevada en la encuesta sobre las características educativas, habitacionales y de acceso a recursos del hogar, cuyo desarrollo está detallado en el Anexo II del informe. Para la medición del bienestar psicológico se incorporó la Escala de Bienestar Psicológico para Jóvenes (BIEPS-J) de Casullo (2002). Asimismo, las preguntas destinadas a relevar conductas asociadas al uso problemático del teléfono celular retomaron reactivos de la Escala de Dependencia al Smartphone (EDAS-18) y del Test de Dependencia del Teléfono Móvil (TDMB) desarrollado por Chóliz Montañez (2012). También se utilizaron preguntas relevadas en u-report/Unicef sobre riesgo digital. Por último, el módulo sobre apuestas online incorporó una selección abreviada de indicadores inspirados en el Problem Gambling Severity Index

2 Originalmente, se encuestaron 1379 estudiantes de los cuales 185 no la completaron. Otras 22 presentaron una serie de inconsistencias a lo largo de sus respuestas, por lo que debieron ser descartadas.

(PGSI), adaptados a las características de la población adolescente y a los objetivos del estudio.

El trabajo de campo se desarrolló entre octubre de 2025 y abril de 2026. La aplicación de la encuesta estuvo a cargo de miembros del equipo de investigación, en coordinación con las autoridades de las instituciones participantes. El cuestionario fue diseñado para ser respondido de manera autoadministrada mediante la plataforma SurveyMonkey, principalmente desde los teléfonos celulares de los estudiantes durante el horario escolar. Esta modalidad de aplicación fue seleccionada con el propósito de favorecer la privacidad de las respuestas y reducir la influencia del equipo investigador en preguntas referidas a prácticas y percepciones personales. Con el objetivo de garantizar condiciones equitativas de participación, se dispusieron tabletas para aquellos estudiantes que no contaban con acceso a internet o datos, presentaban inconvenientes con sus dispositivos o no disponían de batería suficiente.

Antes de su aplicación se informó a los estudiantes sobre los objetivos de la investigación, el carácter confidencial de la información relevada y el tratamiento agregado de los resultados. Además, antes de iniciar el cuestionario cada estudiante que participó debió dar su consentimiento expreso. El tratamiento de los resultados fue llevado adelante con la respetuosa consideración de las normas éticas con el objetivo de mantener la confidencialidad y el anonimato de los y las adolescentes encuestados y de las instituciones educativas participantes.

3.1. Composición sociodemográfica de la muestra

El análisis que se presenta a lo largo del informe examina las prácticas digitales, el bienestar y las expectativas de futuro de manera desagregada según género, edad y nivel socioeconómico, bajo el supuesto de que la experiencia digital adolescente no se distribuye de manera homogénea. Ese tipo de lectura requiere conocer primero cómo se compone el conjunto de estudiantes relevados, tanto para dimensionar el peso de cada grupo en los resultados como para advertir los límites de las comparaciones entre ellos.

La composición por género es equilibrada: el 50,3% de los estudiantes se identificó como varón, el 49,1% como mujer y el 0,6% con otras identidades de género. Dado que este último grupo reúne solo siete casos, los análisis desagregados por género se calculan sobre los 1.165 estudiantes que se identificaron como varón o mujer.

Las edades se encuentran comprendidas entre los 13 y los 19 años, con una concentración en los 15 y 16 años, que en conjunto representan el 55% de la muestra. A su vez, el 91% de los estudiantes tiene entre 14 y 17 años. La presencia de un número reducido de estudiantes de 19 años responde a que la muestra se definió por año de cursada y no mediante un límite máximo de edad, por lo que incluye casos de sobreedad escolar, posiblemente vinculados con repitencia, ingreso tardío o interrupciones en la trayectoria educativa. La edad media es de 15,8 años y la mediana es de 16 años.

En cuanto al nivel socioeconómico, construido a partir de información educativa, habitacional, de acceso a recursos del hogar y tipo de escuela relevada mediante la encuesta, el 40,7% de los estudiantes fue clasificado en el nivel medio-medio alto, el 26,5% en el nivel medio bajo y el 32,8% en el nivel bajo.

Dado el carácter no probabilístico del diseño, estas distribuciones no constituyen estimaciones representativas del conjunto de adolescentes escolarizados de la Ciudad, aunque el trabajo de campo procuró aproximar la distribución por edad y género a la observada en la población de referencia, de acuerdo a lo indicado en Anexo II.

Tabla 1. Composición sociodemográfica de la encuesta. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %)

Variable	Categoría	n	%
Género	Varones	589	50,3%
	Mujeres	576	49,1%
	Otras identidades	7	0,6%
Edad	13 años	32	2,7%
	14 años	166	14,2%
	15 años	321	27,4%
	16 años	323	27,6%
	17 años	255	21,8%
	18 años	70	6%
	19 años	5	0,4%
Nivel socioeconómico	Bajo	384	32,8%
	Medio-bajo	311	26,5%
	Medio/Medio-alto	477	40,7%

Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

04 Principales resultados: La experiencia digital adolescente en la ciudad de Buenos Aires

Los apartados que siguen recorren las dimensiones relevadas partiendo de las condiciones materiales de acceso y avanzando hacia los usos específicos y las experiencias asociadas a ellos. Se abre con el acceso al teléfono celular y el tiempo que le dedican, y se continúa con las redes sociales y los contenidos con los que los y las adolescentes se encuentran, los riesgos que atraviesan y los cuidados de que disponen, las herramientas de inteligencia artificial, los videojuegos y las prácticas financieras, incluidas las apuestas en línea. Los dos capítulos finales se ocupan de dimensiones que atraviesan a todas las anteriores: las preocupaciones y expectativas sobre el futuro, y el bienestar psicológico.

Cada sección presenta los resultados generales y luego examina sus diferencias según género, edad y nivel socioeconómico. Ese recorrido permite observar que las distinciones más significativas no se encuentran en el acceso, que es prácticamente universal, sino en las condiciones en que cada grupo transita los entornos digitales.

4.1. Acceso a celulares, tiempo en pantalla y prácticas frecuentes

En esta primera sección se analiza el teléfono celular como un objeto material que transforma y redefine las prácticas cotidianas de los y las adolescentes. Para de Biasi (2022), el smartphone opera mucho más allá de sus funciones utilitarias: constituye un principio de interferencias que modifica la relación que mantenemos con el entorno, con los otros y con nosotros mismos, hasta funcionar como un tercer cerebro al que delegamos operaciones que antes le correspondían al propio. Desde esa perspectiva, la edad cada vez más temprana de acceso al primer celular y los tiempos de pantalla declarados no son cifras neutrales: son indicadores de transformaciones más amplias en las condiciones en que transcurren la infancia y la adolescencia, en los modos de socialización y construcción de vínculos, y en la relación con los entornos y las instituciones. De este modo, los cambios acelerados en las prácticas digitales forman parte de transformaciones sociales más generales que atraviesan la vida cotidiana de las nuevas generaciones. Un primer acercamiento a esas transformaciones puede realizarse a partir de tres indicadores: los niveles de acceso al teléfono celular, el momento en que se incorpora y las horas que los y las adolescentes declaran dedicarle.

4.1.1. Acceso y edad de incorporación del celular

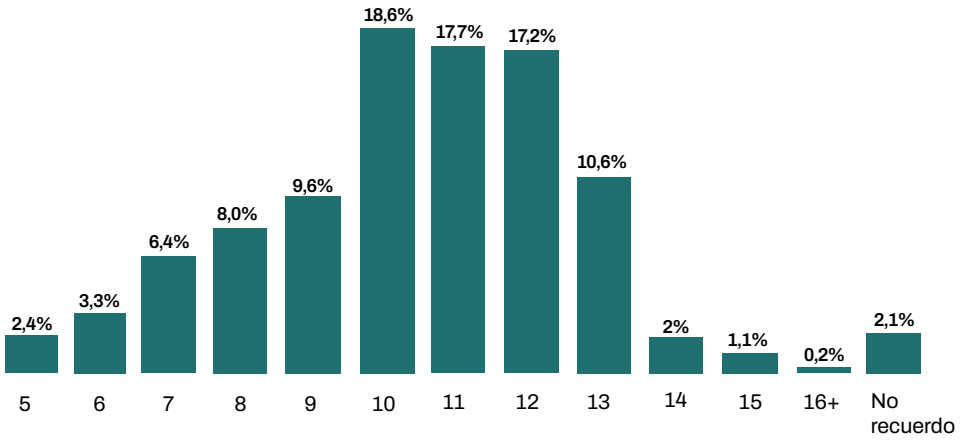
El acceso al teléfono celular es prácticamente universal: el 98,5% de los y las adolescentes tiene uno propio, y entre quienes no lo tienen la mayoría lo tuvo antes. Ese acceso llega temprano. La edad promedio de incorporación del primer celular es de 10,2 años, y la mitad de quienes tienen o tuvieron uno lo recibió antes de cumplir los once.

98,5%
tiene celular

10,2 años es el promedio de edad de acceso al primer teléfono celular

49,2% accedió a su primer teléfono hasta los 10 años inclusive

Gráfico 1. Edad de acceso al primer teléfono celular. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %)

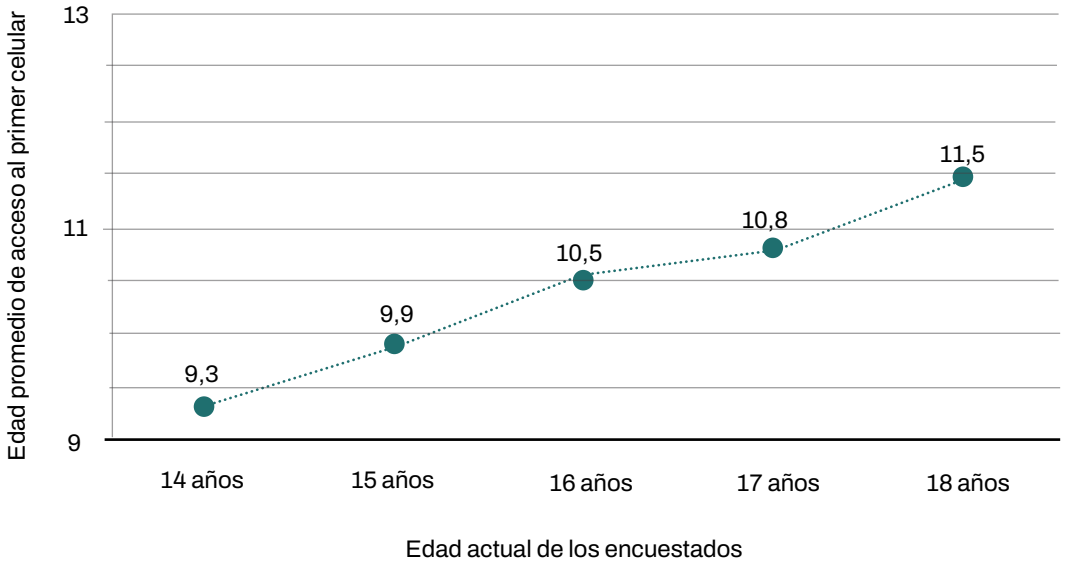


Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Los encuestados de entre 13 y 15 años accedieron al primer celular, en promedio, a los 9,7 años, mientras que el grupo de 16 años o más accedió a los 10,7 años. Al focalizar aún más en la distinción etaria, se evidencia que mientras más cerca del inicio de la adolescencia están los encuestados, menor es la edad promedio de acceso al primer teléfono celular.

La encuesta Kids Online realizada por UNICEF y UNESCO reporta un dato similar: el promedio de acceso a un celular con internet entre los/as adolescentes a nivel nacional fue de 9,6 años en 2025. A la vez, en el año 2016 el mismo estudio reportó que la edad promedio de acceso a internet de manera autónoma era de 10,8 años (Ravalli y Paolini, 2016). Si bien no se relevó el mismo dato en los distintos años, la similitud permite presuponer que la pandemia COVID-19, y las medidas de aislamiento que se atravesaron en Argentina, forzaron la inclusión de niños/as de manera cada vez más precoz al mundo digital, debido a la necesidad de asistir a la escuela de manera remota y de sostener la sociabilidad y los vínculos más allá del hogar.

Gráfico 2. Edad promedio de acceso al primer celular según edades de los encuestados. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026.

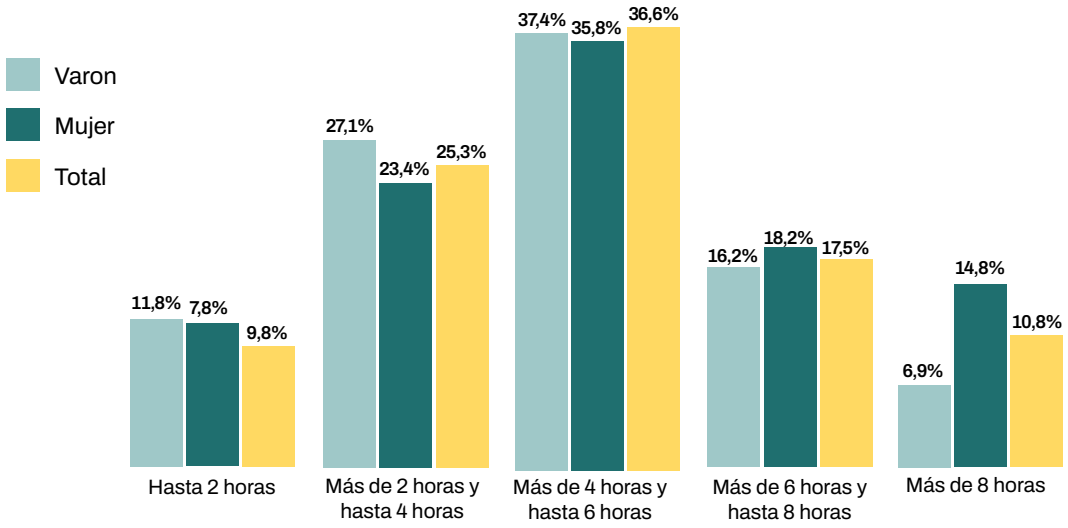


Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

4.1.2. El celular en la vida cotidiana

El teléfono celular ocupa un lugar central en la vida cotidiana de los/as adolescentes. Los resultados de la encuesta muestran que casi un tercio (28,3%) declara utilizarlo más de seis horas diarias, mientras que otro 36,6% señala hacerlo entre más de cuatro y hasta seis horas (Gráfico 3). Si bien se trata de un autorreporte y no de una medición objetiva del tiempo efectivo de uso, estas respuestas permiten dimensionar la importancia que adquirieron los entornos digitales en la experiencia cotidiana. En el grupo que declara utilizar el celular más de seis horas diarias, el tiempo destinado al dispositivo representa aproximadamente una cuarta parte del día, una cantidad comparable a la duración de una jornada escolar o al tiempo recomendado de sueño.

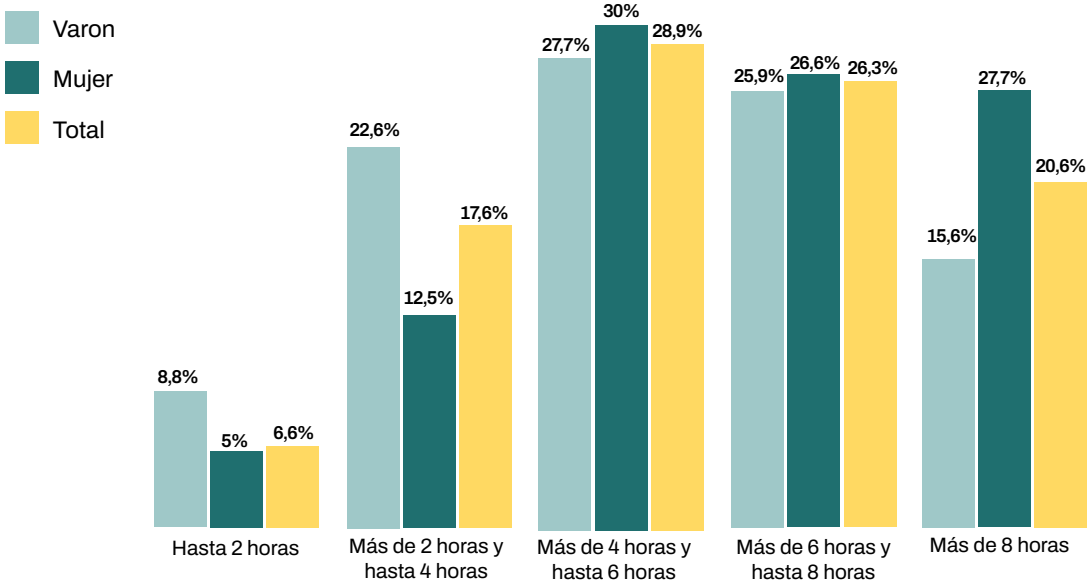
Gráfico 3. Cantidad de horas de uso del celular reportadas en día de semana, según género y total. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %)



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

La intensidad de uso presenta diferencias según género. Las mujeres reportan un uso más extendido que los varones: el 33% declara utilizar el celular más de seis horas durante los días de semana, frente al 23,7% de los varones (Gráfico 3). Esta diferencia se profundiza durante los fines de semana, cuando el 46,9% del total señala utilizarlo más de seis horas diarias. Nuevamente, la proporción es mayor entre las mujeres: 52% frente al 42% de los varones (Gráfico 4).

Gráfico 4. Cantidad de horas de uso del celular reportadas en día de fin de semana, según género y total. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %)



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

También se observan diferencias según el nivel socioeconómico. Si bien el uso intensivo está presente en todos los sectores, a medida que aumenta el nivel socioeconómico disminuye la proporción de adolescentes que declara utilizar el celular durante más de seis horas, tanto en los días de semana como durante los fines de semana. La intensidad de uso, por lo tanto, no se distribuye de manera homogénea entre los distintos grupos sociales (Gráfico 5, 6 y 7).

Gráfico 5. Cantidad de horas de uso del celular reportadas en día de semana, según nivel socioeconómico. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).

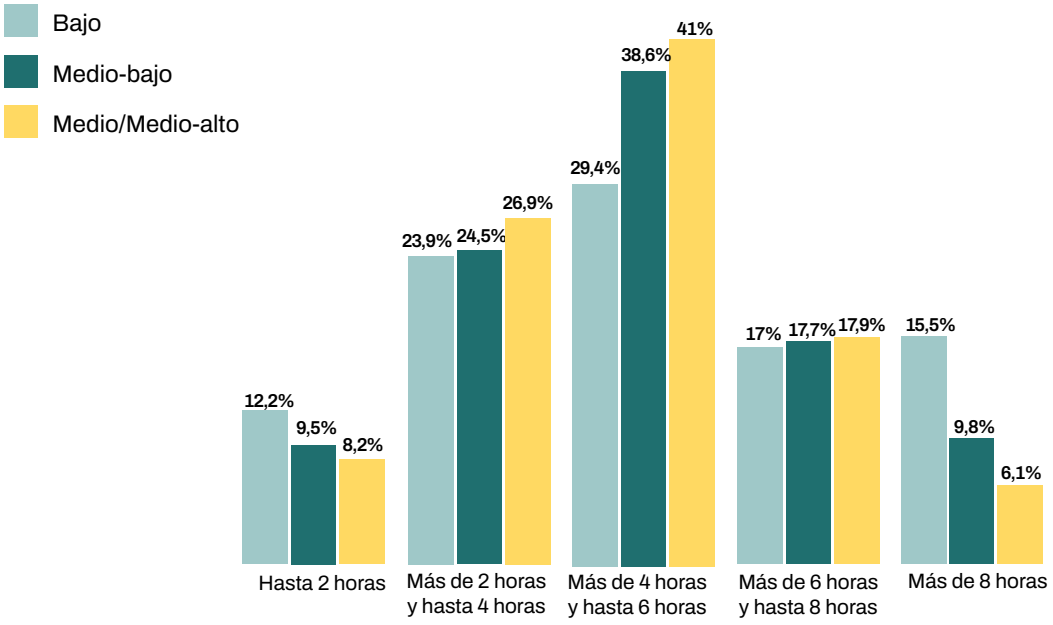
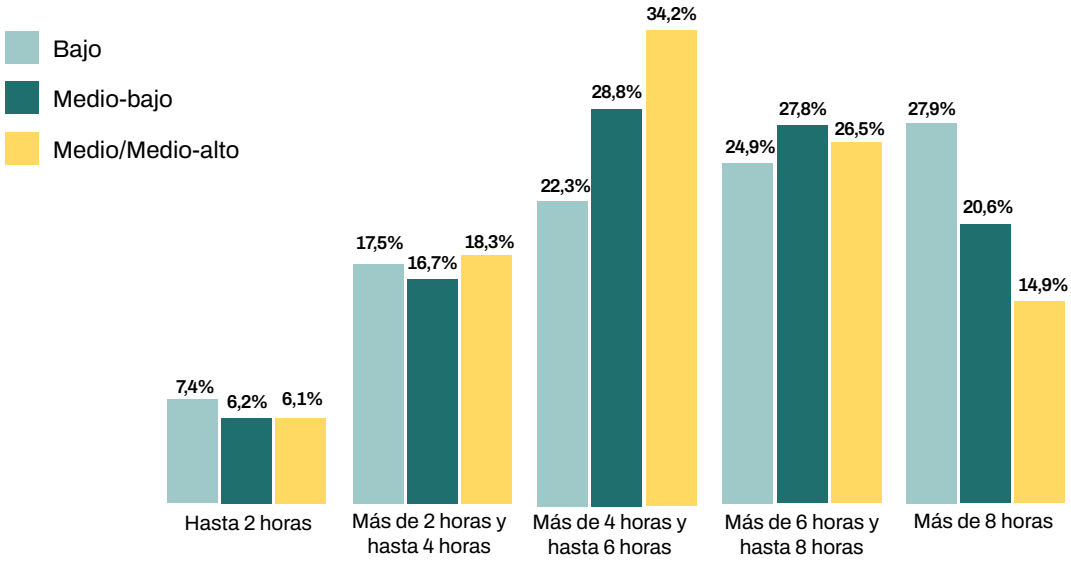
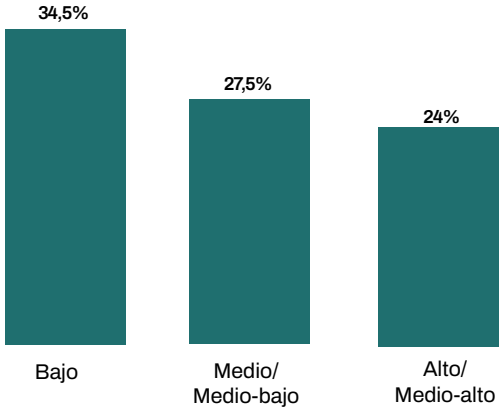


Gráfico 6. Cantidad de horas de uso del celular reportadas en día de fin de semana, según nivel socioeconómico. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %)



Estos datos permiten pensar el celular más allá de la cantidad acumulada de horas. A diferencia de otros dispositivos cuyo uso puede estar delimitado por actividades o momentos específicos, el smartphone acompaña de manera continua distintos momentos de la jornada. La pantalla del celular no supone necesariamente un uso organizado o planificado, sino que se integra a la rutina cotidiana. Los llamados "micro-usos" -al comenzar la mañana, durante los desplazamientos, mientras se realizan actividades recreativas, sociales o escolares y en los momentos previos al descanso nocturno- se distribuyen a lo largo del día y se consolidan como hábitos recurrentes que contribuyen a incrementar el tiempo acumulado de uso.

Gráfico 7. Adolescentes que declaran usar el celular más de 6 horas en un día regular de la semana, según nivel socioeconómico. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %)



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA

En este sentido, la cantidad de horas reportadas no constituye solamente un indicador de intensidad, sino también una aproximación a la creciente integración del teléfono móvil en los ritmos y exigencias de la vida contemporánea. Esta integración tiene relevancia para el bienestar, ya que distintas revisiones de la literatura han encontrado asociaciones entre el tiempo de exposición a pantallas y la cantidad y calidad del sueño (Hale y Guan, 2015), así como entre las horas de uso y problemas vinculados con el sedentarismo, la obesidad y la visión, entre ellos la miopía (Ding et al., 2025).

Tabla 2. Cantidad de horas de uso del celular reportadas en días de semana y fin de semana, según género y total. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %)

	Varones		Mujeres		Total	
	Semana	Fin de semana	Semana	Fin de semana	Semana	Fin de semana
Hasta 2 horas	11,8%	8,1%	7,8%	5%	9,8%	6,6%
Más de 2 horas y hasta 4 horas	27,1%	22,6%	23,4%	12,5%	25,3%	17,6%
Más de 4 horas y hasta 6 horas	37,4%	27,8%	35,8%	30%	36,6%	28,9%
Más de 6 horas y hasta 8 horas	16,8%	25,9%	18,2%	26,7%	17,5%	26,3%
Más de 8 horas	6,9%	15,6%	14,8%	25,7%	10,8%	20,6%

Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

4.1.3. La necesidad de desconectarse y sus estrategias

La centralidad del celular también se expresa en la percepción que los propios adolescentes tienen sobre su tiempo de conexión. Una amplia mayoría (81,8%) afirma sentir que pasa demasiado tiempo conectado.

81,8%

de los y las adolescentes encuestados afirman sentir que **pasan demasiado tiempo conectados.**

44,6%

toma medidas de autoregulación del tiempo en pantalla.

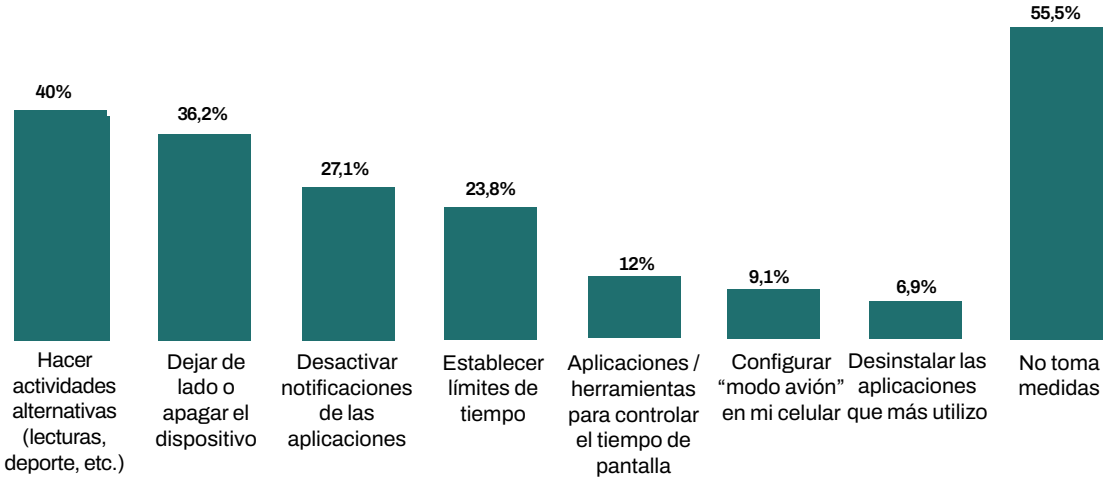
Las medidas más populares son:

realizar actividades alternativas, dejar de lado o apagar el dispositivo y desactivar notificaciones.

Si bien esta percepción se encuentra extendida entre los distintos niveles socioeconómicos, géneros y grupos de edad, existen diferencias relevantes: las mujeres la manifiestan con mayor frecuencia que los varones (89,1% frente a 74,7%), al igual que los/as adolescentes de 16 a 19 años respecto de quienes tienen entre 13 y 15 años (84,7% frente a 78,2%). Entre los más jóvenes, además, la brecha de género se amplía: el 89,9% de las mujeres de 13 a 15 años afirma sentir que pasa demasiado tiempo conectado, frente al 67,5% de los varones de la misma edad.

Sin embargo, reconocer un uso excesivo no se traduce necesariamente en la adopción de estrategias para reducirlo. Sólo el 44,6% de los/as adolescentes afirma tomar medidas de autorregulación. En este punto, no se observan diferencias significativas por género o nivel socioeconómico (Gráfico 8).

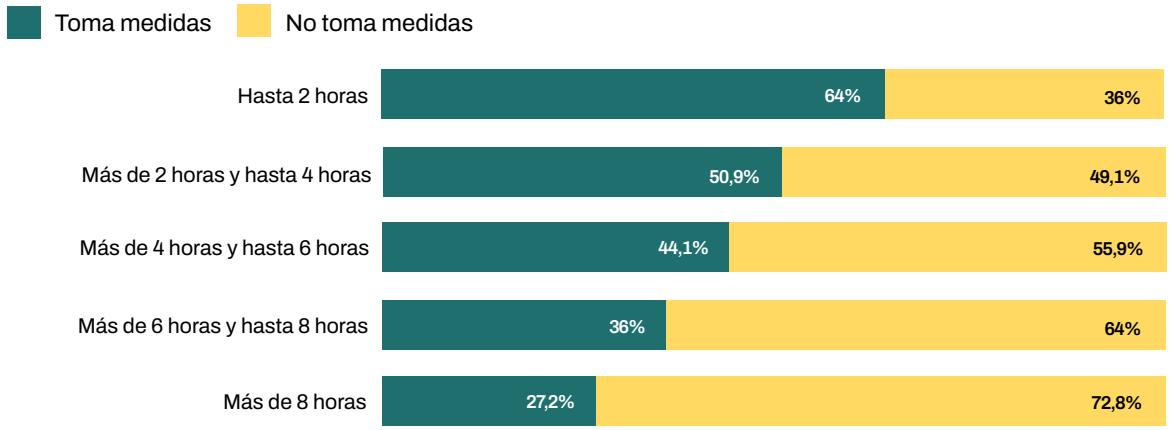
Gráfico 8: Estrategias y medidas de autorregulación del uso del celular - Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %)



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Considerando al total de la muestra -y no solo quienes toman medidas-, las estrategias más frecuentes consisten en realizar actividades alternativas (40%), dejar de lado o apagar el dispositivo (36,2%) y desactivar las notificaciones de las aplicaciones (27,1%). Tampoco en este caso se registran diferencias significativas según género, nivel socioeconómico o edad (Gráfico 9).

Gráfico 9. Toma medidas de regulación del uso del celular según cantidad de horas de uso reportadas en un dia de semana. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %)



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

La distancia entre la percepción de un uso excesivo y la puesta en práctica de estrategias para reducirlo constituye un resultado relevante. Sugiere que la dificultad para desconectarse no puede entenderse únicamente como una cuestión de voluntad individual. El celular concentra actualmente una multiplicidad de actividades: permite comunicarse, acceder a entretenimiento, informarse, buscar ayuda, compartir contenidos y realizar compras (Ytre-Arne, 2023). Por ello, reducir el tiempo de uso no supone simplemente abandonar una actividad, sino interrumpir simultáneamente múltiples prácticas incorporadas a la vida cotidiana.

Esta situación se inscribe, además, en un contexto caracterizado por la aceleración y la conexión continua, que tensionan la atención, el descanso y la concentración y plantean nuevos interrogantes acerca de la autorregulación y del papel de las instituciones en la regulación de los dispositivos, sus usos y sus contenidos (Eriksen, 2016).

En este marco, la autorregulación puede entenderse como la capacidad de regular autónomamente la propia conducta a partir de una comprensión de los entornos digitales, de los contextos en los que se desarrolla su uso y de sus posibles consecuencias. Algunas investigaciones han señalado, asimismo, que la autorregulación constituye un factor relevante para prevenir comportamientos de riesgo asociados al uso del smartphone (Mahapatra, 2019).

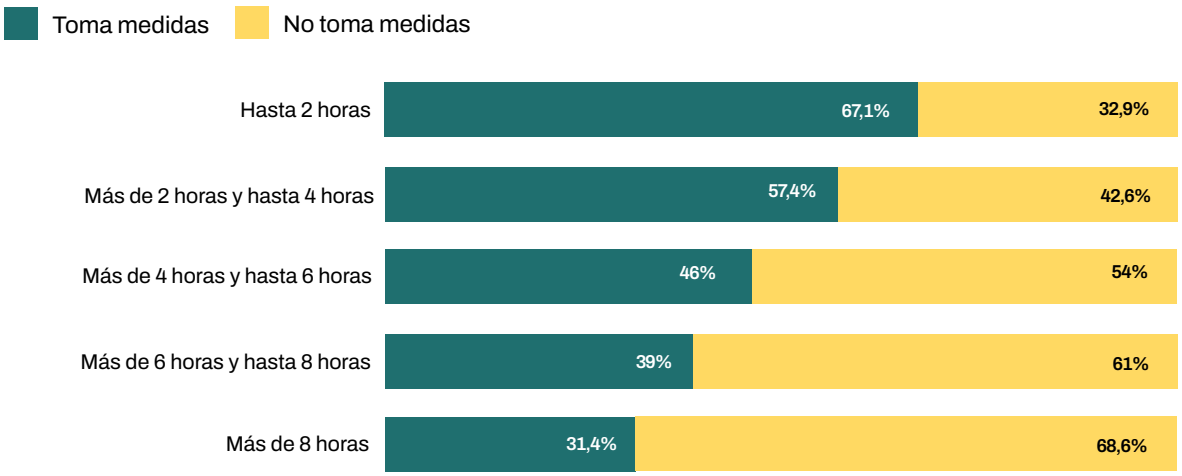
Esta perspectiva se amplía en estudios recientes que entienden la autorregulación como una forma de “ejecución de la alfabetización digital” (Wang, 2026). Desde este enfoque, autorregular el uso no implica solamente reducir la cantidad de tiempo frente al celular, sino también desarrollar capacidades para evaluar la credibilidad de los contenidos y reconocer las fuerzas sociales y algorítmicas que configuran la experiencia en línea, así como sus posibles consecuencias emocionales y conductuales. La autorregulación, por lo tanto, no debería reducirse al “esfuerzo individual” o al

"autocontrol", sino comprenderse en relación con las características de los entornos digitales en los que se produce.

Esto resulta especialmente relevante si se considera que las principales plataformas digitales están organizadas mediante sistemas algorítmicos orientados a captar y retener la atención. Diversos autores (Van Dijck, 2016; Srnicek, 2018; Zuboff, 2020; Schuilenburg y Peeters, 2021; Healey, 2024) han señalado que esta organización algorítmica modifica las prácticas sociales y las formas de interacción. Como afirma el investigador Mariano Caputo, "el montaje lo realizan los algoritmos, que bucean en el océano de contenidos digitales y eligen aquellos con mayores chances de atraer la mirada" (Caputo, 21 de octubre 2025). En este marco, las plataformas despliegan un flujo constante de contenidos e información ajustado a los perfiles individuales, alimentando dinámicas de retroalimentación y consumo permanente. La arquitectura algorítmica se inscribe así en una economía de la atención en la que el tiempo y la participación de los usuarios constituyen activos económicos, al tiempo que las interacciones son utilizadas para anticipar y orientar comportamientos (Zuboff, 2020).

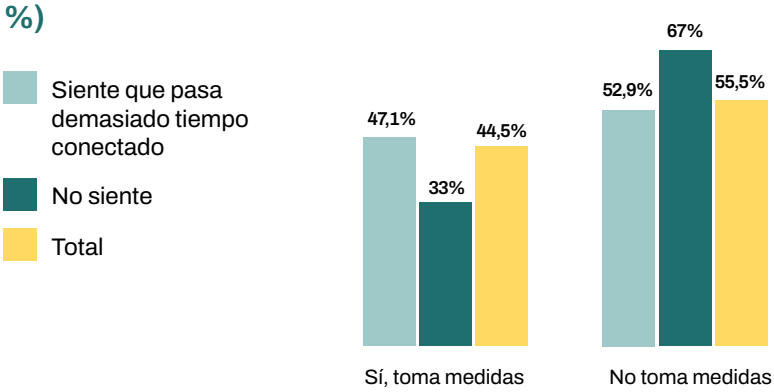
Los resultados de la encuesta permiten observar esta tensión entre autorregulación y condiciones de uso. La proporción de adolescentes que adopta medidas para reducir el uso del celular desciende a medida que aumentan las horas frente a la pantalla. Durante los días de semana, entre quienes lo utilizan hasta dos horas diarias casi dos tercios declara tomar alguna medida (64%); esa proporción baja al 44,1% entre quienes usan de cuatro a seis horas, al 36% entre quienes usan de seis a ocho, y al 27,2% entre quienes superan las ocho horas (Gráfico 10). El descenso es continuo: en cada tramo de mayor uso, la autorregulación es menos frecuente. Durante los fines de semana se observa el mismo patrón, con valores algo más altos en todos los tramos, que van del 67,1% entre quienes usan hasta dos horas al 31,4% entre quienes superan las ocho (Gráfico 11).

Gráfico 10. Toma medidas de regulación del uso del celular según cantidad de horas de uso reportadas en un día de fin de semana. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026. (en %)



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Gráfico 11. Sensación o no de pasar demasiado tiempo conectado según si toma medidas de autorregulación. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026. (en %)

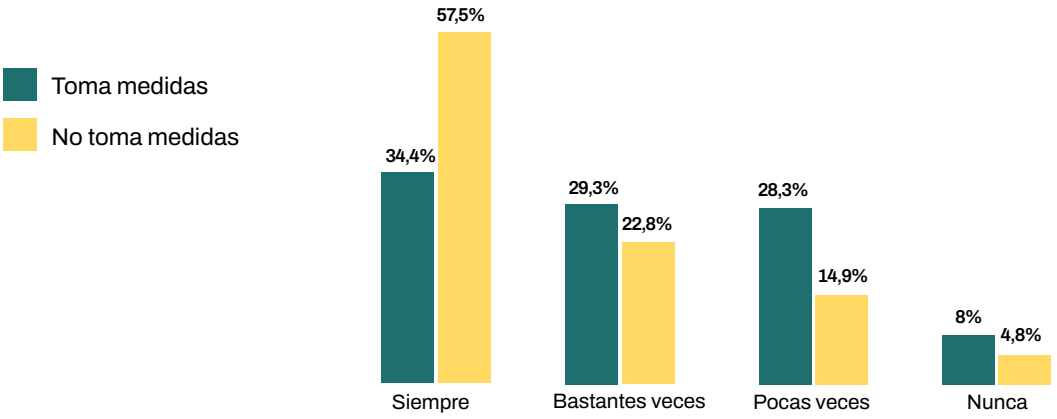


Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

A partir de la relación entre la sensación de pasar demasiado tiempo conectado y las medidas de autorregulación (Gráfico 11) podemos observar una doble tendencia: si bien resulta evidente que la autopercepción es un elemento relevante a la hora de tomar medidas de reducción del tiempo de uso, sigue siendo mayoritario quienes no llevan adelante ninguna medida incluso cuando perciben que existe un exceso. Del 81,8% que percibe que pasa demasiado tiempo conectado, menos de la mitad (47,1%) toma alguna medida para reducir el tiempo de conexión. Al mismo tiempo, existe un tercio del grupo que no siente un uso excesivo que sí toma medidas.

Estos resultados no permiten establecer una relación causal entre autorregulación y menor tiempo de uso, pero sí muestran una asociación entre ambas dimensiones. En este sentido, las prácticas de desconexión pueden ser entendidas como formas incipientes de regulación autónoma del vínculo con el dispositivo. Esta relación también se observa en los hábitos previos al descanso: quienes declaran tomar medidas de autorregulación afirman utilizar menos el celular en la cama antes de dormir (Gráfico 12).

Gráfico 12. Frecuencia de uso del celular antes de dormir según si toma medidas. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).

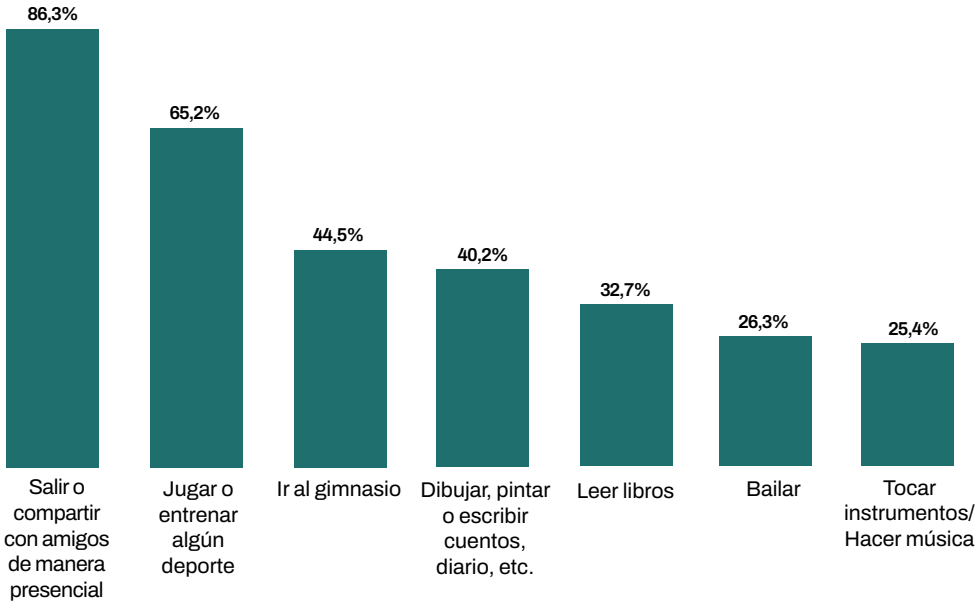


Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

4.1.4. La organización del tiempo libre: actividades más allá del celular

La elevada intensidad de uso del celular no implica, sin embargo, que otras formas de sociabilidad y recreación hayan desaparecido. Por el contrario, los resultados permiten cuestionar la idea de que la expansión de los dispositivos digitales haya sustituido de manera generalizada las actividades presenciales: al ser consultados por las actividades que realizan en su tiempo libre por fuera del celular y otros dispositivos, la principal respuesta fue salir o compartir con amigos de manera presencial (86,4%), seguida por jugar o entrenar algún deporte (65,2%), ir al gimnasio (44,5%), dibujar, pintar o escribir cuentos o diarios (40,2%), leer libros (32,7%), bailar (26,3%) y tocar instrumentos o hacer música (25,4%) (Gráfico 13).

Gráfico 13. Actividades de ocio, total. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).

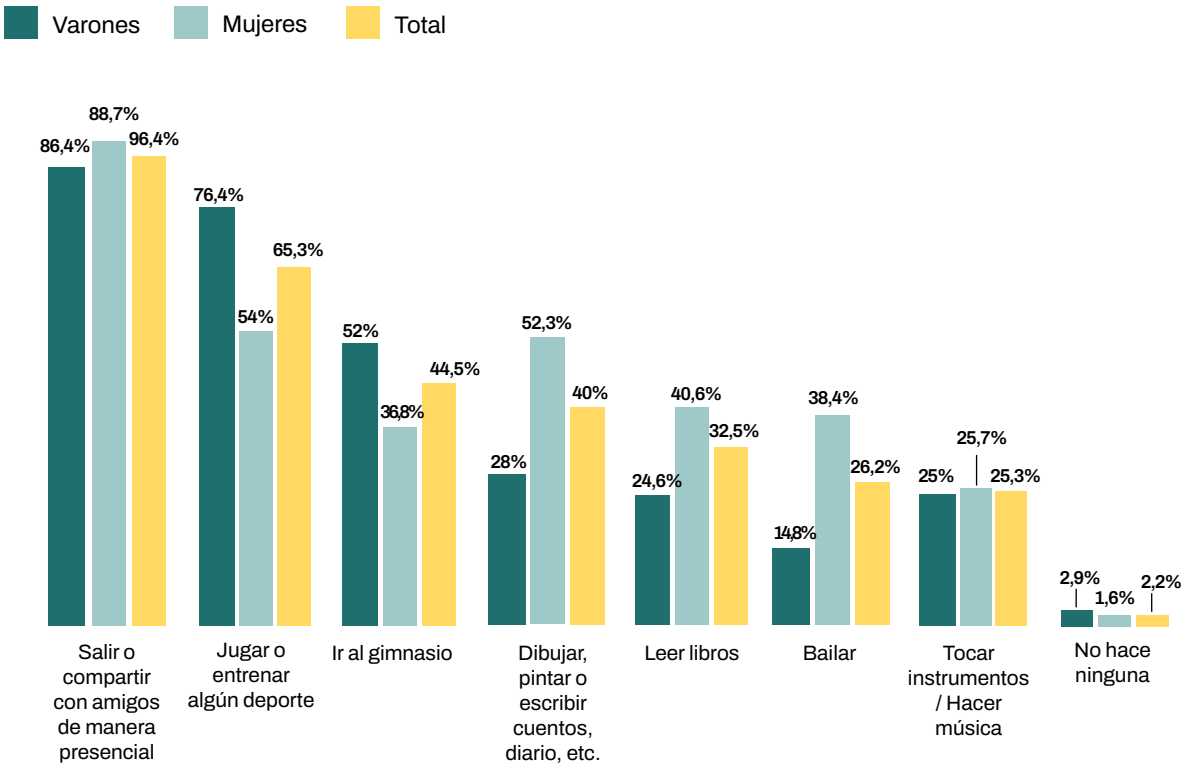


Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

En este sentido, los resultados permiten afirmar que el celular no parece sustituir otras formas de ocio y recreación, sino integrarse en una organización del tiempo libre en la que coexisten prácticas digitales y no digitales. Estas actividades presentan niveles similares entre los distintos grupos de edad, aunque sí se observan diferencias significativas según género y nivel socioeconómico.

Las diferencias de género muestran una distribución diferenciada de las actividades de ocio (Gráfico 14). Los varones declaran realizar con mayor frecuencia actividades físicas, principalmente practicar o entrenar algún deporte y, en menor medida, asistir al gimnasio. Las mujeres, en cambio, presentan mayores niveles de participación en actividades culturales y artísticas: leer libros (40,6% frente a 24,6%), dibujar, pintar o escribir cuentos o diarios (52,3% frente a 28%) y bailar (38,4% frente a 14,3%). Estas diferencias sugieren que el género no sólo interviene en las modalidades de uso de las tecnologías digitales, sino también en las formas en que se organiza el tiempo libre y se distribuyen las prácticas de ocio.

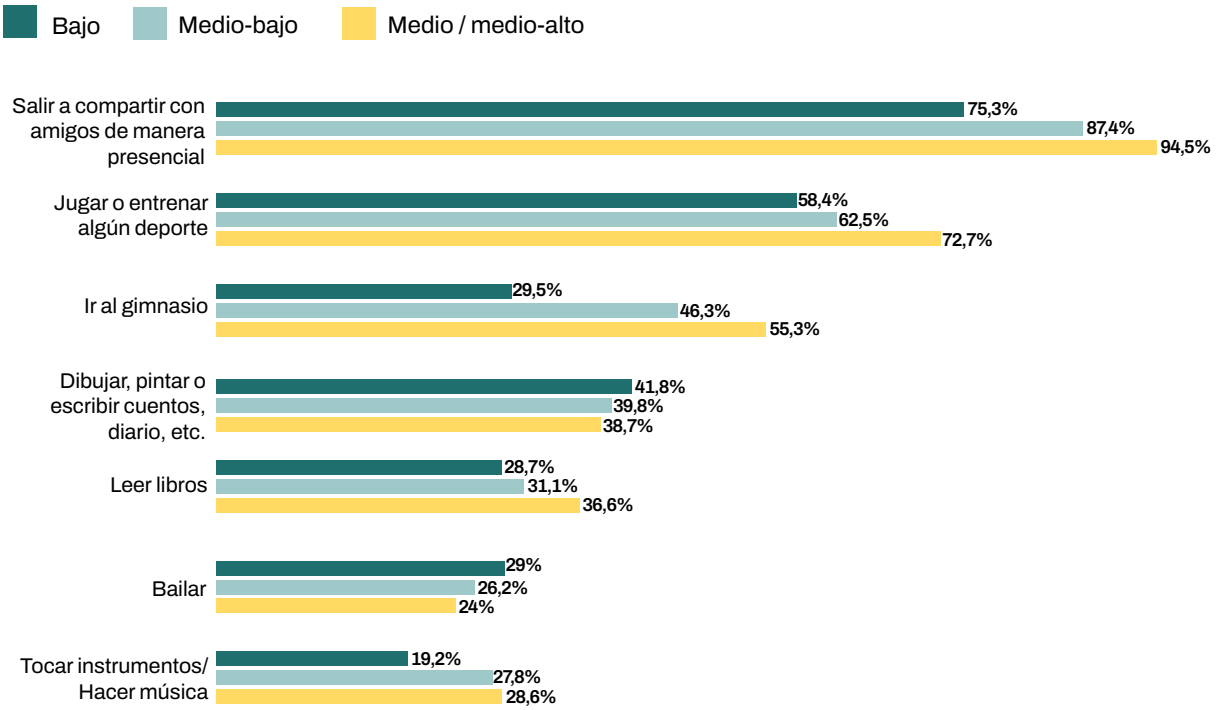
Gráfico 14. Actividades de ocio, según género y total. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

También se observan diferencias relevantes según nivel socioeconómico. Con excepción de bailar, todas las actividades relevadas presentan una mayor frecuencia entre los/as adolescentes de nivel socioeconómico más alto. Este patrón permite complementar el análisis de la intensidad de uso del celular: los/as adolescentes de menor nivel socioeconómico no sólo reportan una mayor cantidad de horas de uso, sino también una menor participación en actividades realizadas por fuera del celular. De este modo, las desigualdades socioeconómicas no se expresan únicamente en la intensidad de las prácticas digitales sino también en la diversidad de actividades que componen el tiempo libre (Gráfico 15).

Gráfico 15. Actividades de ocio, según nivel socioeconómico. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

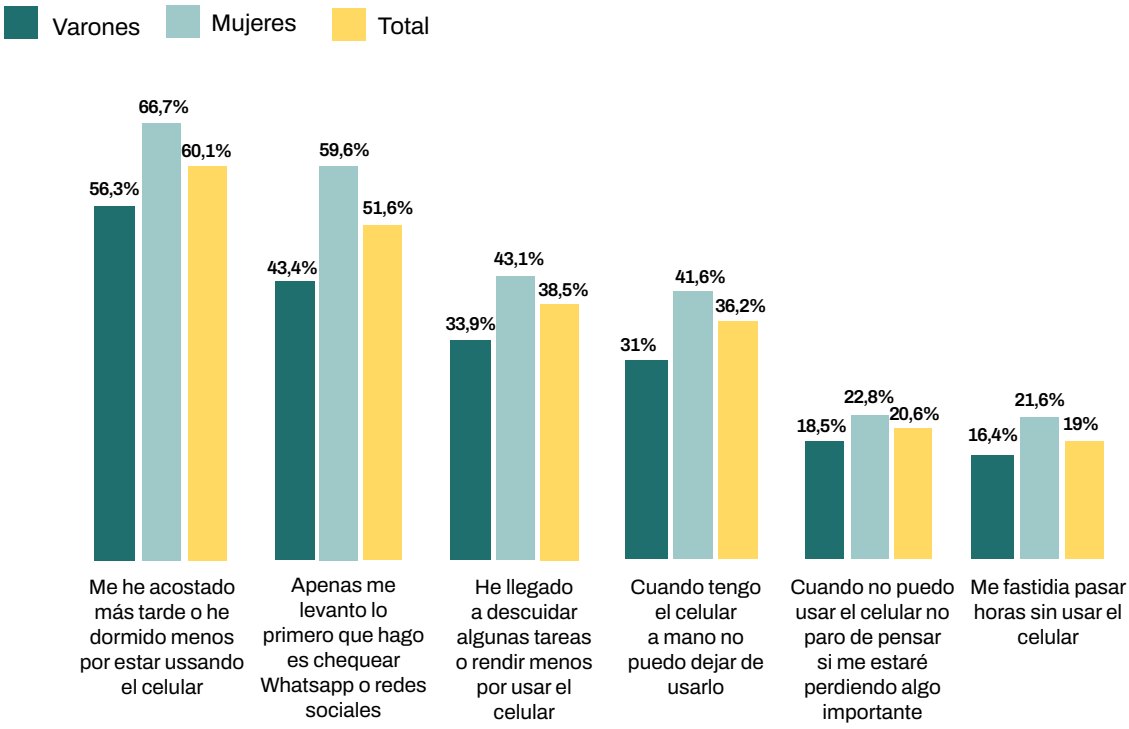
Esta relación resulta relevante para interpretar los usos intensivos del celular. Más que pensar en una oposición entre “vida digital” y “vida presencial”, los resultados muestran una experiencia cotidiana en la que ambas dimensiones se superponen. Al observar estos resultados, no es posible afirmar que el celular haya reemplazado otras formas de sociabilidad y recreación, sino que su presencia continua puede superponerse con ellas, disputar atención y modificar los límites entre los distintos momentos de la jornada

4.1.5. Experiencias de uso intensivo y dificultad de control

Esta dimensión resulta particularmente visible cuando se analiza de qué manera el uso del celular interfiere con otras actividades y momentos de la vida cotidiana. Los resultados muestran que el principal desafío no parece reducirse a la cantidad de horas de uso, sino también a la dificultad para establecer momentos de desconexión y a las formas en que el dispositivo interviene sobre el descanso, la atención y las actividades cotidianas.

Considerando de forma conjunta las categorías de respuesta “bastantes veces” y “siempre” respecto de la incidencia del uso del celular en su comportamiento (Gráfico 16), se encontró que el 60,1% de los/as adolescentes reconoce haberse acostado más tarde o haber dormido menos por utilizar el celular. Asimismo, el 51,6% señala que, apenas se levanta, lo primero que hace es chequear WhatsApp o redes sociales. Casi cuatro de cada diez (38,5%) reconocen haber descuidado tareas o rendido menos por utilizar el celular, mientras que el 36,2% afirma que, cuando tiene el dispositivo a mano, no puede dejar de usarlo.

Gráfico 16. Incidencia del uso del celular en el comportamiento, total y según género. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (Suma de categorías “bastante” y “siempre”, en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

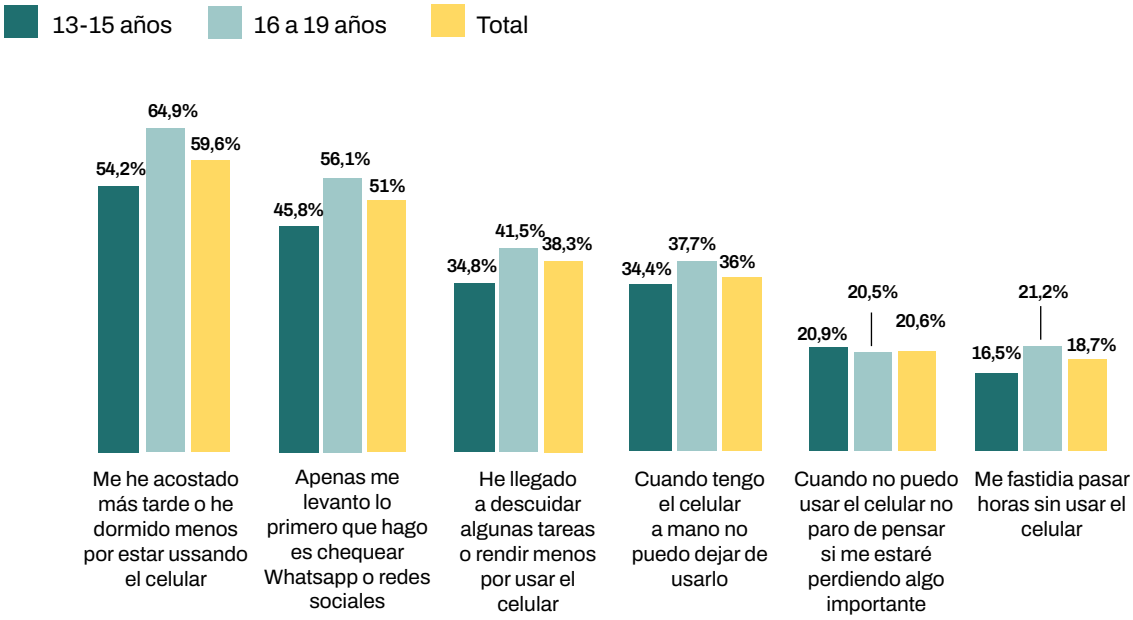
El dispositivo interviene sobre los límites temporales de la jornada, acompaña tanto su inicio como su final, compite con otras actividades y puede dificultar la interrupción voluntaria del uso. La dimensión problemática aparece, por lo tanto, no sólo en la duración del uso, sino también en la manera en que este se inserta en otros tiempos y actividades.

Las diferencias según género vuelven a ser significativas. Las mujeres reportan con mayor frecuencia que los varones haber experimentado estas formas de interferencia. En particular, el 66,7% de las mujeres señala haberse acostado más tarde o haber

dormido menos por utilizar el celular, frente al 53,6% de los varones. Asimismo, cerca del 60% de las mujeres afirma que lo primero que hace al levantarse es chequear WhatsApp o redes sociales, frente al 43,4% de los varones, entre otras diferencias observadas (Gráfico 16).

También se observan diferencias según edad. El grupo de 13 a 15 años se encuentra por debajo del grupo de 16 a 19 años en todas las categorías, con excepción del indicador referido a pensar que se está perdiendo algo importante cuando no se puede utilizar el celular, donde se ubica apenas por encima del promedio. Entre los/as adolescentes de mayor edad, la diferencia más marcada se registra en el impacto sobre el descanso: el 64,9% de quienes tienen entre 16 y 19 años señala haberse acostado más tarde o haber dormido menos por utilizar el celular, frente al 54,2% del grupo de 13 a 15 años (Gráfico 17).

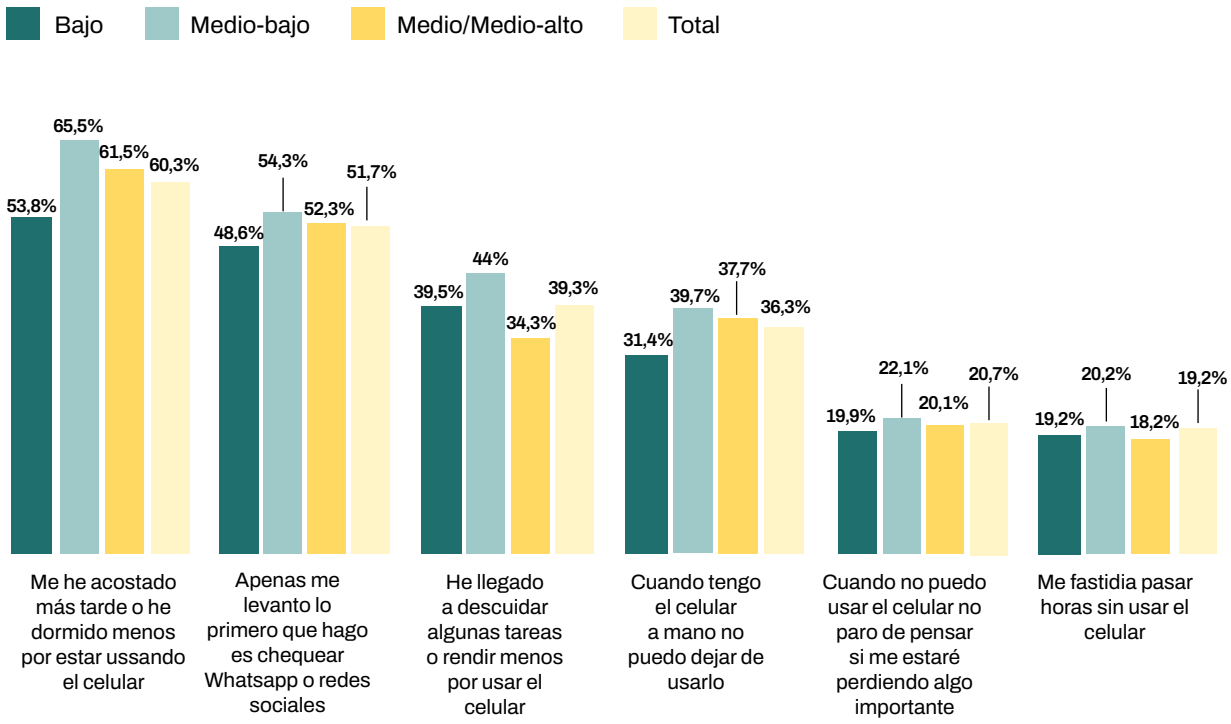
Gráfico 17. Incidencia del uso del celular en el comportamiento, total y según edad. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (Suma de categorías "bastante" y "siempre", en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

A la vez, se reportan comportamientos diferentes según el nivel socioeconómico. El nivel medio-bajo registra respuestas más elevadas que los sectores bajo y medio/medio-alto en todos los indicadores. La mayor diferencia se observa nuevamente en relación con el descanso: el 65,5% de los/as adolescentes del nivel medio-bajo reconoce una alta incidencia del uso del celular en haberse acostado más tarde o haber dormido menos por utilizar el celular, frente al 61,5% del nivel medio/medio-alto y el 53,8% del nivel bajo (Gráfico 18).

Gráfico 18. Incidencia del uso del celular en el comportamiento, total y según nivel socioeconómico. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (Suma de categorías “bastante” y “siempre”, en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Los resultados permiten caracterizar una relación de alta integración del teléfono celular en la vida cotidiana. El dispositivo acompaña el inicio y el final del día, se superpone con otras actividades, dificulta en algunos casos la interrupción voluntaria del uso y puede generar malestar ante la imposibilidad de acceder a él. Por eso, la experiencia de uso intensivo no puede explicarse únicamente por el número de horas declaradas: también es necesario considerar cómo el dispositivo se inserta en los ritmos cotidianos, organiza prácticas y disputa atención con otras actividades.

Esta dimensión puede interpretarse, asimismo, a la luz de las características del diseño de las plataformas digitales. Algunos investigadores que estudian el uso compulsivo del celular (Valle, 2022) trazan una analogía entre la interacción con el teléfono y el funcionamiento de las máquinas tragamonedas: la consulta reiterada de la pantalla -bloquear y desbloquear el celular, mirarlo una y otra vez- se sostiene en la expectativa de que una nueva notificación, mensaje o contenido pueda ofrecer una recompensa emocional significativa. Desde esta perspectiva, la dificultad para interrumpir el uso no depende exclusivamente de una decisión individual, sino que también puede vincularse con entornos digitales estructurados para favorecer la consulta recurrente y la permanencia de la atención.

En definitiva, los resultados sugieren que el desafío central es comprender qué lugar ocupa el dispositivo dentro de la organización de su vida cotidiana. El celular no constituye una actividad aislada que se suma a otras, sino una tecnología transversal que atraviesa la comunicación, el entretenimiento, la información, la sociabilidad y el acceso a distintos servicios. Esta centralidad ayuda a explicar tanto su presencia extendida como las dificultades que algunos adolescentes encuentran para delimitar momentos de desconexión.

4.2. Redes sociales: usos, contenidos y experiencias

Las redes sociales constituyen uno de los principales ejes de esta investigación, en tanto ocupan un lugar central en las formas contemporáneas de comunicación, sociabilidad, entretenimiento y acceso a la información. Como afirma Van Dijck (2016), en tanto medios sociales, las redes potencian, facilitan y promueven las relaciones humanas dentro de la web; sin embargo, “los medios sociales son sistemas automatizados que inevitablemente diseñan y manipulan las conexiones” (2016, p. 18). Esta doble condición resulta relevante para comprender la experiencia adolescente: las redes constituyen espacios de interacción y producción de contenidos, pero, al mismo tiempo, organizan y orientan parte de las experiencias que allí tienen lugar.

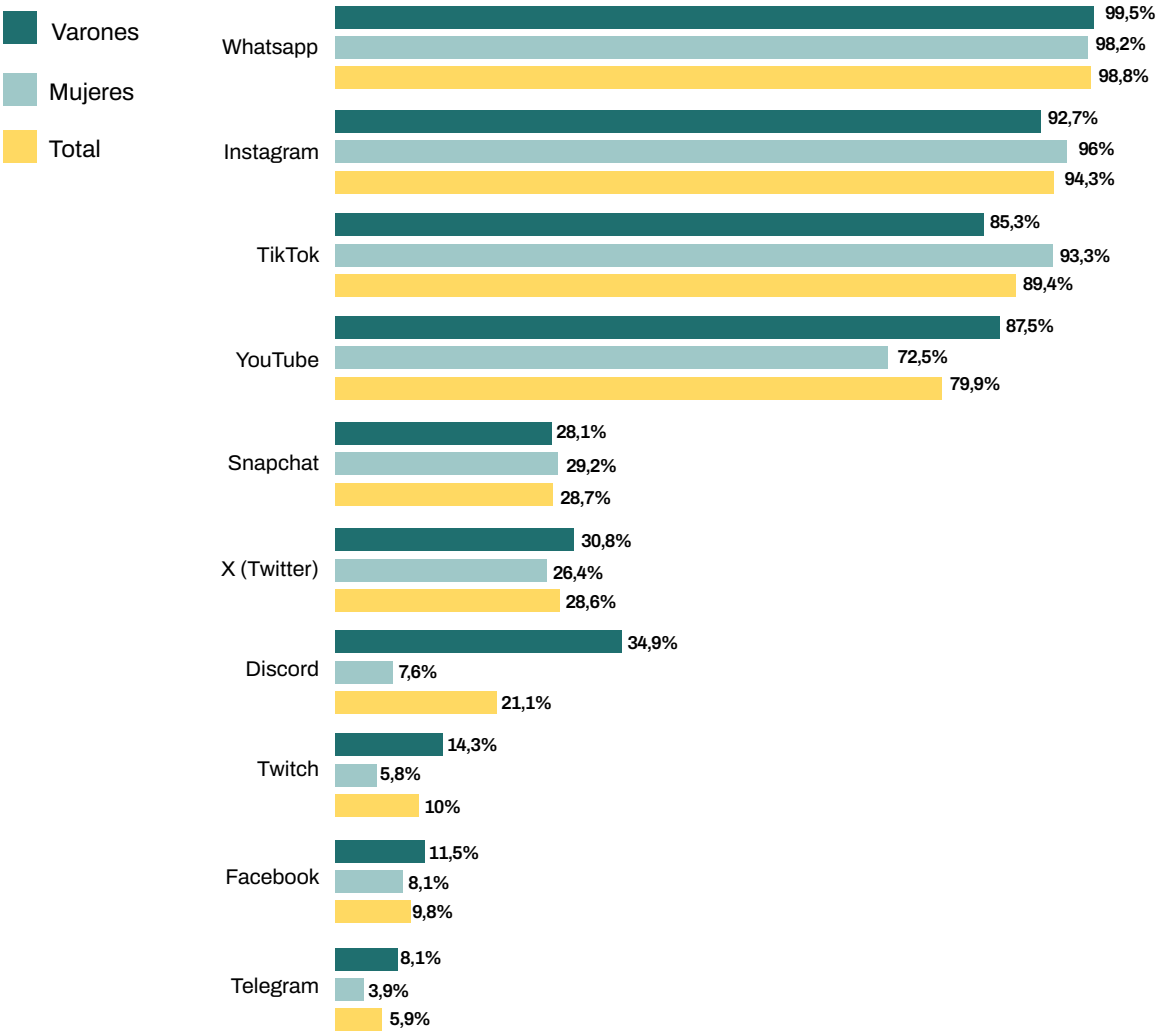
Una de sus principales características, tal como desarrollan Jenkins et. al. (2015), es su capacidad para favorecer la propagabilidad de los contenidos. Las plataformas no sólo posibilitan que los usuarios produzcan, compartan y hagan circular contenidos, sino que también despliegan mecanismos orientados a atraer y mantener su atención. Por ello, analizar la relación de los/as adolescentes con las redes sociales supone considerar tanto las plataformas que utilizan y las actividades que realizan como los contenidos con los que interactúan y las experiencias que construyen en estos entornos.

4.2.1. Plataformas utilizadas y desigualdades de acceso y apropiación

Las redes sociales son un universo heterogéneo. Cada una de ellas conecta a las personas a partir de fines, experiencias y contenidos diferentes: si en Whatsapp destaca la comunicación, en Instagram prima la difusión de contenido estético o en TikTok prima el contenido de entretenimiento y diversión.

Entre los/as adolescentes encuestados/as, las redes sociales más utilizadas son WhatsApp, Instagram, TikTok y YouTube, en ese orden, y superan ampliamente al resto de las plataformas (Gráfico 19 y Anexo V donde se presentan los resultados de manera completa). En términos generales, no se observan diferencias significativas según género en el uso de WhatsApp, Instagram, YouTube, TikTok, Snapchat, Facebook, Telegram y X. Las principales diferencias se concentran en Discord y, en menor medida, en Twitch.

Gráfico 19. Uso de redes sociales. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Discord presenta una marcada diferencia según género: el 34,9% de los varones declara utilizar esta plataforma, frente al 7,6% de las mujeres. Entre los varones también se observan diferencias según nivel socioeconómico (ver Tabla 3): quienes pertenecen a los niveles medio-bajo y medio/medio-alto presentan porcentajes de uso cercanos al 40%, mientras que entre los del nivel bajo el valor se reduce aproximadamente a la mitad (20%).

Una posible explicación para la mayor utilización de Discord entre los varones puede encontrarse en su asociación con la comunicación durante la participación en videojuegos. El uso de esta plataforma puede requerir dispositivos -como una computadora con determinadas características o una consola- que permitan participar de videojuegos multijugador. En este sentido, las diferencias observadas pueden vincularse con las condiciones materiales de acceso a determinados dispositivos y prácticas digitales.

Snapchat presenta, a su vez, diferencias asociadas tanto al nivel socioeconómico como a la edad. Mientras que su utilización alcanza al 10,4% de los/as adolescentes del nivel socioeconómico bajo, entre los niveles medio-bajo y medio/medio-alto asciende al 38% y 37%, respectivamente. También se observa una diferencia significativa según edad: el 40,3% de quienes tienen entre 13 y 15 años declara utilizar esta plataforma, frente al 19,3% de quienes tienen entre 16 y 19 años.

X presenta un patrón diferente. Su uso es mayor entre los y las adolescentes de 16 a 19 años: 34,7%, frente al 21% entre quienes tienen entre 13 y 15 años. También se observan diferencias según nivel socioeconómico: mientras el uso alcanza al 21,9% de los/as adolescentes del nivel bajo, asciende al 30,1% en el nivel medio-bajo y al 32,8% en el nivel medio/medio-alto. Entre los varones, esta diferencia es particularmente marcada (Tabla 3).

Tabla 3 - Uso de redes sociales según plataforma, género, edad y nivel socioeconómico. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).

		Youtube	Snapchat	X (ex twitter)	Discord
Mujeres	13-15 años	68,2%	43,3%	23,3%	7,8%
	16-19 años	75,9%	18,6%	28,8%	7,4%
	Bajo	71,4%	8%	22,1%	4,5%
	Medio-bajo	72,7%	39,6%	26,6%	10,1%
	Medio/Medio-alto	73,5%	41,3%	30%	8,7%
	Total	72,5%	29,2%	26,4%	7,6%
Varones	13-15 años	85,6%	37,5%	18,8%	31,3%
	16-19 años	89,1%	20,1%	40,9%	38%
	Bajo	83,1%	13,3%	21,7%	21,1%
	Medio-bajo	92,2%	36,6%	33,3%	43,1%
	Medio/Medio-alto	87,5%	32,9%	35,4%	39,2%
	Total	87,5%	28,1%	30,8%	34,9%
Total	13-15 años	77%	40,3%	21%	19,8%
	16-19 años	82,3%	19,3%	34,7%	22,2%
	Bajo	76,7%	10,4%	21,9%	12,1%
	Medio-bajo	82,9%	38%	30,1%	27,4%
	Medio/Medio-alto	80,6%	37%	32,8%	24,3%
	Total	79,9%	28,7%	28,6%	21,1%

Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Estos resultados muestran que, aunque algunas plataformas presentan niveles de utilización ampliamente generalizados, existen diferencias significativas en otras según género, edad y nivel socioeconómico. Estas diferencias resultan relevantes porque muestran que la experiencia digital adolescente no se desarrolla de manera homogénea, aún cuando exista una elevada disponibilidad general de redes sociales.

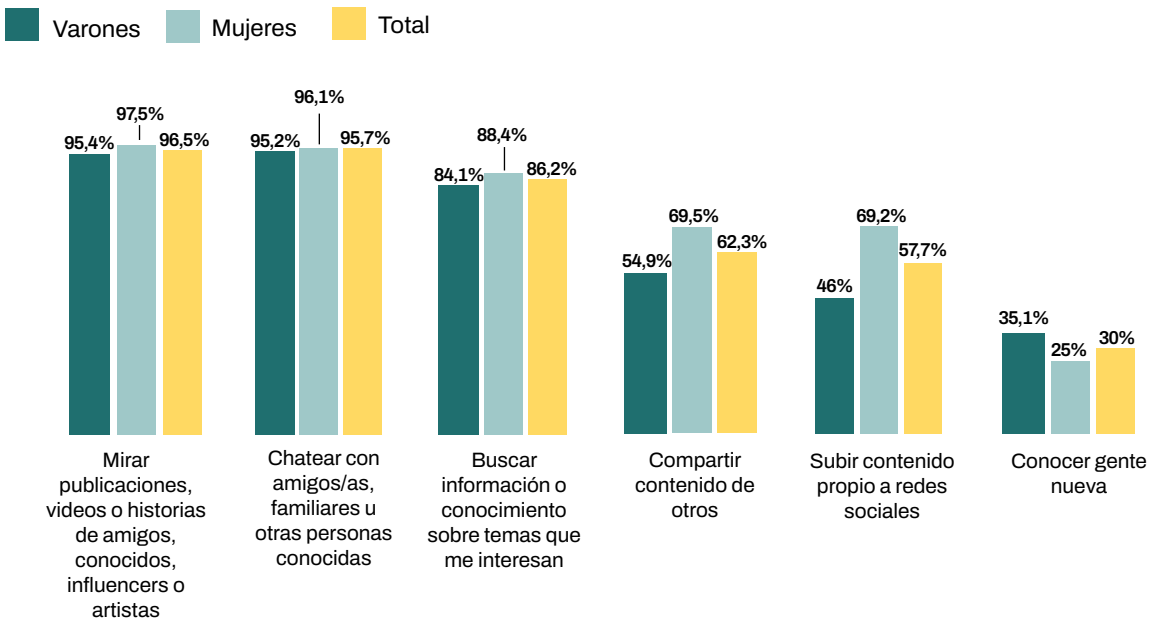
Estas observaciones permiten ampliar la noción de brecha digital. Las diferencias y desigualdades en el acceso y la apropiación de las tecnologías digitales no pueden reducirse a la mera disponibilidad de dispositivos o conexión. Como señala Castaño (2008), los usos tecnológicos se inscriben en desigualdades sociales más amplias, vinculadas, entre otros aspectos, con los recursos económicos, el tiempo disponible, los conocimientos y las competencias de los individuos. A su vez, la relación que cada grupo establece con las tecnologías está atravesada por sus experiencias, necesidades, intereses y valoraciones.

De este modo, no alcanza con considerar si una persona utiliza o no una determinada tecnología: también resulta necesario atender a los sentidos que le atribuye y a las actividades para las que considera que puede resultar útil. La percepción de esa utilidad influye tanto en la intensidad y las modalidades de uso como en la disposición a incorporar o rechazar determinadas herramientas digitales. Por ello, el análisis de la relación con las redes requiere considerar no sólo el nivel de utilización, sino también las condiciones sociales y los propósitos que orientan dicho uso (Camacho, 2005).

4.2.2. Actividades realizadas en redes sociales

Las diferencias observadas en las plataformas utilizadas no implican necesariamente diferencias equivalentes en las actividades que los/as adolescentes realizan dentro de ellas. En términos generales, mirar publicaciones (96,5%), chatear con amigos (95,7%) y buscar información (86,2%) son las actividades más habituales entre los/as encuestados/as (Gráfico 20).

Gráfico 20. Actividades en redes sociales por género. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

En este caso, no se observan variaciones sustantivas según edad y nivel socioeconómico en la mayoría de las actividades. El género, en cambio, aparece como una dimensión relevante en algunas prácticas específicas. Las mujeres declaran con mayor frecuencia tanto compartir contenido producido por otras personas como compartir contenido propio. En el primer caso, alcanza 69,5% entre las mujeres frente a 54,9% entre los varones; en el segundo, 69,2% frente a 46%, respectivamente.

Los varones, por su parte, declaran con mayor frecuencia utilizar las redes para conocer gente nueva: 35,1%, frente al 25% de las mujeres. El nivel socioeconómico sólo presenta diferencias significativas en la actividad de compartir contenido con otros, que alcanza al 66,4% de los/as adolescentes del nivel medio/medio-alto frente al 54,8% del nivel bajo.

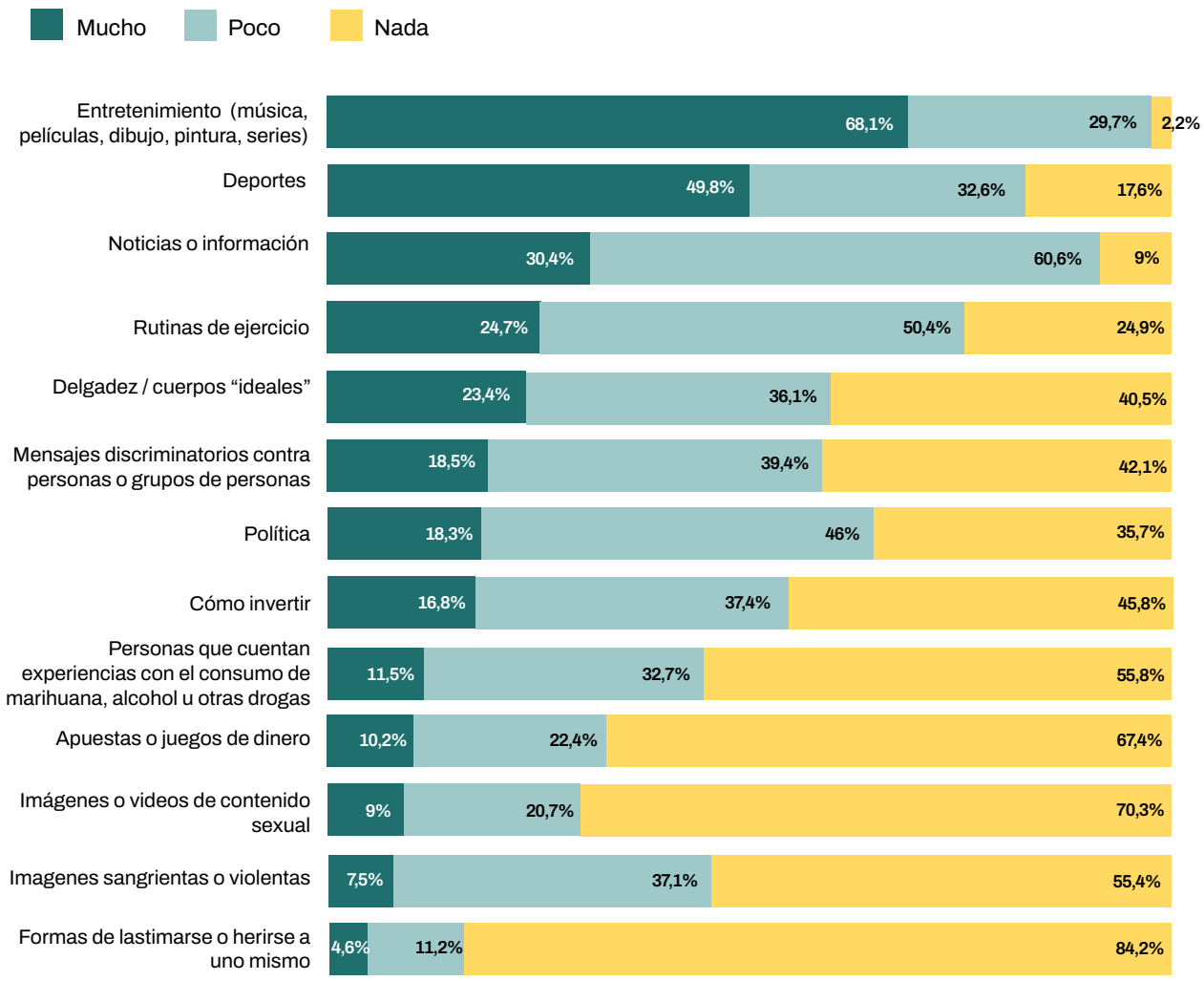
Los resultados muestran, por lo tanto, que las redes sociales cumplen funciones múltiples en la vida cotidiana adolescente. Son espacios para mirar y compartir contenidos, mantener vínculos, buscar información y establecer nuevos contactos. A su vez, algunas de estas prácticas presentan diferencias según género, lo que anticipa una dimensión que vuelve a aparecer al analizar los contenidos con los que los/as adolescentes se encuentran.

4.2.3. Contenidos, intereses y experiencias en redes sociales

Las actividades desarrolladas en las redes tienen lugar, además, en entornos caracterizados por una circulación constante de contenidos con un componente incidental: siguiendo la lógica algorítmica y los perfiles de usuarios, los contenidos no sólo son buscados activamente, sino que también “aparecen” en los distintos entornos digitales que los/as adolescentes habitan (Mitchelstein y Boczkowski, 2017).

Si bien las preguntas de la encuesta no permiten conocer con qué frecuencia efectiva aparecen los distintos tipos de contenidos, sí permiten aproximarse al recuerdo que los/as adolescentes tienen de aquello con lo que se encuentran en las redes (Gráfico 21). El entretenimiento constituye el principal tipo de contenido reportado (68%), seguido por los deportes (49,6%). También presentan una elevada presencia las rutinas de ejercicio, que aparecen entre poco y mucho para el 74,9% de los/as adolescentes, y los modelos de delgadez y cuerpos “ideales”, presentes entre poco y mucho para el 59,8%. Casi 2 de cada 10 adolescentes reportan que con mucha frecuencia ven contenidos vinculados a “mensajes discriminatorios contra personas o grupo de personas” y “Política”; y uno de cada diez reporta ver con mucha frecuencia “experiencias vinculadas al consumo de alcohol, marihuana u otras drogas” y “contenido sexual”.

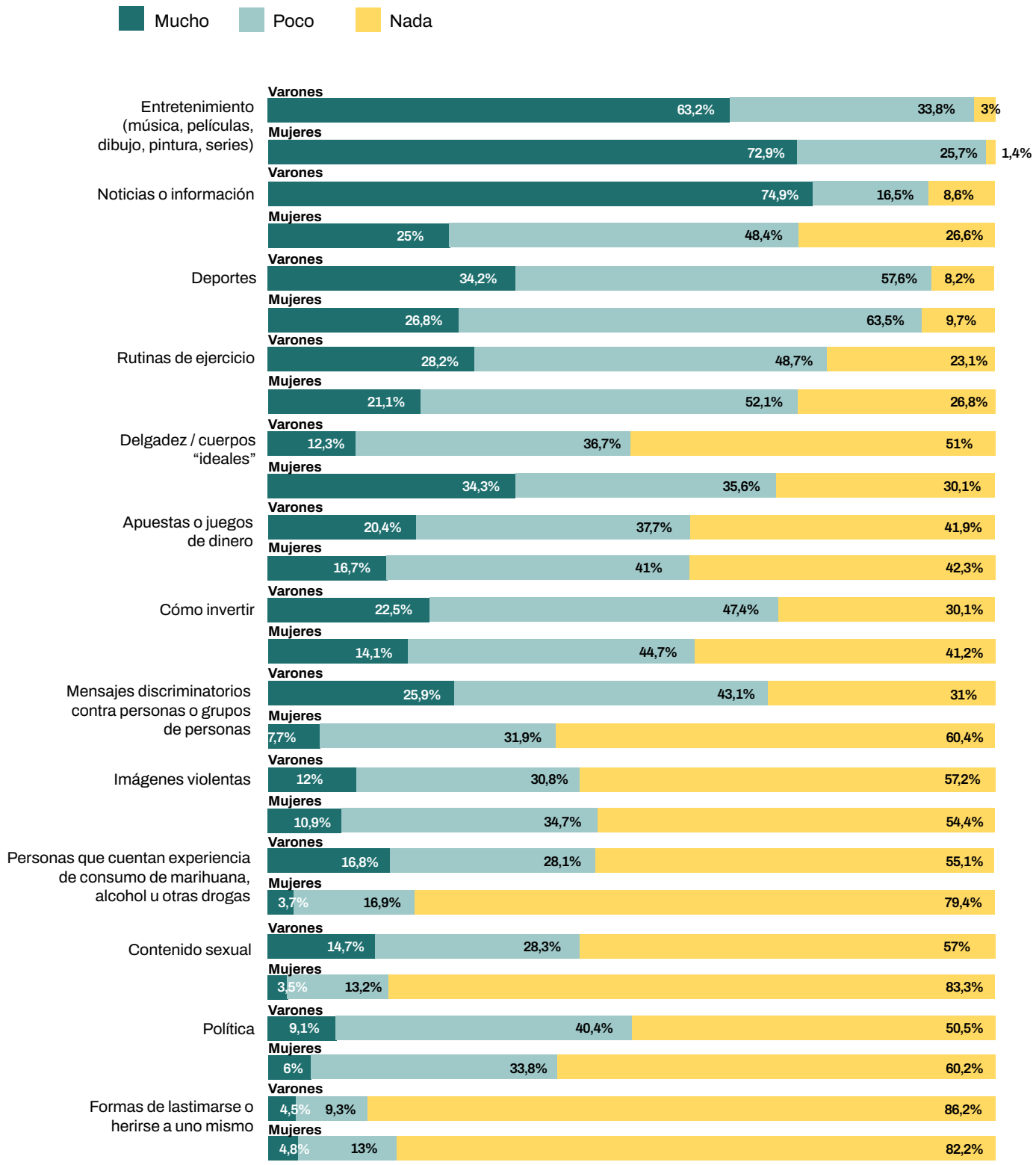
Gráfico 21. Tipos de contenido que se consumen en redes sociales. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Las diferencias según género (Gráfico 22) muestran que la experiencia de las redes sociales no es homogénea. Si bien en los contenidos vinculados a la cosa pública -política, noticias o información- ambos géneros expresan niveles similares en cuanto a la frecuencia con que ven estos contenidos, las mujeres encuentran con mayor frecuencia contenidos vinculados con la delgadez y los cuerpos “ideales” siendo una diferencia significativa respecto a los varones (34,3% vs 12,3%). Sin embargo, los resultados muestran que la dimensión corporal ocupa un lugar particularmente visible en la experiencia digital de los y las adolescentes, aunque bajo distintas formas en las mujeres que en los varones.

Gráfico 22. Exposición a contenidos en redes sociales según género. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Los varones encuentran con mayor frecuencia contenidos vinculados con dinero, sexualidad, apuestas y rutinas de ejercicio. Estas diferencias son relevantes porque muestran que los algoritmos no operan sobre usuarios indiferenciados: la experiencia cotidiana en las plataformas se encuentra atravesada por características y desigualdades sociales preexistentes. Como señala UNESCO (2024, p. 45), “las plataformas de redes sociales moldean y son moldeadas por las desigualdades sociales existentes (...) y algunos algoritmos magnifican las normas y prácticas de género negativas en las escuelas, con un impacto en el bienestar de la población infantil”.

La encuesta no permite establecer cómo estos contenidos son apropiados, interpretados o incorporados por los/as adolescentes. Sin embargo, la mayor presencia de determinados contenidos según género permite abrir algunas hipótesis interpretativas. En el caso de los varones, la mayor exposición a contenidos vinculados con el fitness y el éxito económico puede analizarse a partir de lo señalado por Irene Calderón Mazzotti (2022, p.4), para quien “el estilo de vida fitness está entretejido por una red de percepciones de la realidad y de nociones y saberes globalizados y globalizantes sobre la interrelación entre la salud y la estética”, en la que las nuevas tecnologías se constituyen en agentes aptos para su proliferación. En una línea similar, la antropóloga Nuria Alabao (2025) plantea que la transformación física funciona como una promesa y una narrativa en la que el cuerpo producido se convierte en testimonio de esfuerzo personal y virilidad. En estas narrativas, la disciplina y la perseverancia se articulan con formas de hipermasculinidad “como respuesta compensatoria que promete recuperar control sobre la propia vida a través de la transformación corporal (gymbros) y del éxito económico a través de la especulación (criptobro)” (Alabao, 2025, p. 25).

Siguiendo esta perspectiva, la búsqueda de éxito económico rápido mediante inversiones financieras puede vincularse con modelos de emprendedurismo que exaltan el riesgo y la iniciativa individual. La combinación entre influencer economy, cultura fitness y proliferación de productos financieros destinados a públicos masivos permite observar cómo determinadas lógicas asociadas al mercado y a la especulación comienzan a adquirir presencia en ámbitos tradicionalmente considerados ajenos a lo económico y entre públicos cada vez más jóvenes.

Estos resultados dialogan, a su vez, con investigaciones que han analizado la masificación de determinados fenómenos de consumo digital como movilizadores de un “optimismo cruel”: una forma de promesa que no llega nunca a materializarse, pero a la que se retorna frecuentemente con la expectativa de alcanzar un resultado diferente, al tiempo que la responsabilidad por el éxito o el fracaso se deposita fundamentalmente en el individuo (Berlant, 2020).

4.2.4. Percepciones y sentimientos asociados a las redes sociales

Algunas investigaciones han destacado precisamente efectos psicológicos negativos, como ansiedad, tristeza, alteraciones en la calidad del sueño y una exacerbación de la comparación social que puede impactar sobre la autoestima (Play For Kids, 2018). Otros autores (Cervantes Olivera, 2025), en cambio, señalan que el éxito de las redes sociales se explica, en gran medida, por su capacidad para ofrecer una comunicación inmediata y entretenida, respondiendo a necesidades de interacción de los usuarios.

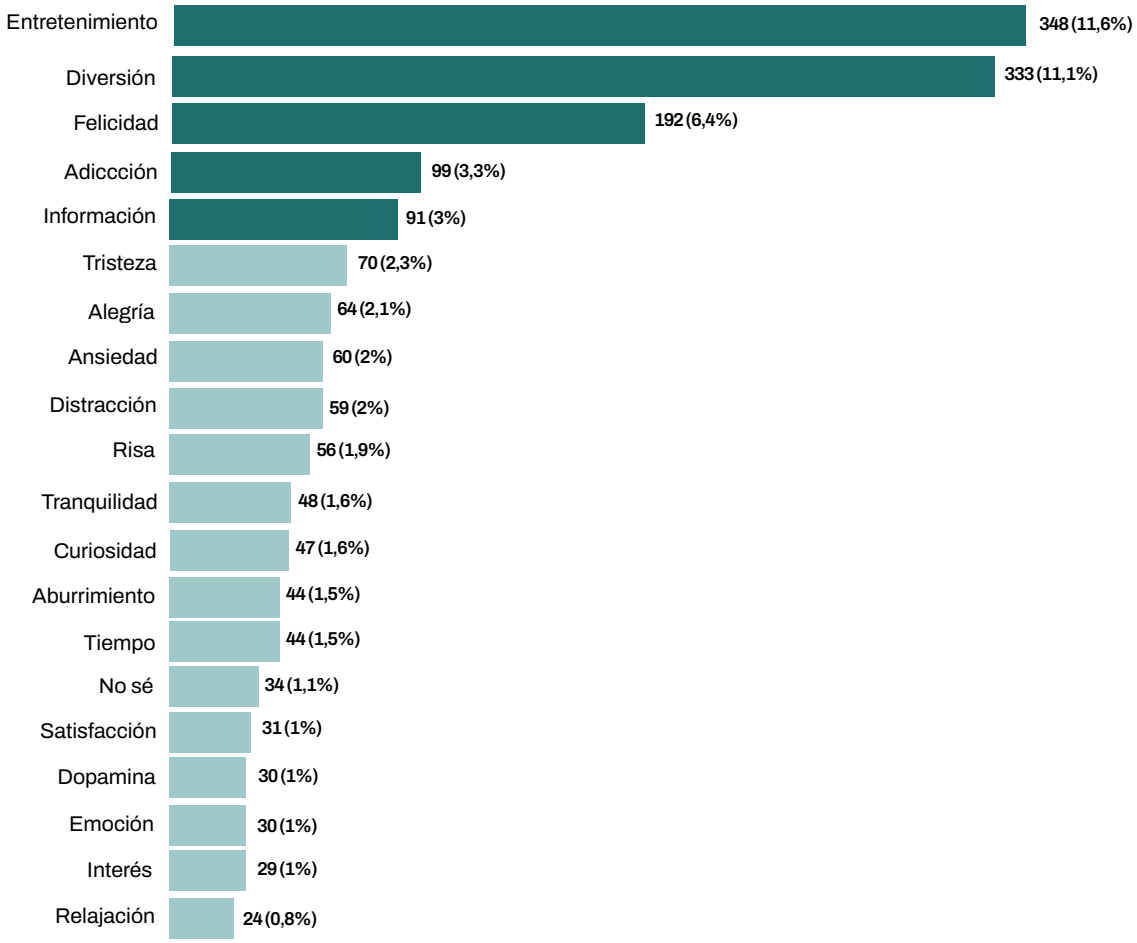
Los resultados de la encuesta muestran que ambas dimensiones coexisten (Gráfico 23 y 24). Se solicitó a los/as adolescentes que eligieran tres palabras para representar los sentimientos que les generan las redes sociales. Las respuestas más frecuentes fueron “entretenimiento” (31%), “diversión” (28,6%) y “felicidad” (16,9%). En cuarto lugar aparece “adicción” (8,7%), seguida por “información” (8%). Luego se encuentran términos asociados con la tristeza (6,2%), la ansiedad (5,4%) y la distracción (5,2%).

Sentimientos que generan las redes sociales. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026.



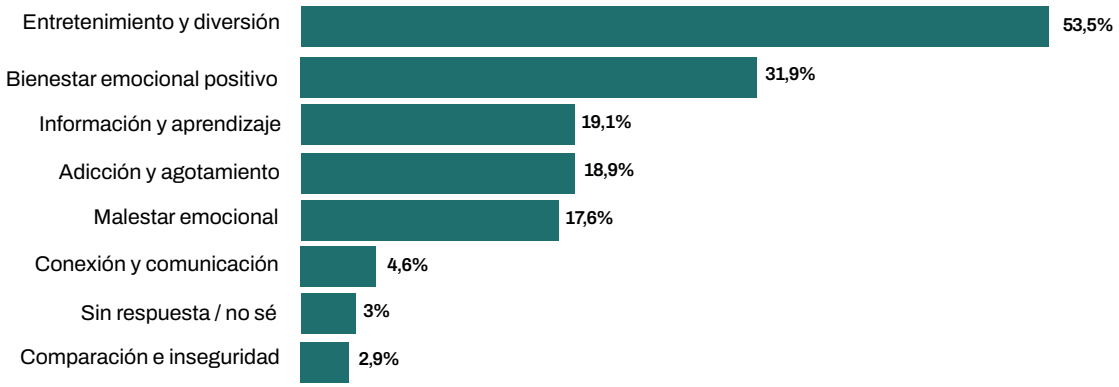
Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Gráfico 23. Sentimientos que generan las redes sociales. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Gráfico 24. Sentimientos que generan las redes sociales (agrupados/ recategorizados). Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).

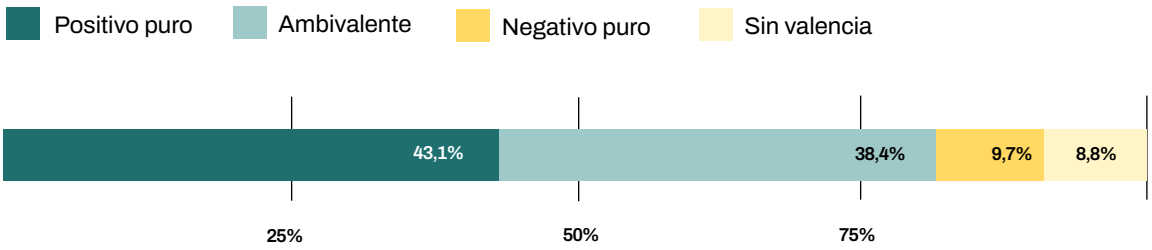


Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Para profundizar este resultado, las palabras fueron agrupadas por proximidad de significados en categorías que permiten observar los sentimientos, sensaciones o ideas asociados con mayor frecuencia al uso de redes sociales (Gráfico 24)[3]. Entre las principales aparecen “entretenimiento y diversión” (53,5%), expresiones de “bienestar emocional positivo” -por ejemplo “felicidad”, “alegría”, “tranquilidad”, “emoción” y “satisfacción” dentro de sus principales términos- (31,9%) e “información y aprendizaje” (19,1%) -con palabras como “información”, “curiosidad”, “interés” y “aprendizaje como las más repetidas. Recién en cuarto y quinto lugar aparecen las categorías vinculadas con experiencias negativas: “adicción y agotamiento”(18,9%) y “malestar emocional” (17,6%), que incluye una serie de sentimientos y padecimientos como “tristeza”, “ansiedad” y “estrés”.

Este resultado permite evitar una interpretación dicotómica de las redes sociales como espacios exclusivamente beneficiosos o perjudiciales. La valoración predominante es positiva, pero esto no excluye la presencia simultánea de experiencias de malestar. La consideración conjunta de las tres palabras seleccionadas por cada adolescente permite observar con mayor claridad esta ambivalencia (Gráfico 25): el 43,1% construyó una valoración positiva pura, mientras que el 38,3% combinó sentimientos positivos y negativos. El 9,8% expresó exclusivamente sentimientos negativos y el 8,8% produjo respuestas neutras o sin valencia.

Gráfico 25. Tipos de sentimientos que generan las redes sociales. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

La consideración conjunta de las respuestas muestra, por lo tanto, que la experiencia adolescente en redes sociales presenta un carácter predominantemente positivo, pero también ambivalente. Las mismas plataformas que son asociadas con “felicidad”, “entretenimiento” y “diversión” pueden ser vinculadas simultáneamente con “ansiedad”, “adicción”, “tristeza” o “agotamiento”. Esta coexistencia resulta particularmente relevante para el análisis del bienestar adolescente, dado que impide reducir la experiencia digital a una relación lineal entre uso y malestar.

3 En el ANEXO III puede leerse detalladamente cómo se agruparon las categorías

Las diferencias según género vuelven a aparecer en esta dimensión (Ver anexo IV). La palabra “entretenimiento” es mencionada con mayor frecuencia por las mujeres (34,7%) que por los varones (25%). También son mayores entre las mujeres las menciones a “adicción” (10,8% frente a 6,1%) y “ansiedad” (7,5% frente a 2,9%). En este sentido, las diferencias observadas anteriormente en las formas de uso y en los contenidos con los que se encuentran los/as adolescentes vuelven a expresarse en las experiencias subjetivas asociadas a las redes.

También se observan diferencias según el nivel socioeconómico (ver anexo IV). Entre los/as adolescentes del nivel bajo, la palabra “tristeza” aparece con una frecuencia 3,9 veces mayor que entre quienes pertenecen al nivel medio/medio-alto (11,8% frente a 2,9%). “Felicidad”, por su parte, también es mencionada con mayor frecuencia en el nivel bajo (20,3% frente a 14,1%). Entre los sectores medio/medio-altos, en cambio, la palabra “adicción” alcanza una frecuencia mayor (10,7% frente a 2,6%), al igual que “información” (10,5% frente a 3,7%).

Estos resultados muestran que las redes sociales constituyen espacios de experiencias heterogéneas y socialmente diferenciadas. Las diferencias no se limitan a las plataformas utilizadas, sino que también se expresan en las actividades realizadas, los contenidos con los que los/as adolescentes se encuentran y los sentimientos que asocian con estas experiencias. En este sentido, el análisis de las redes sociales permite observar una dimensión central de la vida cotidiana adolescente en la que se articulan sociabilidad, entretenimiento, información, construcción de identidades, género y desigualdades sociales.

Más que constituir un espacio separado de la vida cotidiana, las redes sociales forman parte de ella y contribuyen a organizar prácticas, relaciones y experiencias. Esta característica resulta central para comprender los apartados siguientes del informe: las experiencias de violencia digital; las formas de acompañamiento y regulación; la relación con otros consumos y prácticas digitales y, especialmente, las tensiones que aparecen cuando la conexión permanente comienza a interferir con otras dimensiones de la vida cotidiana.

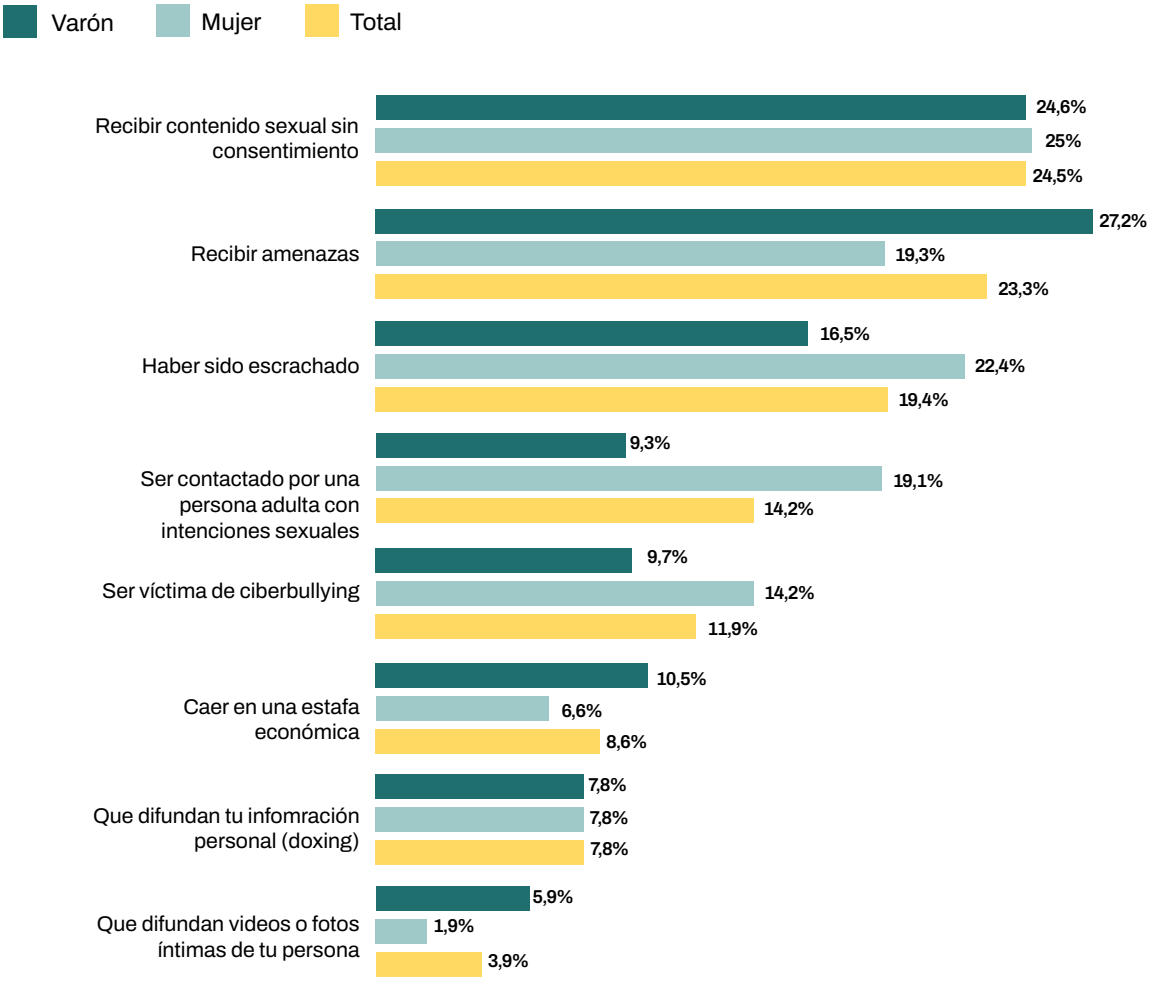
4.3. Riesgos, cuidados y formas de orientación digital

4.3.1 Violencias digitales: experiencias, desigualdades y búsqueda de apoyo

Se entiende por violencia digital a las acciones mediadas por tecnologías que provocan daños físicos, psicológicos, emocionales, sexuales o económicos. Entre sus manifestaciones se encuentran el acoso digital, la difusión no consentida de imágenes íntimas, las amenazas, el ciberbullying y otras formas de hostigamiento o exposición pública (Faro Digital, 2019; UNFPA et al., 2024).

En la encuesta se relevaron distintos tipos de violencia a las que están expuestos los/as adolescentes: el 24,8% afirmó haber recibido contenido sexual sin consentimiento, el 23,3% haber recibido amenazas, el 19,4% haber sido escrachado en redes o internet (incluyendo grupos de confesiones anónimas[4]), y el 14,2% haber sufrido grooming[5] (Gráfico 26).

Gráfico 26. Tipos de violencia que los/as adolescentes declaran haber experimentado en redes sociales total y por género. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

4 Los grupos de confesiones anónimas son espacios virtuales en donde los participantes comparten secretos sin revelar su identidad.

5 El *grooming* (o acoso sexual *online*) es un delito en el que un adulto utiliza medios digitales para contactar y manipular a un niño,niña o adolescente con fines sexuales.

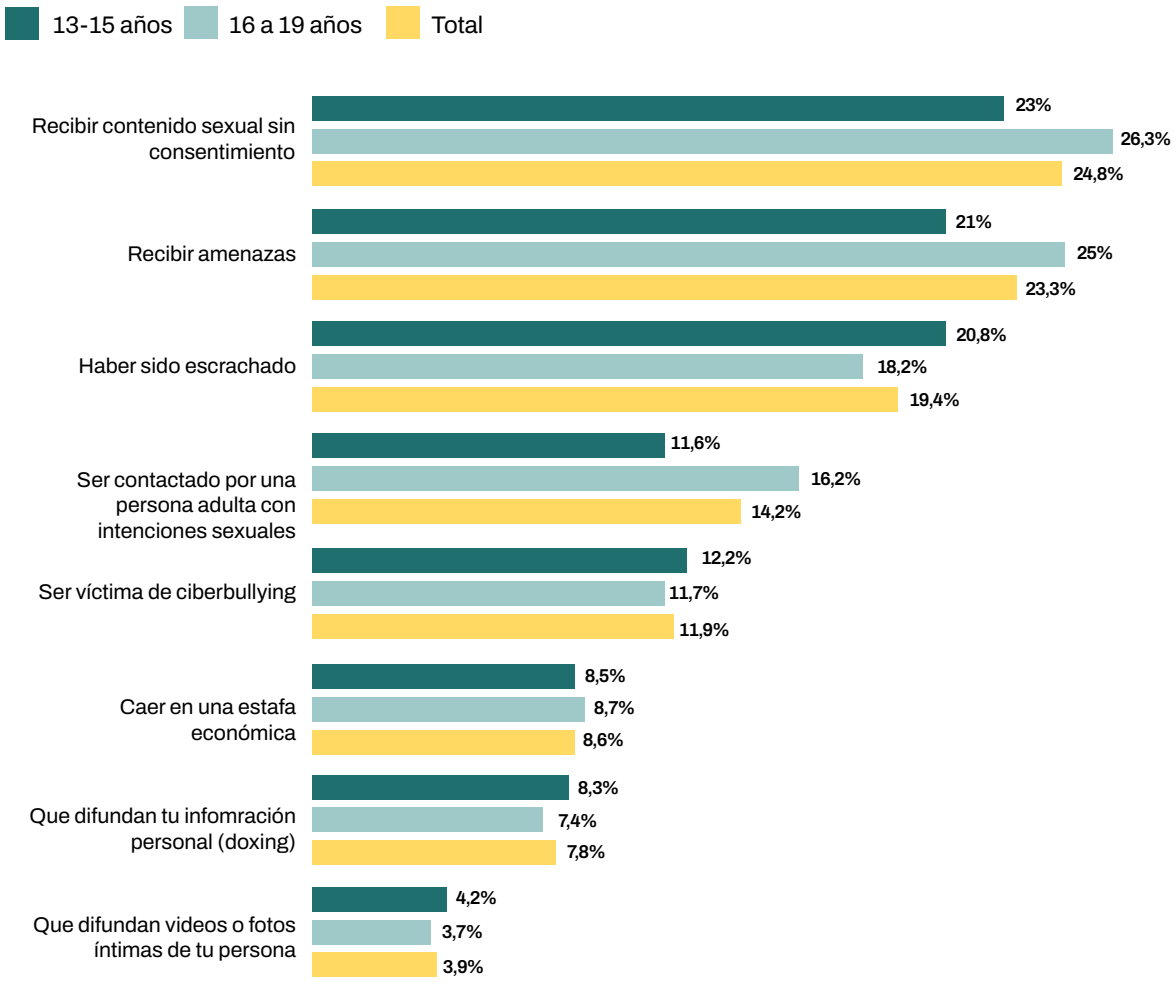
Al analizar las respuestas según género se observan diferencias significativas entre varones y mujeres. Estas adquieren especial relevancia considerando que las experiencias de violencia digital presentan un marcado componente de género. UNFPA et al. (2024) definen la violencia basada en género facilitada por la tecnología como aquella dirigida contra una persona por razón de su género y cometida, facilitada, agravada o amplificada mediante tecnologías de la información y la comunicación o medios digitales. La misma publicación señala que, aunque cualquier persona puede atravesar situaciones de violencia digital, sus manifestaciones y consecuencias no se distribuyen de igual manera y afectan especialmente a mujeres, diversidades, adolescentes y niñas. En Argentina, este fenómeno cuenta además con reconocimiento normativo a partir de la denominada Ley Olimpia, Ley 27.736, sancionada en 2023, que incorporó la violencia digital o telemática como una modalidad de violencia contra las mujeres en la Ley 26.485 de Protección Integral a las Mujeres (Ley 27.736, 2023).

Los resultados de la encuesta muestran que las diferencias de género varían según el tipo de situación considerada. Una mayor proporción de varones afirmó haber recibido amenazas, 27,2% frente al 19,3% de las mujeres, o haber caído en una estafa económica, 10,5% frente al 6,6%. Entre las mujeres, en cambio, fueron más frecuentes el escrache en redes, 22,4% frente al 16,5% de los varones, y el contacto por parte de una persona adulta con intenciones sexuales, 19,1% frente al 9,3%. Las diferencias de género no se expresan, por lo tanto, de la misma manera en todas las formas de violencia: entre las mujeres adquieren mayor peso algunas situaciones vinculadas con la sexualidad y la exposición pública, mientras que entre los varones se registran con mayor frecuencia amenazas y estafas económicas.

Las investigaciones recientes también muestran que, aun cuando adolescentes de distintos géneros pueden atravesar estas experiencias como víctimas, testigos o agresores, las modalidades y consecuencias de la violencia presentan diferencias según género. Frezzotti y Tarullo (2024), en un estudio cualitativo con estudiantes secundarios de Argentina, encuentran que las chicas experimentan una mayor cantidad de situaciones y consecuencias particularmente relevantes en aquellas vinculadas con la difusión de contenidos íntimos. Las autoras señalan asimismo que estas violencias forman parte de la cotidianeidad digital adolescente y se encuentran estrechamente relacionadas con sus experiencias presenciales.

La edad introduce menos diferencias que el género, aunque algunas situaciones aparecen con mayor frecuencia entre los adolescentes de más edad. Como muestra el Gráfico 27, la recepción de contenidos sexuales, el contacto por parte de una persona adulta con intenciones sexuales y la recepción de amenazas se registran en mayor proporción entre quienes tienen de 16 a 19 años. En la mayoría de las restantes situaciones relevadas no se observan diferencias significativas entre los grupos etarios.

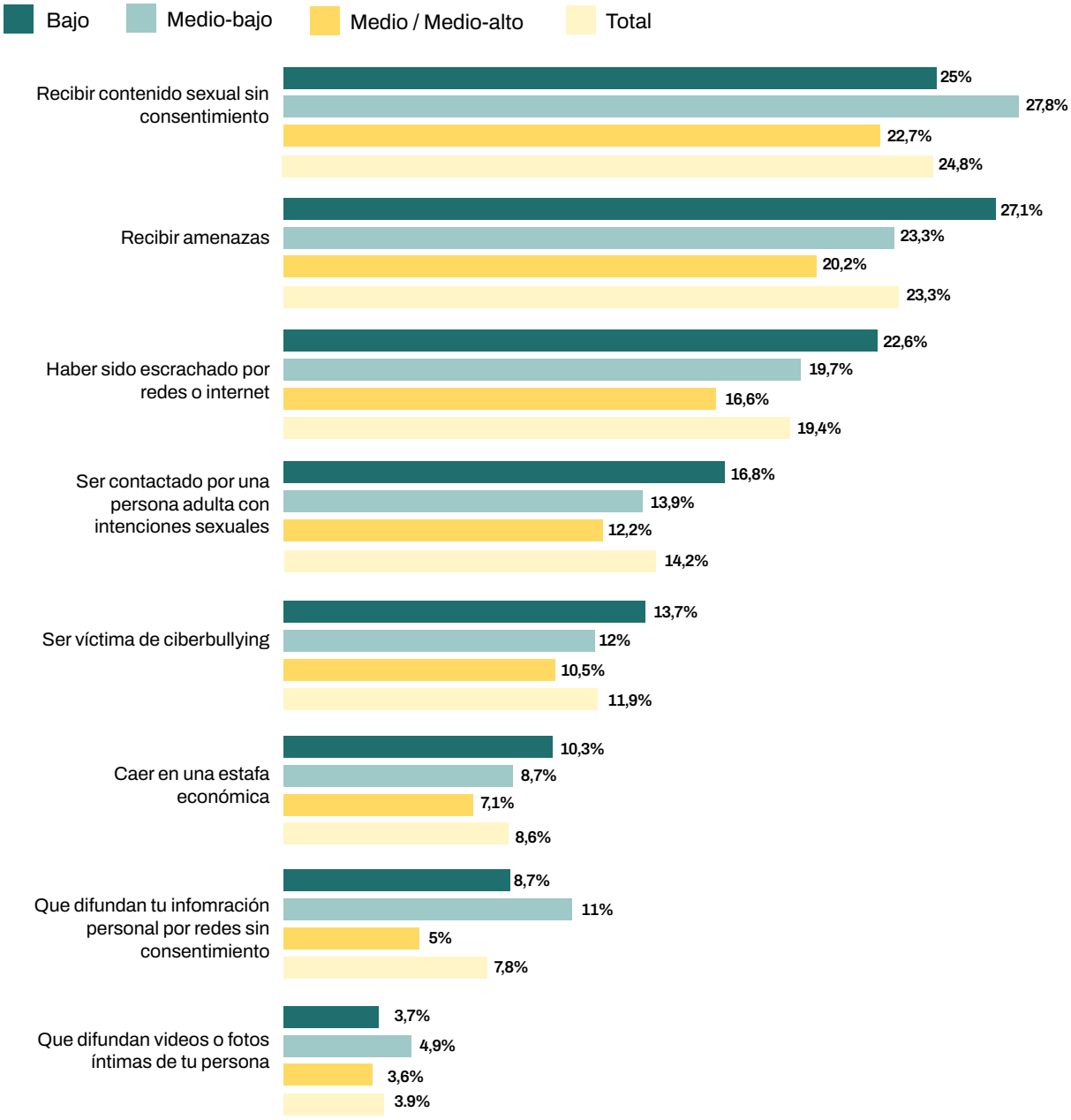
Gráfico 27. Tipos de violencia que los/as adolescentes declaran haber experimentado en redes sociales, total y por edad. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

También se observan diferencias según nivel socioeconómico. Los adolescentes pertenecientes al nivel medio/medio-alto declaran, en términos generales, una menor exposición a las situaciones de violencia digital relevadas que quienes pertenecen a los niveles medio-bajo y bajo (Gráfico 28). Este resultado muestra que las experiencias de violencia y exposición a riesgos digitales también se encuentran atravesadas por desigualdades sociales.

Gráfico 28. Tipos de violencia que los/as adolescentes declaran haber experimentado en redes sociales según nivel socioeconómico. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Considerados en conjunto, los resultados muestran que la violencia digital no constituye una experiencia homogénea entre los adolescentes. El género, la edad y el nivel socioeconómico se relacionan de manera diferente con las distintas situaciones relevadas, configurando formas específicas de exposición y vulnerabilidad. Esta heterogeneidad resulta relevante para pensar las estrategias de prevención y cuidado, ya que las posibilidades de reconocer una situación de violencia, buscar ayuda y en-

contrar respuestas se encuentran también vinculadas con los recursos personales, familiares e institucionales disponibles.

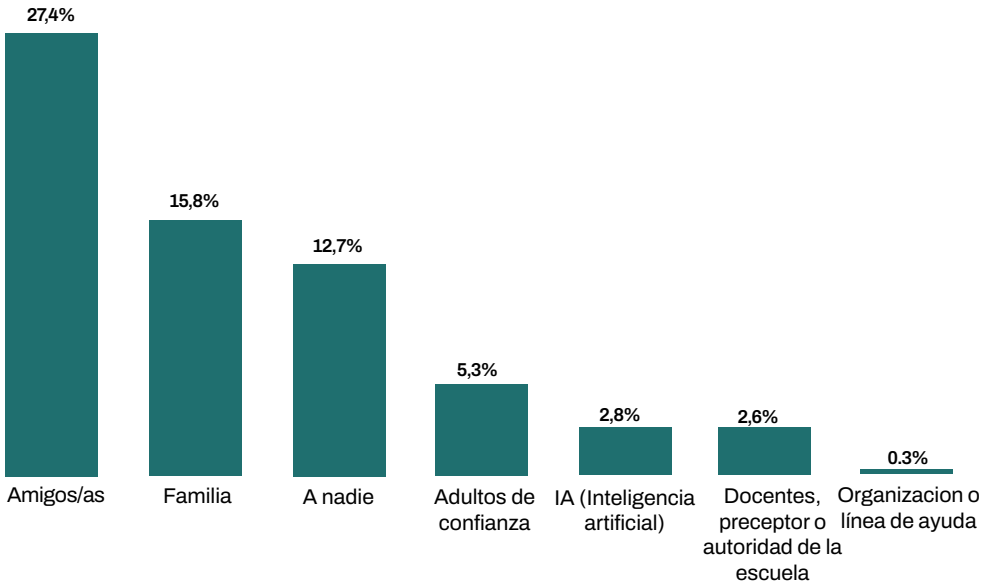
Estas dinámicas no surgen de manera aislada, sino que reproducen, con modalidades específicas, violencias presentes en otros ámbitos de la vida social. Como plantea Faro Digital (2019), las violencias que tienen lugar en los entornos digitales se relacionan y retroalimentan con aquellas que atraviesan otros espacios cotidianos de sociabilidad. Desde esta perspectiva, la ciudadanía digital implica fortalecer las capacidades para proteger la privacidad, los datos personales y la propia imagen, reconocer situaciones de violencia y disponer de vínculos y canales institucionales a los que recurrir cuando estas ocurren.

4.3.2. Búsqueda de ayuda y acompañamiento adulto

Frente a las situaciones de violencia digital, resulta relevante analizar a quiénes recurren los/as adolescentes en busca de apoyo. Los resultados muestran que el mundo adulto, integrado por la familia, otros adultos cercanos, docentes y actores de las instituciones educativas, no constituye el principal espacio al que acuden cuando atraviesan estas experiencias.

Solo el 15,8% afirmó haber conversado estas situaciones con su familia, el 5,3% con otros adultos de confianza y el 2,6% con actores de las instituciones educativas. Los/as amigos/as aparecen como el principal espacio de apoyo, mencionados por el 27,4%, mientras que un 12,8% señaló no haber compartido lo sucedido con nadie. Este patrón se mantiene entre los distintos grupos analizados, ya que no se observan diferencias significativas según género, edad o nivel socioeconómico (Gráfico 29).

Gráfico 29. Actores a quienes acuden los/as adolescentes en situaciones de violencia digital. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

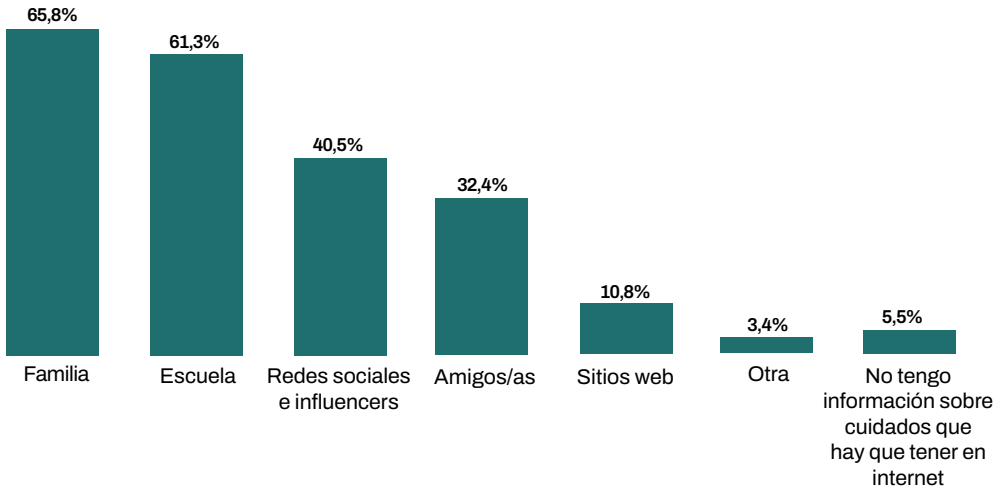
La centralidad de los pares puede comprenderse en el marco de una etapa de la vida en la que los vínculos entre adolescentes adquieren una importancia creciente y los entornos digitales constituyen espacios cotidianos de sociabilidad y autonomía. Internet y las redes sociales amplían las posibilidades de desarrollar vínculos, intereses y prácticas con cierta independencia respecto de la supervisión adulta. En esta línea, Shin y Lwin (2017) muestran que padres, docentes y pares cumplen funciones diferentes en la mediación de las experiencias digitales: mientras los adultos tienden a ocupar un lugar más vinculado con la orientación y la transmisión de pautas, los pares adquieren especial relevancia como interlocutores cotidianos y fuentes de ayuda o consejo.

La producción reciente ha señalado también la existencia de una "soledad digital" que afecta a niñas, niños y adolescentes, caracterizada por una creciente autonomía en el uso de las tecnologías que no siempre encuentra espacios equivalentes de diálogo y acompañamiento adulto (Pavlovsky, 2024; Fainboim, 2025). Esta noción no remite únicamente a la ausencia de supervisión, sino también a una distancia en la comprensión de las experiencias que transcurren en los entornos digitales. Situaciones vinculadas con la pertenencia, los conflictos entre pares, la exposición pública o la propia imagen pueden adquirir una fuerte relevancia social y emocional para los/as adolescentes y, al mismo tiempo, no encontrar interlocutores adultos con quienes ser compartidas.

En este sentido, la menor presencia de adultos entre las personas a quienes los/as adolescentes recurren frente a situaciones de violencia digital puede leerse como parte de una brecha más amplia entre la creciente autonomía con que transitan estos espacios y la disponibilidad de vínculos adultos capaces de acompañar esas experiencias. Cuando esa distancia se profundiza, las posibilidades de recurrir a la familia, la escuela u otros adultos frente a una situación problemática pueden verse debilitadas.

Sin embargo, el lugar del mundo adulto adquiere otra dimensión cuando se observa dónde aprenden o se informan los/as adolescentes sobre los cuidados que deben tener en internet. En este caso, la familia y la escuela ocupan un lugar central: el 65,8% menciona a la familia y el 61,3% a la escuela como espacios de aprendizaje sobre cuidados digitales. También aparecen las redes sociales o influencers (40,5%), los/as amigos/as (32,4%) y, con menor frecuencia, los sitios web (10,7%) (Gráfico 30).

Gráfico 30. Actores e instituciones donde se aprenden cuidados en el universo digital. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



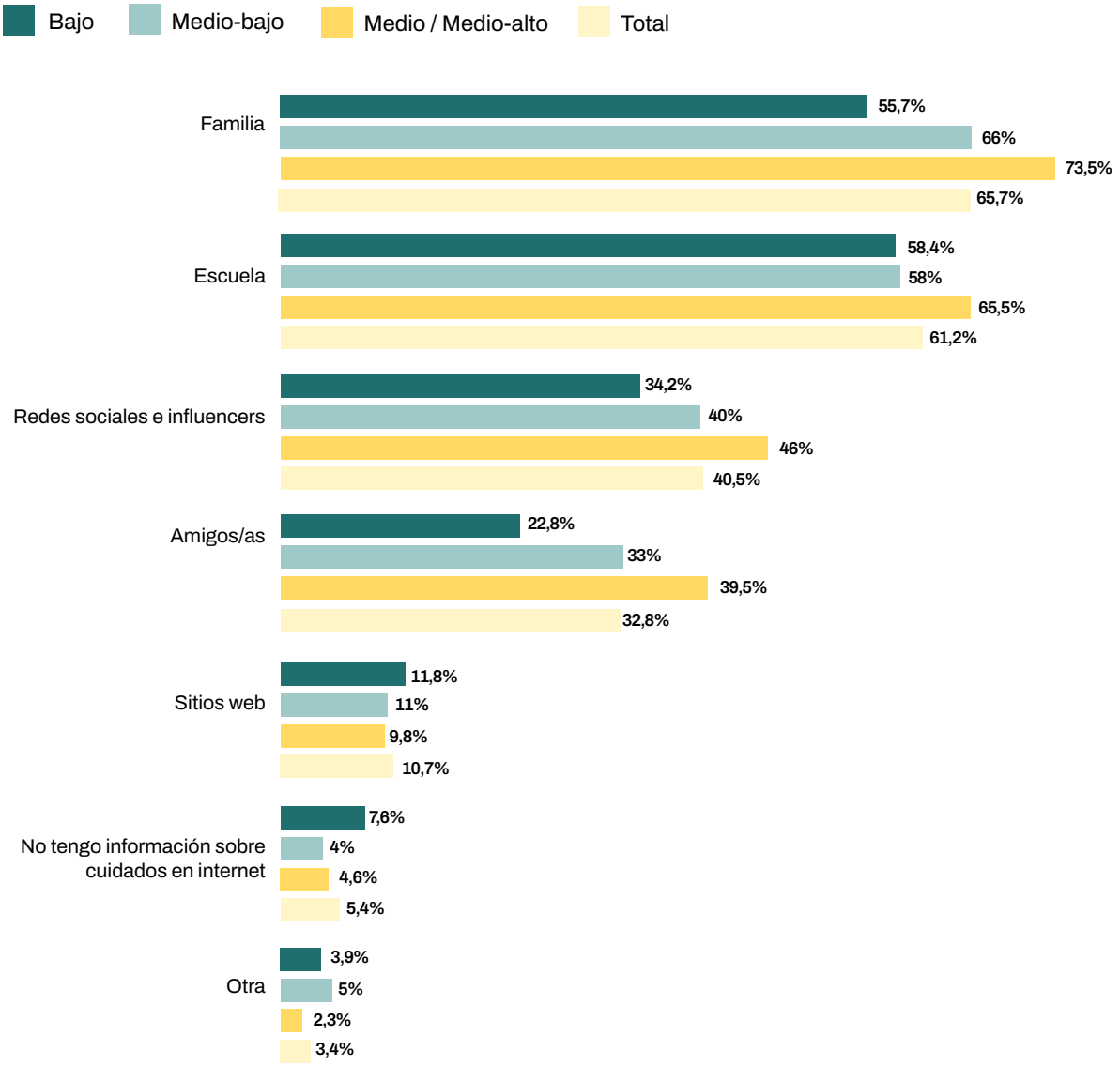
Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Los resultados muestran así una distancia entre los espacios donde se construyen pautas generales de prevención y aquellos a los que se recurre frente a una experiencia concreta de violencia. La familia y la escuela tienen un papel importante en la transmisión de conocimientos y criterios de cuidado, pero su presencia disminuye considerablemente cuando los/as adolescentes necesitan comunicar algo que efectivamente les ocurrió. Los pares, en cambio, adquieren un protagonismo mayor en esas situaciones. Más que una contradicción, esta diferencia permite distinguir dos dimensiones del cuidado digital: aprender cómo desenvolverse de manera segura y disponer de un interlocutor frente a una experiencia de violencia no necesariamente involucran a los mismos actores.

Esta distinción resulta relevante porque la mediación adulta no se limita a la supervisión o al establecimiento de reglas. También comprende formas de acompañamiento activo basadas en conversar sobre las experiencias digitales, orientar frente a situaciones problemáticas y ofrecer ayuda cuando algo ocurre. La evidencia de Kids Online Argentina muestra que las mediaciones parentales activas tienen una presencia mayor que las restrictivas y que una mayor presencia de mediación parental se asocia con menores niveles de exposición a riesgos online (UNICEF Argentina, 2025).

Las fuentes de aprendizaje sobre cuidados digitales presentan, además, diferencias según nivel socioeconómico. La familia es mencionada por el 73,5% de los/as adolescentes del nivel medio/medio-alto, frente al 66% del nivel medio-bajo y el 55,7% del nivel bajo. La distancia entre los extremos alcanza casi 18 puntos porcentuales. Un patrón semejante se observa en el papel de los pares: los/as amigos/as son mencionados por el 39,5% de los adolescentes del nivel medio/medio-alto, el 33% del medio-bajo y el 22,8% del nivel bajo. En la escuela y en las redes sociales o influencers las diferencias entre niveles socioeconómicos son menos pronunciadas (Gráfico 31).

Gráfico 31. Actores e instituciones donde se aprenden cuidados en el universo digital según nivel socioeconómico. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

En contrapartida, los adolescentes de nivel socioeconómico bajo registran con mayor frecuencia no saber dónde aprender acerca de los cuidados que deben tener en internet: el 7,6% se encuentra en esta situación, frente al 4,6% del nivel medio/medio-alto. Aunque se trata de proporciones minoritarias, el conjunto de los resultados muestra diferencias en la disponibilidad y reconocimiento de recursos de orientación y cuidado entre los distintos grupos sociales.

En conjunto, los resultados muestran que los adultos tienen un papel importante en la construcción de pautas de cuidado digital, pero encuentran mayores dificultades para constituirse en un recurso efectivo frente a situaciones concretas de violencia. La centralidad de los pares como interlocutores convive así con una presencia sig-

nificativa de las familias y las escuelas en el aprendizaje de formas de cuidado. Para las estrategias de prevención y acompañamiento, el desafío consiste tanto en brindar herramientas para desenvolverse de manera segura en los entornos digitales como en generar vínculos de confianza que permitan recurrir a personas adultas e instituciones cuando se necesita apoyo. En este marco, resulta relevante observar también las formas concretas que adopta el acompañamiento adulto en la vida cotidiana. El apartado siguiente analiza las modalidades de mediación parental y regulación del uso del celular.

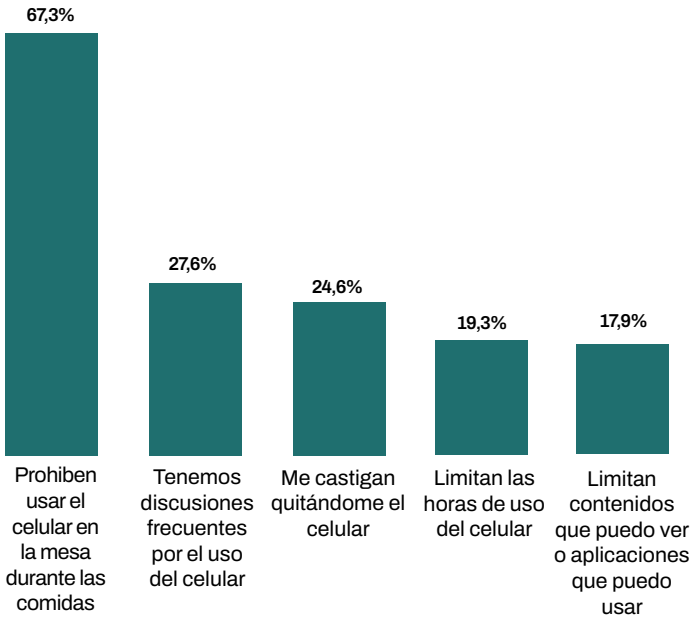
4.3.3. Mediación parental y regulación del uso del celular

A la hora de reflexionar sobre el papel de las familias y los adultos responsables en la vida digital de los/as adolescentes, Cabello (2019) propone pensar el hogar como un entorno tecnocultural. Esta perspectiva permite comprenderlo no solo como un espacio de convivencia y socialización, sino también como un ámbito en el que se articulan dimensiones culturales, normativas y materiales que atraviesan la relación de las personas con la tecnología. En el hogar se transmiten valores, pautas de comportamiento y formas de relacionarse con el mundo que contribuyen a la socialización de niños, niñas y adolescentes y a su incorporación progresiva a la vida social. Al mismo tiempo, constituye un espacio material habitado por una diversidad de objetos y tecnologías que intervienen en las prácticas cotidianas y en la organización de la vida familiar. En este marco, las personas adultas desempeñan un papel central en la definición de los modos de relación con las tecnologías, ya que establecen, de manera explícita o implícita, normas, límites y criterios para su uso. Estas regulaciones pueden presentar distintos grados de formalización y precisión, pero conforman, en conjunto, un repertorio de pautas que estructura las prácticas tecnológicas al interior del hogar.

La literatura distingue diferentes modalidades de mediación parental en el uso de tecnologías. Una distinción habitual diferencia la mediación activa, basada en el acompañamiento, la conversación, las orientaciones y recomendaciones, de la mediación restrictiva, vinculada con el establecimiento de normas y límites sobre actividades, contenidos o tiempos de uso (Muñoz-Carril et al., 2023). Los indicadores incluidos en este bloque de la encuesta permiten aproximarse principalmente a esta segunda dimensión, a partir de distintas formas de regulación del uso del celular reportadas por los/as adolescentes.

En este sentido, los/as adolescentes fueron consultados sobre qué tipo de pautas adoptan los padres, madres o adultos responsables frente a su uso del celular. La medida más extendida es la prohibición de utilizarlo durante las comidas compartidas: el 67,3% afirmó que esta regla se encuentra presente en su hogar. Este resultado sugiere que las comidas continúan siendo uno de los principales momentos de la vida cotidiana en los que las familias establecen un límite específico al uso de pantallas (Gráfico 32).

Gráfico 32. Medidas de mediación parental reportadas por los/as adolescentes. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



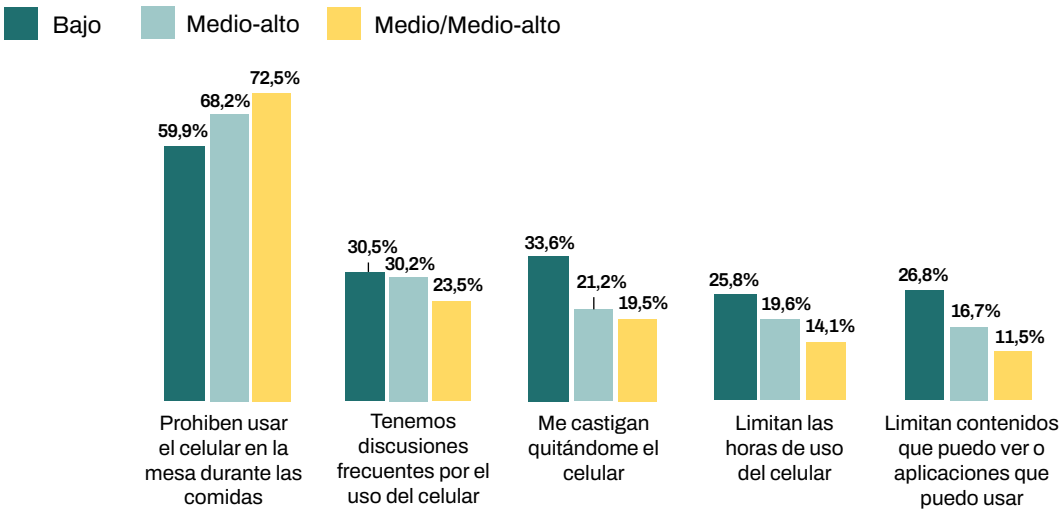
Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

En un segundo nivel aparecen otras estrategias de regulación, aunque con una frecuencia considerablemente menor: el 24,6% indicó que en alguna ocasión le retiran el dispositivo como forma de castigo, el 19,3% afirmó que en su hogar se limitan las horas de uso y el 17,9% manifestó que los adultos restringen determinados contenidos o aplicaciones. Por otra parte, el 27,6% señaló que existen discusiones frecuentes por el uso del celular. Si bien este último indicador no constituye en sí mismo una estrategia de mediación, permite registrar la presencia de conflictos familiares asociados con el uso y la regulación del dispositivo.

Todas las situaciones relevadas se presentan en mayor medida entre los/as adolescentes de 13 a 15 años que entre quienes tienen de 16 a 19 años, mientras que no se observan diferencias significativas según género. La mayor presencia de regulaciones entre los adolescentes más jóvenes coincide con otros antecedentes. Kids Online Argentina registra también una disminución marcada de las mediaciones restrictivas a medida que aumenta la edad: las reglas sobre qué se puede hacer en internet son reportadas por el 72% de los niños y niñas de 9 a 11 años, el 68% de quienes tienen entre 12 y 14 años y el 36% de los adolescentes de 15 a 17 años (UNICEF-UNESCO, 2025).

Estas situaciones se manifiestan de modo diferente según el nivel socioeconómico (Gráfico 33). La prohibición de utilizar el celular durante las comidas compartidas se encuentra más extendida a medida que aumenta el nivel socioeconómico: alcanza al 72,5% de los/as adolescentes de nivel medio/medio-alto, al 68,2% del nivel medio-bajo y al 59,9% del nivel bajo. El retiro del celular como forma de castigo presenta, en cambio, el patrón inverso: es mencionado por el 19,5% del nivel medio/medio-alto, el 21,2% del medio-bajo y el 33,5% del nivel bajo.

Gráfico 33. Convivencia familiar y regulación del celular según nivel socioeconómico. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Otras medidas, como la regulación de la cantidad de horas de uso del celular o la limitación de contenidos y aplicaciones, también se presentan con mayor frecuencia a medida que disminuye el nivel socioeconómico, al igual que las discusiones por el uso del dispositivo. Los resultados muestran, por lo tanto, diferencias no solo en la presencia de regulaciones familiares, sino también en las formas que estas adoptan. Mientras que en los sectores medio/medio-altos tiene mayor presencia una regla asociada a un momento específico de convivencia familiar, entre los sectores de menor nivel socioeconómico adquieren mayor peso medidas directamente restrictivas sobre el dispositivo, el tiempo de uso y los contenidos.

Las diferencias observadas según nivel socioeconómico encuentran antecedentes en estudios que muestran que las condiciones sociales de los hogares se relacionan con las formas que adopta la mediación parental. Livingstone et al. (2015) observaron una mayor presencia de estrategias restrictivas entre familias de menores ingresos y nivel educativo, mientras que en hogares con mayor nivel educativo adquirían mayor peso las formas activas de mediación. Investigaciones más recientes realizadas con adolescentes también han encontrado una asociación positiva entre nivel socioeconómico y mediación activa parental (Sun et al., 2021; Koch et al., 2024). En conjunto, estos antecedentes permiten interpretar las diferencias observadas en esta encuesta no solo en términos de una mayor o menor presencia de límites, sino también de los recursos disponibles en los hogares para sostener distintas formas de acompañamiento digital.

Los resultados muestran que la regulación familiar del uso del celular varía tanto con la edad de los/as adolescentes como con las condiciones socioeconómicas de los hogares. Las diferencias por nivel socioeconómico no remiten únicamente a una mayor o menor presencia de límites, sino también a las formas que estos adoptan. Esta

distinción resulta relevante para comprender la mediación parental como un repertorio más amplio de prácticas de acompañamiento, dentro del cual las normas y restricciones constituyen una dimensión específica.

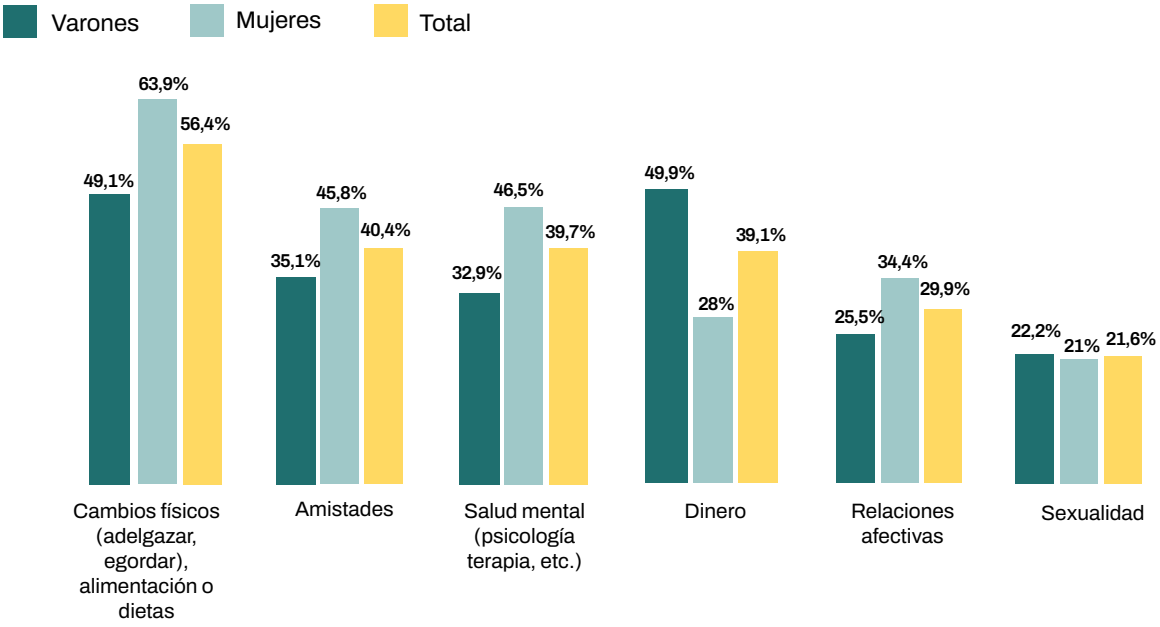
4.3.4. Búsqueda de información y orientación en internet

Como se señaló previamente, el mundo adulto no aparece como el principal espacio al que los/as adolescentes recurren frente a situaciones problemáticas en los entornos digitales. Internet, en cambio, ocupa un lugar importante como fuente de consulta sobre temas que adquieren relevancia durante la adolescencia.

En la indagación acerca del tipo de información sobre temas específicos que los y las adolescentes buscan o consultan en internet, las más destacadas fueron las búsquedas sobre "cambios físicos (adelgazar, engordar), alimentación o dietas" (56,4%), "dinero" (39,1%), "amistades" (40,4%) "relaciones afectivas" (29,9%) y "salud mental" (39,7%).

Las diferencias de género (Gráfico 34) fueron relevantes: las mujeres fueron quienes más reportaron buscar información sobre temáticas vinculadas a su cuerpo, su salud mental o las relaciones afectivas en tanto que los varones manifiestan mayor interés por temas vinculados al dinero. En las respuestas de los/as encuestados, se verifica que internet aparece como un recurso de orientación autónoma para cuestiones íntimas y personales, constituyéndose en una mediación importante en la toma de decisiones de los/as adolescentes. Esta transformación se presenta de manera transversal en todos los niveles socioeconómicos, ya que no se presentan diferencias significativas en la búsqueda de las temáticas relevadas.

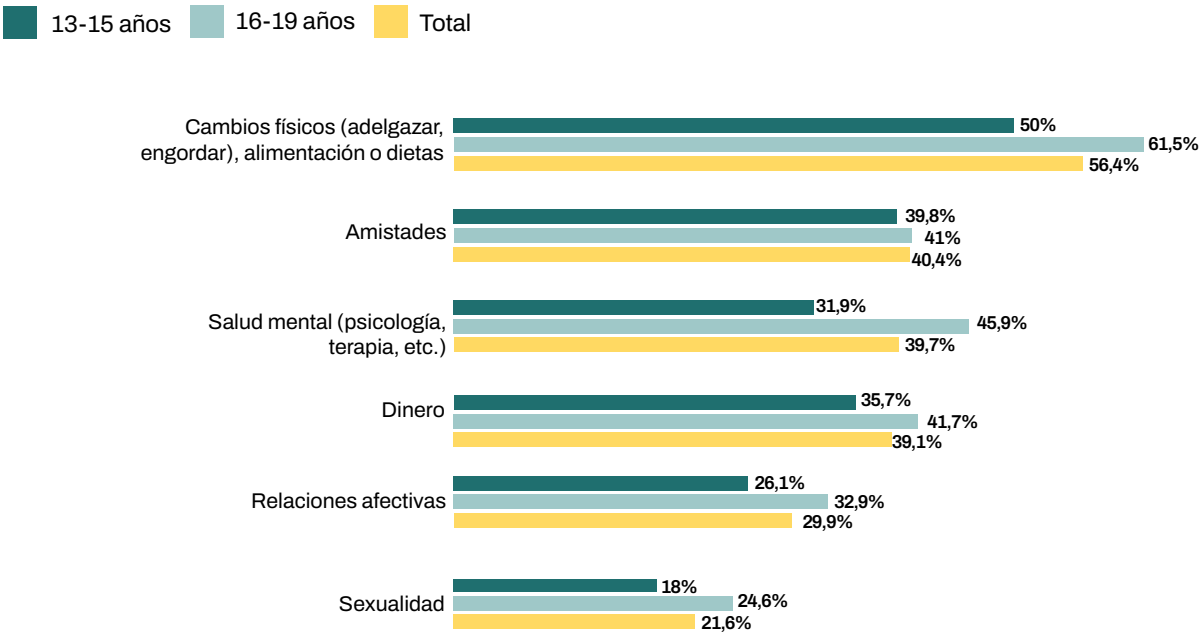
Gráfico 34. Tipos de información que buscan en internet por género. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

La edad también introduce diferencias. Los/as adolescentes de 16 a 19 años declararon haber buscado información en internet en mayor proporción que quienes tienen entre 13 y 15 años para la mayoría de las temáticas relevadas. Las excepciones son las consultas vinculadas con la salud mental y las amistades, que presentan niveles similares entre ambos grupos de edad (Gráfico 35).

Gráfico 35. Tipos de información que buscan en internet, total y según grupos de edad. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Este patrón presenta puntos de contacto con los resultados de Kids Online Argentina. En ese relevamiento, el 59% de los niños, niñas y adolescentes de 9 a 17 años afirmó buscar información sobre temas de salud en internet. La práctica aumenta marcadamente con la edad y presenta diferencias reducidas según género y nivel socioeconómico (UNICEF-UNESCO, 2025). Si bien la pregunta utilizada no es equivalente a la de esta encuesta, ambos estudios muestran la importancia que adquiere internet como fuente de consulta sobre cuestiones vinculadas con la salud y el bienestar, particularmente a medida que avanza la adolescencia.

La utilización de internet para consultar sobre el cuerpo, la salud mental, los vínculos, las amistades o el dinero muestra que los entornos digitales forman parte de los recursos a los que los/as adolescentes recurren para informarse sobre cuestiones que adquieren relevancia en esta etapa de la vida. Esto vuelve especialmente importante la capacidad de evaluar la calidad y confiabilidad de la información disponible. En este sentido, Kids Online Argentina encuentra que, aunque la mayoría de los adolescentes declara contar con habilidades para buscar y evaluar información, el 60% considera que el primer resultado ofrecido por un buscador es siempre el más adecuado, lo que

señala dificultades en los criterios utilizados para seleccionar y validar las fuentes consultadas (UNICEF-UNESCO, 2025).

Estas formas de búsqueda autónoma adquieren una nueva dimensión con la expansión de la inteligencia artificial generativa. A diferencia de los buscadores y sitios web, estas herramientas no solo ofrecen acceso a información, sino que permiten formular consultas específicas y sostener intercambios conversacionales. Como se analiza en el apartado siguiente, esta posibilidad amplía sus usos hacia cuestiones vinculadas con la orientación, los vínculos y el bienestar emocional.

4.4 Inteligencia artificial: usos, apropiaciones y nuevos desafíos

Una de las transformaciones más significativas de los últimos años en el entorno digital ha sido la rápida expansión de las herramientas de Inteligencia Artificial Generativa[6]. Su incorporación a la vida cotidiana de los/as adolescentes amplió las posibilidades de acceso a información, producción de contenidos y resolución de tareas, pero también abrió nuevos espacios de interacción y consulta sobre cuestiones personales, afectivas y relacionales.

Como se observó en el apartado anterior, internet constituye un espacio relevante al que los/as adolescentes recurren para buscar información sobre distintas cuestiones que atraviesan esta etapa de la vida. La inteligencia artificial incorpora una modalidad particular dentro de estas prácticas: además de permitir buscar y obtener información, ofrece la posibilidad de sostener intercambios conversacionales y formular consultas personalizadas. Esto amplía sus usos hacia prácticas como la búsqueda de orientación, el apoyo emocional o la compañía, cuyos alcances se analizan a continuación.

El 91,2% de los estudiantes encuestados afirmó haber utilizado alguna aplicación o sitio de inteligencia artificial. Sin embargo, su uso presenta diferencias según el nivel socioeconómico: mientras que entre los/as adolescentes del nivel socioeconómico bajo el 83,4% declaró haber utilizado estas herramientas, la proporción asciende al 96% entre aquellos pertenecientes al nivel socioeconómico medio/medio-alto. Estos datos muestran una elevada penetración de la IA entre los estudiantes, aunque persisten desigualdades en su acceso y utilización (Gráfico 36).

6 Según el glosario elaborado por el CESBA (2026, 1): “La inteligencia artificial tiene décadas de historia. Bajo ese paraguas conviven muchas técnicas: machine learning, reconocimiento de imagen, sistemas expertos. Pero el debate actual gira en torno a un tipo específico: la IA generativa (IA Gen). El punto de inflexión fue 2017. La publicación de la arquitectura Transformer permitió los grandes modelos de lenguaje (LLM), sistemas capaces de generar texto, código e imágenes con una fluidez sin precedentes. En 2022, Chat GPT los volvió masivos. Pero eso no significa que la IA generativa sea el único tipo de IA”.

91,2%

de los/as estudiantes encuestados/as **afirmó haber utilizado alguna aplicación o sitio de inteligencia artificial**

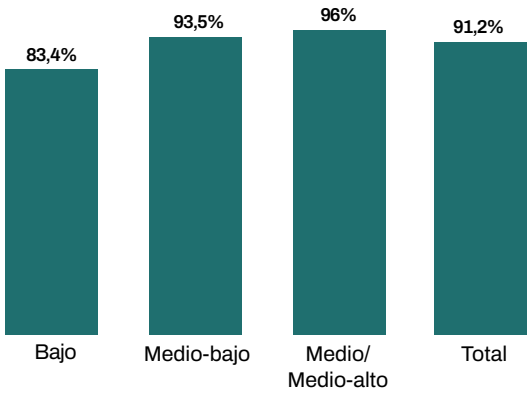
96%

de los/as encuestados de nivel socio-económico medio/medio-alto declaró haber usado IA.

83,4%

de los/as encuestados de nivel socio-económico bajo declaró haber usado IA.

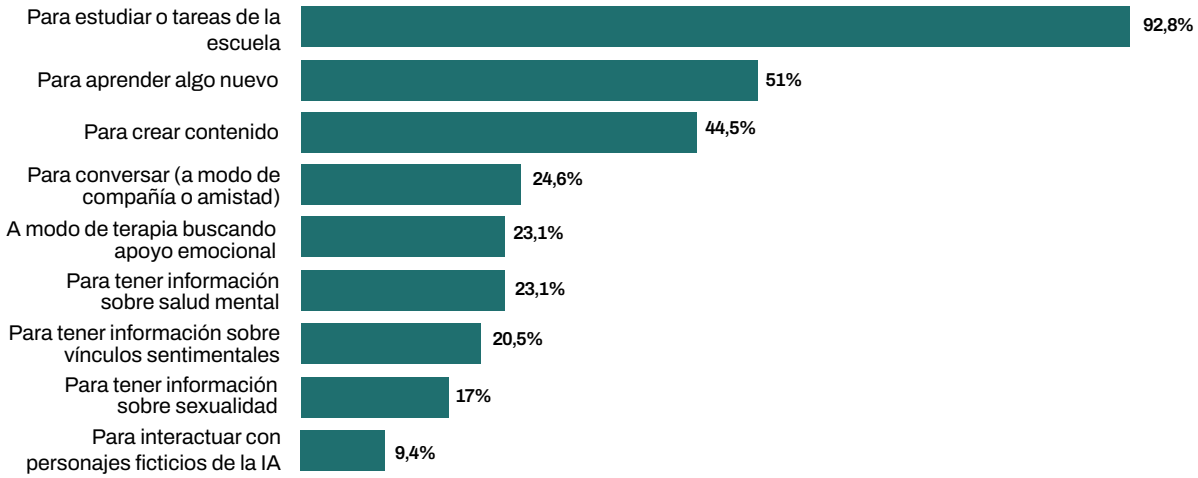
Gráfico 36. Niveles de uso de la Inteligencia Artificial, total y según nivel socioeconómico. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Entre quienes utilizan herramientas de IA, el uso vinculado con las actividades escolares constituye, por amplio margen, la práctica más extendida: el 92,8% señala utilizarlas para estudiar o realizar tareas de la escuela. También adquieren relevancia otros usos asociados al aprendizaje y la producción de contenidos: el 51% las consulta para aprender algo nuevo y el 44,5% para crear contenidos (Gráfico 37 y Anexo VI).

Gráfico 37. Usos de la Inteligencia Artificial Generativa entre adolescentes que utilizan la IA, total. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

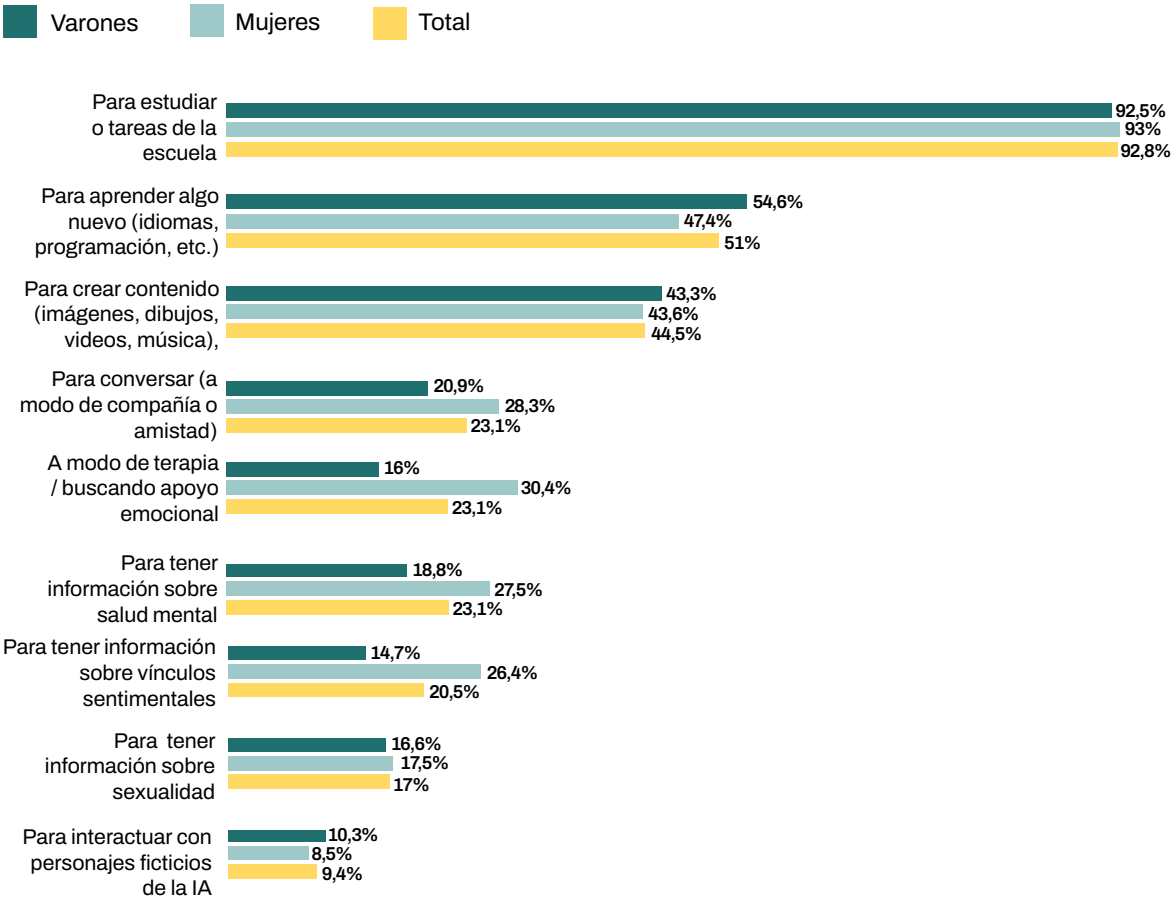
No obstante, la utilización de estas tecnologías excede las funciones vinculadas con el estudio y la producción de información. Una proporción significativa de los/as adolescentes recurre también a la IA para abordar cuestiones relacionadas con la vida afectiva y emocional. El 24,6% afirma utilizarla para conversar, a modo de compañía o amistad; el 23,1% para buscar terapia o apoyo emocional. Es decir, casi uno de cada cuatro adolescentes usa la IA como apoyo emocional o compañía.

En esta línea, un 23,1% la usa para obtener información sobre salud mental, en tanto el 20,5% para consultar sobre vínculos sentimentales. En menor medida, el 17% la utiliza para obtener información sobre sexualidad y el 9,4% para interactuar con personajes ficticios de IA

Los datos muestran que estas herramientas comienzan a ocupar un lugar que excede la asistencia para tareas escolares y se aproxima, en algunos casos, a funciones tradicionalmente asociadas con los vínculos interpersonales, la búsqueda de orientación y el acompañamiento emocional. Esta dimensión adquiere particular relevancia si se considera que las consultas relacionadas con la salud mental, los vínculos sentimentales y el apoyo emocional no constituyen usos marginales, sino prácticas presentes en una proporción considerable de adolescentes que utilizan IA.

Las diferencias por género resultan especialmente significativas en este conjunto de usos (ver gráfico 38). Las mujeres presentan porcentajes superiores a los varones en la utilización de IA para conversar a modo de compañía o amistad (28,3% frente a 20,9%), buscar terapia o apoyo emocional (30,4% frente a 16%), obtener información sobre salud mental (27,5% frente a 18,8%) y consultar sobre vínculos sentimentales (26,4% frente a 14,7%). En cambio, no se observan diferencias relevantes en la consulta sobre sexualidad. La IA aparece, de este modo, como un recurso al que las adolescentes recurren con mayor frecuencia para abordar dimensiones emocionales, afectivas y vinculares.

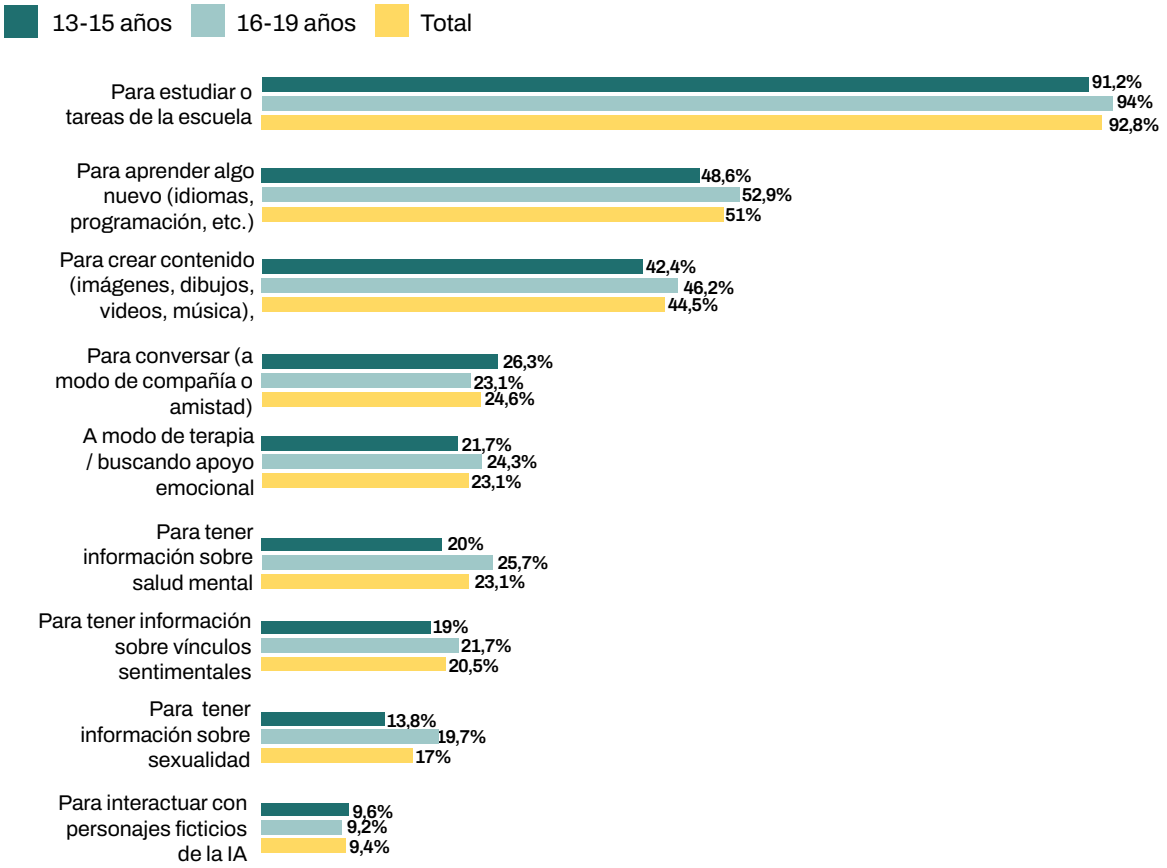
Gráfico 38. Usos de la Inteligencia Artificial Generativa entre adolescentes que utilizan IA, total y según género. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

También se observan diferencias según la edad (Gráfico 39). Los/as adolescentes de 16 a 19 años presentan niveles superiores de consulta en prácticamente todas las dimensiones vinculadas con el bienestar emocional y los vínculos. En particular, utilizan con mayor frecuencia la IA para conversar a modo de compañía o amistad (29%), buscar terapia o apoyo emocional (28,7%), obtener información sobre salud mental (27,4%), consultar sobre vínculos sentimentales (25,2%) y sexualidad (20,5%). Este patrón es consistente con lo observado en el apartado anterior, donde los/as adolescentes de mayor edad también presentaban una mayor frecuencia de búsqueda de información en internet sobre buena parte de las temáticas personales relevadas. Estas diferencias pueden vincularse con una mayor presencia de preocupaciones afectivas, sexuales y vinculares durante esta etapa, aunque los datos de la encuesta no permiten establecer una relación causal.

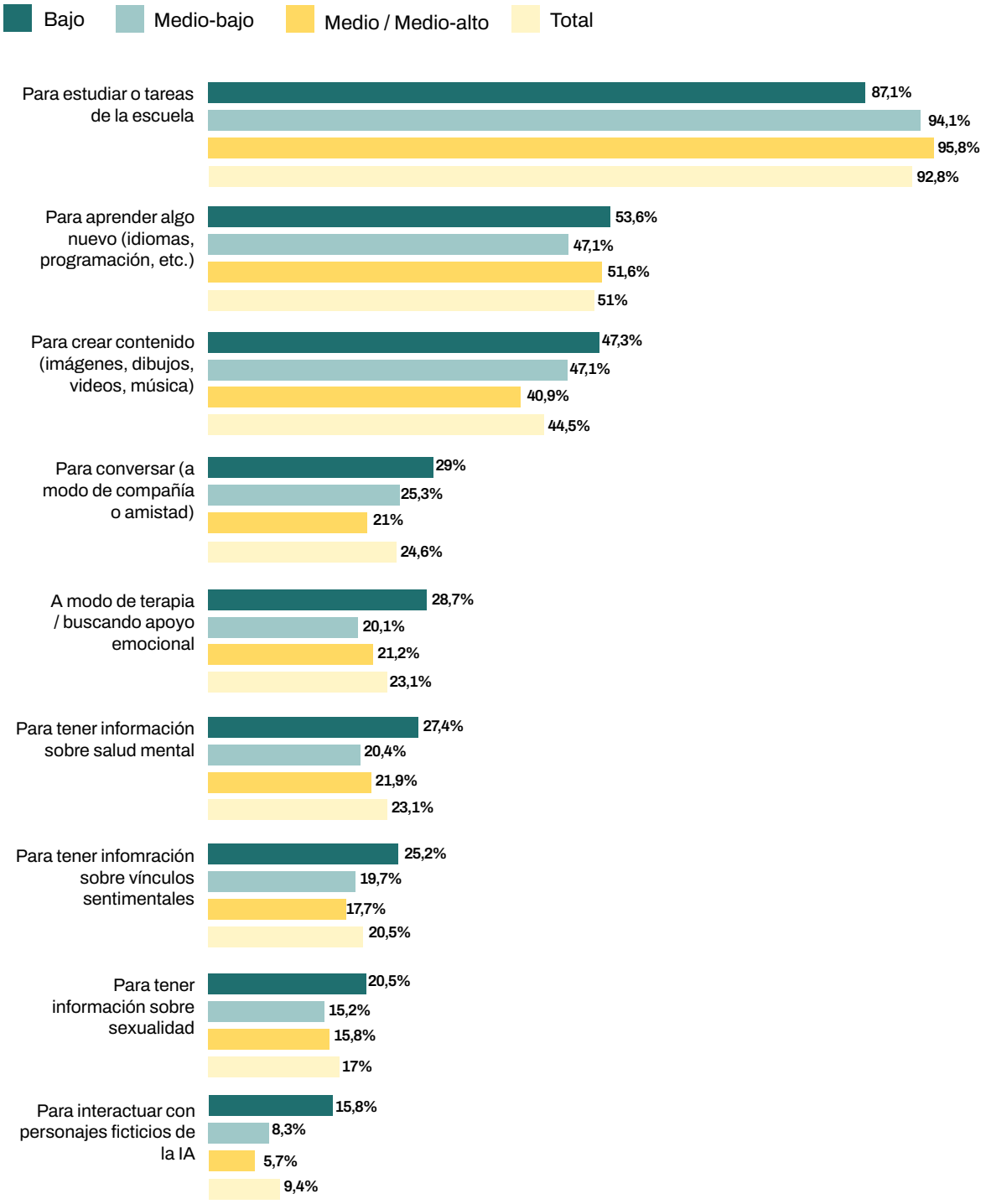
Gráfico 39. Usos de la Inteligencia Artificial Generativa entre adolescentes que utilizan IA, según grupos de edad y total. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Por último, el nivel socioeconómico también incide en los usos de la IA (Gráfico 40). Si bien las consultas vinculadas con el estudio y las tareas escolares presentan niveles elevados en todos los grupos, las prácticas relacionadas con el apoyo emocional, la salud mental, los vínculos sentimentales y la sexualidad muestran, en términos generales, una mayor frecuencia entre los/as adolescentes del nivel socioeconómico bajo. En particular, el 28,7% de este grupo utiliza la IA a modo de terapia o en búsqueda de apoyo emocional, frente al 21,2% del nivel medio-bajo y el 20,1% del nivel medio/medio-alto. Una tendencia similar se observa en las consultas sobre salud mental (27,4%, 21,9% y 20,4%, respectivamente) y sobre vínculos sentimentales (25,2%, 17,7% y 19,7%). Este resultado adquiere especial interés al considerarlo junto con las diferencias observadas en el uso general de IA. Los/as adolescentes de nivel socioeconómico bajo presentan una menor utilización de estas herramientas en términos generales, pero, entre quienes las utilizan, recurren con mayor frecuencia a algunos usos vinculados con el apoyo emocional y la búsqueda de orientación personal. El patrón abre interrogantes acerca de las condiciones sociales en las que la IA comienza a incorporarse como recurso para abordar estas cuestiones y sobre su relación con otros recursos de información, acompañamiento y apoyo disponibles para los/as adolescentes.

Gráfico 40. Usos de la Inteligencia Artificial Generativa entre adolescentes que usan IA, según nivel socioeconómico y total. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Con el propósito de sintetizar estas prácticas, los distintos usos relevados fueron agrupados según su afinidad temática. Esta clasificación es analítica y reúne dentro de una

misma categoría prácticas que no son necesariamente equivalentes. Por ejemplo, la categoría de salud mental incluye tanto la búsqueda de información como la utilización de IA a modo de terapia o apoyo emocional. Al analizar las respuestas según afinidad (Tabla 4), se observa que el uso de inteligencia artificial entre los/as adolescentes excede ampliamente las funciones instrumentales vinculadas con el estudio, el aprendizaje y la creación de contenidos. Si bien estas últimas constituyen, con mucha diferencia, el principal tipo de uso -el 89,3% del total de la muestra y el 97,7% entre quienes utilizan IA-, también adquieren una presencia significativa usos vinculados con dimensiones más personales de la experiencia.

Tabla 4. Usos de la Inteligencia Artificial Generativa a partir de clasificación entre adolescentes que utilizan IA, según género. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).

Ítems incluidos		% Total muestra	% Usan IA		
			Total	Varones	Mujeres
Salud mental	Terapia / apoyo emocional · Info salud mental	29,7%	32,5%	25%	40,2%
Compañía / ficción	Conversar (compañía/ amistad) · Personajes ficticios	25,2%	27,7%	23,7%	31,7%
Vínculos y sexualidad	Info vínculos sentimentales · Info sexualidad	25%	27,4%	21,5%	33,4%
Uso instrumental	Estudio · Aprender algo nuevo · Creación de contenido	89,3%	97,7%	97,6%	98,1%
No usa IA	-	8,8%	-	-	-

Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Entre quienes utilizan IA, el 32,5% la emplea para cuestiones relacionadas con la salud mental, como terapia, apoyo emocional o búsqueda de información; el 27,7% recurre a ella para conversar, buscar compañía o interactuar con personajes ficticios; y el 27,4% la utiliza para realizar consultas vinculadas con vínculos sentimentales y sexualidad. Estos usos muestran que, además de constituirse como una herramienta para resolver tareas y acceder a información, la IA comienza a ser incorporada a espacios vinculados con la orientación, la conversación y el procesamiento de preocupaciones personales.

Las diferencias según género resultan particularmente relevantes en estas dimensiones. Mientras que los usos instrumentales presentan niveles prácticamente idénticos entre varones y mujeres (97,6% y 98,1%, respectivamente), los usos asociados con dimensiones emocionales, vinculares y sexuales presentan diferencias marcadas. Las mujeres utilizan en mayor medida la IA para cuestiones relacionadas con la salud mental (40,2% frente a 25% entre los varones), para consultas sobre vínculos sentimentales y sexualidad (33,4% frente a 21,5%) y para conversar, buscar compañía o interactuar con personajes ficticios (31,7% frente a 23,7%). La diferencia entre géneros, por lo tanto, no se encuentra en el acceso a los usos instrumentales de la IA, que aparecen prácticamente generalizados, sino en la mayor presencia de usos vinculados con dimensiones emocionales, relacionales e íntimas.

El uso de IA relacional o vincular constituye, en este sentido, un aspecto sobre el que vale la pena detenerse. La posibilidad de disponer de una forma de compañía bajo demanda o, en términos de Sherry Turkle (2024), de una intimidad artificial, introduce una modalidad de vínculo caracterizada por la disponibilidad permanente y por una reducción de la fricción y la ambivalencia propias de las relaciones humanas. Se trata de sistemas que pueden responder de manera inmediata y que, en buena medida, están orientados a satisfacer las demandas del interlocutor. La posibilidad de evitar la decepción o la vulnerabilidad, contar con un interlocutor siempre disponible y mantener cierto grado de distancia respecto del mundo adulto son elementos que requieren atención frente al creciente uso de estos sistemas como compañía emocional o fuente de apoyo.

Esta transformación adquiere particular relevancia cuando se la considera junto con la creciente exposición de la intimidad en las redes sociales. Mientras estas plataformas favorecen la exteriorización y circulación de experiencias personales, las herramientas de IA introducen una modalidad diferente de relación con la intimidad: permiten formular preguntas, expresar preocupaciones y buscar orientación en un espacio que puede ser percibido como privado, confidencial y disponible de manera permanente. Como señala Illouz (2026), la salud mental, la autorregulación emocional, el bienestar y la mejora emocional se han convertido en objetos de uso activo por parte de la inteligencia artificial y las aplicaciones. Desde esta perspectiva, la IA no constituye únicamente una herramienta para acceder a información o resolver tareas, sino también una tecnología que comienza a intervenir en dimensiones cada vez más próximas a la gestión cotidiana de las emociones.

La expansión de estos usos plantea, por lo tanto, desafíos en distintos planos. Por un lado, la IA ofrece oportunidades de acceso inmediato a información, orientación y recursos que pueden resultar significativos para los/as adolescentes. Al mismo tiempo, su utilización generalizada para estudiar y realizar tareas plantea interrogantes sobre los procesos de aprendizaje cuando estas herramientas funcionan como sustituto del razonamiento o de la resolución autónoma de problemas. Bastani et al. (2025), en un estudio experimental con estudiantes secundarios, encontraron que el uso de IA mejoraba el desempeño mientras la herramienta estaba disponible, pero podía perjudicar el aprendizaje posterior cuando los estudiantes debían resolver las tareas por

sí mismos. Este efecto se reducía sustancialmente cuando la herramienta estaba diseñada para ofrecer orientaciones y pistas en lugar de proporcionar directamente las respuestas. Estos resultados ponen de relieve una tensión entre facilitar la resolución inmediata de una tarea y sostener los procesos de elaboración y razonamiento necesarios para la adquisición de conocimientos y habilidades.

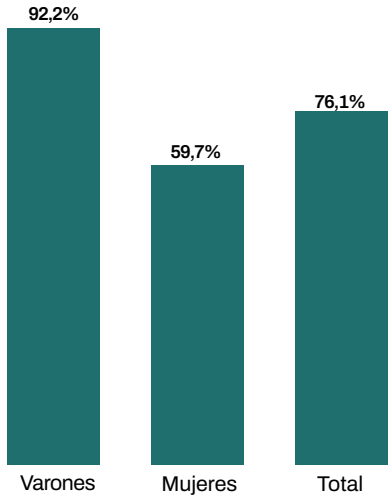
Por otro lado, la creciente utilización de estas tecnologías para abordar cuestiones vinculadas con la salud mental, la afectividad, los vínculos y la sexualidad introduce interrogantes acerca de los límites de estas herramientas, la calidad y confiabilidad de las respuestas que proporcionan, el tratamiento de la información personal y su utilización como fuente de apoyo u orientación. Estos usos plantean, además, una pregunta por las alternativas de escucha y acompañamiento disponibles para los/as adolescentes. Este interrogante adquiere particular relevancia frente a la mayor frecuencia de algunos usos vinculados con el apoyo emocional y la salud mental entre quienes pertenecen al nivel socioeconómico bajo y a la baja recurrencia al mundo adulto observada ante otras situaciones problemáticas analizadas en este informe. Los datos no permiten establecer si el recurso a la IA responde a dificultades de acceso a servicios profesionales, a una menor disponibilidad de otros espacios de apoyo o a características propias de estas herramientas, como la inmediatez, la disponibilidad permanente o la privacidad que puede percibirse en la interacción. Sí permiten identificar un nuevo espacio al que una proporción significativa de adolescentes recurre para formular preguntas, expresar preocupaciones y buscar orientación.

Estas transformaciones configuran una problemática emergente para las políticas públicas. En el ámbito educativo, plantean el desafío de promover formas de utilización de la IA que aprovechen sus posibilidades sin desplazar procesos de elaboración, razonamiento y aprendizaje que requieren una participación activa de los/as estudiantes. En relación con los usos personales y relacionales, requieren fortalecer las capacidades para evaluar críticamente las respuestas proporcionadas por estas herramientas, proteger la información personal y reconocer sus alcances y limitaciones. Al mismo tiempo, plantean la necesidad de considerar qué alternativas de orientación, escucha y acompañamiento encuentran disponibles los/as adolescentes cuando recurren a la IA para cuestiones vinculadas con la salud mental, los vínculos o la sexualidad. La masificación de la IA no supone solamente una transformación en las formas de acceder al conocimiento, sino también en los modos en que los/as adolescentes aprenden, buscan orientación, compañía y respuestas frente a cuestiones personales. El desafío para las políticas públicas no se limita, en este sentido, a regular el uso de estas tecnologías, sino que incluye también fortalecer los recursos educativos, familiares e institucionales capaces de acompañar estas nuevas prácticas.

4.5. Videojuegos: prácticas, sociabilidad y desigualdades de acceso

Otra de las prácticas sobre las que indaga la encuesta es el uso de los videojuegos. Los resultados arrojan que la mayoría (76,1%) afirmó haber jugado juegos en la última semana mientras que el 23,9% restante dijo no hacerlo. Este tipo de actividad se encuentra fuertemente masculinizada: mientras que el 92,2% de los varones afirmó haber jugado videojuegos en la última semana, solo el 59,7% de las mujeres dijo haberlo hecho (Gráfico 41).

Gráfico 41. Jugó videojuegos en la última semana según género y total. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

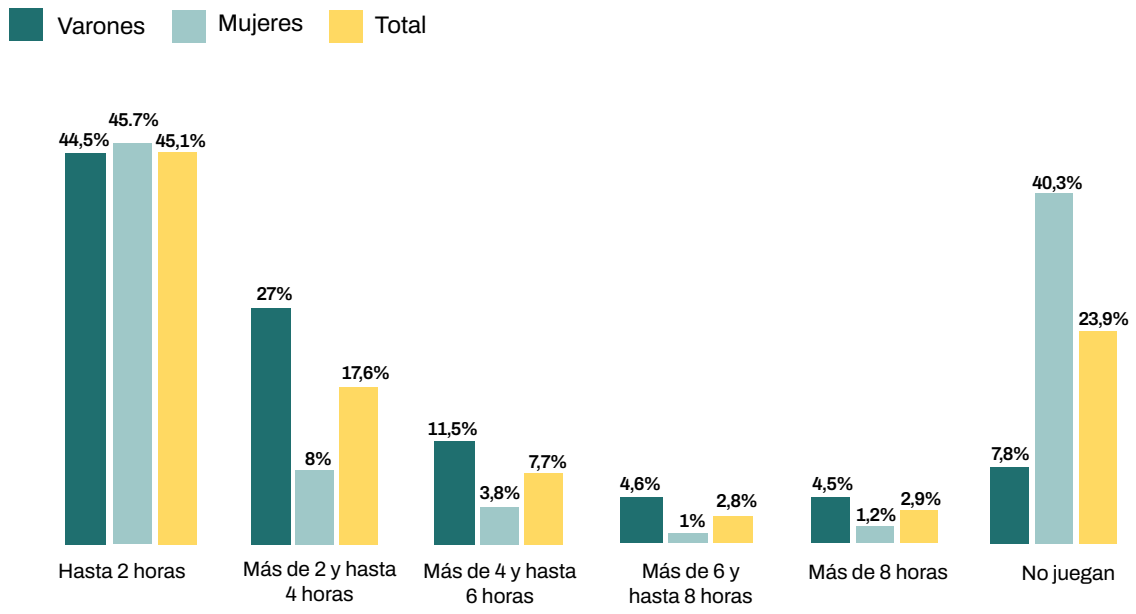
Además, entre quienes jugaron videojuegos en la última semana, el celular fue el dispositivo más utilizado (86,9%), seguido por las consolas, como Xbox o PlayStation (49,2%), y las computadoras (45,3%).

En el caso del uso de consolas, también se observa una diferencia significativa por género: el 25,6% de las mujeres afirmó haberlas utilizado, frente al 64,1% de los varones. En cambio, la proporción de adolescentes que juega videojuegos no presenta diferencias significativas según el nivel socioeconómico, aunque sí varían los dispositivos utilizados. Entre los/as adolescentes de nivel socioeconómico bajo que juegan videojuegos, el 93% utiliza el celular y el 32,4% consolas, como PlayStation o Xbox. Entre quienes pertenecen al nivel medio/medio-alto, el uso del celular también es elevado (84%), pero la utilización de consolas asciende al 62,4%.

En cuanto a la cantidad de horas de uso de videojuegos (Gráfico 42), la mayoría (59,2%) afirmó haber jugado hasta 2 horas diarias en un día de semana; el 23,1%

dijo jugar entre 2 y 4 horas mientras que el 17,8% afirmó jugar más de 4 horas. Nuevamente, la diferencia de géneros se manifiesta: mientras que la mayoría de mujeres (76,5%) dijo haber jugado hasta dos horas diarias, la mayoría de los varones (51,1%) manifestó haber jugado más de 2 horas.

Gráfico 42. Horas de uso de videojuegos en la última semana, según género y total. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Si bien la categoría “videojuegos” reúne un universo muy amplio y heterogéneo de prácticas vinculadas con el entretenimiento, distintas investigaciones han señalado que jugar no se reduce exclusivamente a una actividad lúdica o de diversión. Los videojuegos forman parte de una cultura que se extiende más allá de la pantalla e involucra formas de sociabilidad, construcción de identidades, conversaciones y experiencias compartidas. En este sentido, Muriel y Crawford (2023) señalan que constituyen una “cultura que se extiende mucho más allá del visor o la pantalla de una máquina de videojuegos. (...) Los videojuegos no representan solamente el acto de jugar un juego sino también una fuente de recuerdos, sueños, conversaciones, identidades, amistades, obras de arte, relatos y mucho más” (p. 143).

Los videojuegos, además, no constituyen un universo homogéneo. Algunos se organizan alrededor de historias y recorridos narrativos, mientras que otros permiten construir personajes e identidades digitales e interactuar con otros jugadores, ya sea de manera cooperativa o competitiva. En muchos casos, se constituyen así en espacios de sociabilidad que exceden el momento específico del juego. Junto con estas dimensiones lúdicas y relacionales, numerosos videojuegos incorporan también economías internas, monedas virtuales, compras, sistemas de recompensas y otros mecanismos que articulan la experiencia de juego con prácticas de consumo y uso de dinero.

El caso de Roblox puede tomarse como un ejemplo relevante de esta articulación entre juego y prácticas económicas. Curia (24 de noviembre de 2025, p. 12) describe este tipo de plataformas como "territorios de entrenamiento para las lógicas de transacciones económicas, especialmente las especulativas" y señala que Roblox "propone experiencias hiper-estimulantes, con recompensas constantes e intermitentes que vuelven a los chicos muy vulnerables a ofertas de regalos, premios y promesas de usuarios desconocidos". La plataforma incorpora, además, una moneda virtual paga, los Robux, junto con distintas modalidades de compra y recompensa dentro del juego, en muchos casos similares a casinos virtuales. Estas características muestran cómo algunos entornos de videojuegos articulan el entretenimiento con experiencias de consumo y con mecanismos de recompensa que, en determinados casos, presentan continuidades con lógicas presentes en los juegos de azar y las apuestas.

Estas dinámicas también pueden analizarse a partir de los denominados "patrones oscuros". Faro Digital, junto con el investigador Luca Carrubba (2026, p. 6), los define como "estrategias de diseño que buscan influir en el comportamiento del usuario sin que lo perciba del todo", entre las que incluye "recompensas diarias que obligan a volver, rachas que penalizan la interrupción, eventos limitados que generan urgencia, cajas botín que introducen azar [y] microtransacciones en momentos de frustración". Estos mecanismos permiten desplazar la mirada desde las decisiones individuales de los/as jugadores hacia las características de diseño de las propias plataformas y los incentivos orientados a incrementar el tiempo de permanencia y el gasto dentro del juego.

Los resultados muestran que los videojuegos constituyen una práctica ampliamente extendida entre los/as adolescentes, aunque con diferencias importantes según género y en los dispositivos utilizados según nivel socioeconómico. Al mismo tiempo, su lugar en la experiencia digital adolescente excede el entretenimiento: los videojuegos pueden constituirse en espacios de interacción y sociabilidad y, a la vez, incorporar mecanismos de consumo, monetización y recompensa. Estas distintas dimensiones resultan relevantes para comprender las experiencias de juego y los aprendizajes que se producen en esos entornos, particularmente en un contexto en el que algunas de sus lógicas económicas presentan puntos de contacto con otras prácticas digitales, como las apuestas online.

4.6. Adolescentes, dinero y nuevas prácticas financieras

En los últimos años, los/as adolescentes dejaron de ser usuarios periféricos del sistema financiero para convertirse en destinatarios de nuevas regulaciones, productos, plataformas y programas educativos. La digitalidad trajo consigo un desplazamiento cultural que transformó las concepciones del dinero, las prácticas monetarias y las formas de endeudamiento (Mallamaci, 2024), mientras que las plataformas digitales adquirieron un lugar cada vez más relevante en la vida cotidiana.

En este contexto, los/as adolescentes fueron incorporados de manera acelerada a un conjunto de prácticas financieras que hasta hace poco estaban reservadas exclusivamente a la población adulta. Estos procesos de inclusión financiera implican no solo el acceso a nuevos instrumentos de pago, ahorro o inversión, sino también la expansión de discursos, saberes, infraestructuras y productos orientados a la conformación de estos nuevos públicos financieros (Sánchez, 2024).

Esta transformación estuvo acompañada por cambios regulatorios que ampliaron progresivamente el acceso de los/as adolescentes al sistema financiero. Concretamente, el Banco Central y la Comisión Nacional de Valores impulsaron una serie de modificaciones normativas[7] destinadas a ampliar la autonomía financiera[8] de los/as adolescentes. En 2019 se habilitó la apertura de cajas de ahorro para menores de edad sin autorización de sus tutores y, en 2023, ese criterio se extendió a las cuentas de pago (CVU) ofrecidas por billeteras digitales y para invertir en fondos comunes de inversión a los/as adolescentes de entre 13 y 17 años. Ese mismo año, MercadoPago habilitó la posibilidad de generar rendimientos para ese segmento de edad. Posteriormente, la Comisión Nacional de Valores creó un régimen especial para facilitar el acceso de adolescentes al mercado de capitales, habilitando la posibilidad de crear subcuentas comitentes a los/as adolescentes de ese segmento etario. En 2025, se autorizó la participación en fondos comunes de inversión abiertos y la posibilidad de contar con cajas de ahorro en dólares.

Según el Banco Central de la República Argentina (BCRA), entre 2019 y 2022 el grupo de 15 a 24 años fue el que más contribuyó al crecimiento de personas con cuentas bancarias y cuentas de pago[9]. Durante ese período, la expansión de los medios de pago electrónicos y las transformaciones aceleradas por la pandemia de COVID-19 profundizaron la incorporación de nuevas prácticas monetarias (Rajnerman, 2024; Chandi, 2026).

Estos cambios regulatorios fueron acompañados por una creciente agenda de educación financiera promovida por organismos públicos, empresas y organizaciones privadas. En Argentina, la Ley de Financiamiento Productivo (Ley 27.440, 2018) incorporó la educación financiera como un objetivo del sistema educativo, mientras que en la Ciudad de Buenos Aires se implementaron desde 2022 espacios específicos sobre esta temática en el último año de la escuela secundaria, actualmente integrados a las

7 Banco Central de la República Argentina (2019), Comunicación "A" 6700; Comisión Nacional de Valores (2023), Resolución General 977/2023; Comisión Nacional de Valores (2024), Resolución General 1023/2024; Banco Central de la República Argentina (2025), Comunicación "A" 8181. La propia CNV y el BCRA sintetizan esta secuencia en sus informes de inclusión financiera.

8 Por autonomía financiera se entiende el proceso por el cual el adolescente se encuentra habilitado para abrir y gestionar cuentas (ya sean bancarias, billeteras virtuales o comitentes), tomando decisiones sobre el dinero que gestionan y ampliando la posibilidad de ahorrar e invertir. Sin embargo, no necesariamente esta mayor autonomía significa mayor libertad. En muchos casos puede significar una generación de deudas a edades tempranas o una toma de riesgos elevados sin los conocimientos suficientes para entender sus consecuencias.

9 Banco Central de la República Argentina (2023), Informe de Inclusión Financiera, segundo semestre de 2022. El informe señala que la cantidad de personas con cuentas bancarias y/o de pago pasó de 27,8 millones en marzo de 2019 a 35,4 millones en diciembre de 2022, y que el grupo de 15 a 24 años fue el que más contribuyó al crecimiento.

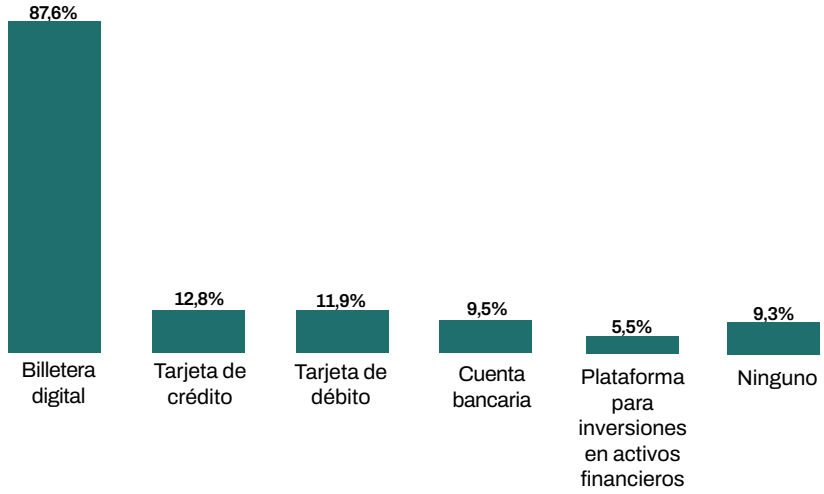
Actividades Educativas de Vinculación con el Futuro (VCF)[10].

En este escenario, caracterizado por la expansión de las billeteras digitales, la creciente circulación de contenidos sobre dinero en redes sociales y la ampliación del acceso adolescente al sistema financiero, todavía se conoce poco acerca de cómo los y las adolescentes se apropian de estas herramientas, qué usos les atribuyen y cómo se articulan con sus expectativas de futuro. Este apartado busca aportar evidencia sobre el nivel de penetración de las billeteras digitales y las plataformas de inversión, así como sobre las prácticas, saberes, preocupaciones y diferencias que atraviesan la relación de los y las adolescentes con el dinero y las finanzas digitales.

4.6.1. Acceso a instrumentos financieros

El acceso a instrumentos financieros digitales se encuentra ampliamente extendido entre los/as adolescentes encuestados/as (Gráfico 43). Las billeteras digitales constituyen, con diferencia, el instrumento de mayor alcance: el 87,5% declara contar con alguna como MercadoPago, Cuenta DNI u otras plataformas similares. En segundo lugar se ubican las tarjetas de crédito (12,8%) y de débito (11,9%), seguidas por las cuentas bancarias (9,5%) y las plataformas para realizar inversiones en activos financieros (5,5%). Un 9,3% declara no contar con ninguno de los instrumentos relevados. En ninguno de los instrumentos relevados se observan diferencias significativas entre los géneros.

Gráfico 43. Acceso a instrumentos financieros entre adolescentes de 13 a 19 años. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025-abril 2026 (en %)[11].



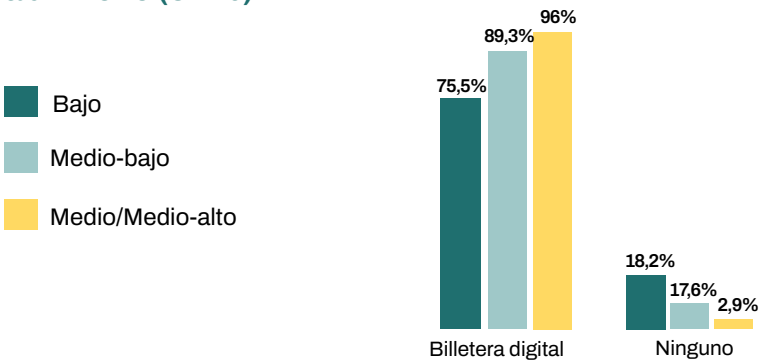
Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

10 Tal y como fue comunicado en enero del 2022 por los sitios oficiales del Gobierno de la Ciudad, “La educación financiera se suma a los contenidos de secundaria”. Disponible en: https://buenosaires.gob.ar/gcaba_historico/educacion/noticias/la-educacion-financiera-se-suma-los-contenidos-de-secundaria

11Una misma persona puede acceder a más de un instrumento financiero.

La elevada penetración distingue a las billeteras digitales de los otros instrumentos financieros. Sin embargo, esta extensión en el acceso a billeteras digitales no es homogénea entre los distintos sectores sociales: mientras que el 96% de los/as adolescentes de nivel socioeconómico medio/medio-alto declara contar con una billetera digital, el porcentaje desciende al 89,3% entre quienes pertenecen al nivel medio-bajo y al 75,5% entre aquellos/as del nivel bajo (Gráfico 44).

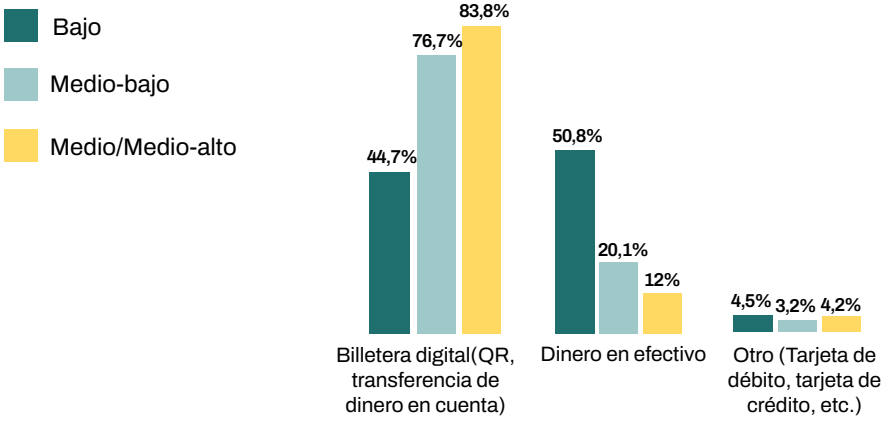
Gráfico 44. Niveles de acceso a billeteras digitales y a ningún instrumento financiero según nivel socioeconómico. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %)[12].



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Estas diferencias tienen su correlato a la hora de observar el método de pago más utilizado (Gráfico 45). En los/as adolescentes de nivel socioeconómico bajo, se encuentra mucho más extendido el uso del dinero en efectivo que en el medio-bajo y medio/medio-alto; mientras que en los niveles de mayor nivel socioeconómico se utilizan más las billeteras digitales.

Gráfico 45. Método de pago más utilizado, según nivel socioeconómico. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



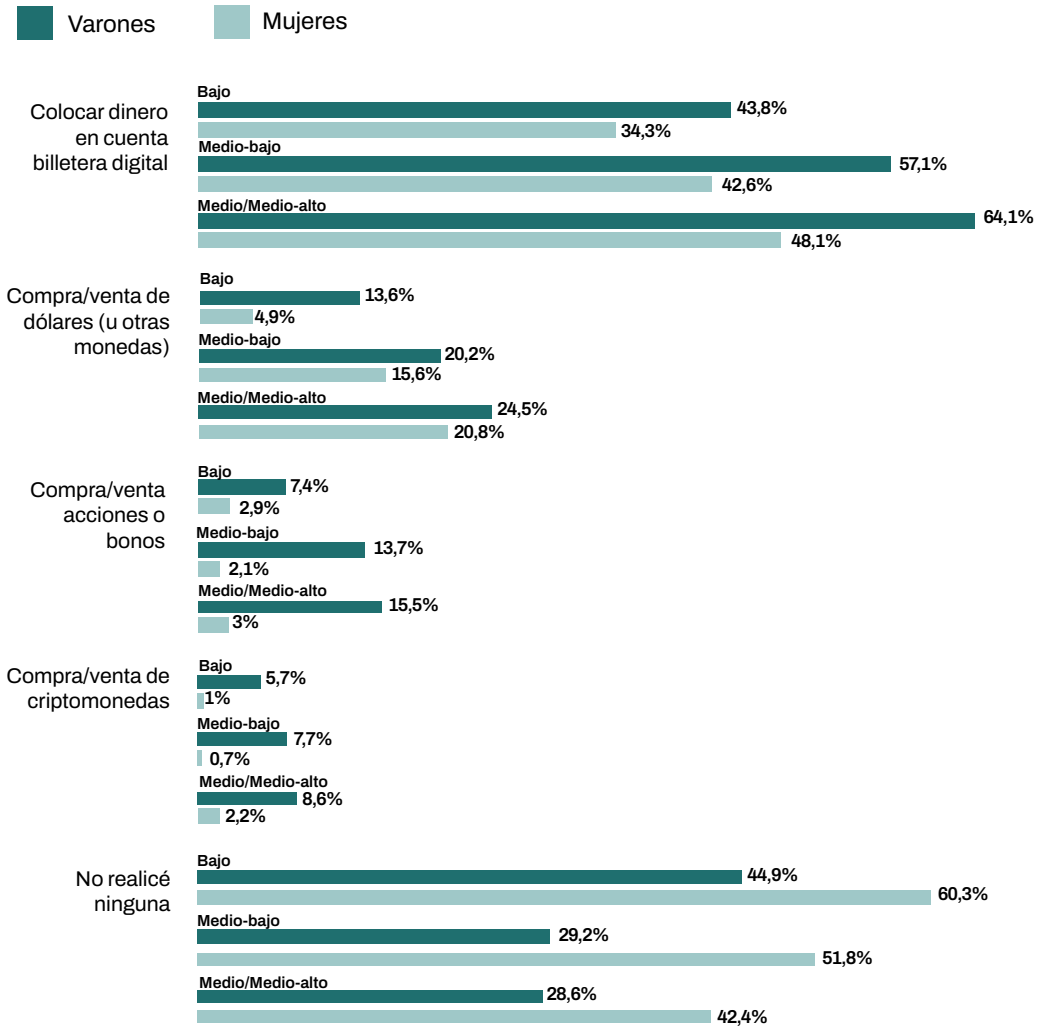
Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

12 Los porcentajes del mismo NSE no suman 100% ya que existen otras opciones que no se tuvieron en cuenta al momento del armado de este gráfico.

Estas diferencias muestran que la expansión de las finanzas digitales no elimina las desigualdades vinculadas con el acceso y la apropiación de tecnologías, sino que puede reproducirlas bajo nuevas modalidades. Si bien las billeteras digitales presentan niveles de penetración elevados en todos los sectores sociales, su utilización es más extendida entre los/as adolescentes de mayor nivel socioeconómico.

Las diferencias son todavía más marcadas cuando se consideran instrumentos vinculados con la inversión financiera (Gráfico 46). El acceso a plataformas para invertir en activos financieros alcanza al 9,7% de los varones -casi 1 de cada 10-, frente al 1,2% de las mujeres. A su vez, entre los varones se observan diferencias según nivel socioeconómico: el acceso ronda el 11% entre quienes pertenecen a los niveles medio-bajo y medio/medio-alto, mientras que desciende al 6,3% entre los del nivel bajo.

Gráfico 46. Nivel de acceso a plataformas para inversiones en activos financieros, total, según género y nivel socioeconómico. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).

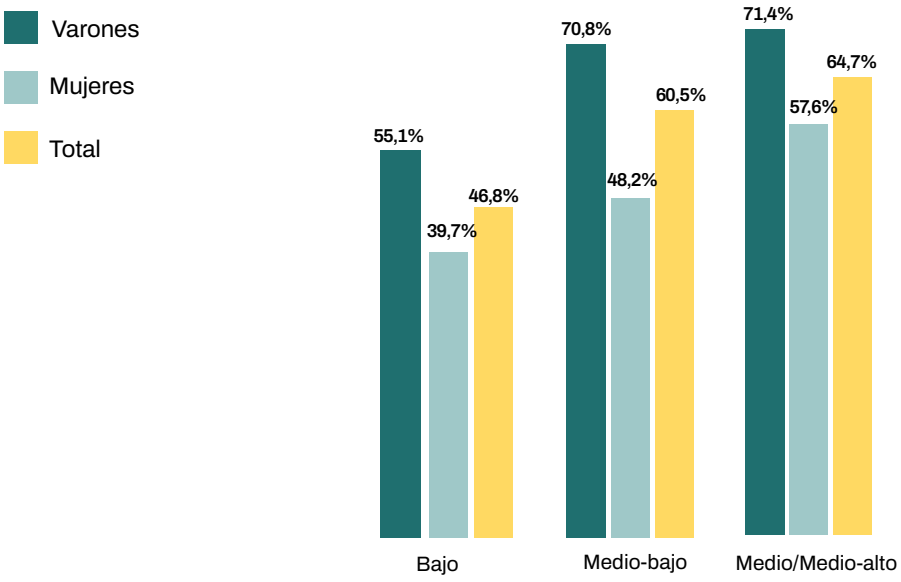


Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Las diferencias observadas en el acceso se expresan también en las prácticas efectivamente realizadas. Además del acceso a instrumentos financieros, la encuesta indagó la realización efectiva de distintas prácticas vinculadas con el ahorro, la obtención de rendimientos y la inversión. Se relevaron específicamente la colocación de dinero en cuentas o billeteras que generan rendimientos y la compra y venta de moneda extranjera, acciones, bonos y criptomonedas. A partir de estas prácticas se construyó una categoría agregada que permite identificar a quienes realizaron al menos una de estas acciones financieras.

Mientras que más del 70% de los varones pertenecientes a los niveles medio-bajo y medio/medio-alto declara haber realizado alguna acción financiera, entre los varones del nivel bajo el porcentaje desciende al 55,1%. Entre las mujeres, la participación es menor en todos los niveles socioeconómicos: alcanza al 57,6% entre las pertenecientes al nivel medio/medio-alto, al 48,2% entre las del nivel medio-bajo y al 39,7% entre las del nivel bajo (Gráfico 47).

Gráfico 47. Adolescentes que realizaron acciones financieras, por nivel socioeconómico y según género. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

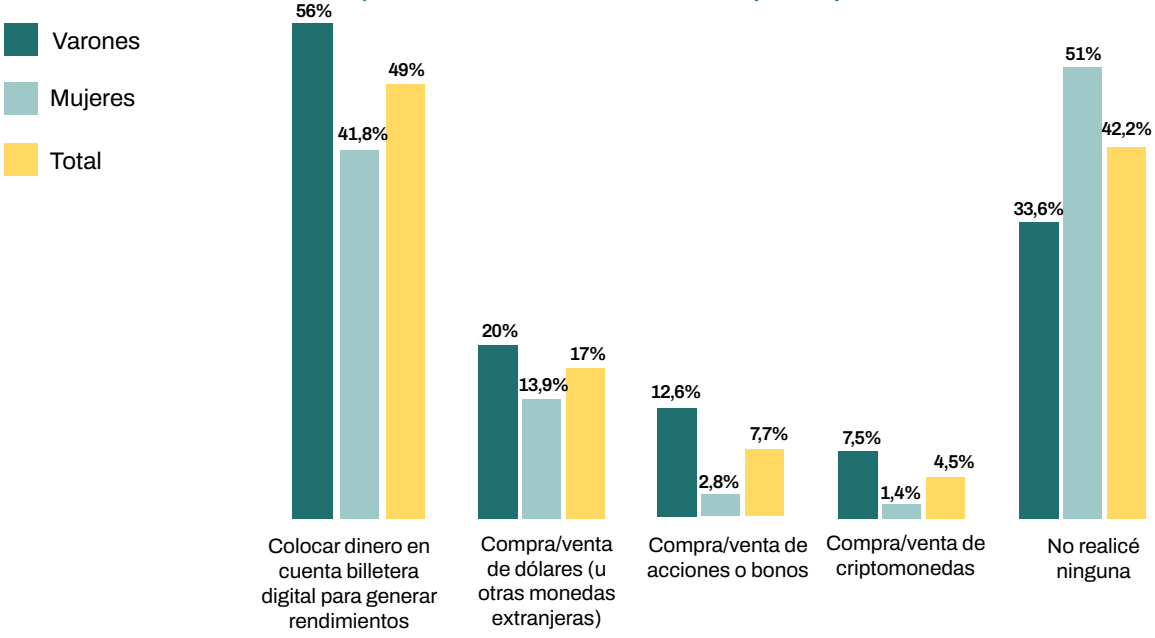
La combinación entre género y nivel socioeconómico permite observar, por lo tanto, un patrón consistente: las prácticas financieras son más frecuentes entre los varones y tienden a incrementarse a medida que aumenta el nivel socioeconómico. Esta relación se vuelve especialmente marcada en aquellas actividades asociadas con instrumentos de inversión y especulación.

Cuando se consideran las acciones financieras específicas, las diferencias según género vuelven a ser claras. La colocación de dinero en una billetera digital para generar rendimientos es la práctica más extendida y alcanza al 56% de los varones y al 41,8%

de las mujeres. También presentan una mayor participación masculina la compra y venta de dólares u otras monedas extranjeras (20% frente a 13,9%), la compra y venta de acciones o bonos (12,6% frente a 2,8%) y la compra y venta de criptomonedas (7,5% frente a 1,4%).

Las diferencias se profundizan cuando se incorpora simultáneamente el nivel socioeconómico. La colocación de dinero en billeteras digitales para generar rendimientos, por ejemplo, alcanza al 64,1% de los varones de nivel medio/medio-alto, frente al 43,8% de los varones de nivel bajo. Entre las mujeres, los valores son 48,1% y 34,3%, respectivamente (Gráfico 48).

Gráfico 48. Tipo de acción financiera realizada por adolescentes, según género. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

La misma tendencia se observa en la compra y venta de dólares, acciones, bonos y criptomonedas: en todos los casos, las prácticas presentan mayores niveles entre los sectores de mayor nivel socioeconómico y, dentro de cada nivel, tienden a ser más frecuentes entre los varones.

Estos resultados permiten identificar una doble desigualdad en la incorporación de las finanzas digitales a la vida cotidiana adolescente: por un lado, el acceso y la realización de prácticas financieras aumentan con el nivel socioeconómico; por otro, existe una marcada diferenciación por género, especialmente en aquellas actividades asociadas con la inversión, la especulación y la búsqueda de rendimientos. De este modo, las finanzas digitales no sólo se encuentran extendidas entre los/as adolescentes, sino que su apropiación adopta modalidades diferentes según las condiciones sociales y el género.

Estos resultados pueden analizarse en el marco de la creciente convergencia entre el capital financiero y las tecnologías de la información (Vogl, 2023). Esta confluencia ha contribuido a desplazar hacia la vida cotidiana de los/as adolescentes prácticas que anteriormente se encontraban mayormente reservadas al ámbito adulto, como el uso de billeteras digitales, las cuentas financieras, las inversiones y, en otros ámbitos, las apuestas en línea.

A su vez, Komporozos-Athanasiou (2025) señala una afinidad entre las redes sociales y las finanzas, en tanto ambas se estructuran alrededor de la incertidumbre, la especulación y la expectativa de valorización. En este sentido, las interfaces digitales pueden favorecer una relación cotidiana con prácticas basadas en la evaluación permanente y la búsqueda de rendimiento. La publicación de una imagen en redes sociales, por ejemplo, puede involucrar una forma de "especulación" y "apuesta" vinculada con la expectativa de obtener reconocimiento a través de los "me gusta".

Desde esta perspectiva, la expansión de las finanzas digitales entre adolescentes puede ser entendida no solamente como la incorporación temprana de nuevas herramientas de pago o inversión, sino también como parte de una transformación más amplia de las relaciones entre tecnologías digitales, consumo y prácticas financieras. La presencia de estas prácticas en edades tempranas vuelve relevante indagar cómo se construyen las representaciones sobre el dinero, el riesgo, la inversión y el "éxito" económico, especialmente cuando estas dimensiones circulan en los mismos entornos digitales en los que los/as adolescentes se informan, se entretienen y se relacionan. Esta convergencia adquiere una expresión particularmente significativa en las apuestas digitales, analizadas en el apartado siguiente.

4.6.2. Apuestas digitales: prácticas, motivaciones y riesgos

Las apuestas en línea constituyen una de las expresiones más visibles del cruce entre lo financiero, lo digital y el entretenimiento en la relación de los y las adolescentes con el dinero. Casi 2 de cada 10 adolescentes encuestados (18,2%) afirmaron haber realizado apuestas en línea alguna vez. Los datos relevados se aproximan a los disponibles a nivel nacional: según la encuesta realizada en 2025 por el Observatorio Argentino de Drogas de SEDRONAR (2025) a nivel nacional, el 20,5% de los/as adolescentes escolarizados realizó juegos con dinero en modalidad online en el último año, mientras que a nivel de la Ciudad de Buenos Aires este mismo dato se reportó en 16,2%; mientras que el estudio realizado por Observatorio Humanitario de la Cruz Roja (2025) reporta una participación directa del 16% de los/as adolescentes.

Más que reducirse exclusivamente a un problema individual asociado a la ludopatía, el fenómeno puede analizarse en relación con las condiciones de vida de los y las adolescentes (Barrial y Del Amo, 2021), pero también con las características de las propias plataformas, diseñadas para prolongar el tiempo de juego (Schüll, 2012), y con su creciente difusión a través de influencers, medios de comunicación y platafor-

mas de streaming. En este sentido, su expansión entre adolescentes plantea interrogantes sobre las concepciones del dinero, las expectativas de obtención de ingresos, las masculinidades y las formas de exposición al riesgo que se configuran entre las nuevas generaciones.

Los resultados muestran, en primer lugar, una marcada diferencia según género y nivel socioeconómico (Tabla 5). Entre los varones, las apuestas presentan una incidencia elevada y relativamente homogénea entre los distintos niveles socioeconómicos: declaró haber apostado el 30,7% de quienes pertenecen al nivel bajo, el 29,8% del nivel medio-bajo y el 27,8% del nivel medio/medio-alto. Entre las mujeres, la participación es considerablemente menor, aunque se observa un patrón diferente según nivel socioeconómico: mientras que apostó el 2,8% de las adolescentes del nivel medio-bajo y el 3,5% de aquellas pertenecientes al nivel medio/medio-alto, la proporción asciende al 13,7% entre las adolescentes del nivel bajo.

Entre los varones, además, la edad aparece como otro factor relevante. La participación en apuestas en línea aumenta considerablemente entre los estudiantes de mayor edad: mientras que el 19,9% de los varones de entre 13 y 15 años declaró haber apostado, la proporción alcanza el 37,1% entre quienes tienen entre 16 y 19 años.

Tabla 5. Participación en apuestas online, según género, nivel socioeconómico y total. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).

	Varones	Mujeres	Total
Bajo	30,7%	13,7%	21,6%
Medio-bajo	29,8%	2,8%	17,5%
Medio/Medio-alto	27,8%	3,5%	16%
13-15 años	19,9%	3,2%	12%
16-19 años	37,1%	9,7%	23,2%
Total	29,2%	6,9%	18,2%

Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Estas diferencias resultan consistentes con antecedentes que señalan la centralidad de la masculinidad y la juventud en la expansión de las apuestas digitales. Barrial y Del Amo (2021) sostienen que buena parte de la publicidad de estas empresas se dirige a un perfil fuertemente asociado con ambos atributos, promoviendo el deseo de obtener dinero a través del "juego", especialmente en contextos de incertidumbre y fragilidad económica, caracterizados, entre otros factores, por la caída de los ingresos familiares, las dificultades de acceso al empleo o los períodos de alta inflación.

Comprender estas prácticas requiere considerar no solo quiénes apuestan, sino también qué buscan los/as adolescentes cuando lo hacen y qué características de los entornos digitales facilitan su incorporación. La posibilidad de obtener dinero, el entretenimiento, la disponibilidad permanente de las plataformas y la rapidez con que pueden realizarse las apuestas forman parte de un escenario en el que se articulan expectativas económicas y prácticas recreativas.

En la misma línea, estudios recientes de la Defensoría del Pueblo de la Ciudad de Buenos Aires (2024) muestran que las apuestas captan especialmente a los varones y que, en muchos casos, estos consideran poseer un conocimiento específico sobre las apuestas deportivas, principalmente vinculadas al fútbol, que aumentaría sus posibilidades de obtener dinero de manera rápida y accesible. La expectativa de generar ingresos se combina, a su vez, con características propias de los entornos digitales que facilitan el acceso y reducen las barreras para apostar. Un estudio realizado por Santander Argentina y Fundación Ma/Padres (2024), por ejemplo, señala que el 69% de los/as adolescentes considera que el uso de billeteras virtuales facilitó su participación en apuestas en línea o juegos de azar.

Sin embargo, las motivaciones relevadas en esta encuesta muestran que la participación en apuestas no se vincula únicamente con la expectativa de obtener dinero. Entre quienes apostaron alguna vez, el 65,1% señaló haberlo hecho por “diversión”, el 51% por “ganar dinero”, el 31,6% por “curiosidad” y el 17% porque “lo hacen mis amigos / lo hacemos en grupo”. Estos resultados muestran la coexistencia de motivaciones económicas y recreativas, a las que se suma, en menor medida, una dimensión de sociabilidad entre pares.

65,1%
contestó haber apostado por diversión

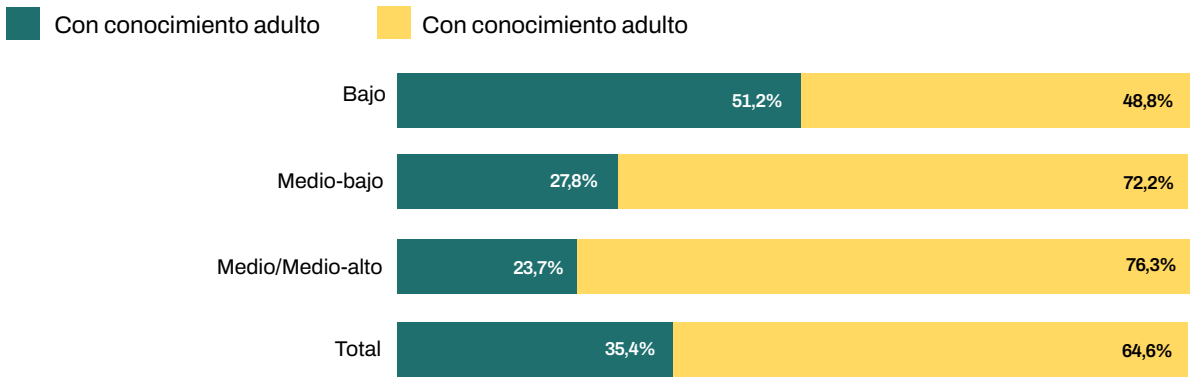
51% para ganar dinero
31,6% por curiosidad
17% porque lo hacen sus amigos o en grupo

La centralidad de la diversión permite considerar, además, otras dimensiones de la experiencia de juego que no fueron relevadas directamente por esta encuesta. A partir de un estudio sobre prácticas de juego en salas de bingo, Fuentes (2018) señala que el juego puede funcionar como regulador del estado de ánimo, asociado, entre otros aspectos, con la adrenalina y la estimulación que produce la experiencia de apostar. Si bien se trata de un contexto y una población diferentes, esta perspectiva aporta una posible clave para indagar la dimensión recreativa y emocional de las apuestas

digitales. En ellas pueden articularse, de maneras diversas, la expectativa de obtener dinero, el entretenimiento, la búsqueda de estímulos y la sociabilidad.

En este contexto, el acompañamiento adulto constituye una dimensión relevante: el 35,8% de los/as adolescentes afirma haber apostado con conocimiento de algún adulto, sin distinciones entre los grupos de edad. Sin embargo, los resultados revelan diferencias importantes según nivel socioeconómico (Gráfico 49). Entre quienes apuestan y pertenecen al nivel socioeconómico bajo, el 51,2% afirma contárselo a una persona adulta. La proporción desciende al 27,8% entre quienes pertenecen al nivel medio-bajo y al 23,7% entre los niveles medio/medio-alto.

Gráfico 49. Nivel de conocimiento adulto de las apuestas online realizadas por los/as adolescentes, según nivel socioeconómico. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

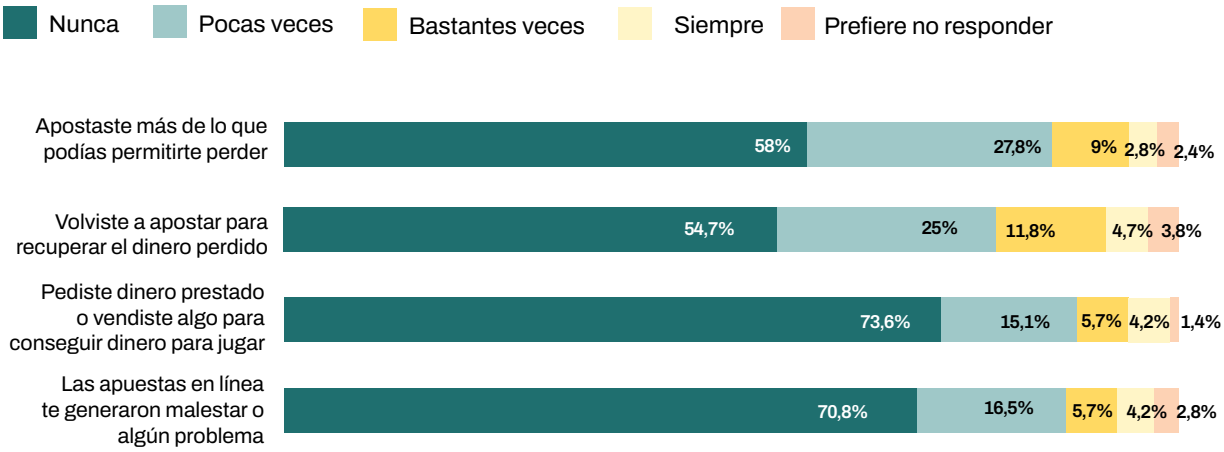
Estos resultados manifiestan que las apuestas digitales entre adolescentes constituyen un fenómeno atravesado por distintas dimensiones. Si bien su incidencia se concentra particularmente entre los varones y aumenta con la edad, las diferencias observadas entre las mujeres según nivel socioeconómico y en los niveles de conocimiento adulto sugieren que el género, las condiciones socioeconómicas y las redes de referencia intervienen de manera diferenciada en estas prácticas. A su vez, la facilidad de acceso mediante dispositivos y medios de pago digitales, junto con la promesa de obtener dinero rápidamente y el componente recreativo asociado al juego, contribuyen a configurar un entorno especialmente propicio para su expansión.

Además de relevar la participación, las motivaciones y el conocimiento adulto de las apuestas, la encuesta incorporó una selección abreviada de indicadores inspirados en el Problem Gambling Severity Index (PGSI), adaptados a las características de la población adolescente y a los objetivos del estudio. En particular, se consultó con qué frecuencia, durante el último año, los/as adolescentes habían apostado más dinero

del que podían permitirse perder, habían vuelto a apostar para recuperar el dinero perdido, habían pedido dinero prestado o vendido algún bien para conseguir dinero para jugar, o habían experimentado malestar o algún problema asociado con las apuestas.

Los resultados muestran una presencia relevante de algunas de estas situaciones entre quienes apostaron alguna vez (Gráfico 50). El 39,6% señaló haber apostado en alguna ocasión más dinero del que podía permitirse perder. Asimismo, el 25% afirmó haber pedido dinero prestado o vendido algún bien para conseguir dinero para jugar. Estas situaciones presentan, además, diferencias según nivel socioeconómico (Gráfico 51): la proporción que apostó más dinero del que podía permitirse perder asciende al 51,2% entre los/as adolescentes de nivel socioeconómico bajo, mientras que el 31,8% de este grupo pidió dinero prestado o vendió algún bien para conseguir dinero para jugar.

Gráfico 50. Frecuencia de situaciones asociadas con formas problemáticas de juego entre adolescentes que realizaron apuestas digitales. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).

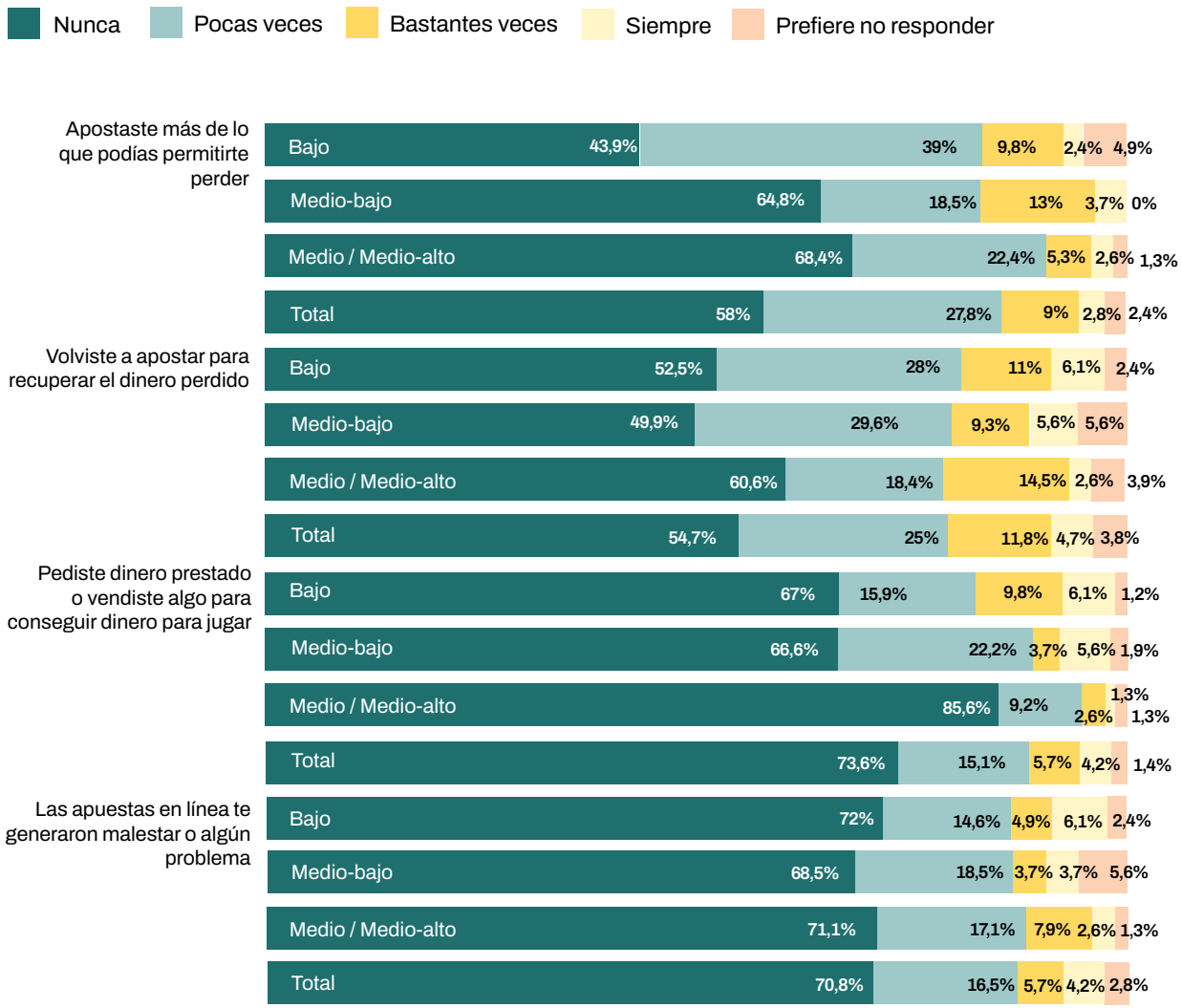


Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Estos indicadores permiten identificar conductas y experiencias asociadas con formas problemáticas de juego, aunque no constituyen por sí mismos una medida diagnóstica ni equivalen a la aplicación completa del PGSI. Su presencia resulta relevante porque permite reconocer situaciones que pueden comprometer el bienestar y la economía de los/as adolescentes, como apostar por encima de lo que pueden permitirse perder, intentar recuperar pérdidas mediante nuevas apuestas, recurrir a préstamos o a la venta de bienes y experimentar malestar asociado con el juego. En este sentido, los resultados señalan un conjunto de problemáticas sobre las que resulta posible intervenir preventivamente, fortaleciendo la capacidad de los/as adolescentes para reconocer señales de riesgo, establecer límites y recurrir a personas adultas o espacios de orientación ante situaciones que comienzan a generar consecuencias económicas

o personales. La mayor presencia de algunas de estas situaciones entre adolescentes de nivel socioeconómico bajo refuerza, además, la importancia de considerar las condiciones sociales y los recursos de apoyo disponibles al momento de diseñar estrategias de prevención.

Gráfico 51. Adolescentes que experimentaron situaciones asociadas con formas problemáticas de juego. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

4.7. Preocupaciones del presente y expectativas sobre el futuro

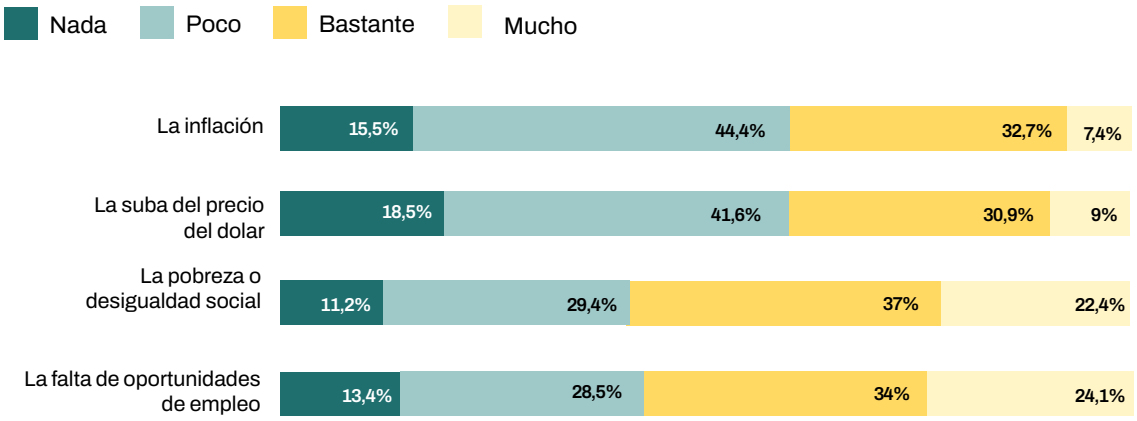
Las expectativas de futuro constituyen una dimensión relevante para comprender cómo los/as adolescentes interpretan su situación presente y proyectan sus posibilidades hacia los próximos años. Imaginar el futuro supone necesariamente una relación con las condiciones y experiencias actuales, pero también con las aspiracio-

nes, oportunidades y horizontes que los/as adolescentes reconocen para sí mismos y para la sociedad de la que forman parte. Por este motivo, el estudio indagó tanto las principales preocupaciones económicas y sociales de los/as adolescentes como las formas en que proyectan su situación personal y la del país, sus expectativas educativas y las imágenes con las que representan el futuro. El análisis permite explorar qué cuestiones concentran actualmente sus preocupaciones y cómo esas percepciones se articulan con los horizontes que imaginan para sí mismos y para la sociedad.

4.7.1. Preocupaciones económicas y sociales del presente

En cuanto a las principales preocupaciones sociales vinculadas a la economía, los encuestados mencionaron en mayor medida la falta de oportunidades laborales, la pobreza o la desigualdad social por sobre la inflación o la suba del precio del dólar (Gráfico 52).

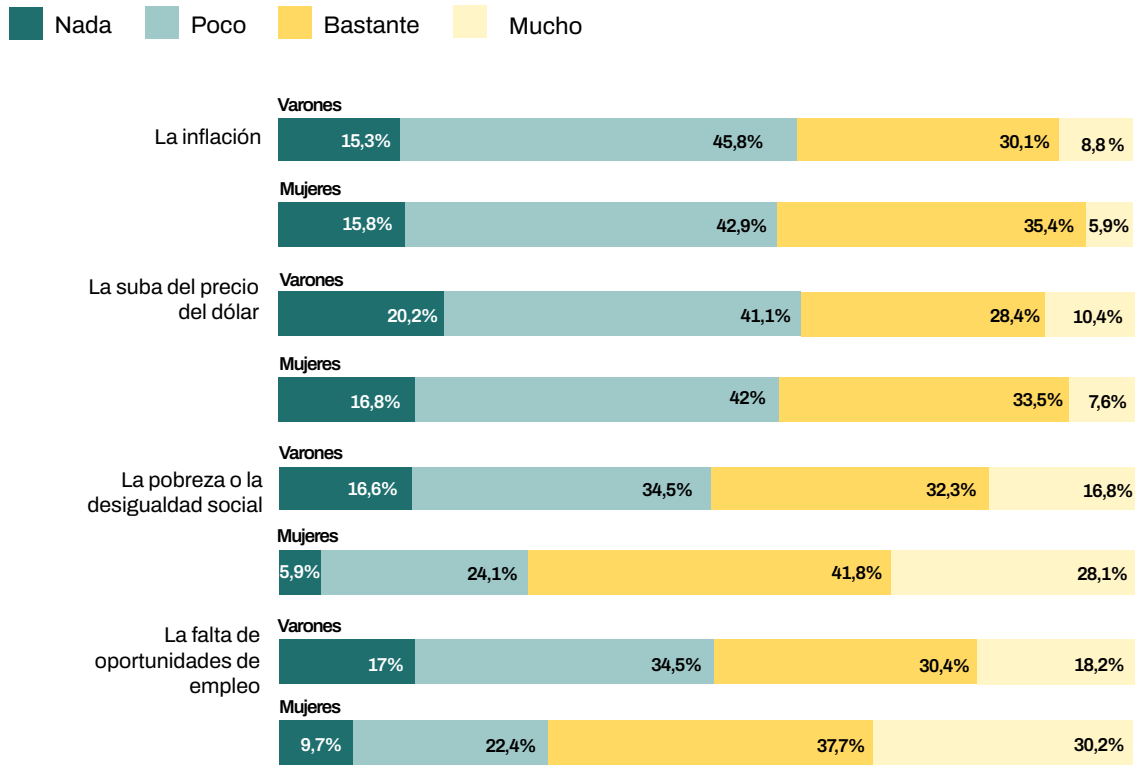
Gráfico 52. Principales preocupaciones económicas y sociales de los/as adolescentes, total. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Si bien no se observan diferencias significativas según nivel socioeconómico, en los dos acontecimientos que más inquietan a los/as adolescentes aparece un componente de género relevante: las mujeres se muestran más preocupadas por la pobreza o desigualdad social y por la falta de oportunidades de empleo. En ambos casos, la proporción de mujeres que se manifiesta bastante o muy preocupada alcanza casi el 70%, mientras que entre los varones se ubica en torno al 49% (Gráfico 53).

Gráfico 53. Principales preocupaciones económicas y sociales de los/as adolescentes, según género. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Esta diferencia podría sugerir una distinción entre las preocupaciones económicas más coyunturales y aquellas vinculadas con dimensiones más estructurales de la vida social. Mientras que la inflación y la suba del precio del dólar presentan niveles de preocupación relativamente similares entre varones y mujeres -con una leve mayor preponderancia entre los varones-, las preocupaciones por la pobreza o desigualdad social y por la falta de oportunidades de empleo muestran brechas de género considerablemente mayores (Tabla 6). En definitiva, los datos parecen señalar una mayor preocupación relativa de las mujeres por problemas asociados con las condiciones estructurales de vida, la desigualdad y las oportunidades de inserción laboral.

Tabla 6. Principales preocupaciones económicas o sociales de los/as adolescentes, según género. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).

¿En qué medida te preocupan los siguientes acontecimientos?

Ítem	Grupo	Nada	Poco	Bastante	Mucho
La pobreza o desigualdad social	Varones	16,5%	34,5%	32,3%	16,8%
	Mujeres	5,9%	24,1%	41,8%	28,1%
La falta de oportunidades de empleo	Varones	17%	34,5%	30,4%	18,2%
	Mujeres	9,7%	22,4%	37,7%	30,2%

Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

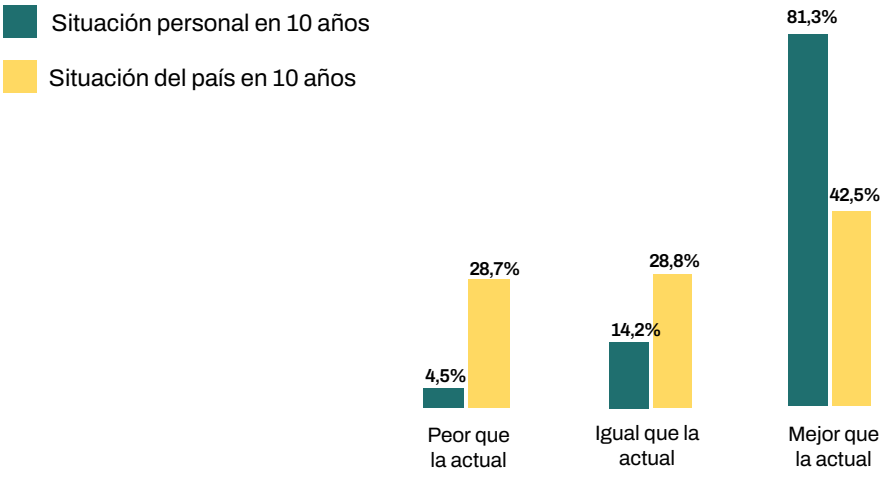
4.7.2. Expectativas sobre el futuro

Las expectativas de futuro constituyen una dimensión relevante para comprender cómo los/as adolescentes interpretan su situación presente y proyectan sus posibilidades hacia los próximos años. Imaginar el futuro supone una relación con las condiciones y experiencias actuales, pero también con las aspiraciones, oportunidades y horizontes que los/as adolescentes reconocen para sí mismos y para la sociedad de la que forman parte.

Con este propósito, la encuesta indagó cómo los/as adolescentes imaginan su situación personal y la del país dentro de diez años, sus proyectos de continuidad educativa y las palabras con las que describen tanto su futuro personal como el futuro de la sociedad. Esta combinación permite observar no solo el grado de optimismo o pesimismo con el que se proyectan, sino también los contenidos concretos que adquieren esas imágenes de futuro y sus diferencias según género y nivel socioeconómico.

Una primera aproximación muestra una diferencia marcada entre las expectativas sobre el futuro personal y aquellas referidas al futuro del país. Mientras que la mayoría de los/as adolescentes considera que su situación personal mejorará durante los próximos diez años, las expectativas respecto de la situación del país son considerablemente menos favorables. El 81,3% afirma que su situación personal será mejor que la actual y solo el 4,5% considera que empeorará (Gráfico 54). En cambio, frente a la pregunta por la situación del país dentro de diez años, el 42,7% espera que mejore.

Gráfico 54. Percepciones sobre la situación personal en diez años. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



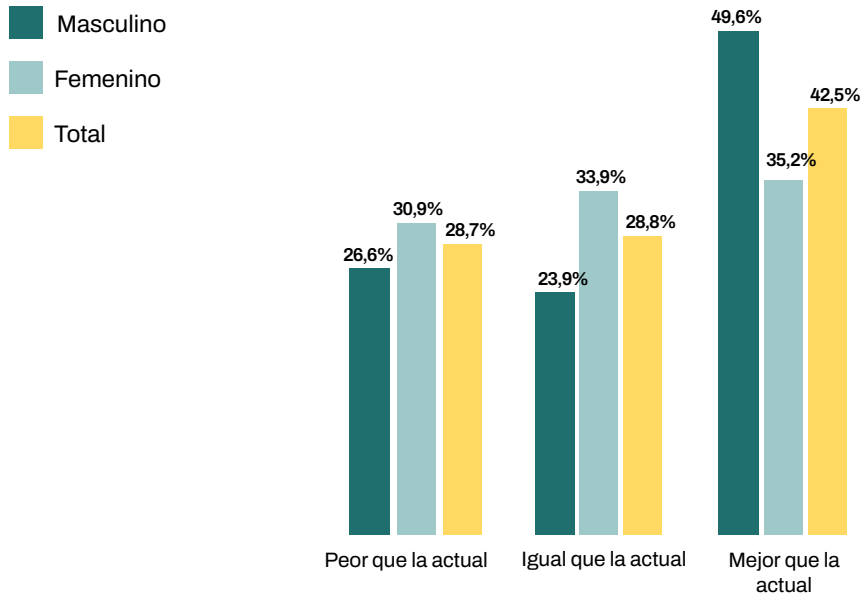
Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Esta distancia entre las expectativas personales y colectivas no presenta variaciones significativas según nivel socioeconómico. La transversalidad del patrón puede ponerse en diálogo con los aportes de Araujo (2012) sobre los procesos de individualización y la creciente responsabilidad biográfica en la construcción de las trayectorias personales. Desde esta perspectiva, la confianza en el propio futuro puede extenderse entre adolescentes con condiciones sociales diferentes, aun cuando los recursos efectivos disponibles para construir esas trayectorias sean desiguales.

La distancia entre ambas dimensiones muestra que los/as adolescentes parecen proyectar una confianza considerablemente mayor sobre sus propias trayectorias que sobre el futuro colectivo. El futuro personal aparece así como un horizonte relativamente abierto, mientras que el futuro de la sociedad se encuentra atravesado por mayores niveles de incertidumbre.

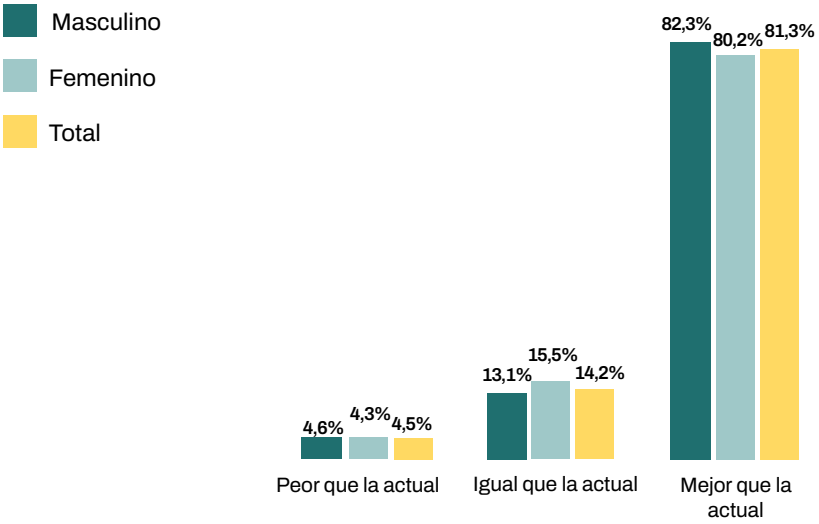
Esta diferencia adquiere algunos matices cuando se incorpora la dimensión del género de los/as respondentes (Gráfico 55). El 49,6% de los varones considera que el país estará en una situación más favorable dentro de diez años, frente al 35,2% de las mujeres. A su vez, el 26,5% de los varones y el 30,9% de las mujeres considera que la situación será peor. Las mujeres presentan, por lo tanto, una visión menos favorable del futuro colectivo aunque las diferencias por género no se expresan en las percepciones sobre el futuro individual (Gráfico 56).

Gráfico 55. Percepciones sobre la situación del país en diez años, según género. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Gráfico 56. Percepciones sobre la situación personal en diez años, según género. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



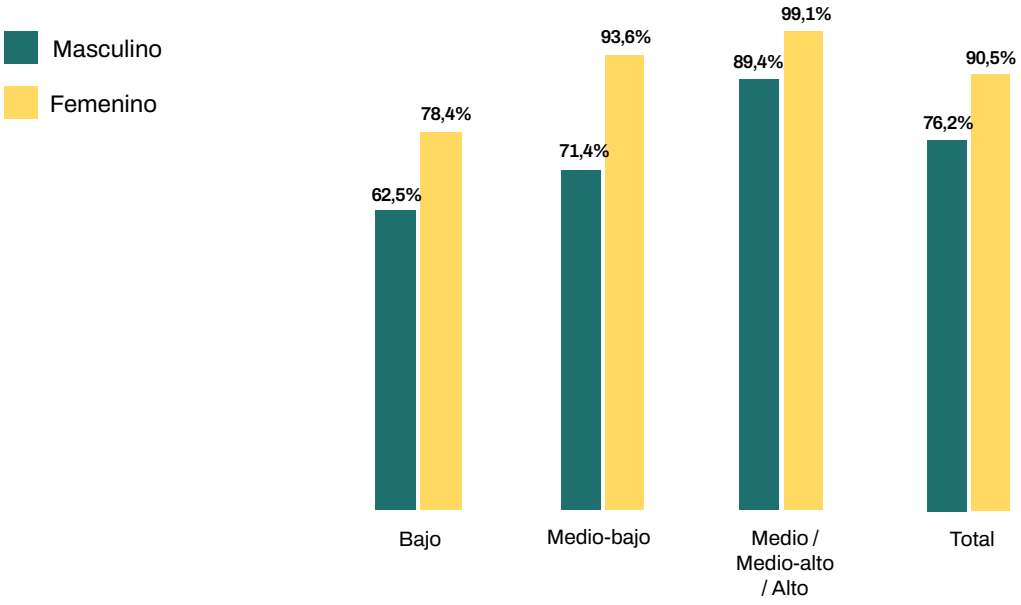
Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Los estudios universitarios siguen siendo un horizonte en el imaginario de los/as adolescentes escolarizados en la Ciudad: el 83,1% afirma tener planeado seguir estudiando en la universidad. Este dato puede vincularse con el predominio de expectativas

favorables respecto del futuro personal, aun en un contexto en el que las perspectivas sobre la evolución del país resultan más inciertas. En este sentido, la educación superior parece conservar un lugar importante como vía de mejora de las condiciones de vida y de construcción de un proyecto personal. Aunque la encuesta no permite afirmar de manera concluyente que los/as adolescentes conciben la educación como un mecanismo de ascenso social, estos resultados sugieren la persistencia de esa expectativa

Sin embargo, las diferencias de género y en términos de nivel socioeconómico respecto a los planes de continuar estudios universitarios resultan relevantes (Gráfico 57). Mientras que el 90,5% de las mujeres espera seguir estudiando en el nivel universitario, el número desciende al 76,2% para los varones. Para todos los niveles socioeconómicos se mantiene esta brecha. Dentro de los sectores más desfavorecidos, el 78,4% de las mujeres y el 62,5% de los varones planean seguir estudiando. Para el nivel medio-bajo, la diferencia se estira: 93,6% de las mujeres y 71,4% de los varones. Para el sector de mayores ingresos, en cambio, la distancia se reduce: 99,1% y 89,4%.

Gráfico 57. Adolescentes que planean seguir estudios universitarios, por nivel socioeconómico y según género. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



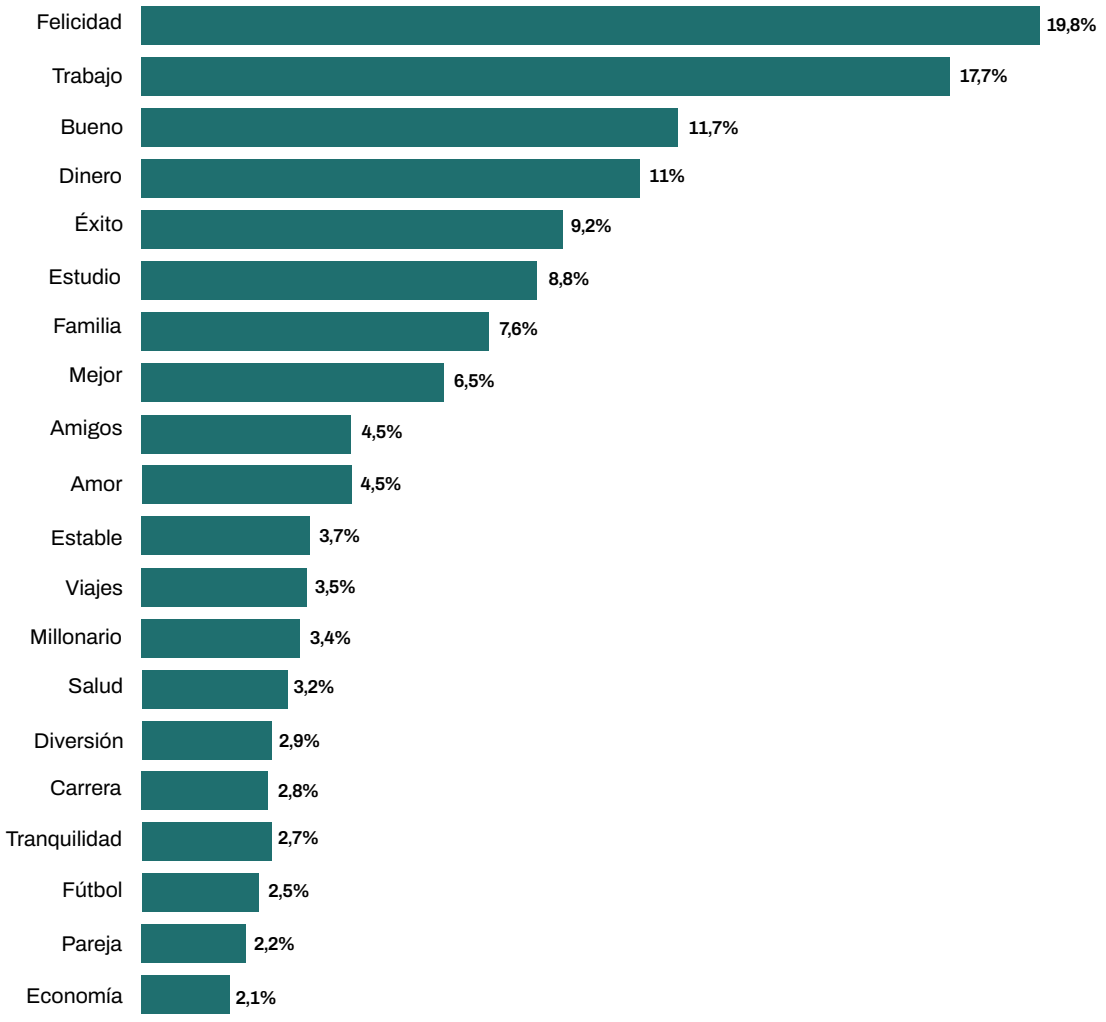
Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

En conjunto, estos resultados muestran que la continuidad universitaria ocupa un lugar central en los proyectos de futuro de los/as adolescentes, aunque estas expectativas no se distribuyen de manera homogénea. Son más frecuentes entre las mujeres y aumentan a medida que se eleva el nivel socioeconómico, mientras que la brecha de género se mantiene en todos los grupos sociales. De este modo, el amplio optimismo respecto del futuro personal convive con diferencias en uno de los principales caminos mediante los cuales los/as adolescentes proyectan su trayectoria futura: la continuidad de los estudios.

4.7.3. Imágenes, representaciones y palabras asociadas al futuro

Además de indagar sobre las expectativas mediante preguntas cerradas, el estudio consultó a los/as adolescentes por tres palabras con las que imaginan su futuro personal. Las respuestas indican una representación predominantemente positiva, coherente con los elevados niveles de optimismo registrados en la pregunta anterior. (Gráfico 58).

Gráfico 58. Palabras más mencionadas por los/as adolescentes ante la consigna describir en tres palabras cómo imagina su futuro personal. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).

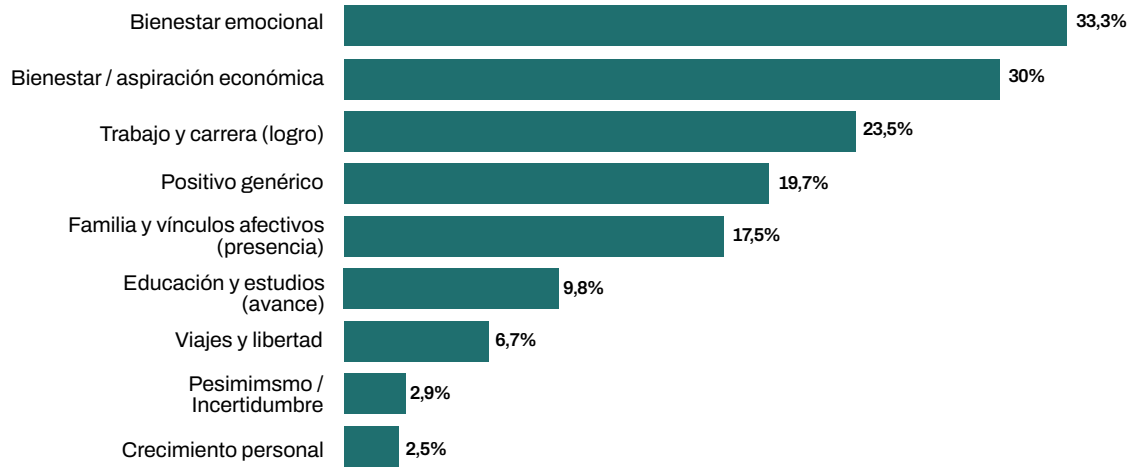


Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Entre las palabras más mencionadas aparecen “felicidad” (19,8%), “trabajo” (17,7%), “bueno” (11,7%), “dinero” (11%), “éxito” (9,2%), “estudio” (8,8%), “familia” (7,6%), seguidos por “amigos” (4,5%), “amor” (4,5%) y “estable” (3,7%). También aparecen términos como “mejor” (6,5%) y “millonario” (3,4%).

Para facilitar el análisis de las respuestas abiertas, los términos mencionados por los/as adolescentes fueron agrupados en categorías temáticas según su afinidad de sentido. La agrupación de estas respuestas permite identificar distintos componentes del futuro imaginado (Gráfico 59 y, más detalladamente, Anexo VII). El grupo más frecuente corresponde a bienestar emocional (33,3%), que reúne términos como felicidad, amor, salud, diversión y tranquilidad. Le sigue bienestar y aspiración económica (30%), donde aparecen dinero, éxito, estabilidad y la expectativa de convertirse en millonario. En tercer lugar se encuentra trabajo y carrera (23,5%), seguido por expresiones positivas genéricas (19,7%) y por referencias a familia y vínculos afectivos (17,5%).

Gráfico 59. Categorías de palabras más mencionadas por los/as adolescentes ante la consigna describir en tres palabras cómo imagina su futuro personal (agrupadas). Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



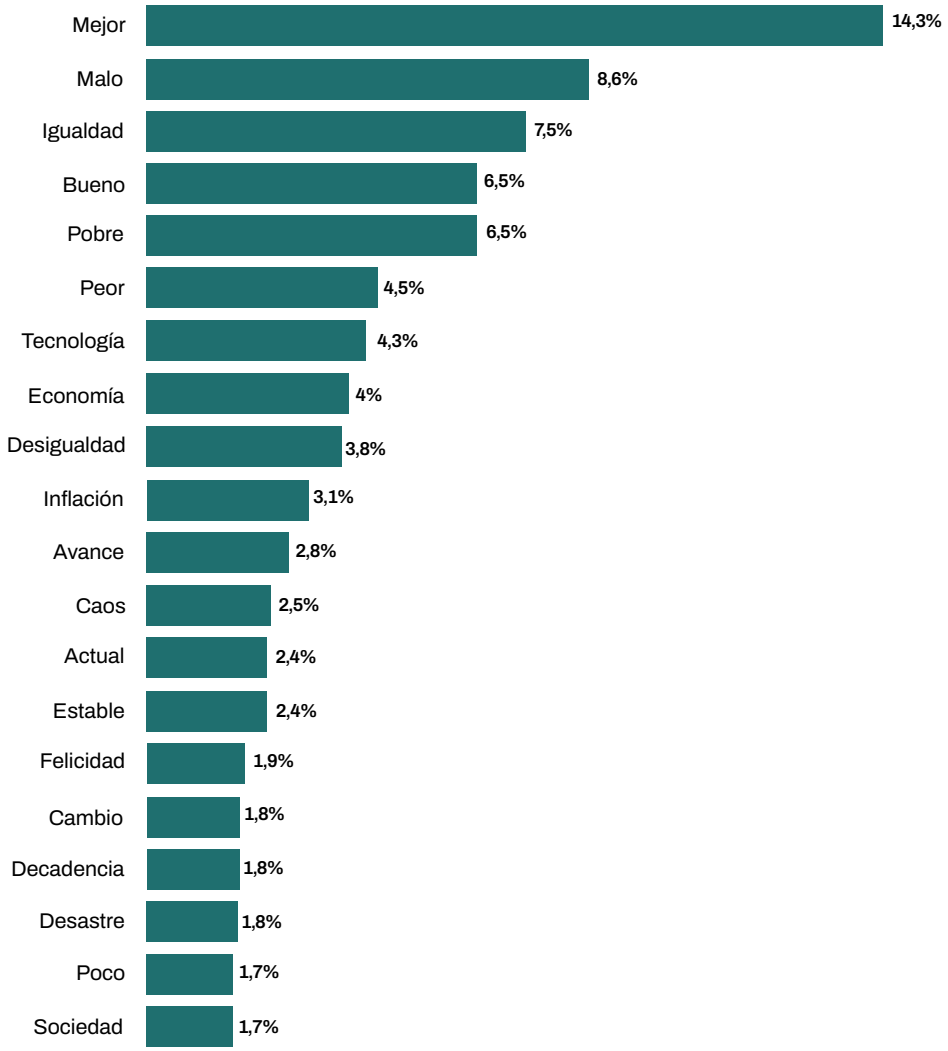
Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

La imagen del futuro personal aparece, de este modo, asociada principalmente con bienestar, vínculos, realización personal y progreso económico. Las referencias explícitamente negativas o asociadas con incertidumbre representan una proporción considerablemente menor.

Las visiones o expectativas sobre el futuro colectivo se vuelven más complejas y ambiguas, con sentidos contrapuestos, al observar las palabras que escogen los/as adolescentes. Aquí aparecen algunas imágenes en torno a la pobreza, la desigualdad, la inflación, la tecnología, el caos, la decadencia y la guerra.

Las palabras utilizadas para describir el futuro colectivo presentan, en cambio, una composición diferente (Gráfico 60). Si bien también aparecen expectativas de mejora -"mejor" es el término más mencionado-, adquieren mayor presencia palabras asociadas con la pobreza, la desigualdad, la inflación, la tecnología, el conflicto, la guerra y la inestabilidad. Entre los términos más frecuentes aparecen malo (8,6%), pobre (6,4%), peor (4,5%) y desigualdad (3,8%).

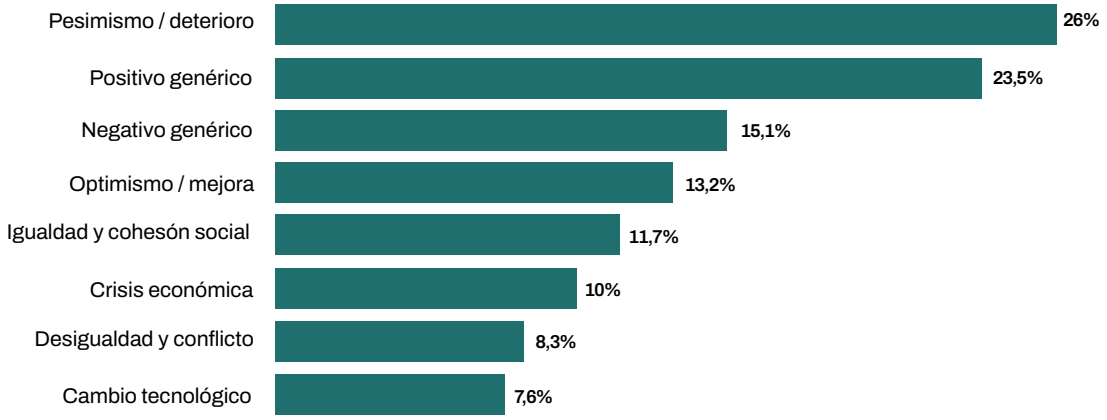
Gráfico 60. Palabras más mencionadas por los/as adolescentes ante la consigna describir en tres palabras cómo imagina el futuro de la sociedad. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

La agrupación de las respuestas refuerza esta diferencia (Gráfico 61). La categoría pesimismo/deterioro concentra el 26% de las respuestas, seguida por las expresiones positivas genéricas (23,5%). También aparecen referencias a crisis económica (10%), desigualdad y conflicto (8,3%) y cambio tecnológico (7,6%). Al mismo tiempo, las categorías vinculadas con optimismo, mejora, igualdad y cohesión social muestran que las representaciones negativas no agotan el modo en que los/as adolescentes imaginan el futuro colectivo.

Gráfico 61. Categorías más aludidas por los/as adolescentes ante la consigna describir en tres palabras cómo imagina el futuro de la sociedad (agrupadas). Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).



Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

En este punto aparece con claridad la principal diferencia entre ambas representaciones. Mientras el futuro personal se encuentra asociado predominantemente con imágenes de bienestar, realización y progreso, el futuro colectivo incorpora con mayor fuerza la incertidumbre, el conflicto y el deterioro.

Esta diferencia también se observa al clasificar las respuestas según su orientación emocional. En el caso del futuro personal, el 86,7% de los/as encuestados/as recurre exclusivamente a términos positivos, mientras que sólo el 3% utiliza términos asociados exclusivamente con sensaciones o expectativas negativas. Para el futuro colectivo, en cambio, el 38,3% presenta una orientación positiva y el 34,8% una orientación negativa, mientras que el 15,6% combina términos positivos y negativos.

Esta distancia resulta especialmente significativa porque indica que el pesimismo respecto del futuro colectivo no necesariamente se traduce en pesimismo respecto de la propia trayectoria. Los/as adolescentes pueden imaginar un contexto social más incierto o conflictivo y, al mismo tiempo, proyectarse individualmente en mejores condiciones. Parecería compatible, para los encuestados, un mundo más incierto, en el que ellos aparecen individualmente salvados. Esta diferencia constituye una incógnita central.

Las palabras utilizadas para describir el futuro personal también presentan diferencias según género. El dinero aparece en el 12,6% de las respuestas de los varones y en el 8,4% de las mujeres, mientras que la referencia a “millonario” alcanza el 4,8% entre los varones y el 1,7% entre las mujeres. En sentido contrario, las mujeres mencionan con mayor frecuencia felicidad (22,6% frente a 15,1%), estudio (10,8% frente a 5,9%), carrera (3,8% frente a 1,5%), amor (5,6% frente a 3%) y diversión (4% frente a 1,5%).

Estas diferencias sugieren formas diferenciadas de proyectar el futuro personal. En las respuestas de los varones adquieren mayor peso las referencias al dinero y al éxito económico, mientras que entre las mujeres tienen mayor presencia la felicidad, los estudios, la carrera y los vínculos afectivos. Esto resulta consistente con otras diferencias observadas a lo largo del informe en relación con las prácticas financieras, los contenidos digitales y las expectativas educativas.

Particularmente interesante resulta la referencia a la felicidad (ver tabla 7). Las mujeres presentan, en promedio, niveles más bajos en la escala de bienestar relevada por el estudio y, sin embargo, mencionan la felicidad como expectativa de futuro con una frecuencia considerablemente mayor que los varones. Este resultado abre una pregunta relevante acerca de la relación entre las experiencias actuales de bienestar y las imágenes mediante las cuales se proyecta el futuro.

Tabla 7. Palabras seleccionadas con las que describen su futuro personal según género. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).

	Varones	Mujeres
Felicidad	15,1%	22,6%
Bueno	12,9%	9,4%
Dinero	12,6%	8,4%
Éxito	7,4%	10,1%
Estudio	5,9%	10,8%
Mejor	7,1%	5,2%
Amor	3%	5,6%
Millonario	4,8%	1,7%
Carrera	1,5%	3,8%
Diversión	1,5%	4%

Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

El futuro aparece, en las representaciones de los/as adolescentes, simultáneamente como horizonte de realización personal y de valorización económica. Las palabras y escenarios con los que proyectan aquello que vendrá combinan expectativas, deseos, proyectos, temores y aspiraciones económicas, dando cuenta de distintas formas de relacionarse con el porvenir. Como se señaló previamente, existe una marcada diferencia entre el futuro que imaginan para sí mismos y aquel que proyectan para la sociedad. Mientras el primero aparece asociado principalmente con el bienestar, los estudios, el trabajo, los vínculos y el progreso económico, el segundo incorpora con mayor intensidad imágenes de incertidumbre, conflicto, desigualdad y deterioro.

La coexistencia entre confianza en la propia trayectoria y preocupación por el devenir colectivo abre una pregunta que excede los resultados de esta investigación: ¿qué formas de relación con el futuro están construyendo los/as adolescentes en el presente? Una posible lectura es que los proyectos individuales conservan una importante capacidad para organizar las expectativas, aun cuando parece debilitarse la confianza en la posibilidad de un horizonte colectivo favorable. El futuro puede seguir siendo imaginado como una oportunidad para mejorar la propia vida, incluso cuando resulta más difícil representarlo como un tiempo de progreso compartido.

Esta tensión invita a profundizar sobre las condiciones sociales y culturales en las que se construyen estas imágenes del porvenir. En particular, sería relevante indagar de qué manera los tiempos de exposición a las redes sociales, los contenidos que allí circulan, la necesidad de actualización constante, la incertidumbre laboral y económica, la creciente presencia de las finanzas digitales y la incorporación de la inteligencia artificial a la vida cotidiana intervienen en la construcción de deseos, proyectos y expectativas. Se trata de explorar si estas experiencias participan de una transformación más amplia de la relación con el tiempo, marcada por la aceleración y la incertidumbre, y por una creciente ambigüedad para distinguir entre anticipar, proyectar, desear y especular sobre aquello que todavía no ocurrió.

En este sentido, la presencia simultánea de finanzas, apuestas, promesas de éxito económico y contenidos digitales orientados hacia la valorización personal plantea otra cuestión de interés. ¿Hasta qué punto las lógicas de cálculo, riesgo y especulación que atraviesan algunos de estos espacios forman parte también de las maneras en que los/as adolescentes imaginan su propio futuro? Los resultados de este estudio no permiten establecer una relación causal, pero sí señalan un campo de indagación relevante: comprender cómo las transformaciones económicas, tecnológicas y culturales del presente intervienen en las formas de imaginar, proyectar, desear y anticipar el porvenir.

En definitiva, se abre una doble pregunta: ¿qué orientaciones hacia el futuro organizan las acciones y decisiones presentes de los/as adolescentes? ¿Y cómo las experiencias de crisis e incertidumbre económica, las dificultades de acceso al trabajo, las expectativas de movilidad social, el endeudamiento y los crecientes niveles de malestar intervienen en esa relación con el porvenir? Más que ofrecer una respuesta definitiva, los resultados permiten plantear estas preguntas como una agenda de investigación necesaria para comprender cómo las nuevas generaciones están construyendo sus horizontes de futuro.

4.8. Bienestar psicológico: niveles, desigualdades y prácticas digitales

El bienestar psicológico constituye una dimensión relevante para el análisis de las experiencias adolescentes. Su abordaje requiere precisar qué se entiende por bienestar y evitar reducirlo tanto a un estado emocional momentáneo como a la ausencia de síntomas o malestar psicológico. En este estudio se optó por incorporar la Escala de Bienestar Psicológico para Jóvenes (BIEPS-J), desarrollada por María Martina Casullo y Alejandro Castro Solano para población adolescente argentina. El instrumento fue elaborado con el propósito de contar con una medida breve y autoadministrable del bienestar psicológico autopercibido, adecuada para su utilización con adolescentes y basada en una concepción multidimensional del bienestar (Casullo y Castro Solano, 2000; Casullo, 2002).

La elección de esta escala responde, en primer lugar, al enfoque conceptual sobre el que fue construida. Los autores recuperan los desarrollos que cuestionan la identificación del bienestar con la mera presencia de emociones positivas o con la satisfacción global con la vida. Desde esta perspectiva, una evaluación del funcionamiento psicológico positivo requiere incorporar dimensiones vinculadas con la valoración de sí mismo, la posibilidad de establecer relaciones significativas, la capacidad para desenvolverse frente a las demandas del entorno y la existencia de metas y proyectos que otorguen dirección a la propia vida. La escala se organiza, en consecuencia, en cuatro dimensiones: control de situaciones, vínculos psicosociales, proyectos y aceptación de sí mismo. El detalle de cada una, los trece ítems que componen el instrumento y los criterios de puntuación se presentan en el Anexo VIII.

La utilización de una medida de bienestar psicológico adquiere especial relevancia en una investigación sobre prácticas digitales porque permite desplazar parcialmente el análisis de una lógica centrada exclusivamente en los riesgos o en los usos problemáticos. El cuestionario incluye indicadores específicos sobre intensidad de uso del celular, dificultades para regularlo, exposición a violencias, redes sociales, inteligencia artificial y otras prácticas digitales. La BIEPS-J aporta una dimensión diferente: permite observar el bienestar desde una perspectiva más amplia, vinculada con la valoración de sí, los vínculos, el manejo de situaciones y la proyección personal. De este modo, el análisis puede indagar si determinadas experiencias digitales aparecen asociadas con diferencias en el bienestar general, sin asumir de antemano que la intensidad de uso, una plataforma o una práctica particular constituyen necesariamente una expresión de malestar.

Esa distinción es también la que ordena la lectura de los resultados. Una asociación entre un mayor tiempo declarado de uso del celular y un menor nivel de bienestar indica que ambos fenómenos aparecen relacionados en la muestra estudiada, pero no permite establecer que el uso del celular produzca una disminución del bienestar: es igualmente posible que adolescentes con menor bienestar desarrollen determinados patrones de uso, o que ambas dimensiones se vinculen con factores no observados. El carácter transversal del relevamiento no permite establecer la dirección temporal ni causal de estas relaciones. El mismo criterio se aplica a las diferencias según género,

edad y nivel socioeconómico: una diferencia estadística entre grupos no constituye por sí sola una explicación de sus causas, y su interpretación requiere considerar las condiciones sociales, relacionales y materiales en las que se inscriben las experiencias adolescentes.

4.8.1. Niveles de bienestar psicológico de los y las adolescentes

El puntaje total de la BIEPS-J va de 13 a 39 puntos. Para el análisis que sigue, los y las adolescentes fueron agrupados en tres niveles de bienestar: bajo, intermedio y alto. Trabajar con niveles y no con el puntaje promedio permite dimensionar el peso del grupo que se ubica en el extremo de menor bienestar y comparar su presencia entre distintos grupos.

Los puntos de corte provienen del baremo de la propia escala, elaborado por sus autores sobre 1.270 adolescentes argentinos de 13 a 18 años. Según ese baremo, los puntajes de 32 o menos corresponden a un nivel bajo de bienestar psicológico, los de 33 a 36 a un nivel intermedio y los de 37 o más a un nivel alto. El procedimiento y la comparación con la distribución de referencia se detallan en el Anexo VIII.

Un tercio de los y las adolescentes relevados se ubica en el nivel de bajo bienestar psicológico (Tabla 8). En la muestra sobre la que se construyó el baremo, ese mismo punto de corte deja por debajo al 25% de los casos; aquí alcanza al 33,3%. El bajo bienestar tiene, entonces, mayor incidencia relativa entre los y las adolescentes de esta encuesta que entre los que relevaron los autores de la escala en 2002. La diferencia se concentra en la mitad inferior de la distribución: desde la mediana hacia arriba los puntajes coinciden exactamente con los del baremo, mientras que el piso de bajo bienestar es más extenso y alcanza valores más extremos.

Tabla 8. Nivel de bienestar psicológico según los puntos de corte de la escala BIEPS-J. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026

Nivel de bienestar	Puntaje BIEPS-J	%
Bajo	32 o menos	33,3
Intermedio	33 a 36	37,2
Alto	37 o más	29,5
Total		**100**

Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Estas categorías constituyen una herramienta de lectura poblacional que permite identificar diferencias en los niveles de bienestar entre los/as adolescentes relevados. Ubicarse en el nivel bajo indica un bienestar autopercibido inferior al de la mayoría de los/as adolescentes de la muestra de referencia, y no la presencia de un trastorno: los puntos de corte no son clínicos ni habilitan inferencias diagnósticas sobre casos individuales.

4.8.2. El bienestar psicológico según características sociodemográficas

El nivel de bienestar psicológico no se distribuye de manera homogénea entre los y las adolescentes relevados. Las diferencias más marcadas se observan según el nivel socioeconómico y, en menor medida, según el género, mientras que la edad no muestra diferencias apreciables (ver tabla 9).

Tabla 9. Nivel de bienestar psicológico según género, grupo de edad y nivel socioeconómico. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %)

	Bajo	Intermedio	Alto
Género			
Varones	28%	37,9%	34,1%
Mujeres	38,7%	36,5%	24,7%
Grupo de edad			
13 a 15 años	35,6%	38%	26,4%
16 a 19 años	31,4%	36,5%	32,1%
Nivel socioeconómico			
Bajo	44%	34,6%	21,4%
Medio-bajo	40,2%	31,6%	28,2%
Medio/Medio-alto	21,2%	42,7%	36,1%
Total	33,3%	37,2%	29,5%

Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

El nivel socioeconómico es la característica que introduce mayores diferencias. Entre los y las adolescentes del nivel bajo, el 44,0% se ubica en el nivel de bajo bienestar, proporción que desciende al 40,2% en el medio-bajo y al 21,2% en el medio/medio-alto. La relación se sostiene en el otro extremo de la escala: el bienestar alto alcanza al 36,1% de quienes pertenecen al nivel medio/medio-alto y al 21,4% de quienes pertenecen al bajo.

Según el género, las mujeres presentan una proporción mayor de bajo bienestar que los varones, 38,7% frente a 28,0%, y una proporción menor de bienestar alto, 24,7% frente a 34,1%. La brecha es más marcada que la registrada en la muestra original de validación de la escala, donde los autores detectaron diferencias por sexo pero las consideraron de magnitud despreciable y concluyeron que el género no afectaba la percepción subjetiva del bienestar en estudiantes adolescentes (Casullo, 2002). Resulta consistente, en cambio, con la evidencia internacional más reciente: la OCDE documenta que la baja satisfacción vital entre adolescentes creció un 40% en la última década y que, en todos los países relevados, las adolescentes mujeres tienen alrededor del doble de probabilidad que los varones de ubicarse en los niveles más bajos (OECD, 2026). En nuestra encuesta, la brecha se articula con las diferencias de género observadas a lo largo del informe en la intensidad de uso, la exposición a determinados contenidos y las experiencias de violencia digital.

La edad, en cambio, no introduce diferencias estadísticamente significativas. La distribución del bienestar entre quienes tienen 13 a 15 años y quienes tienen 16 a 19 es equivalente, de modo que el bajo bienestar no aparece concentrado en ninguno de los dos tramos etarios relevados.

Estos resultados muestran que las diferencias en el bienestar psicológico se organizan principalmente alrededor del nivel socioeconómico y el género, más que de la edad dentro del tramo relevado. El mayor peso del bajo bienestar entre los/as adolescentes de menores recursos resulta particularmente relevante porque sitúa el malestar en relación con condiciones sociales desiguales y no exclusivamente con características individuales. A su vez, la brecha observada entre mujeres y varones dialoga con otros resultados del informe que muestran experiencias diferenciales de exposición a violencias, contenidos y usos digitales. El bienestar aparece así atravesado por desigualdades que exceden el vínculo con las tecnologías, aunque también se expresan en los modos en que estas son utilizadas y experimentadas.

4.8.3. El bienestar psicológico y las prácticas digitales

Los apartados que siguen presentan las asociaciones entre el nivel de bienestar y distintas dimensiones de las prácticas digitales. Corresponde recordar que se trata de un relevamiento transversal: las diferencias observadas indican que ambos fenómenos aparecen relacionados entre los y las adolescentes encuestados, pero no permiten establecer en qué dirección opera esa relación ni descartar que ambas dimensiones respondan a factores no relevados: por ejemplo, no es posible afirmar que hay menor bienestar por un mayor uso del celular o hay un mayor uso del celular por menor bienestar.

4.8.3.1. Intensidad de uso y capacidad de regulación

La intensidad de uso del celular muestra una asociación clara con el bienestar, concentrada en el tramo más alto de uso (Tabla 10). Entre quienes usan el celular hasta

cuatro horas diarias y quienes lo usan entre cuatro y seis, las distribuciones son similares y el bajo bienestar alcanza al 26,7% y al 28,9%, respectivamente. En el grupo que declara más de seis horas diarias, en cambio, el bajo bienestar asciende al 46,9% y el bienestar alto desciende al 19,9%. El patrón no muestra un gradiente continuo en el que a más horas corresponda menor bienestar, sino una diferencia marcada en el grupo de uso más intensivo.

Tabla 10. Nivel de bienestar psicológico según intensidad de uso del celular y prácticas de regulación. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %)

	Bajo	Intermedio	Alto
Intensidad de uso del celular			
Baja (hasta 4 h diarias)	26,7%	37,6%	35,7%
Media (4 a 6 h diarias)	28,9%	40,5%	30,6%
Alta (más de 6 h diarias)	46,9%	33,1%	19,9%
Toma medidas para reducir el uso de pantallas			
Sí	27,6%	37,6%	34,8%
No	37,9%	36,9%	25,2%
Usa el celular en la cama antes de dormir			
Nunca o pocas veces	31,4%	37,3%	31,4%
Bastantes veces o siempre	34%	37,2%	28,8%

Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Las prácticas de regulación del uso también diferencian a los grupos. Entre quienes declaran tomar alguna medida para reducir el uso de pantallas, como apagar el dispositivo, fijar límites de tiempo o desactivar notificaciones, el bajo bienestar alcanza al 27,6%, mientras que entre quienes no toman ninguna medida llega al 37,9%. El uso del celular en la cama antes de dormir, en cambio, no muestra diferencias significativas. En conjunto, estos resultados sugieren que la relación entre uso digital y bienestar no depende únicamente del tiempo de exposición, sino también de las formas en que los/as adolescentes organizan y regulan su vínculo cotidiano con los dispositivos.

4.8.3.2. Violencias y contenidos de riesgo en entornos digitales

El índice de exposición a contenidos de riesgo resume la frecuencia con la que los y las adolescentes declaran encontrarse en sus redes con cuatro tipos de contenido: imágenes sangrientas o violentas, contenido referido al consumo de drogas, contenido sexual y contenido sobre formas de lastimarse o herirse. La victimización en entor-

nos digitales, en cambio, no releva contenidos sino situaciones efectivamente atravesadas, y se construye como el conteo de las ocho situaciones de riesgo incluidas en el cuestionario. La distinción es relevante para la lectura: la exposición remite a aquello con lo que los y las adolescentes se cruzan al navegar, mientras que la victimización remite a hechos de los que fueron destinatarios directos.

La victimización en entornos digitales muestra un gradiente consistente (ver tabla 11). Entre quienes no atravesaron ninguna de las situaciones relevadas, el bajo bienestar alcanza al 27,8%; entre quienes atravesaron una, al 33,6%; y entre quienes atravesaron dos o más, al 42,4%. La acumulación de situaciones, y no su ocurrencia aislada, es lo que marca la diferencia más pronunciada.

La exposición a contenidos de riesgo presenta una asociación más débil, concentrada también en el tramo alto: el bajo bienestar pasa del 29,4% entre quienes registran exposición baja al 41,0% entre quienes registran exposición alta. La diferencia alcanza significación estadística, aunque de magnitud reducida.

Tabla 11. Nivel de bienestar psicológico según victimización en entornos digitales y exposición a contenidos de riesgo. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %)

	Bajo	Intermedio	Alto
Victimización en entornos digitales			
No expuesto	27,8%	38,6%	33,6%
Expuesto a 1 situación	33,6%	40,1%	26,3%
Expuesto a 2 o más situaciones	42,4%	33%	24,6%
Exposición a contenidos de riesgo			
Baja	29,4%	39,4%	31,2%
Media	32%	37,1%	31%
Alta	41%	34,2%	24,8%

Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

La diferencia entre ambos indicadores resulta relevante. La exposición a determinados contenidos forma parte del entorno digital cotidiano y presenta una asociación relativamente acotada con el bienestar. En cambio, cuando se trata de experiencias en las que los/as adolescentes son destinatarios directos de situaciones de violencia o riesgo, la relación es más marcada y aumenta a medida que se acumulan experiencias. Esto sugiere que, para comprender el vínculo entre entornos digitales y bienestar, no alcanza con considerar qué contenidos circulan o cuánto tiempo se permanece conectado: también importa la naturaleza de las experiencias que tienen lugar en esos espacios y, especialmente, su reiteración.

4.8.3.3 El bienestar y los usos de inteligencia artificial

El uso de inteligencia artificial está extendido entre los y las adolescentes relevados (91,2% la utilizó) y no diferencia por sí mismo los niveles de bienestar: entre quienes utilizan alguna aplicación o sitio de IA y quienes no lo hacen, las distribuciones no presentan diferencias estadísticamente significativas. Lo que sí diferencia es el tipo de uso (ver tabla 12).

Tabla 12. Nivel de bienestar psicológico según utilización de inteligencia artificial y tipo de uso. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %)

	Bajo	Intermedio	Alto
Usa IA a modo de terapia o apoyo emocional			
Sí	46,3%	29,3%	24,4%
No	29,1%	39,5%	31,4%
Usa IA para conversar (compañía o amistad)			
Sí	44,4%	28%	27,6%
No	29,4%	40,1%	30,5%
Usa IA para informarse sobre salud mental			
Sí	42,3%	31,3%	26,4%
No	30,3%	38,9%	30,8%

Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

Entre quienes declaran usar IA a modo de terapia o apoyo emocional, el bajo bienestar alcanza al 46,3%, frente al 29,1% de quienes no le dan ese uso. El patrón se repite con el uso conversacional por compañía o amistad, 44,4% frente a 29,4%, y con la búsqueda de información sobre salud mental, 42,3% frente a 30,3%. Se trata de las asociaciones de mayor magnitud entre todas las prácticas digitales analizadas. Este patrón resulta especialmente significativo a la luz de los usos de inteligencia artificial analizados previamente. La asociación con menores niveles de bienestar no aparece en el uso de IA en general, ampliamente extendido entre los/as adolescentes, sino específicamente en aquellas modalidades vinculadas con la compañía, el apoyo emocional y la búsqueda de información sobre salud mental. En otras palabras, la diferencia parece encontrarse menos en la tecnología utilizada que en las necesidades y experiencias que llevan a recurrir a ella.

La interpretación de estos resultados exige particular cautela. La lectura más plausible es que adolescentes que atraviesan situaciones de malestar recurran a estas herramientas buscando contención o información, y no que el uso de IA deteriore el bienestar. El diseño transversal del relevamiento no permite dirimir entre ambas explicaciones. Lo que el dato sí habilita es identificar un uso que funciona como señal: una proporción no menor de adolescentes está canalizando necesidades de acompañamiento emocional a través de herramientas que no fueron diseñadas para ese fin y que no derivan hacia dispositivos de atención.

Conviene señalar, además, que estas tres modalidades de uso se solapan parcialmente entre sí, de modo que no constituyen grupos independientes. Su análisis conjunto, así como la evaluación del peso relativo de cada variable una vez consideradas las demás, requeriría un modelo multivariado que excede el alcance descriptivo de este informe. Los resultados muestran que el bienestar psicológico no se relaciona de manera uniforme con las prácticas digitales. No aparece una asociación general entre “más tecnología” y menor bienestar, sino patrones específicos vinculados con determinadas experiencias: el uso muy intensivo del celular, la ausencia de prácticas de autorregulación, la acumulación de situaciones de victimización y ciertos usos personales y emocionales de la inteligencia artificial. Al mismo tiempo, las diferencias más marcadas en los niveles de bienestar se observan según el nivel socioeconómico y el género. Esta combinación refuerza la necesidad de comprender las experiencias digitales como parte de condiciones de vida más amplias, evitando tanto atribuir a las tecnologías un efecto autónomo sobre el bienestar como desconocer que algunos modos de uso y algunas experiencias en línea se encuentran estrechamente asociados con situaciones de mayor vulnerabilidad.

4.9. Consideraciones finales

Los resultados de esta investigación permiten advertir que la relación de los y las adolescentes con las tecnologías digitales no puede comprenderse como una dimensión separada del resto de su vida cotidiana. El celular, las redes sociales, las plataformas de inteligencia artificial, los videojuegos, las aplicaciones financieras y las apuestas digitales forman parte de un mismo ecosistema en el que se articulan prácticas de comunicación, entretenimiento, sociabilidad, aprendizaje, búsqueda de información, consumo y construcción de expectativas. En este sentido, además de preguntarse cuánto tiempo pasan los/as adolescentes frente a una pantalla, resulta necesario observar qué lugar ocupan las tecnologías digitales en la organización de sus tiempos, sus vínculos y sus posibilidades de acción.

Casi la totalidad de los/as adolescentes encuestados dispone de un teléfono celular y una proporción significativa declara utilizarlo durante más de cuatro horas diarias. Sin embargo, estos datos no implican que la vida digital haya reemplazado a las formas presenciales de sociabilidad. La mayoría continúa encontrándose y compartiendo actividades con sus pares fuera de las pantallas. La experiencia adolescente aparece atravesada por una articulación permanente entre espacios digitales y presenciales. El problema, por lo tanto, no reside en la existencia de una vida digital, sino en las condiciones en que esta se desarrolla y en las tensiones que introduce en la organización del tiempo, el descanso, las responsabilidades y los vínculos.

Los resultados sobre el uso del celular muestran que la frecuencia de uso adquiere relevancia cuando se vincula con determinadas experiencias cotidianas. Dormir menos, postergar tareas, sentir dificultades para interrumpir el uso o experimentar malestar ante la ausencia del dispositivo son situaciones que permiten desplazar la discusión desde una preocupación general por el “tiempo de pantalla” hacia las modalidades concretas de apropiación de las tecnologías. Esta distinción resulta particularmente importante porque permite evitar una mirada exclusivamente moralizante sobre los usos adolescentes: no toda utilización tiene necesariamente las mismas consecuencias, del mismo modo que una misma cantidad de horas puede corresponder a actividades y experiencias muy diferentes.

Las redes sociales expresan esta ambivalencia. Constituyen espacios de entretenimiento, comunicación y sociabilidad que son valorados positivamente por una parte importante de los/as adolescentes, pero también pueden producir ansiedad, agotamiento, tristeza o sensación de dependencia. Algo similar ocurre con otros entornos digitales analizados en la investigación. Las tecnologías amplían posibilidades de acceso a información, vínculos y recursos, pero al mismo tiempo incorporan nuevas formas de exposición, presión y vulnerabilidad. Esta coexistencia de oportunidades y riesgos constituye uno de los rasgos centrales de la experiencia digital contemporánea y obliga a superar tanto las perspectivas celebratorias como aquellas que reducen las tecnologías a una fuente de peligros.

Las desigualdades sociales atraviesan estas experiencias. El acceso a internet y a los dispositivos se encuentra ampliamente extendido, pero ello no significa que las desigualdades digitales hayan desaparecido. Por el contrario, los resultados muestran diferencias en las condiciones materiales de acceso, en la disponibilidad de dispositivos y datos móviles, en el acceso a determinados servicios y, especialmente, en las posibilidades de apropiación de las herramientas digitales. La brecha digital ya no puede pensarse únicamente como una diferencia entre quienes tienen y quienes no tienen conexión. También se expresa en las condiciones desde las cuales los/as adolescentes utilizan las tecnologías, en los recursos con los que cuentan para hacerlo y en las oportunidades que esas tecnologías habilitan o restringen.

Esta dimensión resulta particularmente visible en el uso de inteligencia artificial y en el acceso a instrumentos financieros digitales. La utilización de herramientas de inteligencia artificial alcanza una proporción muy elevada de los/as adolescentes encuestados, pero presenta diferencias según nivel socioeconómico. A su vez, las billeteras digitales aparecen ampliamente extendidas, aunque su acceso tampoco se distribuye de manera homogénea. Esto permite observar una nueva etapa de la desigualdad digital: una vez generalizado el acceso básico a internet y a los teléfonos inteligentes, las diferencias comienzan a situarse también en los usos, los conocimientos, las oportunidades y los recursos que se articulan alrededor de esas tecnologías.

La incorporación de la inteligencia artificial introduce, además, un desafío específico. Los/as adolescentes no recurren a estas herramientas exclusivamente para resolver tareas escolares o buscar información. También aparecen usos vinculados con la conversación, el acompañamiento y el apoyo emocional. Esta expansión de la inteligencia artificial hacia dimensiones tradicionalmente asociadas a los vínculos interpersonales y a las instituciones de cuidado plantea interrogantes que exceden la cuestión tecnológica. El hecho de que algunos adolescentes recurran a estas herramientas para afrontar situaciones emocionales invita a preguntarse por las condiciones de acceso a otros espacios de escucha y acompañamiento, así como por las formas en que las nuevas tecnologías están comenzando a ocupar funciones que anteriormente correspondían de manera más clara a los vínculos interpersonales y a las instituciones.

Las violencias digitales constituyen otra dimensión significativa de la experiencia de los y las adolescentes encuestados. Una proporción relevante señala haber atravesado situaciones como recepción de contenido sexual no consentido, amenazas, escraches o contactos de adultos con intenciones sexuales. Al mismo tiempo, la búsqueda de ayuda se concentra principalmente en los pares y, en menor medida, en las familias, mientras que la escuela aparece con una participación mucho más reducida. Estos resultados muestran que las violencias que tienen lugar en los entornos digitales forman parte de las experiencias concretas de una parte de la población adolescente y que las redes de protección y acompañamiento no siempre ocupan el mismo lugar que las redes de sociabilidad. También muestran la persistencia de diferencias de género: determinadas formas de violencia afectan de manera diferencial a mujeres

y varones, reproduciendo en los espacios digitales desigualdades y modalidades de violencia presentes en otros ámbitos sociales.

Los videojuegos y las apuestas digitales permiten observar otra transformación significativa: la creciente articulación entre cultura digital y mercado. Los videojuegos constituyen espacios de entretenimiento y sociabilidad, pero también organizan comunidades, prácticas y formas específicas de interacción. Las apuestas, por su parte, incorporan de manera más directa la dimensión económica. En este caso, el estudio encuentra una participación especialmente marcada entre los varones y entre los/as adolescentes de mayor edad, así como situaciones de mayor exposición al riesgo entre quienes apuestan. Las motivaciones declaradas -diversión, posibilidad de ganar dinero, curiosidad y pertenencia al grupo de pares- muestran que las apuestas aparecen, más allá de los fines económicos, como una actividad de entretenimiento atravesada por expectativas de obtención rápida de dinero y por dinámicas de sociabilidad.

La articulación entre prácticas digitales, género y desigualdad resulta especialmente significativa en este punto. Mientras determinadas experiencias vinculadas con la violencia digital afectan con mayor frecuencia a las mujeres, otras prácticas, como los videojuegos y las apuestas, presentan una participación marcadamente masculina. Las tecnologías no producen por sí mismas estas diferencias, pero ofrecen nuevos espacios en los que relaciones sociales, desigualdades y expectativas preexistentes pueden reproducirse, transformarse o adquirir nuevas formas. Por eso, una política de cuidado digital dirigida a adolescentes requiere estrategias adaptadas a las experiencias diferenciales de mujeres y varones, así como a los contextos socioeconomicos desiguales en que se desarrollan

Los resultados sobre las perspectivas de futuro agregan una dimensión fundamental para comprender este conjunto de experiencias. Los/as adolescentes muestran un marcado optimismo respecto de sus propias trayectorias: una amplia mayoría considera que su situación personal será mejor dentro de diez años y una proporción muy elevada proyecta continuar estudios universitarios o terciarios. Sin embargo, ese optimismo individual convive con una mirada considerablemente más incierta sobre el futuro colectivo. Las oportunidades laborales, la pobreza y la desigualdad aparecen entre las principales preocupaciones, y las mujeres manifiestan niveles de preocupación superiores a los de los varones en varios de estos aspectos. La distancia entre la confianza en el futuro personal y la incertidumbre respecto del futuro de la sociedad constituye uno de los hallazgos más relevantes del estudio.

Esta diferencia permite pensar que las expectativas adolescentes no se organizan exclusivamente alrededor de una idea de progreso colectivo. El futuro aparece, en buena medida, como un proyecto individual: estudiar, trabajar, alcanzar estabilidad, obtener dinero, ser exitoso y construir una vida considerada mejor. Pero ese proyecto personal se desarrolla en un contexto social percibido como incierto. La confianza en las propias posibilidades convive así con preocupaciones vinculadas con el empleo,

la desigualdad y las condiciones económicas. Más que una contradicción, esta coexistencia puede ser leída como una forma contemporánea de construir expectativas: confiar en la propia trayectoria aun cuando no exista la misma confianza en las condiciones colectivas que la sostendrán.

Parte de los resultados permiten sostener que uno de los principales desafíos consiste en generar condiciones para que puedan habitar el espacio digital de manera segura, crítica, autónoma y saludable. Las tecnologías digitales forman parte de su vida cotidiana y seguirán ocupando un lugar central en sus formas de comunicarse, aprender, entretenerse, vincularse y proyectarse hacia el futuro. Por ello, las políticas públicas no deberían limitarse a prevenir determinados usos considerados riesgosos, sino también fortalecer las capacidades individuales y colectivas necesarias para desenvolverse en estos entornos.

Esto supone, finalmente, desplazar una parte de la responsabilidad desde el individuo hacia el conjunto de actores que intervienen en la experiencia digital adolescente. Las familias y las escuelas cumplen un papel relevante en el acompañamiento, pero no pueden ser las únicas responsables de gestionar riesgos producidos en entornos construidos por plataformas y mercados digitales. La investigación muestra, en definitiva, una adolescencia profundamente integrada al mundo digital, pero lejos de ser homogénea. Las experiencias analizadas combinan oportunidades y riesgos, autonomía y dependencia, sociabilidad y aislamiento, optimismo individual e incertidumbre colectiva. Las diferencias de género y de condiciones socioeconómicas muestran que esa experiencia no se distribuye de manera uniforme. Comprender estas tensiones resulta indispensable para evitar respuestas simplificadoras y para construir políticas que no busquen simplemente reducir el uso de las tecnologías, sino intervenir sobre las condiciones sociales, económicas, institucionales y tecnológicas que determinan cómo los/as adolescentes las utilizan y qué lugar ocupan en sus vidas.

05 Recomendaciones

A partir de los resultados de la encuesta sobre prácticas digitales, bienestar y perspectivas de futuro en adolescentes de CABA, se identifican una serie de dimensiones sobre las cuales resulta pertinente avanzar en materia de políticas públicas. Los resultados muestran que las tecnologías ocupan un lugar central en la vida cotidiana de los/as adolescentes, tanto para estudiar, comunicarse y entretenerse como para informarse, vincularse y buscar orientación. También aparecen situaciones de exposición, violencia, dificultades para regular determinados usos, apuestas online y nuevas formas de relación con la inteligencia artificial. Estas experiencias se encuentran atravesadas, además, por diferencias de género, edad y nivel socioeconómico.

En este marco, resulta necesario fortalecer las capacidades de cuidado de las familias, las escuelas, los servicios de salud y las organizaciones comunitarias, al mismo tiempo que resulta clave generar regulaciones y responsabilidades para las plataformas y empresas que participan de estos entornos.

Una mejora en el acceso a espacios de escucha y atención en salud mental:

Existe una preocupación propia de los y las adolescentes sobre su relación con las tecnologías digitales, sobre todo el celular, y el tiempo en pantalla. La autorregulación aparece en su repertorio de prácticas para hacerle frente a la sensación de un uso excesivo del smartphone. Los resultados de la encuesta también muestran que recurren a recursos digitales para buscar información y orientación sobre cuestiones vinculadas a la salud mental, los vínculos y el bienestar emocional. Entre quienes utilizan inteligencia artificial (91,2%), aproximadamente un tercio de ellos afirma recurrir a la IA como terapia o apoyo emocional o para obtener información sobre salud mental. El uso es mayor entre las mujeres y los/as adolescentes de menor nivel socioeconómico.

El avance de la inteligencia artificial y las redes sociales en nuevos ámbitos de la vida de los/as adolescentes plantea la necesidad de ampliar y facilitar el acceso a espacios de escucha, orientación, contención y acompañamiento. Se propone fomentar dispositivos para conocer las preocupaciones de los y las adolescentes en relación a la experiencia digital. Se recomienda fortalecer la atención pública en salud mental para adolescentes, con centros de acceso sencillo, cercanos territorialmente y sin la necesidad de un diagnóstico previo. Resulta pertinente establecer mecanismos de articulación entre las escuelas y los servicios de salud, de manera que los equipos puedan orientar y dialogar ante situaciones que requieran una intervención especializada y conjunta.

Espacios de escucha entre pares en las escuelas:

A la hora de dialogar sobre las situaciones de malestar o violencia sufridas, los pares ocupan un lugar de apoyo y escucha más relevante que el resto de los actores de las instituciones a las que acuden. Frente a la violencia digital, la búsqueda de ayuda y contención se concentra principalmente en los vínculos de amistad.

Se propone fortalecer los espacios institucionales de escucha y orientación mediante dos estrategias fundamentales. La primera requiere el desarrollo y construcción de estrategias de cuidado y apoyo entre pares, supervisadas por profesionales. La segunda apunta a ampliar la formación de docentes, preceptores, equipos de orientación y directivos en materia de salud mental, violencias digitales y estrategias de detección temprana.

Una política de alfabetización digital crítica:

Los resultados muestran que la desigualdad digital no desaparece con la universalización del acceso a internet y los teléfonos inteligentes. Las diferencias se trasladan del acceso para situarse en los conocimientos, las posibilidades de apropiación y los usos de las tecnologías.

Se propone incorporar una perspectiva de alfabetización digital crítica en las escuelas que permita a los/as adolescentes comprender no solamente cómo utilizar las tecnologías, sino también cómo funcionan los entornos en los que participan. Esto debería incluir contenidos sobre algoritmos, publicidad, economía de la atención, datos personales, privacidad, desinformación, inteligencia artificial, modelos de negocio y mecanismos de diseño orientados a prolongar la permanencia de los usuarios y debería ser transversal y sostenido a lo largo de la formación en la escuela secundaria.

Medidas de regulación, protección y cuidado frente al diseño de las plataformas:

Los inconvenientes asociados al uso de tecnologías y al avance de las plataformas no pueden resolverse mediante estrategias individuales de autorregulación. Las plataformas incorporan mecanismos de recomendación, notificaciones, recompensas y otras formas de diseño destinadas a favorecer la permanencia y la interacción. En consecuencia, las políticas de cuidado deberían contemplar las condiciones en las cuales se producen estos usos.

Se propone avanzar en medidas de regulación orientadas a proteger especialmente a niños, niñas y adolescentes frente a prácticas potencialmente perjudiciales, así como

fortalecer las obligaciones de transparencia de las plataformas. La responsabilidad por el bienestar digital no puede recaer sobre los y las adolescentes y sus familias. Las empresas que diseñan y administran estos entornos deben ser obligadas a diseñar entornos y promover usos seguros.

Prevención y atención de las violencias digitales y fortalecimiento de la educación sexual integral:

Las situaciones de recepción de contenido sexual no consentido, amenazas, escraches y contacto de adultos con intenciones sexuales aparecen como experiencias concretas dentro de la vida de los y las adolescentes. La respuesta institucional debería contemplar estas situaciones como parte de las formas contemporáneas de violencia que afectan a los/as adolescentes.

Se propone fortalecer protocolos de actuación en las escuelas, teniendo en cuenta la Educación Sexual Integral (Ley N° 26.150, 2006), establecer canales de consulta y orientación accesibles para adolescentes y capacitar a docentes, equipos de orientación, trabajadores de salud y referentes comunitarios. Estos dispositivos deberían contemplar una perspectiva de género, dado que el informe muestra diferencias significativas en la experiencia de determinadas formas de violencia digital.

Prevención y reducción de daños frente a las apuestas online:

La participación en apuestas online constituye una dimensión que requiere particular atención. La encuesta registra una presencia significativa de estas prácticas, especialmente entre los varones y los/as adolescentes de mayor edad.

Resulta necesario abordar las apuestas como parte de un ecosistema comercial y digital que incluye publicidad, influencers, streamers, deportes, medios de pago y plataformas. Las estrategias de prevención y reducción de daños pueden contemplar tanto la exposición a estos estímulos como la facilidad de acceso y circulación entre distintos entornos de apuestas, e incluir información clara sobre riesgos, mecanismos de pago y canales de orientación y asistencia.

Educación financiera y comprensión de las nuevas formas de monetización digital:

Los/as adolescentes participan cada vez más tempranamente de circuitos económicos mediados por tecnologías. Las billeteras digitales, las apuestas en línea, los videojuegos y las plataformas financieras forman parte del proceso de incorporación de nuevas prácticas económicas a la vida cotidiana. Al mismo tiempo, influencers, youtubers y streamers vinculados a las finanzas y a otros ámbitos constituyen una

fuente de información relevante para algunos de los encuestados. Estos referentes promueven la búsqueda de éxito económico rápido mediante inversiones financieras o actividades comerciales muchas veces fraudulentas, y están vinculadas con modelos de emprendedurismo que exaltan el riesgo y la iniciativa individual.

Se propone ampliar la educación financiera escolar para incluir una mirada crítica sobre estas nuevas modalidades. Ante las condiciones actuales que incluyen pérdida de valor de los ingresos, la falta de oportunidades laborales y el crecimiento del endeudamiento para satisfacer necesidades básicas es preciso reconocer conjuntamente con los/as adolescentes cómo funcionan las plataformas, qué estrategias comerciales utilizan y cómo se construyen determinadas expectativas respecto del dinero y el éxito económico, que están íntimamente ligadas con nuevas figuras de las redes sociales.

Nuevos criterios para el uso de inteligencia artificial:

La expansión de la inteligencia artificial plantea una situación novedosa para las instituciones. Si bien el uso instrumental para estudiar y realizar tareas es ampliamente mayoritario, también aparecen usos vinculados con la compañía, los vínculos, la salud mental y el apoyo emocional.

Se propone desarrollar orientaciones públicas para el uso de inteligencia artificial en ámbitos educativos y de cuidado. Estas deberían incluir criterios de privacidad, protección de datos, confiabilidad de la información y reconocimiento de los límites de estas tecnologías. La regulación debe incluir políticas de protección, cuidado y mitigación de daños frente a las crecientes consultas relacionadas con salud mental, sexualidad y situaciones de vulnerabilidad. Las empresas de inteligencia artificial deben reconocer la presencia de menores de edad y se debe exigir el aviso y las notificaciones ante consultas de salud mental a los adultos responsables. Es preciso construir las campañas y los medios adecuados para entender que la inteligencia artificial no debe sustituir los vínculos de apoyo, los dispositivos de escucha ni la intervención de profesionales.

Fortalecimiento de clubes, espacios culturales y organizaciones comunitarias:

Una política de bienestar digital que pretende construir otros modos de vincularse de y con los/as adolescentes no debería reducirse a promover la disminución del tiempo frente a las pantallas. Resulta necesario garantizar y fortalecer la existencia de espacios accesibles de encuentro, recreación, deporte y producción cultural para que los/as adolescentes puedan desarrollar otras prácticas.

El financiamiento público de clubes de barrio, centros culturales, bibliotecas y organizaciones comunitarias que desarrollen actividades destinadas a adolescentes resulta fundamental para este objetivo. La promoción de actividades alternativas, la construcción de nuevos vínculos, lugares de pertenencia y redes de cuidado son un factor fundamental para buscar otras formas de socialización por fuera de las pantallas. La política debería prestar especial atención a las desigualdades socioeconómicas que condicionan las posibilidades de acceso a este tipo de actividades.

Estrategias de acompañamiento a las familias:

Las familias continúan siendo un actor central en la construcción de criterios de cuidado, pero las transformaciones tecnológicas generan incertidumbre y diferencias respecto de cómo acompañar estos usos. La respuesta pública debería ofrecer herramientas para conversar, establecer acuerdos y reconocer las experiencias digitales de los/as adolescentes.

Se propone desarrollar talleres, materiales y espacios de orientación para madres, padres y otros cuidadores, articulados con escuelas, centros de salud y organizaciones comunitarias. Estos dispositivos deberían abordar el uso de redes sociales, videojuegos, apuestas, inteligencia artificial, privacidad, violencia digital y estrategias de acompañamiento.

Participación adolescente en el diseño de las políticas públicas:

Se considera necesario incorporar de manera sistemática la perspectiva de los propios adolescentes en el diseño, implementación y evaluación de las políticas que los afectan. Las prácticas digitales cambian con rapidez y los/as adolescentes poseen un conocimiento situado sobre esos entornos que resulta difícil sustituir mediante intervenciones exclusivamente diseñadas desde las instituciones adultas.

Se propone crear mecanismos estables de participación adolescente -consejos, consultas, grupos de trabajo y dispositivos de evaluación participativa- que permitan incorporar sus experiencias y demandas. Esta participación debería contemplar especialmente las diferencias de género, edad y nivel socioeconómico presentes en la encuesta.

Estas recomendaciones plantean la necesidad de pasar de una mirada centrada en el control de las prácticas adolescentes hacia una política basada en el cuidado, la formación, la protección de derechos y la construcción de capacidades. El desafío de las políticas públicas consiste en fortalecer las instituciones y redes que acompañan

a los/as adolescentes, reducir las desigualdades que condicionan sus experiencias y establecer responsabilidades para los actores económicos y tecnológicos que intervienen en ellas.

El cuidado, desde esta perspectiva, no significa aislar a los/as adolescentes de las tecnologías, sino generar las condiciones y los espacios para que puedan habitarlas de manera crítica, autónoma y segura.

06 Referencias bibliográficas

» **Alabao, N.** (2025). Ínceles, gymbros, criptobros y otras especies antifeministas. CTXT

» **Araujo, K.** (2012). La tesis de la individualización en las sociologías alemana y chilena: una lectura crítica, en: Cultura, sociedad y democracia en América Latina. Aportes para un debate interdisciplinario, Bibliotheca Iberoamericana. Iberoamericana / Vervuert, Madrid / Frankfurt am Main, págs. 229-250. Disponible en: https://doi.org/10.57727/567

» **Banco Central de la República Argentina.** (2019). Comunicación "A" 6700: Depósitos de ahorro, cuenta sueldo y especiales. BCRA.

» **Banco Central de la República Argentina.** (2023). Informe de inclusión financiera: Segundo semestre de 2022. BCRA.

» **Banco Central de la República Argentina.** (2025). Comunicación "A" 8181: Depósitos de ahorro, cuenta sueldo y especiales. Adecuaciones. BCRA.

» **Barrial, C., y Del Amo, P.** (2021). La apuesta perdida. Ludopatía, ciudad y resistencia. Bellaterra Edicions.

» **Bastani, H., Bastani, O., Sungu, A., Ge, H., Kabakcı, Ö., y Mariman, R.** (2025). Generative AI without guardrails can harm learning: Evidence from high school mathematics. Proceedings of the National Academy of Sciences, 122(26), e2422633122. https://doi.org/10.1073/pnas.2422633122

» **Berlant, L.** (2020). El optimismo cruel. Caja Negra Editora.

» **Cabello, R.** (2019). Estrategias para el estudio de procesos de apropiación de tecnologías en la infancia. En A. L. Rivoir y M. J. Morales (Coords.), Tecnologías digitales: miradas críticas de la apropiación en América Latina (pp. 103-122). CLACSO.

» **Calderón Mazzotti, I.** (2022). El papel de la fotografía e 'Instagram' en la imagen del cuerpo 'fitness': esbozo de una hiperconciencia corporal. JCOMAL, 5(01), A01. Disponible en: https://doi.org/10.22323/3.05010201

» **Camacho, K.** (2005). La brecha digital. En A. Ambrosi, V. Peugeot y D. Pimienta (Coords.), Palabras en juego: Enfoques multiculturales sobre las sociedades de la información. C & F Éditions. Disponible en: https://radioslibres.net/wp-content/uploads/media/uploads/analfatecnicos/96.LaBrechaDigital-PalabrasEnJuego-KenlyCamacho.pdf

» **Caputo, M.** (21 de octubre de 2025). Scrollear para mirarse a uno mismo: la ley de las redes. Revista Anfibia. Disponible en: https://www.revistaanfibia.com/ley-redes-sociales-scrollear-para-mirarse-a-uno-mismo/

» **Castaño, C.** (2008). La segunda brecha digital. Ediciones Cátedra / Universidad Complutense de Madrid.

» **Carrubba, L.** (2026). Patrones oscuros en videojuegos. Faro Digital. Disponible en: https://farodigital.org/patrones-oscuros-en-videojuegos/

» **Casullo,** M. M. (2002). Evaluación del bienestar psicológico en Iberoamérica. Paidós.

» **Casullo, M. M., y Castro Solano, A.** (2000). Evaluación del bienestar psicológico en estudiantes adolescentes argentinos. Revista de Psicología, 18(1), 35-68.

» **Cervantes Olivera, J.** (2025). El impacto de las redes sociales en las emociones de los/as adolescentes de 12 a 18 años: Sentido de pertenencia. Ciencia y Reflexión, 4(2), 920–945. Disponible en: https://doi.org/10.70747/cr.v4i2.332

» **CESBA** (2026). Glosario de IA y Trabajo. Disponible en: https://www.cesba.gob.ar/ia-trabajo/glosario.html

» **Chandi, L.** (2026). Reconfiguración del espacio financiero argentino: de bancos y tarjetas a billeteras y transferencias. Hipertextos, 14(25), e114. https://doi.org/10.24215/23143924e114

» **Chicos.net.** (2025). Salud mental y bienestar digital: Aristas para pensar cómo impactan los entornos digitales en la salud mental de niños, niñas y adolescentes.

» **Chóliz Montañez, M.** (2012). Test de Dependencia del Teléfono Móvil (TDMB). TEA Ediciones.

» **Comisión Nacional de Valores.** (2023). Resolución General 977/2023: Normas (N.T. 2013 y mod.). Modificación. CNV.

» **Comisión Nacional de Valores.** (2024). Resolución General 1023/2024: Reglamentación de subcuentas comitentes para adolescentes. CNV.

» **Curia, D.** (24 de noviembre de 2025). Alerta Roblox: las plataformas de juegos que entrenan a las infancias para apostar, Página/12. Fuente: https://www.pagina12.com.ar/2025/11/23/alerta-roblox-las-plataformas-de-juegos-que-entrenan-a-las-infancias-para-apostar/

» **Cruz, M. S., Maganto, C., Montoya, I., y González, R.** (2002). Escala de bienestar psicológico para adolescentes. Resultados españoles. En M. M. Casullo (Comp.), Evaluación del bienestar psicológico en Iberoamérica (pp. 65-77). Paidós.

» **De Biasi, P. M.** (2022). El tercer cerebro. Ampersand

» **Ding, H., Jiang, L., Lin, X., Ye, C., y Chun, B.** (2025). Association of physical activity, sedentary behaviour, sleep and myopia in children and adolescents: A systematic review and dose-response meta-analysis. BMC Public Health, 25, 1231. https://doi.org/10.1186/s12889-025-22434-8

» **Eriksen, T. H.** (2016). Overheating: An anthropology of accelerated change. Pluto Press.

» **Fainboim, L.** (2025). Cuidar las infancias en la era digital. Noveduc Ediciones.

» **Faro Digital.** (2019). Informe sobre violencia digital: Perspectivas de jóvenes sobre las violencias digitales.

» **Faro Digital.** (2023). Impacto en mujeres e identidades no binarias de la difusión no consentida de imágenes íntimas en redes sociales. Documento final. Disponible en: https://farodigital.org/wp-content/uploads/2023/11/Documento_Final.pdf

» **Frezzotti, Y., y Tarullo, R.** (2024). La difusión digital de contenidos íntimos como forma de violencia de género: Un estudio cualitativo con adolescentes de Argentina. Prisma Social: Revista de Ciencias Sociales, (47), 219–239. Disponible en: https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/251067

» **Fuentes, A. G.** (2018). La cueva de los sueños: Máquina terapéutica, consumo y vida cotidiana en las salas de bingo. Tinta Limón Ediciones.

» **Fourcade, M., y Healy, K.** (2024). The Ordinal Society. Harvard University Press.

» **Hale, L., y Guan, S.** (2015). Screen time and sleep among school-aged children and adolescents: A systematic literature review. Sleep Medicine Reviews, 21, 50–58. Disponible en:https://doi.org/10.1016/j.smrv.2014.07.007

» **Illouz, E.** (2026). Tecnologías de los sentimientos: Cómo el tecnocapitalismo explota nuestra subjetividad. Katz Editores.

» **Jenkins, H., Ford, S., y Green, J.** (2015). Cultura transmedia: La creación de contenido y valor en una cultura en red. Gedisa.

» **Koch, T., Laaber, F., y Florack, A.** (2024). Socioeconomic status and young people's digital maturity: The role of parental mediation. Computers in Human Behavior, 154, 108157. https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108157

» **Komporozos-Athanasiou, A.** (2025). Comunidades especulativas: Vivir con incertidumbre en un mundo financierizado. Tinta Limón Ediciones

» **Ley de Financiamiento Productivo (Ley 27.440).** (2018). Ley de Financiamiento Productivo. Título XIV: Inclusión financiera. Disponible en: https://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/310000-314999/310084/norma.htm

» **Ley de Educación Sexual Integral (Ley 26.150).** (2006). Programa Nacional de Educación Sexual Integral. Disponible en: https://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/120000-124999/121222/norma.htm

» **Ley Olimpia (Ley 27.736).** (2023). Ley 27.736: Modificación de la Ley 26.485. Violencia digital. Disponible en:. https://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/390000-394999/391774/norma.htm

» **Livingstone, S., Mascheroni, G., Dreier, M., Chaudron, S., y Lagae, K.** (2015). How parents of young children manage digital devices at home: The role of income, education and parental style. EU Kids Online, London School of Economics and Political Science.

» **Mahapatra, S.** (2019). Adicción a los teléfonos inteligentes y consecuencias asociadas: el papel de la soledad y la autorregulación. Behaviour & Information Technology, 38(8), 833–844. Disponible en:https://doi.org/10.1080/0144929X.2018.1560499

» **Mallamaci, M.** (2024). Poder y dinero en la era del bitcoin: Una historia de la moneda digital. Fondo de Cultura Económica.

» **Mitchelstein, E., y Boczkowski, P. J.** (2017). Juventud, estatus y conexiones. Explicación del consumo incidental de noticias en redes sociales. Revista Mexicana De Opinión Pública, 24, 131-145. Disponible en: https://doi.org/10.22201/fcpys.24484911e.2018.24.61647

» **Muñoz-Carril, P. C., Souto-Seijo, A., Dans-Álvarez-de-Sotomayor, I., y Fuentes-Abeledo, E. J.** (2023). Medidas de control parental en la regulación del uso de teléfonos inteligentes en la infancia. Psychology, Society & Education, 15(3), 39–47. Disponible en:https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1989-709X2023000300005

» **Muriel, D., y Crawford, G.** (2023). Los videojuegos como cultura. Identidad y experiencia en el mundo actual. Editorial Ampersand.

» **Observatorio Argentino de Drogas** (2025). Séptimo estudio nacional sobre consumo de sustancias psicoactivas en estudiantes de enseñanza secundaria. Argentina, 2025. Informe sobre el uso de juegos con dinero y apuestas. Sedronar

» **Observatorio de Desarrollo Humano y Hábitat y Observatorio de la Deuda Social Argentina**. (2026). Prácticas digitales. Informe N.º 2 de la Encuesta de Prácticas de Riesgo Adictivo (EPRA). Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat, Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires y Pontificia Universidad Católica Argentina. Disponible en: https://wadmin.uca.edu.ar/public/ckeditor/Observatorio%20Deuda%20Social/Documentos/2026/GCBA_Observatorio_Informe_n2_EPRA_PracticasDigitales.pdf

» **Observatorio de Desarrollo Humano y Hábitat y Observatorio de la Deuda Social Argentina**. (2025). Estudio de línea de base sobre la prevalencia de prácticas de riesgo adictivo en la población de 18 a 75 años de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (EPRA). Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat, Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires y Pontificia Universidad Católica Argentina. Disponible en: https://wadmin.uca.edu.ar/public/ckeditor/Observatorio%20Deuda%20Social/Documentos/2025/Observatorio-Informe_EPRA_14-4.pdf

» **Observatorio Humanitario de Cruz Roja Argentina** (2025). Apuestas Online y Adolescencia: construyendo entornos seguros. Argentina. Disponible en: https://cruzroja.org.ar/observatorio-humanitario/wp-content/uploads/2025/12/INFORME-APUESTAS-ONLINE-Y-ADOLESCENCIA-pdf.pdf

» **OECD.** (2026). Enhancing adolescent social and emotional well-being (OECD Papers on Well-being and Inequalities N.º 40). OECD Publishing. Disponible en: https://doi.org/10.1787/00ebd3dd-en

» **Pavlovsky, F.**(2024). Apuestas online. La tormenta perfecta: Crianza digital y adicciones emergentes. Implicancias clínicas y lineamientos prácticos, Noveduc Ediciones, Argentina.

» **Play For Kids** (2018). Letter to Mark Zuckerberg regarding Messenger Kids. Disponible en: https://fairplayforkids.org/wp-content/uploads/archive/devel-generate/gaw/FBMessengerKids.pdf

» **Rajnerman, M.** (2024). Apuntes para una investigación en curso: Apuestas, entre la financiarización y la mediatización de la vida cotidiana. En Defensoría del Pueblo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (Ed.), Adolescentes y apuestas online: Diagnóstico sobre un fenómeno que trasciende el entorno digital (pp. 30-46). Defensoría del Pueblo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

» **Ravalli, M. J. y Paolini, C. P.** (2016). GLOBAL KIDS ONLINE ARGENTINA Research study on the perceptions and habits of children and adolescents on the use of technologies, the internet and social media. UNICEF.

» **Shin, W., y Lwin, M. O.** (2017). How does "talking about the Internet with others" affect teenagers' experience of online risks? The role of active mediation by parents, peers, and school teachers. New Media & Society, 19(7), 1109–1126. https://doi.org/10.1177/1461444815626612

» **Sun, X., Duan, C., Yao, L., Zhang, Y., Chinyani, T., y Niu, G**. (2021). Socioeconomic status and social networking site addiction among children and adolescents: Examining the roles of parents' active mediation and ICT attitudes. Computers & Education, 173, 104292. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104292

» **UNESCO.** (2024). Global Education Monitoring Report: Gender report – Technology on her terms. UNESCO. https://doi.org/10.54676/WVCF2762

» **UNICEF-UNESCO.** (2025). Niñas, Niños y adolescentes conectados. Informe general de resultados. Encuesta Kids Online Argentina. Buenos Aires: UNICEF Argentina.

» **UNFPA, ONU Mujeres, y Amnistía Internacional.** (2024). Hackeá la violencia digital. Disponible en: https://lac.unwomen.org/sites/default/files/2025-02/hackea_la_violencia_digital_21-02.pdf

» **Sánchez, M. S.** (2024). Cuando las inversiones se popularizan. Finanzas digitales e inversores amateurs en Argentina. Estudios Sociológicos De El Colegio De México, 42, 1–26.

» **Santander Argentina y Fundación Ma/Padres** (2024), Radiografía de las apuestas adolescentes online en Argentina. Disponible en: https://www.santander.com.ar/nosotros/comunicaciones/apuestas-adolescentes-online-argentina

» **Schuilenburg, M., y Peeters, R. (Eds.).** (2021). The Algorithmic Society: Technology, Power, and Knowledge.

» Schüll, N. D. (2012). Addiction by design: Machine gambling in Las Vegas. Princeton University Press.

» **Turkle, S.** (2024). Who Do We Become When We Talk to Machines?. An MIT Exploration of Generative AI. https://doi.org/10.21428/e4baedd9.caa10d84

» **Srnicek, N.** (2018). Capitalismo de plataformas. Caja Negra Editora.

» **Valle, A.** (2022). Jamás tan cerca: Experiencia, subjetividad mediática y vida conectiva. Editorial Paidós.

» **Van Dijck, J.** (2016). La cultura de la conectividad, Una historia crítica de las redes sociales. Siglo XXI Editones

» **Vogl, J.** (2023). Capital and Ressentiment: A Short Theory of the Present. Polity Press.

» **Wang, M. T.** (2026). Desarrollo de la autorregulación digital en la adolescencia: un modelo de autodeterminación del desarrollo de la autorregulación digital. Educational Psychology Review, 38, 86. Disponible en: doi.org/10.1007/s10648-026-10183-y

» **Ytre-Arne, B.** (2023). Media Use in Digital Everyday Life. Emerald Publishing.

» **Zuboff, S.** (2020). La era del capitalismo de la vigilancia: La lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder (A. Santos Mosquera, Trad.). Paidós.

ANEXO I - Cuestionario completo de la encuesta

Cuestionario: Consumos Digitales en la Adolescencia
Estudio sobre consumos digitales · 2025

Consentimiento

La presente encuesta se realiza en el marco de un estudio sobre consumos digitales en la adolescencia. La información que brindes será anónima; en ningún momento te pediremos datos personales que permitan identificarte. Los datos recolectados se utilizarán únicamente con fines académicos.

- ☐ Estoy de acuerdo en participar de esta encuesta

1. Sociodemográfico

* 2. ¿Qué edad tenés?

Ingresá tu edad:

* 3. ¿Cuál es tu identidad de género?
- ☐ Femenino
- ☐ Masculino
- ☐ Otro (completar):

---

* 4. ¿Te identificás con el género que te asignaron al nacer?
- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ No sé
- ☐ Prefiero no responder

* 5. ¿Cuál es tu orientación sexual?
- ☐ Heterosexual
- ☐ Gay
- ☐ Lesbiana
- ☐ Bisexual
- ☐ Asexual
- ☐ Otro (completar):

- Prefiero no responder

* 6. ¿Qué año escolar estás cursando actualmente?
- ☐ 1°
- ☐ 2°
- ☐ 3°
- ☐ 4°
- ☐ 5°
- ☐ 6°

* 7. ¿Alguna vez repetiste de año escolar?
- ☐ Sí
- ☐ No

* 8. ¿Con quién convivís la mayor parte de la semana en tu hogar (4 días o más)? (Marcá todas las opciones que correspondan)
- ☐ Padre
- ☐ Madre
- ☐ Pareja de padre
- ☐ Pareja de madre
- ☐ Hermano/a
- ☐ Hermanastro/a
- ☐ Abuelo/a
- ☐ Otro (completar):

---

* 9. ¿El lugar donde dormís —sea habitación, living u otro espacio— lo compartis para dormir con otras personas?
- ☐ Sí, con 1 persona
- ☐ Sí, con 2 o más personas
- ☐ No, duermo solo/a

* 10. Pensá en la persona adulta que más aporta dinero para los gastos de tu casa (puede ser mamá, papá, abuelos, tíos, pareja de tu mamá/papá u otra persona). ¿Cuál es el máximo nivel de estudios que alcanzó esa persona?
- ☐ Primario completo o menos
- ☐ Secundario incompleto
- ☐ Secundario completo
- ☐ Terciario o universitario incompleto
- ☐ Terciario o universitario completo
- ☐ No sé / Prefiero no responder

* 11. ¿Tenés hijos?
- ☐ Sí
- ☐ No

* 12. ¿Con qué frecuencia semanal realizás las siguientes tareas en tu hogar?

	Ningún día a la semana	Entre una y dos veces por semana	Tres veces por semana o más
Cuidar niños/as (hermanos, sobrinos, etc.)	○	○	○
Cuidar otras personas adultas del hogar (abuelos, familiares enfermos, etc.)	○	○	○
Colaborar con las tareas del hogar (cocinar, limpiar, etc.)	○	○	○
Ayudar a un familiar con alguna tarea/trabajo	○	○	○

2. Acceso y uso de tecnologías digitales

En este bloque, te pedimos que respondas algunas preguntas sobre acceso y uso de tecnologías digitales.

* 13. ¿Tenés en tu casa alguno de los siguientes dispositivos?

	Uso propio (solo mío)	Uso compartido	No tengo
Computadora de escritorio	○	○	○
Notebook	○	○	○
Tableta	○	○	○
Consola de videojuegos	○	○	○
Smart TV (TV con conexión a internet)	○	○	○

* 14. Pensando en la casa en dónde pasás más tiempo, ¿tenés acceso a WIFI?
- ☐ Sí
- ☐ No

* 15. ¿Tenés celular propio?
- ☐ Sí
- ☐ No

2a. Teléfono celular

El próximo módulo pregunta por la última vez que tuviste un celular. Contestá pensando en cuando tenías celular.

* 16. ¿Tuviste celular alguna vez?
- ☐ Sí
- ☐ No

* 17. ¿A qué edad accediste a tu primer teléfono celular?

Ingresá tu edad:

* 18. ¿Tenés acceso a internet a través de datos móviles en tu celular?
- ☐ Siempre o casi siempre
- ☐ A veces
- ☐ Nunca

* 19. Aproximadamente, ¿cuántas horas pasás en tu celular en un día regular de la semana, en el que vas a la escuela y realizás tus actividades cotidianas?
- ☐ Hasta 2 horas
- ☐ Más de 2 horas y hasta 4 horas
- ☐ Más de 4 horas y hasta 6 horas
- ☐ Más de 6 horas y hasta 8 horas
- ☐ Más de 8 horas

* 20. Aproximadamente, ¿cuántas horas por día utilizás el celular durante el fin de semana?
- ☐ Hasta 2 horas
- ☐ Más de 2 horas y hasta 4 horas
- ☐ Más de 4 horas y hasta 6 horas
- ☐ Más de 6 horas y hasta 8 horas
- ☐ Más de 8 horas

* 21. ¿Traés tu teléfono celular a la escuela?
- ☐ Sí
- ☐ No

* 22. ¿Para qué usás tu celular en la escuela? (Da una respuesta por cada opción)

	Sí	**No**
Uso escolar (calculadora, búscquedas de información, lectura de textos, etc.)	○	○
Comunicarme con compañeros/as de la escuela	○	○
Comunicarme con familiares o amigos/as fuera de la escuela	○	○
Redes sociales	○	○
Escuchar música o podcasts	○	○
Jugar en el recreo o en momentos libres	○	○
Tomar fotos o grabar videos	○	○

Otra (completar):

2b. Redes sociales

* 23. En la última semana, ¿Usaste alguna red social?

- ☐ Sí
- ☐ No

* 24. En la última semana, ¿cuáles de los siguientes sitios o aplicaciones usaste en alguno de tus dispositivos? (Da una respuesta por cada opción)

	Sí	No
WhatsApp	○	○
YouTube	○	○
Instagram	○	○
TikTok	○	○
X (Twitter)	○	○
Twitch	○	○
Discord	○	○
Snapchat	○	○
Facebook	○	○
Telegram	○	○

Otra (completar):

_____

* 25. ¿Cuáles de las siguientes actividades realizás habitualmente en tus redes sociales (WhatsApp, Instagram, TikTok, X...)? (Da una respuesta por cada opción)

	Sí	No
Subir contenido propio a redes sociales	○	○
Compartir contenido de otros	○	○
Buscar información o conocimiento sobre temas que me interesan	○	○
Mirar publicaciones, videos o historias de amigos, conocidos, influencers o artistas	○	○
Chatear con amigos/as, familiares u otras personas conocidas	○	○
Conocer gente nueva	○	○

* 26. En tus redes sociales, ¿con qué frecuencia te aparecen los siguientes contenidos? (Da una respuesta por cada opción)

	Mucho	**Poco**	**Nada**
Entretenimiento (música, películas, dibujo, pintura, series)	○	○	○
Noticias o información	○	○	○
Deportes	○	○	○
Rutinas de ejercicio	○	○	○
Delgadez / cuerpos “ideales”	○	○	○
Apuestas o juegos de dinero	○	○	○
Cómo invertir	○	○	○
Mensajes discriminatorios contra personas o grupos de personas	○	○	○
Imágenes sangrientas o violentas	○	○	○
Personas que cuentan experiencias con el consumo de marihuana, alcohol u otras drogas	○	○	○
Imágenes o videos de contenido sexual	○	○	○
Política	○	○	○
Formas de lastimarse o herirse a uno mismo	○	○	○

2c. Videojuegos

* 27. ¿Jugaste videojuegos al menos una vez en la última semana?
- □ Sí
- □ No

* 28. ¿En qué dispositivos jugás videojuegos? (Marcá todas las opciones que correspondan)
- □ Teléfono celular
- □ Consola (PlayStation, Xbox, etc.)
- □ Computadora
- □ Tablet
- □ Otra (completar):

* 29. ¿Cuántas horas por día jugás a los videojuegos en un día regular de la semana?
- □ Hasta 2 horas
- □ Más de 2 horas y hasta 4 horas
- □ Más de 4 horas y hasta 6 horas
- □ Más de 6 horas y hasta 8 horas
- □ Más de 8 horas

3. Dinero y trabajo

En este bloque, te pedimos que respondas preguntas en relación a la gestión del dinero y en relación al trabajo.

* 30. ¿Recibís dinero de tu padre, madre, o persona adulta responsable? (Marcá todas las opciones que correspondan)
- ☐ Sí, me dan efectivo
- ☐ Sí, me pasan dinero a mi billetera digital
- ☐ Sí, me envían dinero a mi cuenta bancaria
- ☐ No

* 31. ¿Cobrás algún subsidio, beca, beneficio o apoyo específico del Estado? (Por ejemplo Progresar, AUH, Programa Adolescencia, etc.)
- ☐ Sí
- ☐ No

* 32. ¿Tenés un trabajo por el que recibís dinero a cambio?
- ☐ Sí
- ☐ No

* 33. ¿A qué destinás el dinero que recibís (sea por trabajo, por tu familia, por becas, etc.)? (Marcá todas las opciones que correspondan)
- ☐ Colaborar con la economía familiar/del hogar
- ☐ Ahorros personales
- ☐ Gastos personales
- ☐ Inversiones personales (ej: Cocos Capital, Binance, etc.)
- ☐ Ocio y recreación (salidas con amigos, juegos, etc.)
- ☐ Otra (completar):

_____

- ☐ No recibo dinero

3a. Instrumentos financieros

* 34. ¿Con cuál/es de los siguientes instrumentos financieros contás? (Marcá todas las opciones que correspondan)
- ☐ Cuenta bancaria
- ☐ Billetera digital (ej: Mercadopago, Cuenta DNI, etc.)
- ☐ Plataforma para inversiones en activos financieros (compra-venta de criptomonedas, acciones, bonos, etc.)
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ Tarjeta de débito
- ☐ Ninguno

* 35. ¿Cuál es el método de pago que más utilizás?

- ☐ Dinero en efectivo
- ☐ Billetera digital (QR, transferencia de dinero en cuenta)
- ☐ Tarjeta de débito
- ☐ Tarjeta de crédito

Otro (completar):

_____

* 36. En una escala donde 1 es “nada preocupado” y 4 es “muy preocupado”, ¿en qué medida te preocupan los siguientes acontecimientos?

	Nada preocupado (1)	**Poco preocupado (2)**	**Bastante preocupado (3)**	**Muy preocupado (4)**
La inflación	☐	☐	☐	☐
La suba del precio del dólar	☐	☐	☐	☐
La pobreza o desigualdad social	☐	☐	☐	☐
La falta de oportunidades de empleo	☐	☐	☐	☐

* 37. ¿De qué manera te informás en relación al manejo del dinero y temas que te resultan relevantes para el manejo de tu economía personal? (Marcá todas las opciones que correspondan)

- ☐ Consulta a amigos
- ☐ Consulta a familiares
- ☐ Formación en la escuela
- ☐ Redes sociales (Influencers, streamers, cuentas especializadas)
- ☐ Consulta con inteligencia artificial (IA)
- ☐ Otro (completar):

_____

- ☐ No me informo

* 38. ¿Alguna vez realizaste apuestas digitales (casino, pronósticos deportivos, etc.)?

- ☐ Sí
- ☐ No

3b. Apuestas digitales

* 39. ¿Cuándo fue la primera vez que participaste de apuestas digitales?

- ☐ Este año
- ☐ El año pasado
- ☐ Hace dos años o más
- ☐ No recuerdo

* 40. ¿Cuáles son los motivos por los que realizaste apuestas en sitios en línea? (Marcá todas las opciones que correspondan)

- ☐ Diversión
- ☐ Ganar dinero
- ☐ Pagar deudas
- ☐ Curiosidad
- ☐ Porque lo hacen mis amigos / lo hacemos en grupo
- ☐ Otro (especifique):

_____

* 41. Cuando apostás en línea, ¿le contás o lo hacés junto a un adulto responsable?

- ☐ Sí
- ☐ No

* 42. Pensando en este último año,

	Nunca	**Pocas veces**	**Bastantes veces**	**Siempre**	**Prefiero no responder**
¿Con qué frecuencia apostaste más de lo que podías permitirte perder?	○	○	○	○	○
¿Con qué frecuencia volviste a apostar para recuperar el dinero perdido?	○	○	○	○	○
¿Con qué frecuencia pediste dinero prestado o vendiste algo para conseguir dinero para jugar?	○	○	○	○	○
¿Con qué frecuencia las apuestas en línea te generaron malestar o algún problema?	○	○	○	○	○

3c. Inversiones financieras

* 43. Alguna vez en tu vida, ¿Realizaste algunas de las siguientes acciones?

- ☐ Colocar dinero en cuenta de billetera digital para generar rendimientos
- ☐ Compra/venta de acciones o bonos
- ☐ Compra/venta de Criptomonedas
- ☐ Compra/Venta de dólares (u otras monedas extranjeras)
- ☐ Otro (completar):

_____

- ☐ No realicé ninguna

* 44. ¿De qué manera te informás para elegir tus inversiones? (Marcá todas las opciones que correspondan)

- ☐ Familiar o amigo
- ☐ Influencer o streamer
- ☐ Consulta con IA (inteligencia artificial)
- ☐ Búsqueda en internet (Google)
- ☐ Canales de YouTube especializados en finanzas
- ☐ Usuarios de X (Twitter) o Instagram especializados en finanzas
- ☐ Servicios pagos de asesoría financiera
- ☐ Comparación de rendimientos (MercadoPago vs Prex vs NaranjaX)
- ☐ No me informo

4. Bienestar digital

En este bloque queremos preguntarte por los efectos que tiene el uso de tecnologías digitales sobre tu bienestar o malestar.

* 45. Mencioná tres palabras en relación a los sentimientos que te generan las redes sociales (límite de 50 caracteres)

Ej: alegría, ansiedad, conexión

* 46. A veces, ¿sentís que pasás demasiado tiempo conectado?

- ☐ Sí
- ☐ No

* 47. ¿Tomás alguna medida para reducir el uso del celular?

- ☐ Sí
- ☐ No

4a. Medidas de cuidado

* 48. ¿Cuáles de las siguientes medidas tomás para reducir el uso del celular? (Da una respuesta por cada opción)

	Sí	**No**
Dejar de lado o apagar el dispositivo	○	○
Desinstalar las aplicaciones que más utilizo	○	○
Establecer límites de tiempo	○	○
Aplicaciones/herramientas para controlar tiempo de pantalla	○	○
Desactivar notificaciones de las aplicaciones	○	○
Hacer actividades alternativas (deportes, lectura, etc.)	○	○
Configurar “modo avión” en el celular	○	○

4b. Situaciones sufridas en redes sociales

49. En redes sociales, ¿alguna vez te pasó de... (Da una respuesta por cada opción)

	Sí	No
Recibir amenazas	○	○
Caer en una estafa económica	○	○
Haber sido escrachado por redes o internet (incluye grupos de confesiones anónimas)	○	○
Que difundan tu información personal por redes sin consentimiento (teléfono, dirección, doxing)	○	○
Ser víctima de ciberbullying (maltrato, burla o hostigamiento por redes o internet)	○	○
Recibir contenido sexual sin consentimiento	○	○
Ser contactado por una persona adulta con intenciones sexuales (Grooming)	○	○
Que difundan videos o fotos íntimas de tu persona	○	○

Otra (completar):

_____

* 50. ¿A quién le contaste sobre esta situación que te sucedió en redes sociales? (Marcá todas las opciones que correspondan)

- ☐ Familia
- ☐ Amigos/as
- ☐ Docentes, preceptor o autoridad de la escuela
- ☐ Adultos de confianza
- ☐ Organización o línea de ayuda
- ☐ IA (Inteligencia Artificial)
- ☐ A nadie
- ☐ No pasé por ninguna de esas situaciones

4c. Cuidados y control

* 51. ¿Desde dónde aprendés o te informás sobre los cuidados que hay que tener en internet? (Marcá todas las opciones que correspondan)

- ☐ Escuela
- ☐ Familia
- ☐ Amigos/as
- ☐ Redes sociales e influencers
- ☐ Sitios web
- ☐ Otra (completar):

_____

- ☐ No tengo información sobre cuidados que hay que tener en internet

* 52. En tu casa, tu papá, mamá o persona adulta responsable...

	Sí	No
Limitan contenidos que puedo ver o aplicaciones que puedo usar	○	○
Me castigan quitándome el celular	○	○
Limitan las horas de uso del celular	○	○
Tenemos discusiones frecuentes por el uso del celular	○	○
Prohíben usar el celular en la mesa durante las comidas (almuerzo, cena, etc.)	○	○

* 53. Cuando estás en la cama antes de dormir, ¿usás el celular?

- ☐ Nunca
- ☐ Pocas veces
- ☐ Bastantes veces
- ☐ Siempre

* 54. Marcá con qué frecuencia te pasa cada una de las siguientes situaciones

	Nunca	Pocas veces	Bastantes veces	Siempre
Me he acostado más tarde o he dormido menos por estar usando el celular	○	○	○	○
Cuando tengo el celular a mano, no puedo dejar de usarlo	○	○	○	○
Apenas me levanto lo primero que hago es chequear WhatsApp o redes sociales	○	○	○	○
He llegado a descuidar algunas tareas o rendir menos (en exámenes, deportes, etc.) por usar el celular	○	○	○	○
Me fastidia pasar horas sin usar el celular	○	○	○	○
Cuando no puedo usar el celular no paro de pensar si me estaré perdiendo algo importante	○	○	○	○

* 55. ¿Hacés alguna de las siguientes actividades en tu tiempo libre? (Da una respuesta por cada opción)

	Sí	No
Salir o compartir con amigos de manera presencial	○	○
Jugar o entrenar algún deporte	○	○
Ir al gimnasio	○	○
Leer libros	○	○
Dibujar, pintar o escribir cuentos, diario, etc.	○	○
Bailar	○	○
Tocar instrumentos / Hacer música	○	○

Otra (completar):

* 56. ¿Buscás información o consejos en internet sobre estos temas? (Da una respuesta por cada opción)

	Sí	No
Cambios físicos (adelgazar, engordar), alimentación o dietas	○	○
Relaciones afectivas	○	○
Salud mental (psicología, terapia, etc.)	○	○
Amistades	○	○
Sexualidad	○	○
Dinero	○	○

Otro (completar):

* 57. ¿Seguís a influencers, streamers y/o youtubers?

- ☐ Sí
- ☐ No

4d. Influencers

* 58. ¿Cuáles son los tres influencers, streamers y/o youtubers a los que más seguís? (Límite de 100 caracteres)

1.
2.
3.

4e. Inteligencia Artificial (IA)

* 59. ¿Usaste alguna aplicación o sitio de inteligencia artificial (IA)?

- ☐ Sí
- ☐ No

* 60. ¿Para qué usás la IA? (Da una respuesta por cada opción)

	Sí	No
Para estudiar o tareas de la escuela	○	○
Para aprender algo nuevo (idiomas, programación, etc.)	○	○
Para crear contenido (imágenes, dibujos, videos, música)	○	○
Para conversar (a modo de compañía o amistad)	○	○
A modo de terapia / buscando apoyo emocional	○	○
Para interactuar con personajes ficticios de la IA (Por ej. emochi, polybuzz, etc.)	○	○
Para tener información sobre vínculos sentimentales	○	○
Para tener información sobre salud mental	○	○
Para tener información sobre sexualidad	○	○

* 61. Da una respuesta por cada una de las siguientes afirmaciones sobre la base de lo que pensaste y sentiste durante el último mes

	De acuerdo	Ni de acuerdo / Ni en desacuerdo	En desacuerdo
Creo que me hago cargo de lo que digo o hago	○	○	○
Tengo amigos/as en quienes confiar	○	○	○
Creo que sé lo que quiero hacer con mi vida	○	○	○
En general estoy conforme con el cuerpo que tengo	○	○	○
Si algo me sale mal puedo aceptarlo, admitirlo	○	○	○
Me importa pensar que haré en el futuro	○	○	○
Generalmente le caigo bien a la gente	○	○	○
Cuento con personas que me ayudan si lo necesito	○	○	○
Estoy bastante conforme con mi forma de ser	○	○	○
Si estoy molesto/a por algo soy capaz de pensar en cómo cambiarlo	○	○	○
Creo que en general me llevo bien con la gente	○	○	○
Soy una persona capaz de pensar en un proyecto para mi vida	○	○	○
Puedo aceptar mis equivocaciones y tratar de mejorar	○	○	○

5. Futuro

En este último bloque, te pedimos que compartas algunas opiniones sobre el futuro próximo y cómo creés que puede ser.

* 62. Pensás que de acá a 10 años tu situación personal va a ser...
  - ☐ Mejor que la actual
  - ☐ Igual que la actual
  - ☐ Peor que la actual

* 63. Pensás que de acá a 10 años la situación del país va a ser...
  - ☐ Mejor que la actual
  - ☐ Igual que la actual
  - ☐ Peor que la actual

* 64. Describá en 3 palabras cómo imaginás
tu futuro personal en 10 años

---

* 65. Describá en 3 palabras cómo imaginás
el futuro de la sociedad en 10 años

---

* 66. ¿Tenés planeado seguir estudiando en la universidad?
  - ☐ Sí
  - ☐ No

Estás llegando al final de la encuesta. ¡Muchas gracias por tu participación!

ANEXO II - Construcción de la variable nivel socioeconómico de la muestra

El nivel socioeconómico (nivel socioeconómico) se construyó a partir de una serie de variables preguntadas en la encuesta. En primer lugar, se tuvieron en cuenta distintas características referidas la escuela a la que asiste el adolescente: el tipo de sector al que pertenece la escuela -público o privado-; de pertenecer al sector privado, si la cuota mensual de la escuela es medio-alta, medio-baja o, en el caso que la escuela pertenezca al sector público, si está ubicada en entornos de recursos bajos o mixtos. En segundo lugar, se tuvieron en cuenta diferentes atributos relevados en la encuesta vinculados al capital económico del hogar donde viven los/as adolescentes: si cobra algún tipo de subsidio o beca, el nivel educativo del principal sostén del hogar, el hacinamiento de la habitación donde duermen -si duermen solos, comparten la habitación con una persona o con 2 personas o más-; el acceso a bienes tecnológicos -si cuenta con dispositivos como televisión, computadora portátil, tabletas- y si cuentan con acceso permanente a internet desde el celular o no.

Tabla 13: Definiciones operativas para construir nivel socioeconómico

Variable	Definición	Categoría
Educación del principal sostén del hogar (PSH)	Máximo nivel de estudios alcanzado por el principal sostén del hogar	Primario completo o menos
		Secundario incompleto
		Secundario completo
		Terciario o universitario incompleto
		Terciario o universitario completo
		No responde
Perfil de la escuela		Escuela privada de cuota mensual media/alta o pública con curso de ingreso
		Escuela pública en entornos mixtos y escuela privada de cuota media/baja
		Escuela pública en entornos de recursos bajos

Nivel de hacinamiento Hacinamiento de la habitación donde duermen	Cantidad de personas con las que el respondiente comparte la habitación donde duerme	Dos o más personas
		Una persona
		No comparte
Subsidio	Recepción por parte del encuestado de algún tipo de subsidio del Estado	Recibe subsidio
		No recibe subsidio
Dispositivos	Cantidad de dispositivos disponibles en el hogar donde pasa más tiempo	1
		2
		3
		4
		5
Wifi	Acceso a WIFI en la casa en dónde el encuestado pasa más tiempo	WIFI en el hogar
		No WIFI en el hogar

La asignación de cada encuestado a su respectivo nivel socioeconómico se determina por la concurrencia simultánea de condiciones.
Nivel Alto / medio-alto - Total: 477 casos (40.7%)
La asignación a este nivel requiere el cumplimiento de las siguientes condiciones

- el principal sostén del hogar posee educación terciaria o universitaria completa;
- el adolescente debe dormir solo/a o compartir habitación con una sola persona.
- el adolescente pertenece a una escuela privada de cuota alta o pública con curso de ingreso.
- el encuestado no recibe subsidio estatal.

Para aquellos casos donde se desconoce la educación del PSH y se cumplen el resto de los criterios, la pertenencia a una escuela privada de cuota alta o pública con curso de ingreso fue el criterio que definió el ingreso.

En este sentido, se trata de un grupo con condiciones consistentes. Hogares con capital educativo universitario consolidado, conectividad plena y diversificada, espacio habitacional individual, y un parque tecnológico amplio.

El 100% de los que pertenecen a este grupo no cobran subsidio, cuentan con WiFi en el hogar, el 96.9% con PSH de terciario completo (el 3.1% restante son casos en escuelas privadas donde el adolescente respondió “No sé” sobre el nivel educativo del aportante).

En lo relativo a la condición habitacional, el 79.5% duerme solo/a y el 20.5% comparte cuarto con un hermano o hermanastro. Ninguno duerme con adultos ni en hacinamiento alto de la habitación donde duermen. El promedio de dispositivos es 3.5, con

el 83% del grupo teniendo 3 o más: notebook (79%), consola (69%), computadora de escritorio (60%), tableta (40%) y Smart TV (98%) prácticamente universal. En cuanto a la conectividad, el 89.7% tiene datos móviles siempre y el 10.3% restante “a veces”.

Nivel Bajo - 384 casos (32.8%) -
La asignación a este nivel requiere el cumplimiento de por lo menos dos las siguientes condiciones:

- el principal aportante del hogar posee secundario incompleto o menos.
- el adolescente comparte habitación con dos o más personas
- el estudiante recibe algún subsidio estatal
- pertenece a una escuela pública en entornos de recursos bajos (siendo esta condición obligatoria)

Este grupo está principalmente formado por estudiantes de escuelas localizadas en barrios de bajos recursos (88%). El subsidio es un mecanismo dominante: el 81% cobra alguna transferencia estatal. Al mismo tiempo, casi la mitad de este grupo (49,8 %) tiene PSH con secundario incompleto o menos.

El nivel mayor de hacinamiento de la habitación (la comparte con 2 o más personas) alcanza al 22.9% del grupo. Sin embargo, el 45.6% duerme solo/a, lo que muestra que este no es un grupo homogéneo. El 96% tiene WiFi en el hogar, reflejo de la penetración masiva de la conectividad. En cuanto a los dispositivos presentes, la Smart TV sigue siendo casi universal (90%), aunque sea mayormente compartida (61%). El promedio de dispositivos baja a 2.2, con el 31% del grupo teniendo 0 o 1 -una brecha de 1.3 dispositivos respecto del Alto y de 0.9 respecto del Medio.

Nivel Medio / Medio-bajo - 311 casos (26,5%)
Este nivel concentra casos que combinan distintos criterios:

- el principal aportante del hogar posee secundario completo, terciario/universitario incompleto, o el/la adolescente desconoce su nivel educativo (una posición que no llega al piso del NSE bajo -secundario incompleto o menos- ni alcanza el techo del NSE alto -terciario/universitario completo-).
- Cuenta con un nivel intermedio de disponibilidad de dispositivos tecnológicos en el hogar (computadora, notebook, tableta, consola, smart TV): no presenta la carencia generalizada de estos bienes propia del NSE bajo, pero tampoco el nivel de acceso y uso exclusivo propio del NSE alto. En términos agregados, la conectividad del hogar alcanza el 98,4%, mientras que la presencia de datos móviles llega al 77%. El promedio de dispositivos es 3.1.
- La capa mayoritaria de este nivel (65%) corresponde a encuestados sin subsidios y no sufren condiciones de alto hacinamiento en la habitación donde duermen.

ANEXO III - Sentimientos que generan las redes sociales

Tabla 14. Sentimientos en palabras que generan las redes sociales. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).

Categoría	% de respondientes	Tokens
Entretenimiento y diversión	53,5%	entretenimiento (31,1%), diversión (28,8%), distracción (5,2%), risa (4,9%), ocio (1,9%), gracioso (1,2%), humor (0,5%)
Bienestar emocional positivo	31,9%	felicidad (17%), alegría (5,7%), tranquilidad (4,2%), satisfacción (2,8%), relajación (2,1%), amor (1,5%), libertad (1,1%), placer (1,1%), bienestar (0,9%), gusta (0,9%), paz (0,7%)
Información y aprendizaje	19,1%	información (8,1%), curiosidad (4,1%), interés (2,6%), aprendizaje (1,6%), motivación (1,1%), conocimiento (1%), intriga (1%)
Adicción y agotamiento	18,9%	adicción (8,8%), aburrimiento (3,9%), dopamina (2,7%), cansancio (1,5%), tiempo [Solo con negativo] (1,5%), vicio (1,3%), dependencia (1,1%)
Malestar emocional	17,6%	tristeza (6,3%), ansiedad (5,4%), preocupación (2,1%), enojo (2%), estrés (1,8%), miedo (1,1%), frustración (0,9%), odio (0,6%), depresión (0,4%),
Conexión y comunicación	4,6%	comunicación (2%), conexión (1,5%), amigos (1,1%), comunidad (0,3%)
Sin respuesta / no sé	3%	no sé (3%)
Comparación e inseguridad	2,9%	inseguridad (1,3%), comparación (1,1%), envidia 0,4%), presión (0,2%)

ANEXO IV - Sentimientos que generan las redes sociales, según género, nivel socioeconómico y total

Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).

Sentimientos sobre las redes (según género y NSE)

Término	Varones	Mujeres	Bajo	Medio-bajo	Medio / Medio-alto	Total
entretenimiento	25%	34,7%	25%	32,4%	31,9%	29,8%
diversión	27,5%	29,2%	25,8%	27,8%	30,7%	28,3%
felicidad	17,3%	15,3%	20,3%	14,9%	14,1%	16,3%
adicción	6,1%	10,8%	2,6%	12%	10,7%	8,4%
información	9%	6,4%	3,7%	8,4%	10,5%	7,7%
tristeza	5,4%	6,6%	11,8%	3,6%	2,9%	6%
alegría	6,6%	4,3%	6,8%	5,2%	4,6%	5,5%
ansiedad	2,9%	7,5%	5%	4,2%	5,9%	5,2%
distracción	3,9%	6,1%	5,8%	4,2%	4,8%	5%
risa	4,6%	4,9%	6,1%	4,2%	4%	4,7%
tranquilidad	4,1%	4%	6,3%	3,6%	2,5%	4%
curiosidad	4,8%	3,1%	5,3%	3,6%	3,2%	3,9%
aburrimiento	3,4%	4,2%	4,5%	3,6%	3,4%	3,8%
tiempo	4,8%	2,8%	1,8%	2,9%	5,9%	3,8%
no sé	3,4%	2,4%	3,4%	4,5%	1,5%	2,9%
satisfacción	2%	3,3%	1,3%	3,2%	3,4%	2,7%
dopamina	3,9%	1,2%	1,8%	1,9%	3,6%	2,6%
emoción	2,7%	2,4%	4,2%	3,6%	0,6%	2,6%
interés	2%	3%	2,4%	2,3%	2,7%	2,5%
preocupación	1,4%	2,6%	1,6%	2,6%	1,9%	2%
relajación	1,5%	2,4%	0,8%	2,9%	2,3%	2%
enojo	1,9%	1,9%	3,4%	0,3%	1,7%	1,9%
comunicación	1,4%	2,4%	0,3%	2,3%	2,9%	1,9%
ocio	1,9%	1,7%	0,3%	1,9%	2,9%	1,8%
estrés	1%	2,4%	1,8%	1,6%	1,7%	1,7%

Anexo V - Redes sociales utilizadas

Redes sociales utilizadas por género y total según grupos de edad y nivel socioeconómico. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %).

	Mujeres						Varones						Total (por segmento)					
	13-15 años	16-19 años	Bajo	Medio-bajo	Medio/ Medio-alto	Total mujeres	13-15 años	16-19 años	Bajo	Medio-bajo	Medio/ Medio-alto	Total varones	13-15 años	16-19 años	Bajo	Medio-bajo	Medio/ Medio-alto	Total
WhatsApp	98,4%	98,1%	96%	98,6%	100%	98,2%	99,2%	99,7%	98,2%	100%	100%	99,5%	98,8%	98,9%	97%	99,3%	100%	98,8%
Instagram	95,1%	96,6%	93,5%	97,8%	97%	96%	90,6%	94,4%	88,6%	94,1%	94,6%	92,7%	92,8%	95,5%	91,2%	95,9%	95,7%	94,3%
TikTok	93,1%	93,5%	94%	94,2%	92,2%	93,3%	84%	86,5%	83,7%	86,9%	85,4%	85,3%	88,4%	90,1%	89,3%	90,4%	88,7%	89,4%
YouTube	68,2%	75,9%	71,4%	72,7%	73,5%	72,5%	85,5%	89,1%	83,1%	92,2%	87,5%	87,5%	77%	82,3%	76,7%	82,9%	80,6%	79,9%
Snapchat	43,3%	18,6%	8%	39,6%	41,3%	29,2%	37,5%	20,1%	13,3%	36,6%	32,9%	28,1%	40,3%	19,3%	10,4%	38%	37%	28,7%
X (ex Twitter)	23,3%	28,8%	22,1%	26,6%	30%	26,4%	18,8%	40,9%	21,7%	33,3%	35,4%	30,8%	21%	34,7%	21,9%	30,1%	32,8%	28,6%
Discord	7,8%	7,4%	4,5%	10,1%	8,7%	7,6%	31,3%	38%	21,1%	43,1%	39,2%	34,9%	19,8%	22,2%	12,1%	27,4%	24,3%	21,1%
Twitch	6,9%	5%	4%	7,9%	6,1%	5,8%	16,4%	12,5%	10,8%	18,3%	14,2%	14,3%	11,8%	8,6%	7,1%	13,4%	10,2%	10%
Facebook	4,5%	10,8%	16,1%	3,6%	3,9%	8,1%	7%	15,2%	17,5%	11,8%	7,1%	11,5%	5,8%	12,9%	16,7%	7,9%	5,5%	9,8%
Telegram	3,3%	4,3%	5%	2,9%	3,5%	3,9%	5,1%	10,6%	12,0%	6,5%	6,3%	8,1%	4,2%	7,3%	8,2%	4,8%	4,9%	5,9%

Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

ANEXO VI - Usos de la Inteligencia Artificial Generativa

Usos de la Inteligencia Artificial Generativa según género, grupo de edad, nivel socioeconómico y total. Ciudad de Buenos Aires, octubre 2025 - abril 2026 (en %)

Usos IA	Por género		Por edad		Por NSE			Total
	Varones	Mujeres	13-15 años	16-19 años	Bajo	Medio-bajo	Medio/ Medio-alto	
Para estudiar o tareas de la escuela	92,5%	93%	91,2%	94%	87,1%	94,1%	95,8%	92,8%
Para aprender algo nuevo	54,5%	47,4%	48,6%	52,9%	53,6%	47,1%	51,6%	51%
Para crear contenido	45,3%	43,6%	42,4%	46,2%	47,3%	47,1%	40,9%	44,5%
Para conversar (a modo de compañía o amistad)	20,9%	28,3%	26,3%	23,1%	29%	25,3%	21%	24,6%
A modo de terapia / buscando apoyo emocional	16%	30,4%	21,7%	24,3%	28,7%	20,1%	21,2%	23,1%
Para tener información sobre salud mental	18,8%	27,5%	20%	25,7%	27,4%	20,4%	21,9%	23,1%
Para tener información sobre vínculos sentimentales	14,7%	26,4%	19%	21,8%	25,2%	19,7%	17,7%	20,5%
Para tener información sobre sexualidad	16,6%	17,5%	13,8%	19,7%	20,5%	15,2%	15,8%	17%
Para interactuar con personajes ficticios de la IA	10,3%	8,5%	9,6%	9,3%	15,8%	8,3%	5,7%	9,4%

ANEXO VII - Palabras utilizadas para el futuro personal

Principales palabras utilizadas para describir imaginarios del futuro personal

Categoría	% de respondentes	Principales tokens [1]
Bienestar emocional y salud	33,3%	felicidad (21%), amor (4,7%), salud (3,3%), diversión (3%), tranquilidad (2,8%), estabilidad (1,5%), paz (1,3%), conforme (1,2%)
Bienestar / aspiración económica	30%	dinero (11,6%), éxito (9,7%), estable (3,9%), millonario (3,6%), prosperidad (1,3%), seguro (1,2%)
Trabajo y carrera (logros)	23,5%	trabajo (18,7%), carrera (2,9%), fútbol (2,7%)
Positivo genérico	19,7%	bueno (12,3%), mejor (6,9%), lindo (1,5%)
Familia y vínculos afectivos (presencia)	17,5%	familia (8%), amigos (4,7%), pareja (2,3%), casada (1,6%), casa (1,5%), acompañada (1,3%), hijos (1%),
Educación y estudios (avance)	9,8%	estudio (9,2%)
Viajes y libertad	6,7%	viajes (3,7%), libertad (1,6%), independiente (1,3%)
Pesimismo / incertidumbre	2,9%	pobre (0,7%), tristeza (0,7%), difícil (0,6%), malo (0,6%), incierto (0,4%), fracaso (0,2%), depresión (0,1%), feo (0,1%), peor (0,1%), soledad (0,1%),
Crecimiento personal	2,5%	responsable (0,9%), esfuerzo (0,9%), crecer (0,7%)

Fuente: Elaboración propia en base a Encuesta sobre Prácticas Digitales, Bienestar y Perspectivas de Futuro en Adolescentes de CABA, 2025-2026. Observatorio de Desarrollo Humano-MDHyH-GCBA y Fundación Medifé.

1 Un encuestado o una encuestada puede tener más de un término en cada categoría. Para el porcentaje total de respondientes, aunque dos o más palabras pertenezcan a la misma categoría se lo contabiliza como una.

ANEXO VIII - La escala BIEPS-J: dimensiones, ítems y construcción de la variable categórica

Dimensiones del instrumento

Casullo y Castro Solano (2000) diseñaron la escala sobre cinco dimensiones: autonomía, control de situaciones, vínculos, proyectos y aceptación de sí mismo. Al analizar sus propiedades psicométricas, los autores no lograron sostener la autonomía como un factor diferenciado y la eliminaron, de modo que la versión definitiva del instrumento quedó organizada en cuatro componentes.

Control de situaciones. Casullo y Castro Solano definen esta dimensión como la percepción de contar con recursos para desenvolverse frente a las circunstancias de la vida cotidiana y actuar sobre ellas. Comprende la sensación de control y de autocompetencia: no supone que las personas tengan un control efectivo sobre todas las situaciones que atraviesan, sino que se perciban capaces de afrontarlas, tomar decisiones y modificar aspectos de su comportamiento cuando una situación lo requiere. En los ítems del instrumento se expresa en afirmaciones vinculadas con hacerse cargo de lo que se dice o se hace, aceptar situaciones que no resultan como se esperaba y pensar alternativas frente a aquello que genera malestar.

Vínculos psicosociales. Para los autores, esta dimensión remite a la calidad percibida de las relaciones interpersonales y a la disponibilidad de lazos significativos: contempla tanto la posibilidad de establecer relaciones satisfactorias con otras personas como la percepción de contar con vínculos de confianza y apoyo. Los ítems indagan la confianza en amigos, la disponibilidad de personas a quienes recurrir cuando se necesita ayuda y la percepción de mantener buenas relaciones con otros; el énfasis no está colocado en la cantidad de vínculos, sino en su valoración. En la adolescencia, la dimensión adquiere una relevancia particular por el lugar que ocupan los pares y otros vínculos significativos en los procesos de sociabilidad, pertenencia y construcción de autonomía.

Proyectos. Casullo y Castro Solano vinculan esta dimensión con la presencia de metas y propósitos, con la percepción de que la propia vida posee dirección y significado y con la capacidad de formular objetivos personales. Se releva mediante afirmaciones referidas a saber qué se quiere hacer con la propia vida, considerar importante pensar en el futuro y poder imaginar un proyecto personal. En una etapa vital en la que comienzan a adquirir mayor peso las decisiones sobre estudios, trabajo, relaciones y proyectos personales, esta dimensión incorpora al bienestar un componente temporal: no solo cómo la persona evalúa su situación actual, sino también su capacidad para representarse un porvenir.

Aceptación de sí mismo. En la formulación de los autores, esta dimensión refiere a la valoración de la propia persona e incluye la posibilidad de reconocer característi-

cas personales, limitaciones y equivocaciones sin que ello implique una evaluación global negativa de sí. Los ítems indagan la conformidad con la forma de ser y con el propio cuerpo, así como la posibilidad de aceptar errores y procurar modificarlos. En el estudio original de validación fue una de las dimensiones que mostró una relación más estrecha con la presencia de sintomatología psicológica, junto con los vínculos interpersonales.

Ítems y puntuación

La versión definitiva de la BIEPS-J está compuesta por 13 ítems, respondidos mediante una escala de tres opciones. En el presente estudio, las respuestas fueron codificadas como 1 = En desacuerdo, 2 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo y 3 = De acuerdo. La puntuación global se obtuvo mediante la suma de los 13 ítems, por lo que el índice puede asumir valores comprendidos entre 13 y 39 puntos: a mayor puntuación, mayor nivel de bienestar psicológico autopercibido. Para el cálculo se consideraron únicamente los casos con respuestas válidas en la totalidad de los ítems de la escala.

Ítems de la escala BIEPS-J y dimensión a la que corresponden

N°	Enunciado	Dimensión
1	Creo que me hago cargo de lo que digo o hago.	Control
2	Tengo amigos/as en quienes confiar.	Vínculos
3	Creo que sé lo que quiero hacer con mi vida.	Proyectos
4	En general estoy conforme con el cuerpo que tengo.	Aceptación
5	Si algo me sale mal puedo aceptarlo, admitirlo.	Control
6	Me importa pensar qué haré en el futuro.	Proyectos
7	Generalmente le caigo bien a la gente.	Aceptación
8	Cuento con personas que me ayudan si lo necesito.	Vínculos
9	Estoy bastante conforme con mi forma de ser.	Aceptación
10	Si estoy molesto/a por algo soy capaz de pensar en cómo cambiarlo.	Control
11	Creo que en general me llevo bien con la gente.	Vínculos
12	Soy una persona capaz de pensar en un proyecto para mi vida.	Proyectos
13	Puedo aceptar mis equivocaciones y tratar de mejorar.	Control

Siguiendo la recomendación de los autores, el análisis se realiza sobre el puntaje total. Las cuatro dimensiones presentan coeficientes de confiabilidad bajos cuando se las considera por separado, dado el escaso número de ítems de cada una, mientras que la confiabilidad del puntaje global resulta aceptable. Las dimensiones se utilizan, entonces, como clave de lectura cualitativa de los resultados y no como indicadores independientes.

Construcción de la variable categórica

Los puntos de corte que definen las categorías de bienestar bajo, intermedio y alto provienen de la propia escala. Casullo y otros (2002) establecen que la puntuación global directa debe interpretarse en función de transformaciones percentilares, y proveen un baremo elaborado sobre 1.270 adolescentes argentinos de 13 a 18 años de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, el conurbano, Tucumán y la región patagónica. En ese baremo el puntaje de 33 corresponde al percentil 25 y el de 37 al percentil 75, y a partir de allí quedan definidos los tres niveles: 32 puntos o menos indican bajo bienestar psicológico, entre 33 y 36 un nivel intermedio, y 37 o más un nivel alto (Casullo y otros, 2002; Cruz, Maganto, Montoya y González, 2002).

La muestra utilizada para construir el baremo comparte con este estudio algunas características relevantes, en particular la condición de adolescentes argentinos escolarizados y una franja etaria similar. Esto permite realizar un contraste descriptivo entre ambas distribuciones, que debe interpretarse considerando las diferencias entre muestras y el tiempo transcurrido entre los relevamientos.

Distribución percentilar del puntaje BIEPS-J. Comparación con el baremo de referencia

Percentil	Puntaje directo, este estudio (N=1.106)	Puntaje directo, baremo argentino (N=1.270)
P5	26	28
P25	31	33
P50	35	35
P75	37	37
P95	39	39

Desde la mediana hacia arriba los valores coinciden exactamente con los del baremo: 35 puntos en el percentil 50, 37 en el 75 y 39 en el 95. La diferencia aparece en la mitad inferior de la distribución, donde los puntajes de esta muestra son sistemáticamente más bajos. El percentil 25 se ubica en 31 puntos frente a los 33 del baremo, y el percentil 5 en 26 frente a 28. Dicho de otro modo, el segmento de mayor bienestar de esta encuesta se comporta igual que el de la muestra de referencia, mientras que el piso de bajo bienestar es más extenso y alcanza valores más extremos.

La comparación debe leerse con dos recaudos. El primero es que ninguno de los dos estudios trabaja con muestras probabilísticas, de modo que el contraste es entre los dos conjuntos de adolescentes efectivamente relevados y no entre dos poblaciones: los porcentajes de este informe describen a los y las estudiantes que respondieron la encuesta y no son extensibles sin más al conjunto de la población adolescente escolarizada de la Ciudad. El segundo es que entre ambos relevamientos median más de dos décadas, por lo que la diferencia observada puede responder tanto a las características particulares de cada muestra como a un desplazamiento del bienestar autopercibido en las sucesivas cohortes adolescentes, sin que los datos disponibles permitan distinguir entre ambas explicaciones.