

# PROTECCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES

Lucía Fainboim  
@Lu\_fainboim  
@bienestardigitalok





# ESCENARIO ACTUAL

- Edad promedio **primer celular** en Argentina: 9.6 años.
- **Solo en el 20% de los adolescentes** que hoy tienen entre 15 a 17 años tuvieron celular antes de los 10 años.
- El 58% de los niños y niñas de 9 a 11 años, utiliza **redes sociales todos los días**.
- EL 13% de los niños y niñas de entre 9 y 11 años **juega online con personas desconocidas**.



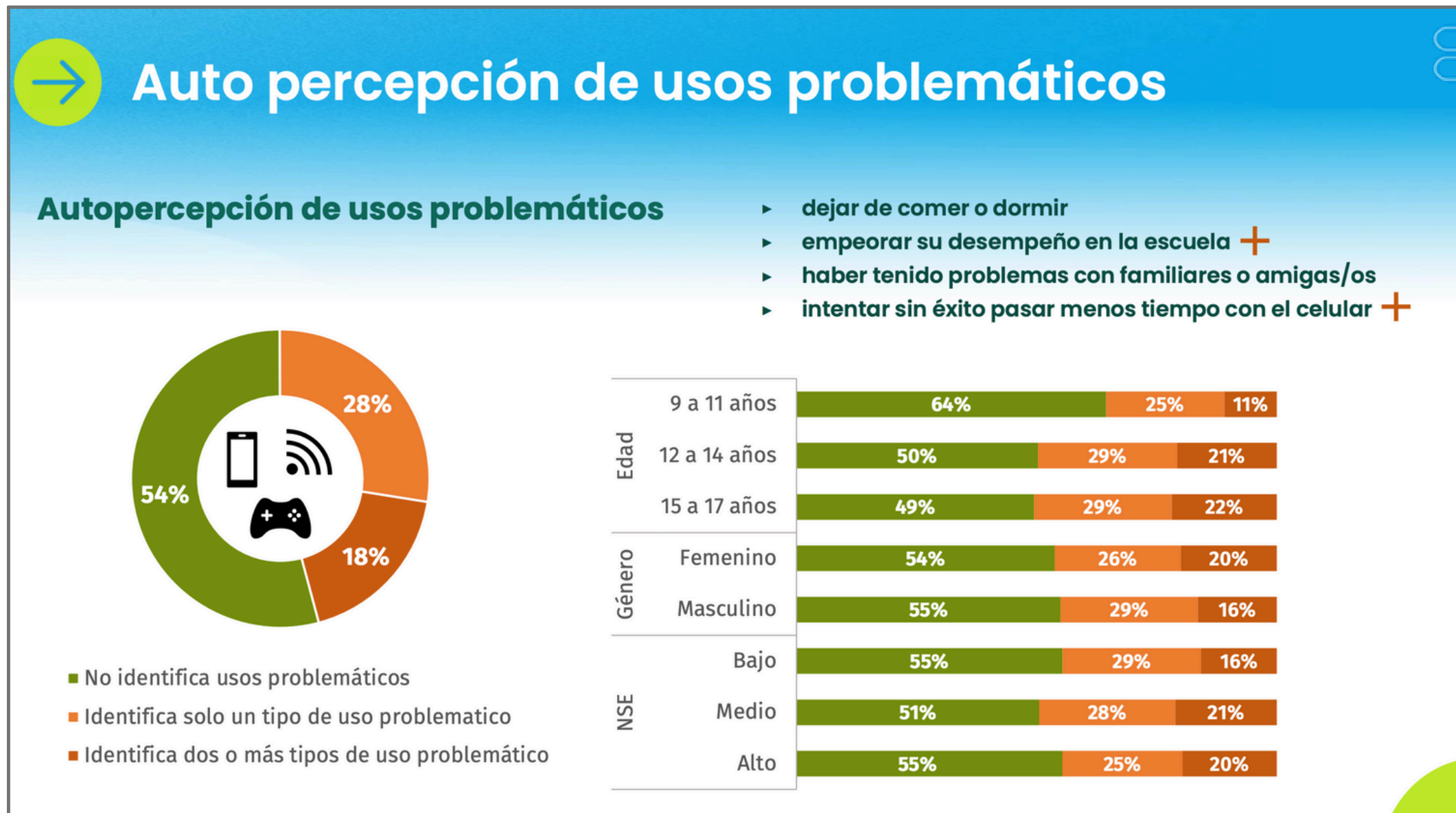
# ¿QUÉ VEN?

- 67% vio contenido sobre **formas de adelgazar** (sube a 77% en el caso de las chicas).
- 64% vio contenido sobre maneras de **ganar plata fácil**.
- 55% estuvo expuesto a **mensajes discriminatorios** o de discurso de odio (sube a 61% en el nivel socioeconómico más alto)
- 53% vio **imágenes sangrientas o violentas**.
- 47% accedió a imágenes o videos de **contenido sexual**, (sube a 61% en varones).
- 31% vio **formas de lastimarse** o herirse a uno mismo.
- 27% vio personas que hablan de **maneras de quitarse la vida**.

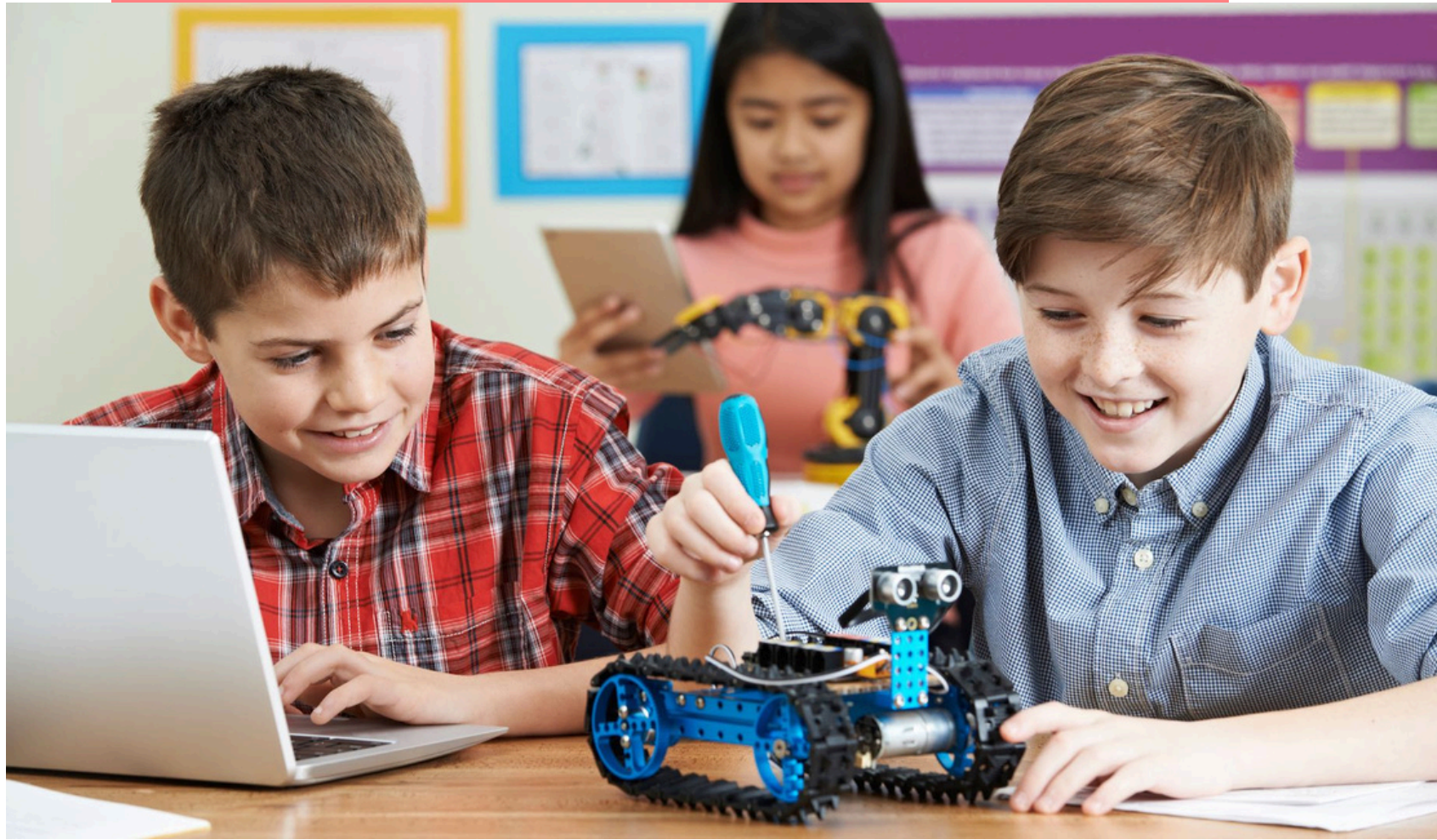




# ¿QUÉ PIENSAN **LOS CHICOS Y CHICAS** SOBRE LA DEPENDENCIA DIGITAL?









# BRAINROT

## Y EL COSTO DE OPORTUNIDAD

- Hiperestimulación.
- Impacto en **concentración** y foco.
- Efectos en **deterioro cognitivo**.
- Crisis de **creatividad**.
- Competencia desigual: **juego**, lectura y fantasía.





# ACCESO A CONTENIDO INAPROPIADO

- **Contenido** no buscado
- Interfiere en su **desarrollo**
- Incapacidad para **procesarlo**
- Genera **sintomatología**
- Mayor preocupación: **pornografía**





# ADOLESCEN- TIZACIÓN DE LAS INFANCIAS

- Adolescencia y **consumo**
- **Skincare** infantil
- Propuestas para **infancias** poco visibles





# SUEÑO

# CAPTURADO

- **Luz azul:** activación hormonal.
- Quietud vs descanso.
- **Estimulación.**
- Contenido **perturbador.**



# EN BUSCA DEL JUEGO PERDIDO

- **Reducción** en el tiempo y calidad de juego simbólico.
- Merma en la **creatividad**.
- Aburrimiento.
- Invasión de **lógicas de consumo**.





# GROOMING Y VIOLENCIAS DIGITALES

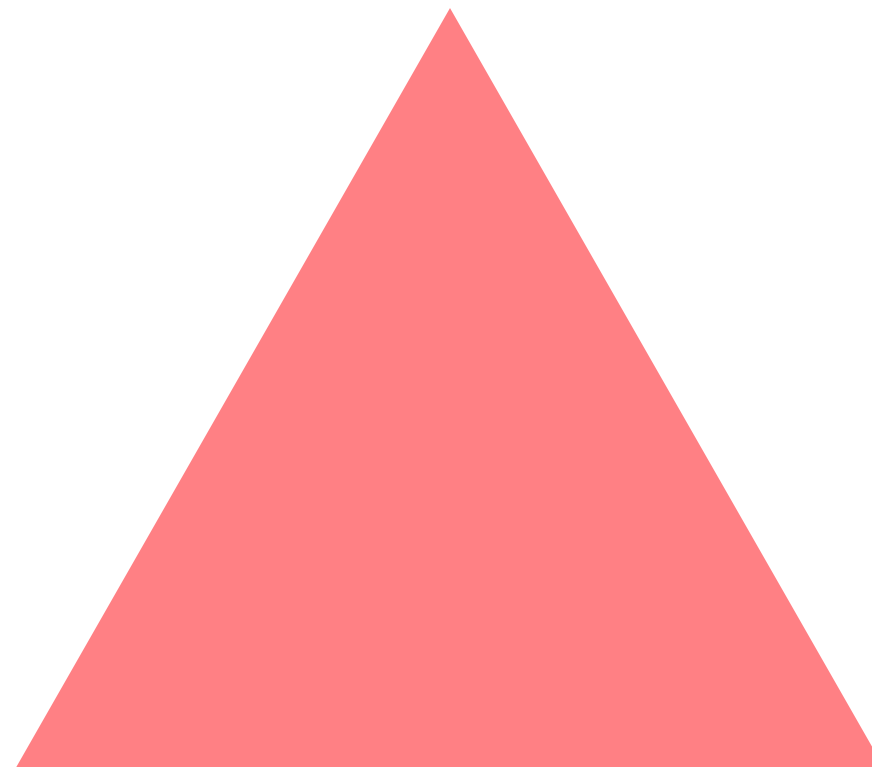
- Incapacidad de gestionar en soledad situaciones de **alerta**
- Poco traslado de **cuidados** presenciales a territorios digitales
- Disminución de la **empatía**
- Poco trabajo de **valores** en Internet



# TRIÁNGULO DE LA AUSENCIA DIGITAL

Ausencia de tareas de  
cuidado en Internet

NO autoregulación



Economía de la atención



# ¿QUÉ NECESITAN?

Las **infancias** necesitan primordialmente:

- **Juego** libre, creativo y autogestionado
- Juego con **otros y otras**
- **Movimiento**
- **Experimentar** con los sentidos, la naturaleza y su entorno.
- **Autonomía.**





**Francesco Tonucci**

*más importante de todas*



# SALIR A JUGAR

- **Juego libre** no estructurado.
- **Sin adultos**, fuera de casa.
- El juego como la experiencia más **importante** de la vida.
- Importancia de **autonomía**.



# ¿POR QUÉ HABLAR DE CRIANZA DIGITAL?

Efectos del uso **excesivo** o no regulado de plataformas digitales:

## SALUD MENTAL

Ansiedad, poca tolerancia a la espera, impacto en la creatividad, aburrimiento, mal descanso y poca capacidad de concentración.

## SALUD FÍSICA

Obesidad, bruxismo, miopía, problemas posturales, pérdida auditiva, entre otros.



# ¿POR QUÉ HABLAR DE CRIANZA DIGITAL?

## MUNDO FÍSICO

Bajos niveles de autonomía, dependencia del mundo adulto, bajas experiencias de frustración, pocos momentos de soledad con amigos.

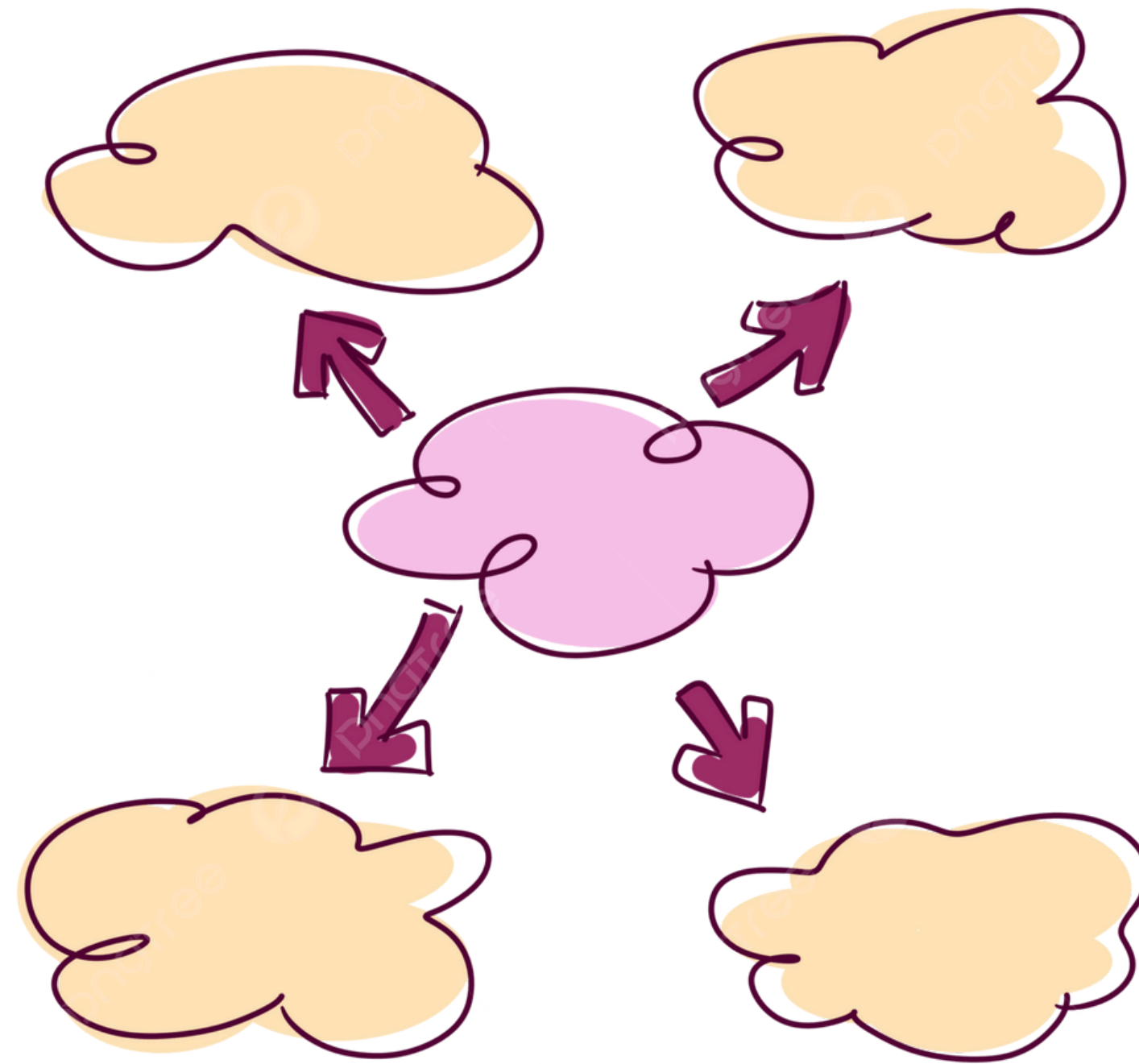
## MUNDO DIGITAL

Soledad, experiencias adolescentes o adultas, contacto con desconocidos, contenido pornográfico y experiencias sin fin.

**ABORDAJE**



# LA TECNOLOGÍA COMO OBJETO DE ESTUDIO



# NUEVOS DERECHOS, NUEVAS VULNERABILIDADES





# TRABAJAR EN LA AUTONOMÍA PROGRESIVA





# CONTRAPESO





# PENSAR A LA TECNOLOGÍA EN SU **COMPLEJIDAD**:

- No es neutra sino histórica.
- Los usos de entretenimiento generan una competencia desigual con experiencias online y offline más desafiantes.
- Potenciar habilidades instrumentales y reflexivas.
- Derecho al acceso, uso y conocimiento digital.

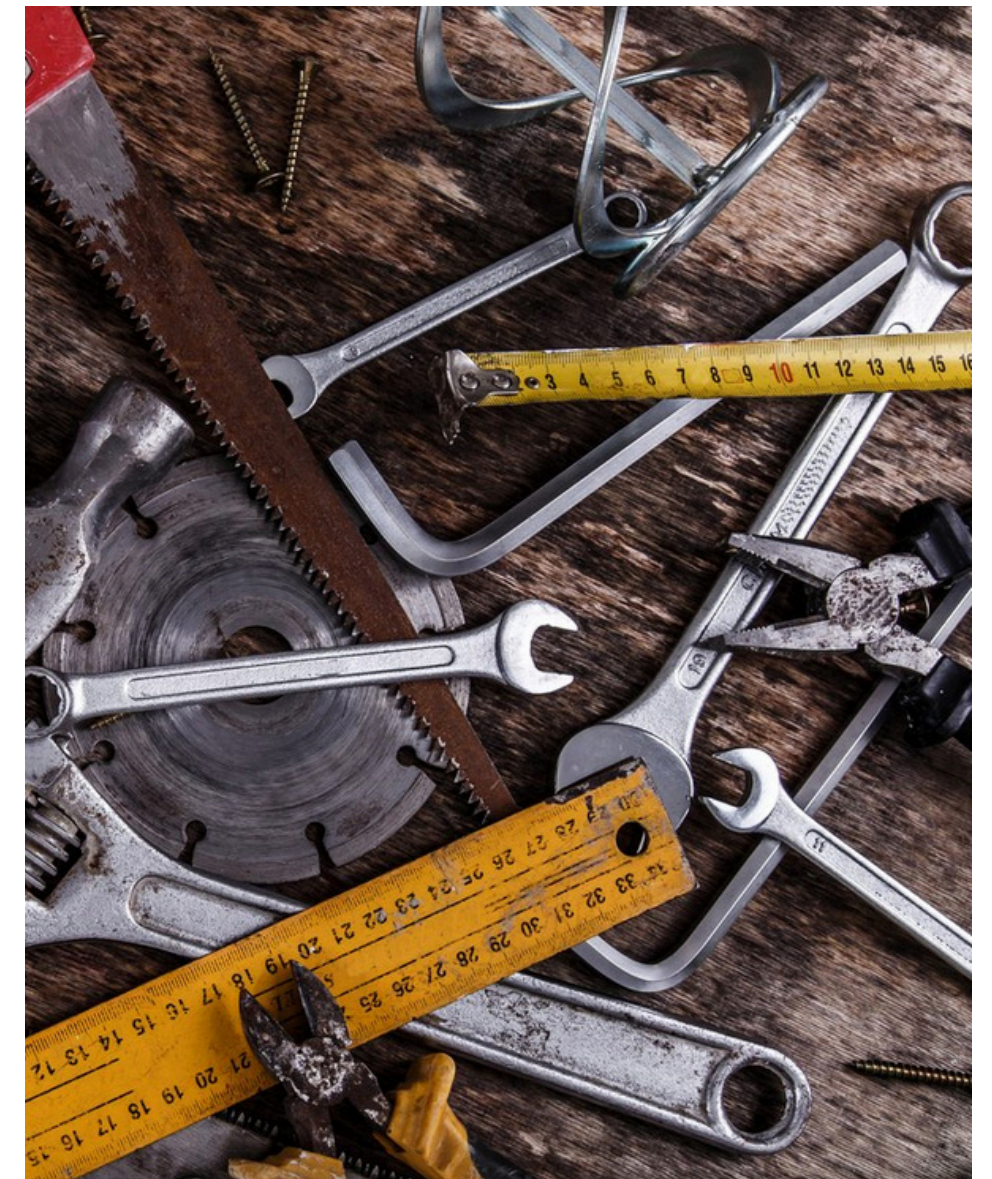
# **CONTRAPESO A LAS INVITACIONES:**

**ESTIMULAR EXPERIENCIAS QUE  
ALOJEN AL TIEMPO, EL JUEGO, LOS  
VÍNCULOS, LA INCOMODIDAD, LOS  
PROCESOS, LA ESPERA Y LA  
IMPRODUCTIVIDAD.**



# ¿PROHIBIR O REGULAR?

- Primero: escucharlos.
- Promover la autonomía progresiva en el uso de tecnología.
- Analizar los espacios de conexión, dispositivos y posibilidades de acceso.
- **Contrapeso:** ¿qué proponemos?
- **¿Qué sumarían?**



**¡GRACIAS!**





# iGRACIAS!

[info@bienestar-digital.com.ar](mailto:info@bienestar-digital.com.ar)

[@bienestardigitalok](#)

