



LICENCIATURA EN CRIMINALÍSTICA

**Proyecto Final**

**“Los DEEPFAKES y las imágenes de contenido sexual explícito generadas  
por IA en la provincia de Entre Ríos”**

**Estudiante:**

Ferreira Narella Martina D.N.I 45.553.853.

**Directora:**

Lic. Nayla Michelena.

**Co-Director:**

Licenciado Borghello Cristian.

Oro Verde, Entre Ríos.

**Cátedra Proyecto Final**

Lic. Virginia Ramirez

Lic. Maria Centurion

Lic. Fátima Miño

## Resumen

La presente investigación aborda el fenómeno de los deepfakes y su impacto en adolescentes, especialmente en relación con la creación y difusión de imágenes de contenido sexual sin consentimiento. El estudio propuso “explorar el conocimiento que poseen los estudiantes del Instituto Dr. Enrique Carbó en el mes de abril del año 2026, sobre los deepfakes de contenido sexual explícito y el uso de inteligencia artificial para la manipulación de imágenes”. La **población** estuvo conformada por estudiantes de 4to a 6to año del ciclo orientado, y la muestra, de carácter voluntario, incluyó a 146 adolescentes. Se empleó un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental, transversal, prospectivo y exploratorio-descriptivo. La **recolección** de datos se realizó mediante una encuesta semiestructurada en Google Forms, sometida previamente a una prueba piloto. El análisis se efectuó mediante tablas de frecuencia y representaciones gráficas que permitieron describir patrones de acceso tecnológico, uso de IA y nivel de conocimiento.

Los **hallazgos** muestran que, aunque la mayoría de los estudiantes utiliza IA y redes sociales de manera cotidiana, el conocimiento explícito del término “deepfake” es limitado. Sin embargo, al contextualizar el concepto, logran reconocerlo y asociarlo con riesgos como la desinformación y el contenido sexual no consensuado. Asimismo, se evidenció una dificultad generalizada para distinguir imágenes reales de manipuladas.

En **conclusión**, los estudiantes presentan un conocimiento parcial sobre los deepfakes y una alta exposición a tecnologías que pueden facilitar su creación, lo que resalta la necesidad de fortalecer la educación digital y la prevención de la violencia en entornos virtuales.

*Palabras clave:* deepfakes, inteligencia artificial, adolescentes, ciberdelitos, redes sociales.

## Agradecimientos

*Quiero expresar mi profundo agradecimiento a mis directores de esta investigación, quienes estuvieron presentes en cada etapa del proceso, proporcionando ideas, acompañando y aportando siempre para enriquecer este trabajo. A la Universidad Pública, por brindarme la oportunidad de formarme profesionalmente, a la Facultad de Ciencia y Tecnología, por ser el espacio que hizo posible este recorrido académico. Extiendo también mi gratitud a los profesores, cuya vocación y compromiso hicieron de esta carrera una experiencia de gran aprendizaje. También al Instituto Enrique Carbó (Obra Don Bosco) por abrirme sus puertas y permitirme hacer mi investigación en su institución.*

*A mis compañeras, que con el tiempo se transformaron en amigas, gracias por compartir este camino, por el apoyo y por hacer más livianas las horas de cursado. Haber transitado juntas este proceso de crecimiento y conocimiento es uno de los mayores valores que me llevo de estos años.*

## Dedicatoria

*Quiero dedicar este trabajo a todas las personas que formaron parte de este camino y me acompañaron de manera incondicional.*

*A mi papá, Diego, y a mi mamá, Lorena, los dos grandes pilares de mi vida. Quienes siempre fueron mi sostén, me impulsaron a seguir, confiaron plenamente en mí y, sobre todo, me demostraron su inmenso amor en cada paso*

*A mi hermano Cris, mi persona favorita en este mundo, mi compañero de vida y mi mejor amigo para siempre.*

*A mis abuelos Susana y Ángel, que estuvieron presentes en todo momento, mis segundos padres, quienes compartieron conmigo tardes enteras de estudio. Y aunque hoy mi abuelo no me acompañe físicamente, sé que desde el cielo está orgulloso y esperaba este momento tanto como yo. Te amo por siempre, mi viejito.*

*A toda mi demás familia, que siempre estuvo atenta, acompañando, preguntando y preocupándose por mí.*

*A mis amigas de toda la vida Luisina y Ludmila, con quienes pase todas las etapas de la vida, con quienes llore, me rei y me pelee, pero siempre seguimos juntas.*

*A mi mejor amiga de la carrera Luisina, quien me acompañó desde primer año, mi compañera de trabajos, de mates, de comidas y quien estuvo en cada desafío que nos puso la carrera, nada hubiera sido igual sin su apoyo.*

*Y por último, a mí. Porque seguí incluso cuando estaba cansada, cuando extrañaba mi casa o cuando me sentía triste. Solo yo sé todo lo que sacrifiqué, todo el amor, el esfuerzo y la dedicación que puse en esta carrera. Hoy, por fin, puedo decir que lo logré.*

## Índice

|                                                                                                           |           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Resumen.....</b>                                                                                       | <b>1</b>  |
| <b>Agradecimientos.....</b>                                                                               | <b>2</b>  |
| <b>Dedicatoria.....</b>                                                                                   | <b>3</b>  |
| <b>Índice.....</b>                                                                                        | <b>4</b>  |
| <b>Introducción.....</b>                                                                                  | <b>6</b>  |
| <b>Planteamiento del problema.....</b>                                                                    | <b>8</b>  |
| <b>Objetivos.....</b>                                                                                     | <b>10</b> |
| <b>Objetivo general.....</b>                                                                              | <b>10</b> |
| <b>Objetivos específicos.....</b>                                                                         | <b>10</b> |
| <b>Justificación.....</b>                                                                                 | <b>11</b> |
| <b>Marco teórico.....</b>                                                                                 | <b>12</b> |
| <b>Bases conceptuales.....</b>                                                                            | <b>12</b> |
| <b>Capítulo 1. Fundamentos de la informática forense y elementos Técnicos en Informática Forense.....</b> | <b>12</b> |
| <b>Informática.....</b>                                                                                   | <b>12</b> |
| Informática forense.....                                                                                  | 12        |
| <b>Software.....</b>                                                                                      | <b>12</b> |
| Evidencia digital.....                                                                                    | 13        |
| Dispositivo móvil.....                                                                                    | 13        |
| <b>Capítulo 2. Ciberdelitos y seguridad digital.....</b>                                                  | <b>14</b> |
| <b>Delitos informáticos o ciberdelitos.....</b>                                                           | <b>14</b> |
| Delitos informáticos contra la integridad sexual:.....                                                    | 14        |
| <b>Capítulo 3. La IA y los deepfakes.....</b>                                                             | <b>15</b> |
| <b>Inteligencia artificial.....</b>                                                                       | <b>15</b> |
| Deepfakes.....                                                                                            | 16        |
| Deepfakes pornográficos:.....                                                                             | 17        |
| <b>Marco teórico.....</b>                                                                                 | <b>18</b> |
| <b>Bases legales.....</b>                                                                                 | <b>18</b> |
| <b>Ley 26.388 y Ley 27.411:.....</b>                                                                      | <b>18</b> |
| Ley Olimpia (N° 27.736):.....                                                                             | 18        |
| <b>Marco teórico.....</b>                                                                                 | <b>19</b> |
| <b>Estado del arte.....</b>                                                                               | <b>19</b> |
| <b>Marco metodológico.....</b>                                                                            | <b>23</b> |
| <b>Enfoque.....</b>                                                                                       | <b>23</b> |
| <b>Diseño.....</b>                                                                                        | <b>23</b> |
| <b>Lugar de estudio.....</b>                                                                              | <b>24</b> |
| <b>Población y muestra.....</b>                                                                           | <b>24</b> |
| <b>Variables.....</b>                                                                                     | <b>25</b> |
| <b>Cuadro de variables.....</b>                                                                           | <b>26</b> |

|                                                     |           |
|-----------------------------------------------------|-----------|
| <b>Recolección de datos.....</b>                    | <b>27</b> |
| <b>Análisis de los resultados.....</b>              | <b>28</b> |
| <i>Perfil de los participantes.....</i>             | <i>28</i> |
| Acceso a dispositivos y a IA:.....                  | 30        |
| Conocimiento sobre los deepfakes:.....              | 34        |
| Deepfakes con contenido sexual:.....                | 40        |
| Reconocimiento de Deepfakes e imágenes reales:..... | 46        |
| Relatos sobre casos de deepfakes:.....              | 52        |
| Cruces entre preguntas:.....                        | 54        |
| <b>Conclusiones:.....</b>                           | <b>62</b> |
| <b>Discusión y recomendaciones:.....</b>            | <b>64</b> |
| <b>Referencias bibliográficas.....</b>              | <b>66</b> |
| <b>Anexos:.....</b>                                 | <b>70</b> |
| <b>Cuestionario de Google Forms:.....</b>           | <b>70</b> |

## Introducción

En la actualidad tomarse fotografías y subirlas a las redes sociales es un acto totalmente cotidiano. Es común compartir imágenes de los hijos, familiares, mascotas etc., sin saber el riesgo al que están expuestos.

Esto no quiere decir que sea peligroso subir imágenes de familiares, pero se debe saber que al exponerlas a redes sociales las imágenes pueden ser utilizadas para: grooming, pedofilia, ciberbullying, suplantación de identidad, robo de datos, entre otros delitos. Además, se debe ser consciente de que las imágenes una vez compartidas generan una huella digital que va a quedar vinculada con los datos personales de dichas personas. (Ministerio de Justicia y Derechos Humanos de la Nación Argentina, 2025)

Existen en abundancia programas y aplicaciones que mediante la inteligencia artificial (IA) permiten crear imágenes de todo tipo a partir de descripciones, o incluso modificar fotografías y videos existentes para descontextualizarlos. Esto plantea un riesgo significativo, ya que según Chesney y Citron (2019), la tecnología de los deepfakes ha avanzado hasta generar imitaciones extremadamente convincentes de rostros y voces, utilizando algoritmos de aprendizaje automático para manipular grabaciones de vídeo y audio. Estos sistemas permiten crear representaciones digitales realistas de personas, incluso sin su consentimiento, dando lugar a contenidos falsificados que pueden parecer auténticos. Su expansión y viralidad se deben a múltiples factores, como la fácil accesibilidad de herramientas avanzadas y el interés por su uso en distintos ámbitos.

Hoy en día en Argentina hay proyectos para poder considerar a los deepfakes como delitos como, por ejemplo, el presentado por la diputada Mónica Mancha (Unión por la Patria), junto con *La Organización Gentic y el grupo Ley Olimpia Argentina, como complementario a la Ley Olimpia.*

Esta ley incorpora la violencia digital como una forma de violencia de género y establece medidas para proteger a las mujeres frente a agresiones realizadas mediante tecnologías, como pueden ser la difusión de contenido íntimo sin consentimiento, acoso o acceso indebido a datos. (Argentina. Congreso de la Nación, 2023).

Además, en Estados Unidos se aprobó una ley llamada “*Take It Down Act*” que criminaliza la difusión no consentida de imágenes sexualmente explícitas, ya sean reales o generadas por inteligencia artificial “deepfakes”. (Martínez, 2025)

Esta investigación tomará el rumbo de explorar el conocimiento que poseen los adolescentes sobre los deepfakes, identificar los accesos que tienen a estas IA e indagar en las experiencias relacionadas a los deepfakes.

## Planteamiento del problema

Entre los principales problemas de las deepfakes se encuentra la falta de normativas que tipifiquen los actos ilícitos que se pueden cometer con ellas, y que muchas personas aún desconocen en qué consisten, cómo operan y los potenciales peligros a los que se encuentran expuestos con la creación de estas imágenes. El uso excesivo de tecnologías, redes sociales e inteligencia artificial por parte de adolescentes ha aumentado la exposición a prácticas como la manipulación de imágenes y videos. Incluso plataformas como X (conocido en su momento como Twitter), incorporó la herramienta “Grok”, con la cual se puede generar contenido falso con rapidez y alcance global.

Este tipo de situaciones no es ajeno a nuestro país, ya se han registrado casos en Argentina que demuestran la necesidad de prestar atención a estas dinámicas.

Más precisamente el 3 de julio del 2024 en una escuela de Córdoba, un alumno usó la IA para crear imágenes pornográficas de sus compañeras. Según Infobae. (2024) “Un estudiante de la Escuela Manuel Belgrano de Córdoba fue denunciado por generar **imágenes** pornográficas de sus compañeras utilizando inteligencia artificial. El alumno usó herramientas de IA para fusionar los rostros de las jóvenes con cuerpos desnudos de mujeres adultas y luego subió el material resultante a una conocida página pornográfica. Las imágenes iban acompañadas de descripciones que cosifican a las afectadas.

Otra de las noticias conocidas en el país sucedió el 06 de noviembre del 2024 en la provincia de Entre Ríos, precisamente en la ciudad de Victoria. En este caso, al igual que en el antes mencionado, alumnos de una escuela utilizaron la IA para crear imágenes de sus compañeras desnudas. Ahora (2024)

Ahora (2024) informa lo siguiente sobre la noticia. “La **Justicia de Victoria llevó adelante ocho allanamientos simultáneos**, este martes, en el marco de una investigación que involucra a estudiantes de un colegio privado. Los alumnos están acusados de **manipular**

**imágenes de compañeras mediante Inteligencia Artificial (IA) y presuntamente comercializarlas”.**

Por otra parte, en el mes de diciembre del 2025 en San Luis, una jueza ordenó bloquear a nivel nacional una aplicación de inteligencia artificial que generaba desnudos falsos usando fotos reales de personas sin su consentimiento. La medida se tomó después de que una escuela denunciara que varios estudiantes habían sido víctimas de deepfakes, donde sus rostros fueron superpuestos en cuerpos desnudos creados por la aplicación. El pedido fue realizado por la Fiscal Antonella Córdoba. (El Diario de la República, 2025)

Todo esto muestra un crecimiento acelerado de los hechos que involucran la IA para realizar este tipo de acoso. Por ello se cree que es fundamental conocer más sobre esta modalidad de uso de IA y sobre el conocimiento que se tiene sobre los delitos que se pueden llegar a desatar por estas situaciones.

*Por este planteo se llega a la siguiente pregunta:*

**¿Qué conocimientos poseen los estudiantes del Instituto Dr Enrique Carbó (Obra Don Bosco) en el mes de abril del año 2026, sobre los deepfakes de contenido sexual explícito y el uso de inteligencia artificial para la manipulación de imágenes?**

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

1. Explorar el conocimiento que poseen los estudiantes del Instituto Dr Enrique Carbó (Obra Don Bosco) en el mes de abril del año 2026, sobre los deepfakes de contenido sexual explícito y el uso de inteligencia artificial para la manipulación de imágenes.

### **Objetivos específicos**

1. Identificar el acceso que poseen los estudiantes a los dispositivos electrónicos y a las IA de creación de imágenes.

2. Describir el conocimiento que poseen los estudiantes sobre los deepfakes.

3. Determinar qué experiencias relacionadas con deepfakes de contenido sexual que han tenido los estudiantes.

## **Justificación**

Este trabajo de investigación aborda la información y el conocimiento que tienen los adolescentes sobre los deepfakes y el uso de la IA. Ya que hoy en día es alarmante el crecimiento exponencial del uso de la IA, no solo en el ámbito creativo sino cuando se usa para realizar actos que intenten dañar a terceros, como utilizar su rostro, su voz o su cuerpo para ponerlos en situaciones comprometedoras o explícitas. Todo esto evidencia la gran falta de control sobre este tema. No solo la impunidad es preocupante, sino también el desconocimiento de muchas víctimas sobre la existencia de su exposición no consentida en incontables páginas web y redes sociales, lo que dificulta aún más el seguimiento y el control de esta problemática.

Por lo tanto, resultó crucial profundizar la investigación y la difusión de información sobre la creación de deepfakes. Es sumamente importante llegar a conocer cuál es el acceso y conocimiento que posee la parte de la sociedad que está más expuesta a este tipo de ataque, como lo son los adolescentes. Por otra parte, cabe mencionar que, a pesar de los daños que pueden llegar a generar a las víctimas, y de los delitos que pueden llegar a desencadenar su uso, los deepfakes no se encuentran tipificados como delitos en Argentina, no existiendo leyes que lo mencionen, ni penas atribuibles directamente. Por ello, se remarca la importancia de investigar sobre lo que sucede actualmente, aportando conocimiento para pensar en estrategias de prevención y sanción.

## Marco teórico

### Bases conceptuales

#### Capítulo 1. Fundamentos de la informática forense y elementos

##### Técnicos en Informática Forense.

###### Informática.

La *informática* es una disciplina que estudia el almacenamiento y procesamiento de sistemas computacionales. La Real Academia Española (s.f.) define informática como “el conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de computadoras” (acepción 1).

La informática también puede entenderse como el campo que estudia los principios, métodos y tecnologías destinados al procesamiento de datos y a la gestión de información mediante sistemas computacionales. (Organización Internacional de Normalización, 2015).

###### Informática forense.

Según Di Lorio (2025), la *informática forense* es una disciplina auxiliar de la justicia y una rama de las ciencias forense que se encarga de aplicar diferentes técnicas para analizar, validar, adquirir y presentar datos procesados electrónicamente y guardados en dispositivos computacionales.

###### Software.

El *software* constituye un componente fundamental en el funcionamiento de las computadoras. Según el Institute of Electrical and Electronics Engineers este es un “conjunto de programas de computación, procedimientos, reglas, documentación y datos asociados que forman parte de las operaciones de un sistema de computación” (1990, p.66).

### **Evidencia digital.**

La *evidencia digital* según la Organización Internacional de Normalización (2018). “Se define como información y datos de valor para una investigación que se almacena, recibe o transmite por un dispositivo electrónico. Esta evidencia se puede adquirir cuando los dispositivos electrónicos son incautados y asegurados para su examen”.

La *evidencia digital* es el tipo de información en la cual intervienen personas utilizando la informática o electrónica. Esta información se extrae de medios de comunicaciones o aparatos electrónicos como: computadoras, celulares, aparatos de video, etc. Luego de ser extraída es analizada por herramientas y técnicas especializadas, y se usa como evidencia en investigaciones criminales (Ministerio de seguridad, 2023).

### **Dispositivo móvil.**

Un *dispositivo móvil* es un pequeño aparato que posee capacidades para procesar información de manera digital, a través de conexión permanente o intermitente a una red, también posee una memoria limitada. Existen múltiples dispositivos móviles como reproductores de audio, navegadores con Sistema de Posicionamiento Global (GPS), teléfonos móviles, Tablet, computadoras personales (PC), etc. (Baz Alonso et al., 2011)

Al pasar de los años los dispositivos han experimentado una evolución, especialmente en su morfología, y a raíz de esto se han integrado nuevos elementos, mismos que han dado paso al desarrollo de nuevas y mejores aplicaciones. Además, estos desempeñan un papel fundamental en la mayoría de las investigaciones actuales, independientemente de su naturaleza (Montoto et al, 2024).

## Capítulo 2. Ciberdelitos y seguridad digital.

### Delitos informáticos o ciberdelitos.

Los delitos informáticos son distintas actividades ilícitas que son ejecutadas mediante el uso de tecnologías, así como computadoras, celulares, redes informáticas etc. Según la Ley 26.388 tipifica los delitos informáticos al Código Penal Argentino con el propósito de regular estas nuevas tecnologías. Se reconocen como delitos informáticos conductas tipificadas como la pornografía infantil por internet u otros medios electrónicos; la violación, apoderamiento y desvío de comunicación electrónica; la interceptación o captación de comunicaciones electrónicas o telecomunicaciones; el acceso a un sistema o dato informático; la publicación de una comunicación electrónica; el acceso a un banco de datos personales; la revelación de información registrada en un banco de datos personales; la inserción de datos falsos en un archivo de datos personales; el fraude informático; el daño o sabotaje informático. (Argentina. Congreso de la Nación, 2008)

Los ciberdelitos se hallan incluidos por los delitos *ciberasistidos*, es decir, los delitos que son comprendidos como aquellas conductas que en nuestro ordenamiento ya se encuentran tipificadas, y su planificación, organización, ejecución o resultado se realizan utilizando un ciberespacio para conseguir su fin ilícito, y los delitos *ciberdependientes*, que en resumen son aquellos delitos que son realizados exclusivamente mediante la utilización de medios o tecnologías de información y comunicación, por ello se necesita un ciberespacio para que estos puedan llevarse a cabo (Ministerio de Seguridad, 2022).

### Delitos informáticos contra la integridad sexual:

El Código Penal de la Nación Argentina sanciona las siguientes conductas como delitos informáticos contra la integridad sexual: Se prohíbe producir, financiar, ofrecer, comercializar, publicar, facilitar, difundir o distribuir cualquier tipo de representación en la

que una persona menor de 18 años aparezca involucrada en conductas de carácter sexual explícito o se exhiban sus genitales. Poseer representaciones en las que personas menores de edad aparecen involucradas en actividades sexuales explícitas, o en las que se exhiben sus genitales, con el fin de distribuirlos o comercializarlos. (Argentina. Ministerio de Justicia y Derechos Humanos, s.f.)

### Capítulo 3. La IA y los deepfakes.

#### Inteligencia artificial.

La *IA* o *Inteligencia artificial*, según la Real Academia Española (2025) es una “disciplina científica que se ocupa de crear programas informáticos que ejecutan operaciones comparables a las que realiza la mente humana, como el aprendizaje o el razonamiento lógico”.

La *inteligencia artificial* permite a las máquinas procesar los datos mediante algoritmos, aprender de ellos y aplicar lo aprendido a la hora de tomar decisiones, al igual que lo haría un humano (Rouhiainen, 2018).

Hay que entender que la *inteligencia artificial* no fue algo que surgió de la noche a la mañana, sino que es el resultado de años de desarrollo y avances tecnológicos (Abeliuk y Gutiérrez, 2021).

El funcionamiento de la IA se basa en *redes neuronales* artificiales que constituyen sistemas computacionales que replican el funcionamiento del aprendizaje neuronal biológico mediante arquitecturas de nodos organizados en capas interconectadas, permitiendo el procesamiento de información para el reconocimiento de patrones, clasificación de datos y predicción de eventos futuros (Barzola et al., 2023).

### **Deepfakes.**

Con el desarrollo de la inteligencia artificial y los avances tecnológicos, ha surgido la técnica de los *deepfakes*, una herramienta capaz de manipular imágenes, videos y audios con un alto nivel de realismo. Para comprender este fenómeno, es esencial conocer su funcionamiento y las implicaciones que conlleva.

Basándonos en lo que dice Westerlund (2019) los deepfakes son videos, audios y fotografías que son alteradas o manipuladas mediante la utilización de herramientas digitales para implicar a personas en acciones o situaciones en las que no estuvieron involucrados realmente en su vida física.

Las redes neuronales que los operan analizan las expresiones faciales, gestos, voz, y otras características de las personas para así poder replicarlo. Para poder crear estos deepfakes no se necesita nada más que introducir una foto, video o audio a una IA generadora de contenido, con capacidad de intercambiar caras, usar una voz para fingir que dicen algo, crear un video totalmente desde cero, entre otros.

Los deepfakes son una “profunda falsedad” que se encarga de utilizar la capacidad de la IA para engañar. Algunos autores que hablan sobre el tema consideran que los deepfakes usados de manera divertida usando el sarcasmo y teniendo un límite no son algo negativo. El problema surge cuando atentan contra la integridad de una persona buscando dañarlos mediante la creación de estos. (Briones et al., 2024).

### **Tipos de Deepfakes.**

Los deepfakes se pueden separar en diferentes grupos teniendo en cuenta el material que se manipula el cual puede ser vídeo, audio, imagen, etc.

ISMS Forum Spain (2024) los diferencia de la siguiente manera:

Deepfaces: se trata de imágenes creadas desde cero, formando rostros muy reales.

Deepvoices: consisten en la manipulación de audios de voz, su mecanismo es clonar la voz de una persona para que diga algo que jamás dijo.

Deepfakes de vídeo: modifican o reemplazan el rostro de una persona en un video.

Deepfakes de imágenes: mismo mecanismo que el video pero con imágenes estáticas.

Deepfakes en tiempo real: Son deepfakes de mayor complejidad que emplean técnicas avanzadas de video y audio para lograr una suplantación en tiempo real, presentan una gran dificultad para ser detectados cuando está bien ejecutada.

### **Deepfakes pornográficos:**

Un tipo de uso inadecuado de los deepfakes es cuando estos se emplean para la creación de imágenes pornográficas. Según Gieseke (como se citó en Valverde-Ramos, 2024, p.6) los deepfakes pornograficos “utilizan inteligencia artificial para crear pornografía sintética usando como protagonistas a cualquier individuo cuyas imágenes personales, ya sean con ropa o sin ella, se encuentren disponibles en redes sociales”.

Los deepfakes pornográficos afectan directamente a las víctimas, vulnerando derechos como la privacidad, el honor y la imagen personal haciendo uso no consentido de sus datos personales (Lavanda Oliva, 2022).

## **Marco teórico.**

### **Bases legales.**

#### **Ley 26.388 y Ley 27.411:**

En el año 2008 el Congreso de la Nación Argentina modificó el código penal para incluir los delitos informáticos. La Ley 26.388 introdujo reformas para tipificar y sancionar los delitos informáticos. Su incorporación reforzó la seguridad informática y actualizó el marco legal ante los nuevos delitos cometidos mediante sistemas digitales en su momento.

Por otro lado, también existe la ley 27.411 que aprueba Convenio sobre Ciberdelito del Consejo de Europa, conocido como el Convenio de Budapest (Congreso de la Nación Argentina, 2017). Este tratado internacional establece normas o reglas para la cooperación ante la lucha contra el cibercrimen, promoviendo la ayuda entre países. La ley entró en vigor el 1 de octubre de 2018.

#### **Ley Olimpia (N° 27.736):**

Esta ley incorpora la violencia digital como una forma de violencia de género la cual según lo entiende la ley 27.736 es cualquier acción u omisión motivada por razones de género que, de forma directa o indirecta, en ámbitos públicos, privados o digitales, y en el marco de relaciones desiguales de poder, afecte su vida, libertad, dignidad, integridad física, psicológica, sexual, económica o patrimonial, su participación política o su seguridad personal. Esta definición incluye también las violencias ejercidas por el Estado o por sus agentes.

Esta ley ya fue utilizada en argentina para elevar a juicio uno de los casos mencionados cuando se plantea la problemática donde un adolescente de córdoba creó imágenes de sus compañeras desnudas mediante la inteligencia artificial “Deepfakes”

El caso logró ser elevado a juicio y se encuadra dentro de lesiones graves calificadas por mediar violencia de género, dentro del marco de la Ley de Protección Integral a las Mujeres y su reforma con la Ley Olimpia. La decisión fue tomada por la Cámara de Acusados y el juicio se prevé que se desarrolle en el año 2026.

### **Marco teórico.**

### **Estado del arte.**

**Encuesta: Kids Online Argentina. Desarrollada por UNICEF Argentina y UNESCO, con trabajo de campo realizado por VOICES! Research & Consulting. Año 2025.**

El estudio se basa en describir patrones de acceso, habilidades digitales, oportunidades y riesgos en entornos digitales. Su objetivo general fue “generar evidencia sobre la situación de los niños, niñas y adolescentes en el mundo digital, sus prácticas, percepciones, riesgos y oportunidades”, y la recolección de los datos se realizó mediante una encuesta en escuelas durante octubre y diciembre de 2024.

El informe destaca que los adolescentes se conectan principalmente a través del teléfono celular y que gran parte de sus actividades se desarrollan en redes sociales, mensajería instantánea y plataformas audiovisuales.

UNICEF advierte que, aunque los adolescentes reconocen ciertos riesgos en línea, persisten importantes brechas en alfabetización digital y mediática, especialmente en lo referido a la identificación de desinformación, manipulación de imágenes y protección de datos personales. El informe señala que “solo una parte de los y las adolescentes declara verificar la información antes de compartirla”.

Los hallazgos de UNICEF permiten contextualizar la problemática de los deepfakes dentro de un escenario donde los adolescentes consumen grandes volúmenes de contenido audiovisual, confían en plataformas que no siempre prioriza la veracidad y carecen de herramientas suficientes para evaluar la autenticidad de lo que ven.

**Proyecto final: “Conocimientos sobre Grooming entre adolescentes: un estudio exploratorio - descriptivo”- Autora: Licenciada Buiatti, Nazarena Ailen. - Director: Licenciado Ignacio Cabrera. Año 2024.**

El proyecto fue presentado por Buiatti como trabajo final para adquirir el título de grado en la Licenciatura en Criminalística de la Facultad de Ciencia y Tecnología de la Universidad Autónoma De Entre Ríos, en el año 2024. El mismo poseía como objetivo explorar los conocimientos que poseen los adolescentes sobre el delito de grooming. Y como objetivos específicos, identificar su acceso a dispositivos electrónicos, conocer la información que poseen para prevenir y denunciar el grooming e indagar sobre los dispositivos de prevención otorgados por el Estado.

La investigación aborda la temática del grooming, el cual al igual que las deepfakes, es ejecutado en plataformas digitales y se vincula al uso de redes sociales.

La relevancia de este proyecto radica en su metodología la cual sirvió de guía para el presente trabajo. El mismo poseía un enfoque cuantitativo, con un alcance exploratorio-descriptivo, transversal. El relevamiento de los datos fue realizado mediante una encuesta anónima con preguntas cerradas dirigida a 240 alumnos adolescentes de primero a sexto año de la Escuela Secundaria N°. 10 “Norma Bouvet de D’ Alessandro” en Villaguay, De estas encuestas solo fueron analizadas 170.

**Artículo: Assessing the perceived credibility of deepfakes: The impact of system-generated cues and video characteristics. Autores: Xinyi Jin; Zhuoyue Zhang;**

**Bowen Gao; Shuqing Gao (Soochow University, China) Wenbo Zhou; Nenghai Yu (University of Science and Technology of China); Guoyan Wang (Soochow University, China). Año 2023.**

En el artículo los autores analizan la credibilidad de los deepfakes, cómo son percibidos por las personas, buscando comprender los factores en los que se basan para determinar la autenticidad de estos. Además, los autores proponen herramientas de verificación, proporcionando estrategias para evaluar si un contenido es genuino o ha sido manipulado mediante inteligencia artificial.

El estudio se centra en identificar qué señales influyen en la percepción de autenticidad de los vídeos manipulados. Para ello, los investigadores realizaron dos experimentos controlados, manipulando tanto datos generados por el sistema (número de seguidores, popularidad, presencia de descripción) como características intrínsecas del video (definición, duración y edición).

Los resultados muestran que ciertos elementos del entorno digital influyen significativamente en la credibilidad percibida. En particular, los videos con mayor popularidad (likes y vistas) y los publicados por fuentes con muchos seguidores fueron considerados más creíbles, incluso cuando se trataba de deepfakes. Asimismo, los videos en alta definición lograron engañar con mayor eficacia, reforzando la idea de que la calidad técnica funciona como un indicador de autenticidad. Por otro lado, la presencia de una descripción no tuvo efectos significativos, y la duración solo interactuó con la edición: en videos largos, los usuarios tuvieron más dificultades para detectar cortes o manipulaciones, lo que coincide con la afirmación de los autores de que “no es fácil para los usuarios detectar rastros de edición en videos relativamente largos”.

Esta investigación aporta evidencia empírica clave para comprender cómo las personas juzgan la credibilidad de los deepfakes y por qué ciertos contenidos manipulados logran circular sin ser cuestionados. Además, subraya la necesidad de fortalecer la alfabetización visual y mediática como estrategia para enfrentar la desinformación audiovisual en un ecosistema digital cada vez más saturado y complejo.

## Marco metodológico.

### Enfoque.

En cuanto al enfoque de la investigación se puede decir que esta posee un **enfoque cuantitativo**. Según Sampieri (2014), la investigación cuantitativa se fundamenta en la obtención de datos en forma numérica, con el propósito de analizar patrones, establecer relaciones y detectar tendencias dentro de una población.

Este enfoque permitió cuantificar el nivel de conocimiento que poseen los estudiantes sobre deepfakes y los delitos que se desencadenan, mediante la recolección sistemática de datos numéricos que fueron analizados estadísticamente.

### Diseño.

Este estudio cuantitativo tiene un enfoque basado en la observación de datos.

En tanto a la manipulación de las variables esta investigación es no-experimental, debido que "se realiza sin manipular deliberadamente variables. Es decir, se trata de estudios donde no hacemos variar en forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables" (Hernández et al., 2014, p. 152). En esta investigación se observó el fenómeno del conocimiento sobre deepfakes tal como se presentaba naturalmente en el contexto escolar, sin intervenir o modificar las condiciones existentes. Debido a esto el análisis y alcance de los datos fue exploratorio-descriptivo ya que como dice Sampieri, estos estudios poseen un problema de investigación poco estudiado. En el contexto de deepfakes en instituciones educativas argentinas, este fenómeno representa un área de conocimiento relativamente nueva y poco explorada, lo que justifica el componente exploratorio del estudio. En el caso del componente descriptivo, se buscó describir las características del conocimiento que poseen los estudiantes sobre deepfakes, su acceso a tecnología, y su

comprensión sobre los riesgos y experiencias asociadas a estas herramientas de inteligencia artificial.

Según el periodo y secuencia de estudio fue transversal dado que los datos recolectados se tomaron en un momento exacto. Permitiendo obtener un registro del estado actual del conocimiento estudiantil sobre la temática durante el mes de abril del período lectivo 2026.

Este estudio posee un enfoque **prospectivo**, puesto que se basa en la obtención de datos primarios creados exclusivamente para esta investigación. La recolección de información se llevó a cabo durante el mes de abril del ciclo lectivo 2026, permitiendo un análisis actualizado sobre el nivel de conocimiento de los estudiantes en ese momento específico.

### **Lugar de estudio.**

El estudio se realizó en la escuela primaria y secundaria Instituto Dr. Enrique Carbó (Obra de Don Bosco), ubicada en la ciudad de Paraná, provincia de Entre Ríos, sobre Avenida Ramírez. Se trata de una institución pública de gestión privada de orientación católica.

En el nivel secundario, de 4to a 6to año, durante el ciclo lectivo 2026 el instituto cuenta con una matrícula activa de aproximadamente 200 estudiantes.

### **Población y muestra.**

La población está constituida por "el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones" (Hernández et al., 2014, p. 174).

En esta investigación, la población objeto de estudio se encuentra compuesta por estudiantes de escuelas secundarias de Paraná. Por otro lado, la muestra incluyó a estudiantes de cuarto a sexto año de la escuela secundaria **Instituto Dr. Enrique Carbó (Obra de Don**

**Bosco**), matriculados en el periodo lectivo 2026. La muestra fue no probabilística de voluntarios, ya que los estudiantes participaron de manera voluntaria luego de recibir una invitación y de compartirse los códigos QR que los dirigieron a la encuesta. La unidad de análisis en este caso fue cada estudiante de 4to a 6to año de la institución educativa.

### **Variables.**

En esta investigación, la variable de interés fue “**el conocimiento de los adolescentes sobre los deepfakes**”. Para comprender el enfoque de la investigación, a continuación, se presenta el cuadro de variables correspondiente.

## Cuadro de variables.

Tabla 1.

| Variable                                               | Definición conceptual                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Dimensiones                                  | Indicadores                                                                                                                                     | Instrumento |
|--------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| Conocimientos sobre los DEEPFAKES en los adolescentes. | Es la obtención del conocimiento que poseen los adolescentes sobre los deepfakes, que son contenidos audiovisuales manipulados mediante inteligencia artificial para alterar la apariencia, voz o movimientos de una persona. Esta tecnología combina los términos <i>deep learning</i> (aprendizaje profundo) y <i>fake</i> (falso). | Individuo.                                   | - Género.<br>- Edad.                                                                                                                            | Encuesta    |
|                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Dispositivos con acceso a internet.          | - Acceso a dispositivos e internet.<br>- Tipos de dispositivos.<br>- Uso propio o compartido.<br>- Tiempo en pantalla.<br>- Supervisión adulta. | Encuesta    |
|                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Acceso a apps de creación de imágenes por IA | -Acceso a IA.<br>-Uso de las IA.                                                                                                                | Encuesta    |
|                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Reconocimiento de deepfakes                  | Conocimiento.                                                                                                                                   | Encuesta    |

## **Recolección de datos.**

Para la recolección de datos que nos dio las respuestas al objetivo general y los objetivos específicos se llevó a cabo una encuesta estructurada abarcando las dimensiones antes mencionadas en la tabla 1. El instrumento utilizado fue un cuestionario de Google forms titulado “CONOCIMIENTO SOBRE LOS DEEPFAKES”. El cuestionario incluyó preguntas cerradas y abiertas. Las primeras, como dice Sampieri (2014) permitieron presentar a los participantes respuestas delimitadas previamente, mientras que las segundas permitieron adquirir información más amplia sobre aquellas preguntas que no se pudo anticipar las respuestas (Phillips en Sampieri 2014). De esta forma, el instrumento incluyó preguntas dicotómicas, de múltiple opción, numéricas y preguntas de redacción, finalizando con imágenes creadas con Gemini, en las que los estudiantes debían poner a prueba su reconocimientos de deepfakes al responder si las creían reales o no.

En una primera instancia elaborado el instrumento, se realizó una prueba piloto con dos adolescentes de 16 años. El objetivo fue evaluar la claridad del instrumento, detectar posibles errores de comprensión o redacción y estimar el tiempo de resolución. La prueba resultó satisfactoria ya que ambos participantes comprendieron adecuadamente las consignas y completaron el cuestionario en un tiempo estimado de 7 a 8 minutos. Debido a esto se pudo proseguir con la ejecución directamente en el colegio.

En este sentido, el día miércoles 22 de abril de 2026 se asistió a la escuela Instituto Dr. Enrique Carbó (Obra de Don Bosco) para llevar a cabo el proceso de recolección de datos. La aplicación de la encuesta se realizó recorriendo aula por aula de cuarto a sexto año, en ese orden, visitando en total seis aulas, dado que cada curso contaba con dos divisiones. En cada grupo se explicó el propósito del estudio y se entregaron códigos QR para que los estudiantes pudieran escanearlos desde sus dispositivos y acceder directamente al formulario en Google Forms. El procedimiento no demandó más de 10 minutos por aula, y los

estudiantes participaron de manera colaborativa y entusiasta. En total, la encuesta fue completada por 146 estudiantes.

### **Análisis de los resultados.**

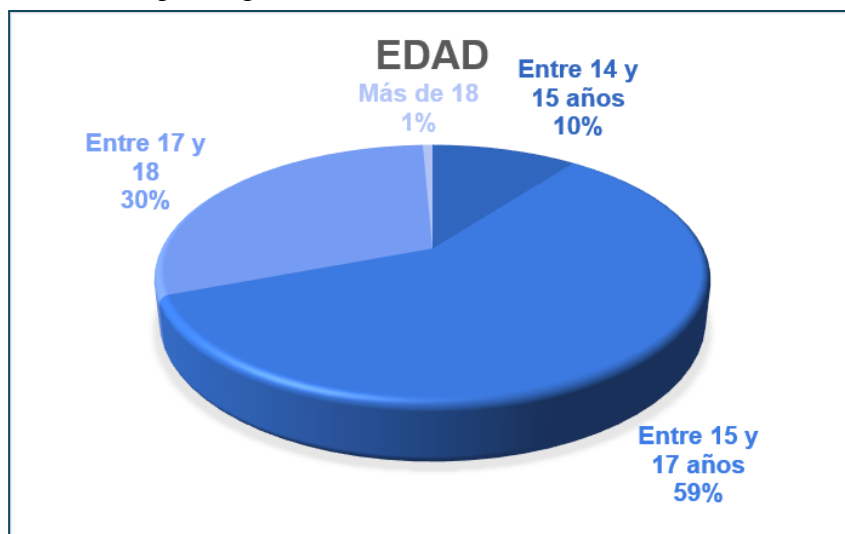
Una vez recolectados los datos, se procedió al análisis inicial, que consistió en realizar un paneo general de los resultados y de las respuestas registradas en el formulario de Google Forms, con el fin de verificar la coherencia de la información obtenida. Con la hoja de cálculo generada por Google Forms, se procedió a la elaboración de los gráficos correspondientes a cada pregunta del cuestionario, los cuales "sirven para describir los datos de manera visual y facilitar así su interpretación" (Hernández et al., 2014, p. 294). Para ello fue necesario construir previamente tablas de frecuencia para cada pregunta, lo que permitió organizar los datos antes de su representación gráfica. Ya obtenidas tablas y gráficos se procede al análisis propiamente dicho.

### **Perfil de los participantes.**

Esta sección se divide únicamente en dos apartados, dado que el formulario fue estrictamente anónimo. En consecuencia, la única información disponible sobre los adolescentes participantes corresponde a su edad y género. En relación con la edad, al tratarse de estudiantes de 4to (cuarto), 5to (quinto) y 6to (sexto) año, sus edades se encuentran comprendidas aproximadamente entre los 14 y los 18 años. Como se observa en la [Figura 1](#) que representa la distribución etaria, la mayoría de los participantes se concentra en el rango de 15 a 17 años. Un porcentaje algo menor corresponde a adolescentes de 17 a 18 años, mientras que los grupos de 14 a 15 años y mayores de 18 años aparecen representados en proporciones significativamente más bajas. Esto indica una presencia importante de estudiantes de los cursos superiores.

**Figura 1.**

*Edad de los participantes de la encuesta.*



*Nota.* La figura muestra la distribución etaria de los participantes.

En cuanto al género se observa una proporción equitativa entre mujeres y hombres, cada uno representando la mitad de la muestra total (Ver [Figura 2](#)). Si bien en la encuesta aparecía la opción “Prefiero no decirlo”, esta categoría no registra respuestas, por lo que no se visualiza en el gráfico. Esta distribución equilibrada favorece un análisis más neutral respecto a posibles diferencias entre grupos que se verán más adelante.

**Figura 2.**

*Género.*



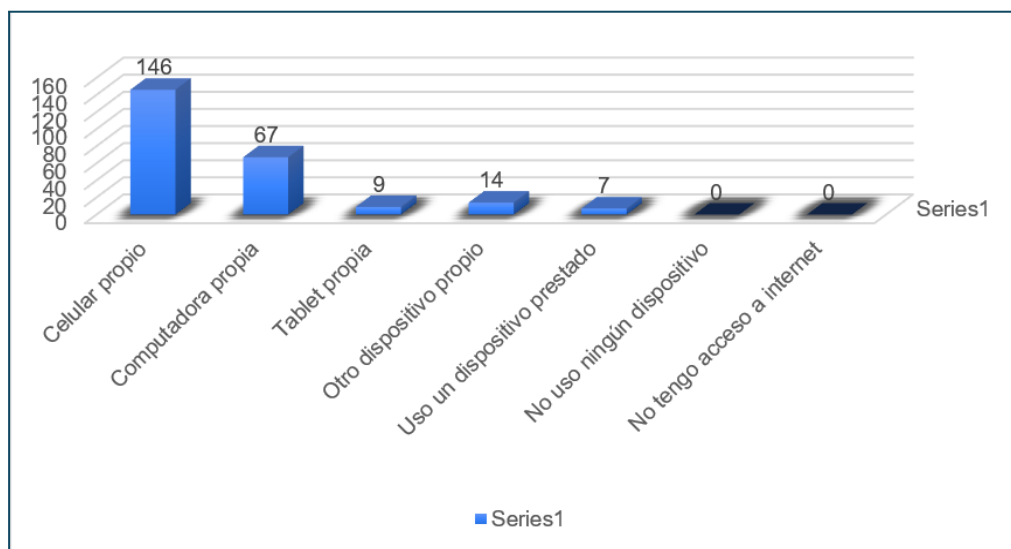
*Nota.* En la figura se muestra el género de los participantes.

### **Acceso a dispositivos y a IA:**

En relación a identificar el acceso a los dispositivos electrónicos y a la IA, se les preguntó a los participantes si cuentan con un dispositivo propio con acceso a Internet. La totalidad de ellos respondió que sí poseen un dispositivo propio. Este resultado garantiza que todos los adolescentes encuestados poseen los medios tecnológicos necesarios para interactuar con contenidos digitales, utilizar redes sociales y exponerse en este caso a deepfakes. A su vez, esta disponibilidad uniforme de dispositivos permite interpretar los resultados del estudio sin la influencia de desigualdades tecnológicas entre los participantes.

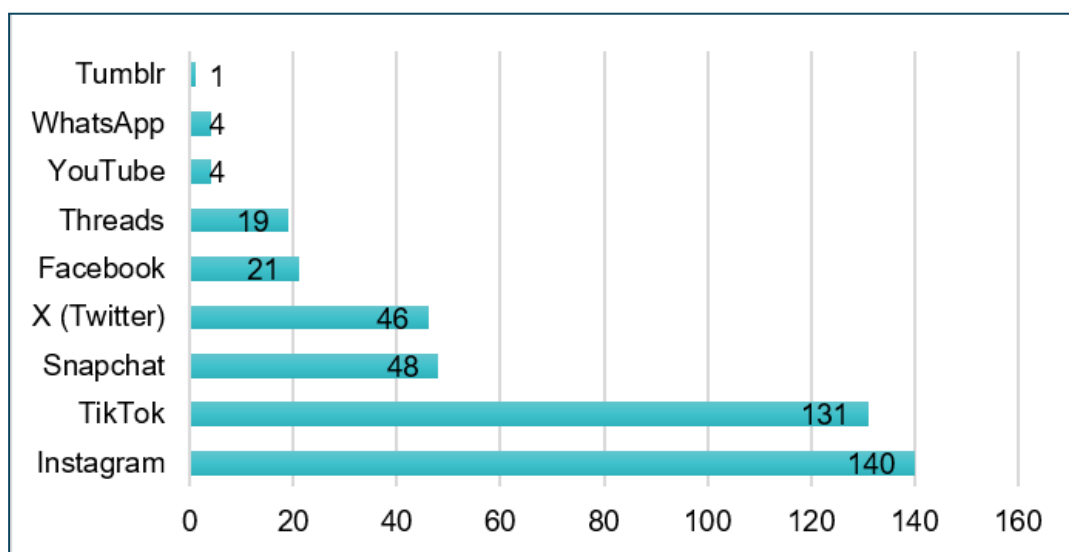
La [Figura 3](#) nos muestra un gráfico de barras en donde se observa que el celular propio es el dispositivo más utilizado por los adolescentes para acceder a Internet, con una cantidad de respuestas que supera al resto de las categorías. En segundo lugar aparece la computadora propia, aunque con una menor cantidad de respuestas.

Los dispositivos como tablets, otros equipos propios o uso dispositivo prestado presentan valores mucho más bajos, lo que nos indica un menor uso. Asimismo, las opciones vinculadas a no poseer ningún dispositivo o directamente la falta de acceso a Internet no registran respuestas, lo que confirma que la mayoría de los participantes cuenta con recursos tecnológicos propios.

**Figura 3.***Tipo de dispositivo electrónico que usan los participantes.*

*Nota.* Se observan los dispositivos que usan habitualmente y si estos son propios o prestados.

Continuando con la [Figura 4](#) el gráfico muestra de manera comparativa en cuáles redes sociales los adolescentes poseen una cuenta activa, se puede observar que Instagram y TikTok son las redes más utilizadas por los adolescentes, muy por encima del resto. En un nivel intermedio aparecen Snapchat y X, mientras que plataformas como Facebook, Threads, YouTube, WhatsApp y Tumblr tienen una presencia mucho menor. Cabe señalar que la cantidad de estudiantes que mencionó WhatsApp, Tumblr, Youtube, Threads, no resulta representativa, dado que estas aplicaciones no fueron incluidas como opciones de respuesta en el cuestionario. Su presencia surge únicamente porque algunos participantes la incorporaron de manera espontánea en el apartado “Otros”.

**Figura 4.***Redes sociales con cuentas activas.*

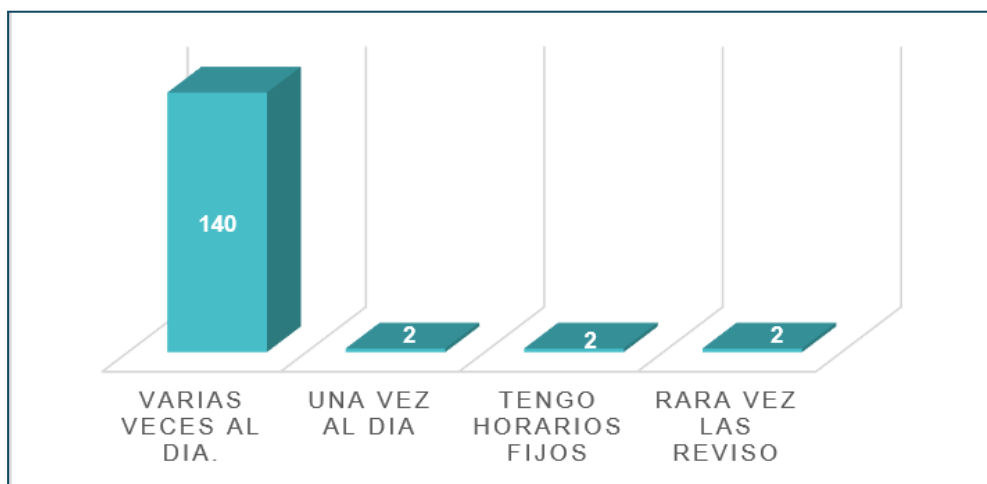
*Nota.* En el gráfico se observa las redes sociales en la que los participantes tienen una cuenta activa.

En cuanto a la [Figura 5](#) esta muestra que la gran mayoría de los adolescentes utilizan redes sociales varias veces al día, lo que evidencia un uso intensivo y constante de estas plataformas. Las demás opciones como “una vez al día”, “horarios fijos” o “rara vez las reviso” poseen muy pocas respuestas, lo que indica que el uso ocasional es prácticamente inexistente dentro del grupo.

Este patrón confirma que las redes sociales forman parte de la rutina diaria de los participantes, lo cual es relevante para comprender su nivel de exposición a contenidos digitales, incluidos aquellos manipulados o generados por IA.

**Figura 5.**

*Frecuencia de uso de redes sociales.*

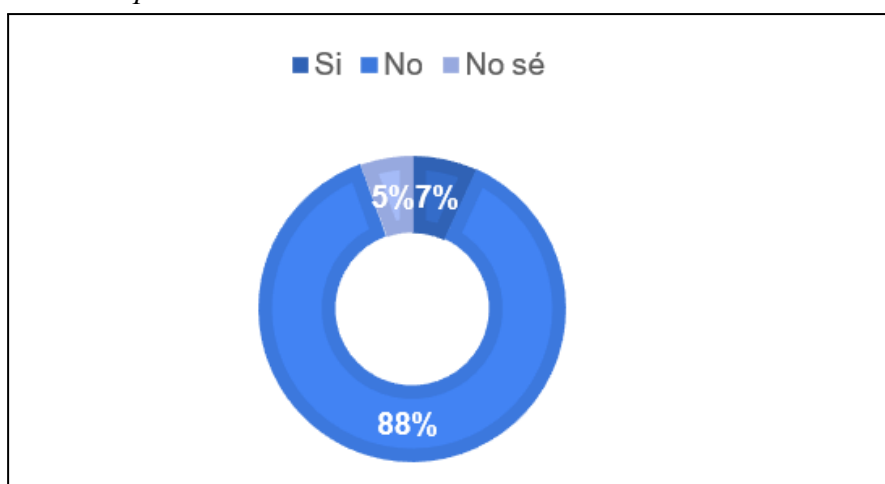


*Nota.* Se observa con qué regularidad usan redes sociales los participantes.

Pasando al uso supervisado, en este caso se les preguntó acerca de los controles parentales, en la [Figura 6](#) se muestra que la gran mayoría de los adolescentes declara no tener controles parentales ni supervisión adulta en sus redes sociales. Solo un porcentaje muy reducido afirma contar con algún tipo de control, mientras que un pequeño grupo manifiesta no saber si sus cuentas están supervisadas. Este resultado indica que la mayoría de los adolescentes gestionan sus redes ellos mismos.

**Figura 6.**

*Controles parentales.*



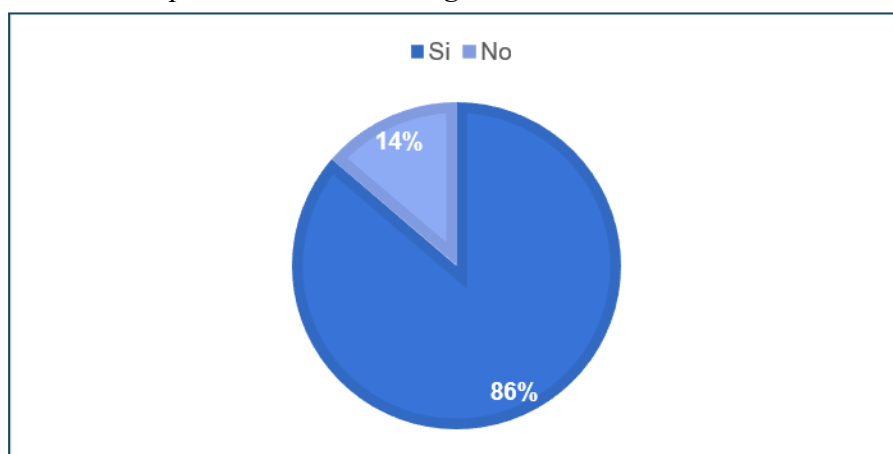
*Nota.* En el gráfico se observan los porcentajes de participantes que tienen, no tienen y no saben sobre tener controles parentales

### Conocimiento sobre los deepfakes:

Por otro lado, se les hizo la pregunta de si han utilizado IA para crear imágenes, como respuesta, la gran mayoría de los adolescentes ha utilizado alguna vez una inteligencia artificial para generar imágenes, mientras que sólo una minoría declara no haberlo hecho. (ver [figura 7](#)).

**Figura 7.**

*Uso de la IA para creación de imágenes.*



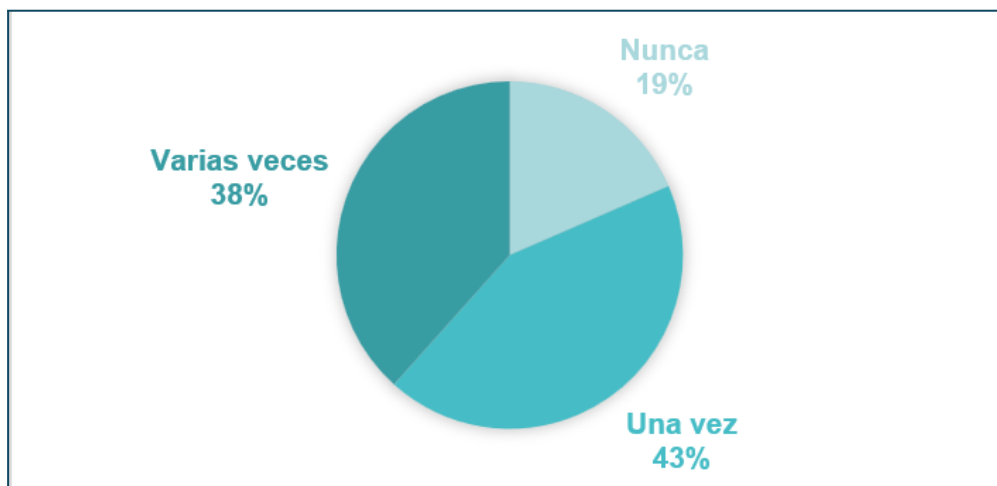
*Nota.* En el gráfico se observan los porcentajes de quienes han usado IA para crear imágenes y quienes no.

En cuanto a la frecuencia en la que lo han hecho en el gráfico de la [figura 8](#) se muestra que el uso de IA para generar imágenes es muy variado entre los adolescentes. Un 43% afirma que la utilizó solo una vez, mientras que un 38% declara haber usado varias veces, lo que indica un grupo con alta familiaridad. El 19% restante nunca la ha usado.

En conjunto nos dan a entender que aunque una parte de los adolescentes aún no incorpora estas herramientas en su rutina digital, existe un sector significativo que sí lo hace, lo cual ayuda a comprender mejor su exposición a los deepfakes.

**Figura 8.**

*Frecuencia de uso de IA para crear imágenes.*

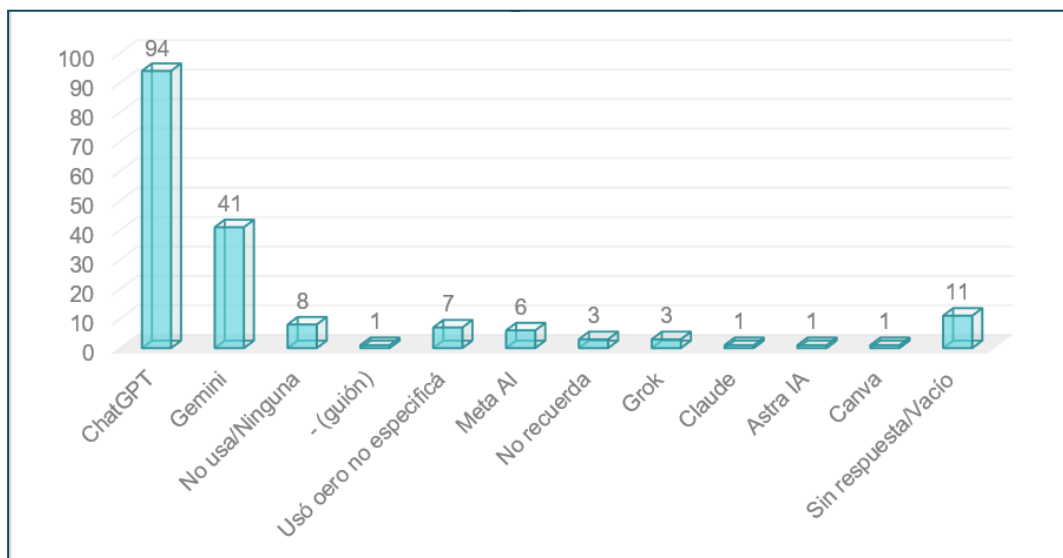


*Nota. Se observan porcentajes de qué tan frecuente usan la IA para crear imágenes.*

En función de lo anterior, se les preguntó de forma abierta qué aplicación utilizaron para generar las imágenes, con el fin de reconocer cuáles son las plataformas más frecuentes entre los participantes. En las respuestas plasmadas en la [figura 9](#) se observa que las aplicaciones más utilizadas fueron ChatGPT y Gemini, siendo la primera utilizada por dos tercios de la muestra, y con el doble de frecuencia que Gemini. Un grupo reducido indicó que no utilizó ninguna aplicación, mientras que otros mencionaron haber utilizado IA para distintas cosas pero no especifican cual, también un pequeño grupo no recordaba cuál había empleado.

Las opciones menos mencionadas incluyen Meta AI, Grok, Claude, Astra IA y Canva, todas con valores inferiores al 10% de la muestra. También se registra un porcentaje de respuestas vacías.

En conjunto, los datos muestran una preferencia marcada por ChatGPT como herramienta principal para la creación de imágenes.

**Figura 9.***Aplicaciones para crear imágenes.*

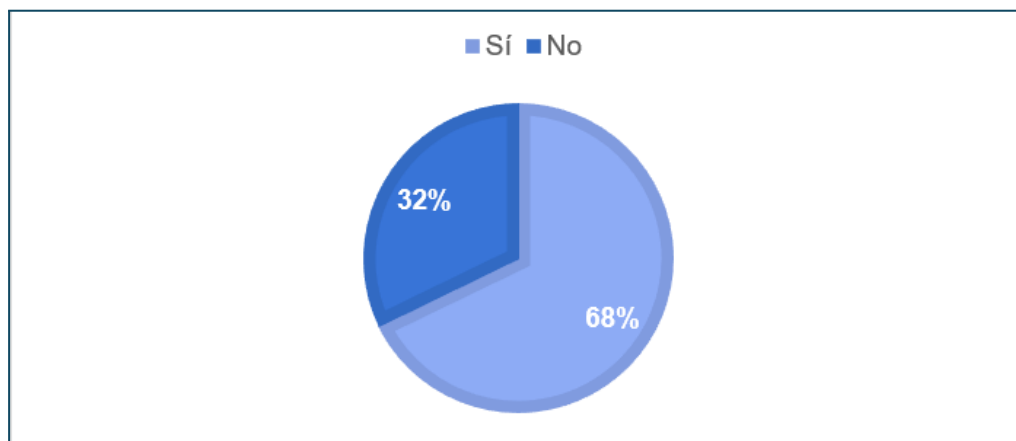
*Nota.* Se muestran las aplicaciones que utilizan los participantes para crear imágenes.

También se les preguntó acerca de su reconocimiento ante deepfakes, y aquí se observa que una mayoría significativa de los adolescentes reconoce haber confundido alguna vez una imagen generada con IA con una real. En cambio, un porcentaje menor pero no menos significativo afirma que esto no le ha ocurrido. (ver [figura 10](#)).

Esto puede demostrar que las imágenes creadas con inteligencia artificial, como lo son los deepfakes, alcanzan un realismo suficiente que genera dudas de su autenticidad, incluso entre los jóvenes que están más acostumbrados a relacionarse con el entorno digital.

**Figura 10.**

*Confusión entre imagen falsa y real.*

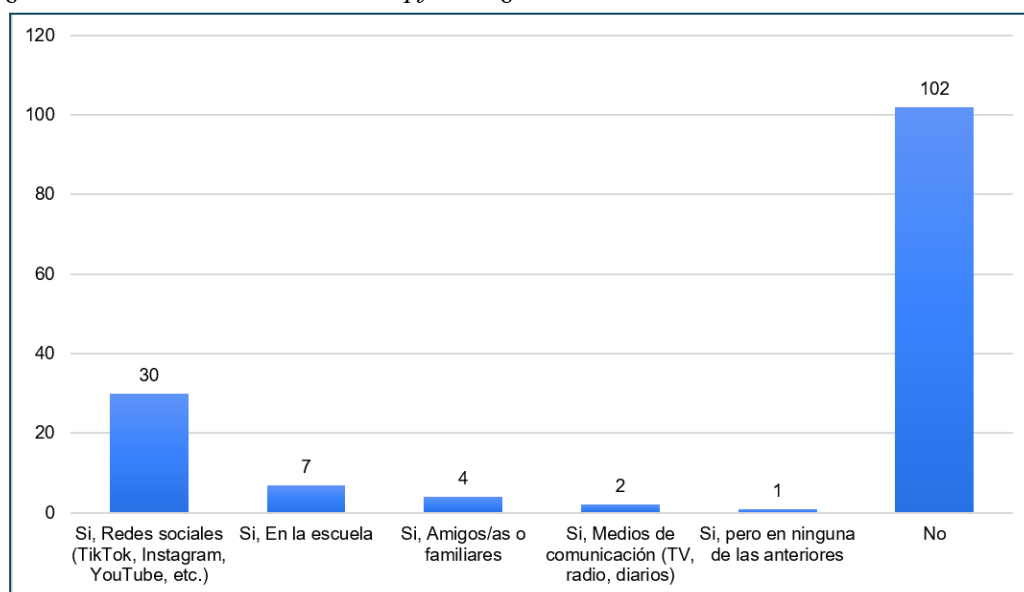


*Nota.* Porcentajes de quienes dicen que han confundido imágenes y quienes no.

Por otro lado, introduciéndonos de manera más directa el concepto de “deepfakes”, se les preguntó a los adolescentes si habían escuchado previamente este término.

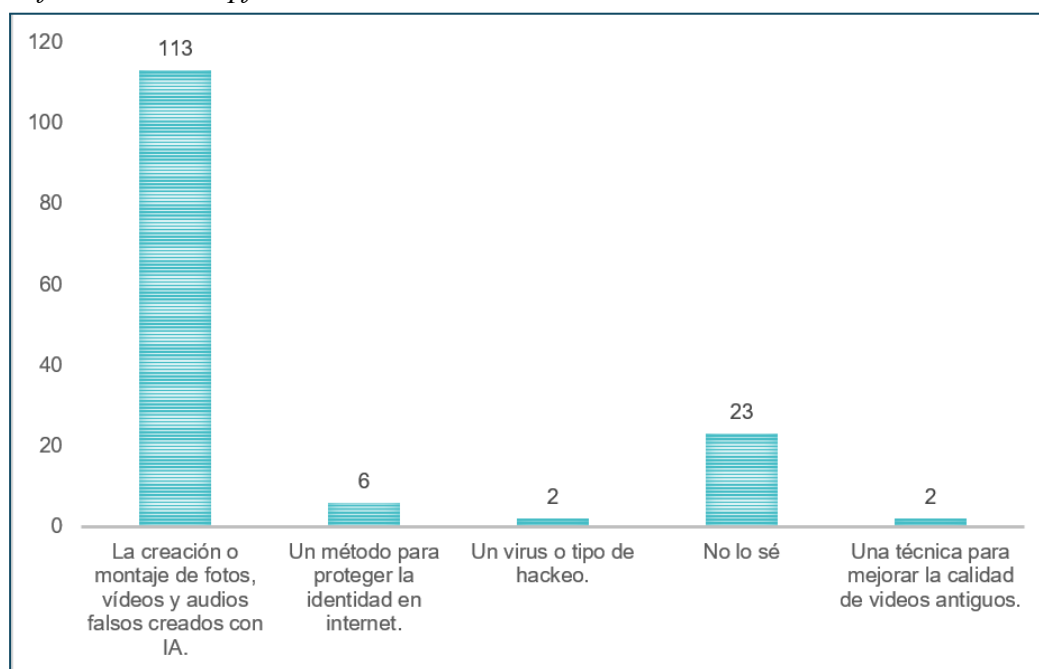
Como se puede ver en la [figura 11](#), el gráfico de barras muestra que la mayoría de los adolescentes no ha escuchado el término “deepfake”, lo que evidencia un bajo nivel de familiaridad con este concepto a pesar de su creciente presencia en el entorno digital. Entre quienes sí lo conocen, la principal vía de acceso al concepto son las redes sociales, muy por encima de otras fuentes como la escuela, los medios de comunicación o el entorno cercano.

Esto podría sugerir que la información sobre los deepfakes circula principalmente en plataformas digitales, mientras que en contextos educativos o informativos tradicionales la información es limitada.

**Figura 11.***¿Has escuchado el término deepfake? ¿Dónde?*

*Nota.* Se puede observar cuántos participantes conocen y cuántos no el término deepfake.

Por otro lado, a pesar de no reconocer la palabra como tal, al darles la opción de asignarle un concepto, la mayoría logró reconocer de qué se trataba y esto se puede observar en la [figura 12](#). Allí se muestra que la mayoría de los adolescentes identifica correctamente a los deepfakes como la creación o montaje de fotos, videos o audios falsos mediante inteligencia artificial. En segundo lugar, cerca del 15% de los participantes respondió que no lo sabían, por otro lado también aparecen respuestas aunque muy pocas en las opciones de métodos de protección de identidad, virus o mejoras de calidad de video.

**Figura 12.***Definición de deepfake.*

*Nota.* Se observan diferentes definiciones, la correcta corresponde a la primera opción de la izquierda.

En cuanto a su percepción del uso que se le da, en la [figura 13](#) el gráfico muestra que los adolescentes asocian principalmente el uso de los deepfakes con la creación de noticias falsas y la desinformación, siendo esta la opción más seleccionada. También aparecen otros usos, como la creación de contenido humorístico, la imitación de personas conocidas o la generación de imágenes íntimas “nudes”, aunque con menor frecuencia. Las opciones vinculadas a usos como cambios de look o vídeos de animales recibieron muy pocas respuestas.

En conjunto, estos resultados indican que los participantes reconocen mayormente el potencial dañino de esta tecnología, especialmente en relación con la manipulación informativa.

**Figura 13.**

*Usos de los deepfakes.*

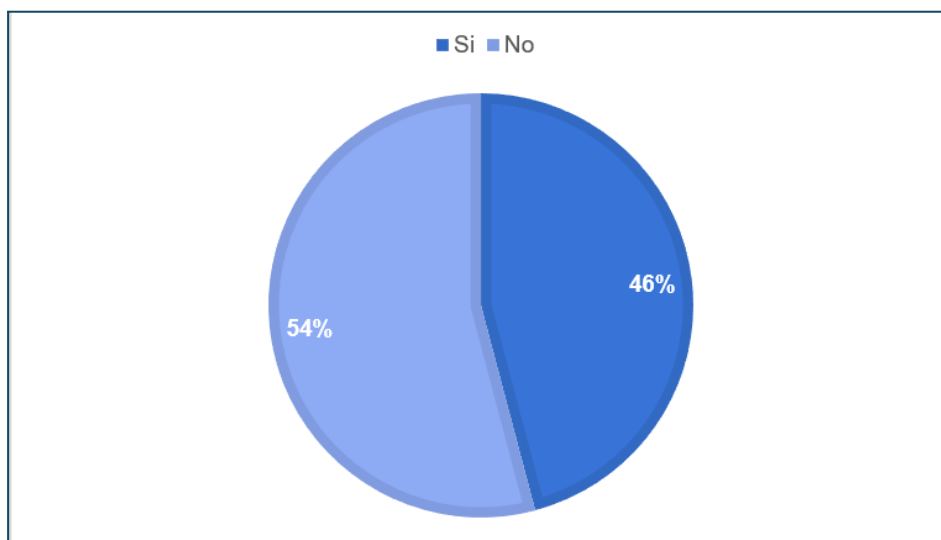


*Nota.* Se observan diferentes usos que se les da normalmente a los deepfakes.

### **Deepfakes con contenido sexual:**

Por otra parte se les preguntó acerca de noticias relacionadas con los deepfakes, en la [figura 14](#) el gráfico muestra que los adolescentes están divididos casi por igual respecto a si han escuchado noticias sobre deepfakes. Donde un 54% afirma que sí ha visto o escuchado información al respecto, mientras que un 46% no recuerda haber tenido contacto con este tipo de noticias.

Este resultado podría sugerir que, si bien el término como tal no es tan conocido, obtenido ya el contexto de lo que trata los chicos han oído sobre noticias relacionadas, lo que indica que los deepfakes ya forman parte de lo que consumen los adolescentes.

**Figura 14.***¿Has escuchado noticias relacionadas con deepfakes?*

*Nota.* Porcentaje de participantes que han escuchado noticias sobre deepfakes.

A partir de la pregunta antes mencionada sobre noticias de deepfakes, se les preguntó a los participantes si conocían a alguien que hubiera sido víctima de un deepfake sexual sin consentimiento, o si ellos mismos habían atravesado una situación similar. En la [figura 15](#) el gráfico muestra que la gran mayoría de los adolescentes afirma no conocer a nadie que haya sido víctima de un deepfake sexual sin consentimiento, ni haberlo experimentado personalmente. Sin embargo, un 14% responde que sí conoce, lo cual, aunque el grupo sea pequeño, resulta significativo. Por otro lado, un porcentaje mínimo prefirió no responder.

Por ello aunque estos casos no son frecuentes dentro del grupo, la problemática está presente y alcanza a un sector no menor de los adolescentes, lo que es sumamente importante de abordar la temática desde la educación digital y la prevención.

**Figura 15.**

*Conocimiento o vivencia de situaciones de deepfakes sexuales sin consentimiento.*



*Nota.* Se muestran los porcentajes de respuestas de los participantes.

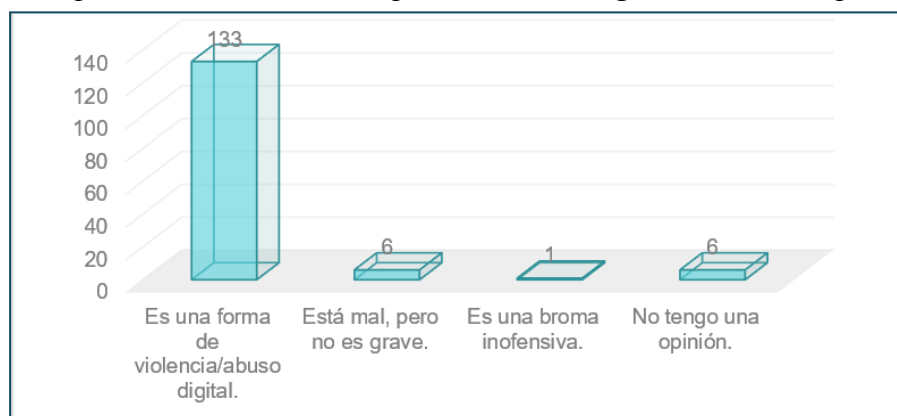
Con respecto a la percepción de los chicos a la acción de “quitar ropa” con IA en la [figura 16](#) el gráfico nos enseña que la mayoría de los adolescentes considera que usar IA para desnudar digitalmente a una persona es una forma de violencia o abuso digital, lo que evidencia una fuerte conciencia ética frente a este tipo de prácticas.

Solo un grupo muy reducido lo percibe como “algo malo pero no grave”, y solo una persona lo interpreta como una broma. También un pequeño porcentaje declara no tener una opinión formada.

Este resultado nos da a entender que los participantes reconocen el daño y la gravedad de estas manipulaciones.

**Figura 16.**

*Percepción sobre el uso de IA para desnudar digitalmente a una persona sin permiso.*



*Nota.* En el gráfico se observan distintas percepciones y las respuestas que seleccionaron los participantes.

Tras explorar su exposición a noticias sobre deepfakes y su percepción del daño que pueden generar, se les preguntó también qué tan seguros se perciben en internet frente a esta tecnología.

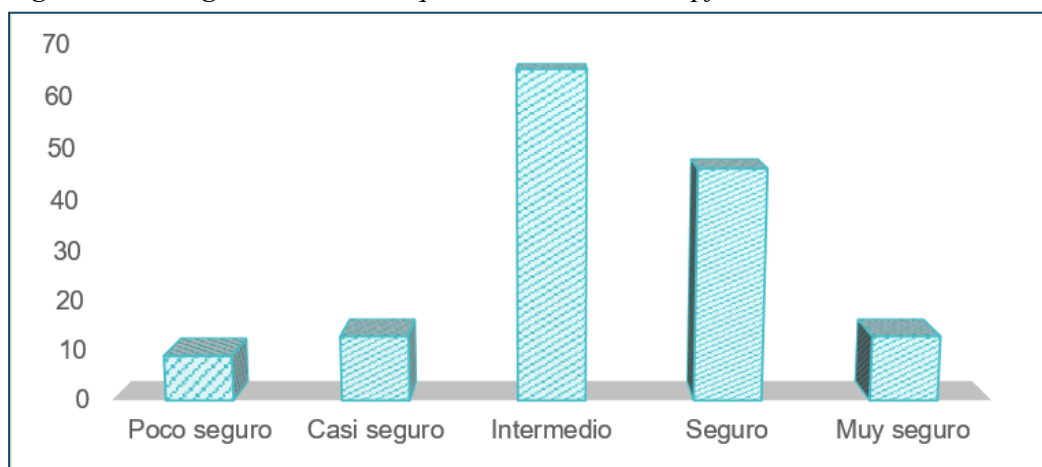
En la [figura 17](#) el gráfico de barras muestra que la mayoría de los adolescentes se ubica en un nivel intermedio de seguridad al navegar por internet sabiendo que existen los deepfakes. Esto podría indicar que si bien reconocen la presencia de riesgos, no se sienten completamente preocupados por el tema.

En segundo lugar aparece el grupo que se siente seguro, menor proporción pero no menos significativa, mientras que las categorías poco seguro, casi seguro y muy seguro presentan valores más bajos.

Estos resultados sugieren que los adolescentes están al tanto de los posibles peligros, pero no perciben que estos afecten de manera directa o constante su experiencia de navegación.

**Figura 17.**

*Seguridad navegando sabiendo que existen de los deepfakes.*



*Nota.* En el gráfico se pueden ver los distintos niveles de seguridad.

Siguiendo con las preocupaciones también se profundizó en un aspecto más personal de cada chico en cuanto al nivel de preocupación ante la posibilidad de que alguien pueda crear un deepfake de ellos o de alguien cercano.

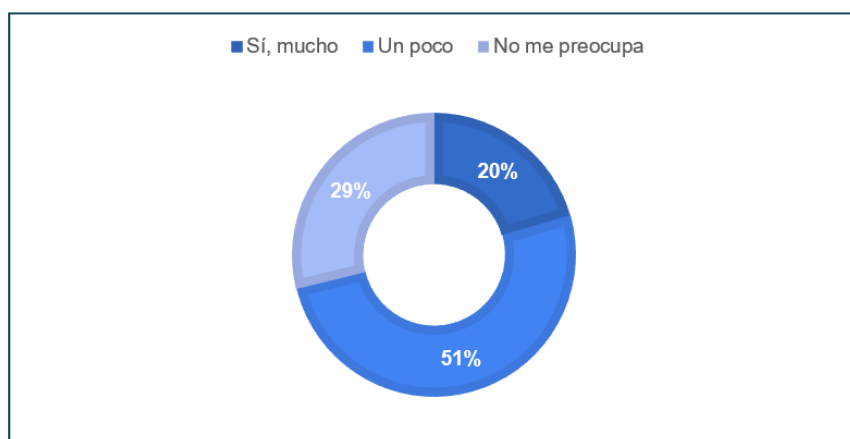
En la [figura 18](#) el gráfico nos muestra que el 51% de los adolescentes siente un poco de preocupación ante la posibilidad de que alguien pueda crear un deepfake suyo o de una persona cercana siendo este el grupo más numeroso, seguido por un 20% que afirma estar “muy” preocupado. En conjunto suman que la mayoría de los chicos siente una preocupación ante esta problemática cuando se trata de un daño personal.

En contraste, casi un 29% dice que este escenario no le preocupa, lo que indica que una parte significativa del grupo no percibe este riesgo como cercano o probable.

Los resultados reflejan que, aunque no existe una preocupación extrema, sí existe una inquietud, especialmente en contextos personales o íntimos.

### **Figura 18.**

*Preocupación ante la posibilidad de que se cree un deepfake propio o de una persona cercana.*



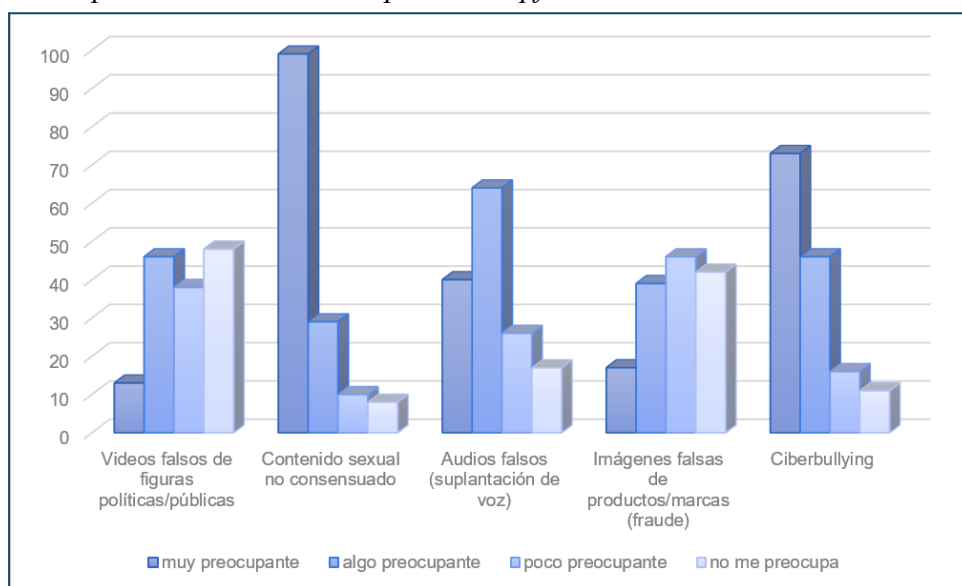
*Nota.* En el gráfico se observa cómo varía el grado de preocupación entre los estudiantes frente a la creación de un deepfake

Después de abordar su preocupación personal frente a los deepfakes, se pasó a examinar qué tipos de contenido consideran más problemáticos o dañinos, permitiendo identificar cuáles riesgos perciben como más graves.

Aquí se presentaron distintas situaciones en las que pueden aparecer los deepfakes. La categoría que genera mayor preocupación, por amplia diferencia, es el contenido sexual no consensuado, que alcanza los valores más altos en todas las series. En segundo lugar se ubica el ciberbullying, que también presenta un nivel elevado de preocupación, aunque inferior al anterior. Luego le siguen los audios falsos (suplantación de voz), con un nivel de preocupación moderado. Por último, las imágenes falsas de productos o marcas y los vídeos manipulados de figuras públicas muestran los valores más bajos, indicando que estos tipos de contenido son percibidos como menos amenazantes en comparación con los anteriores. (ver [figura 19](#)).

**Figura 19.**

*Preocupación ante distintos tipos de deepfakes.*



*Nota.* Distribución del nivel de preocupación de los estudiantes frente a distintos tipos de contenido deepfake.

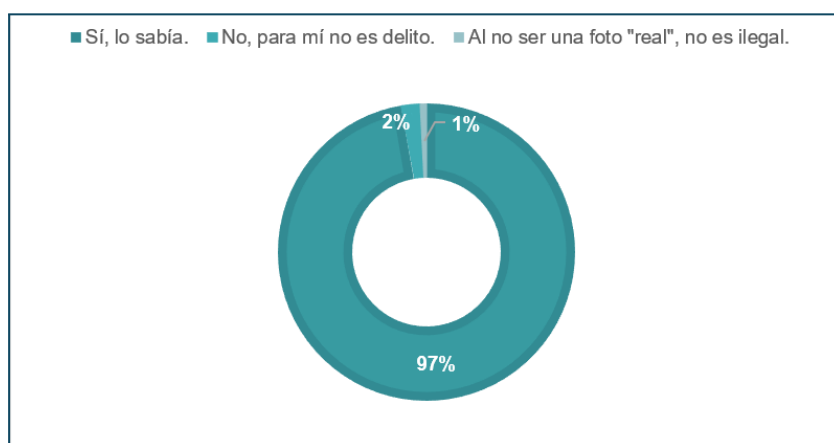
Tras examinar cuáles formas de contenido deepfake son percibidas como las que despiertan mayor preocupación, se consideró importante evaluar qué piensan los adolescentes acerca de las implicancias legales asociadas a la creación o difusión de imágenes íntimas sin permiso, si ellos consideran que podría considerarse un delito o no.

En la [figura 20](#) se observa que la mayoría de los adolescentes afirma saber que crear o difundir imágenes íntimas sin consentimiento puede constituir un delito. Solo un porcentaje mínimo considera que no es ilegal o cree que, al no tratarse de una foto “real”.

Este resultado evidencia un alto nivel de conciencia respecto a las implicancias legales. Aun así, la presencia aunque reducida de respuestas que minimizan o desconocen la ilegalidad señala la importancia de seguir hablando sobre estos temas desde la educación digital y el conocimiento sobre derechos y protección de la intimidad.

### **Figura 20.**

*Conocimiento sobre la ilegalidad de crear o difundir imágenes íntimas sin consentimiento*



*Nota.* Los datos muestran el nivel de conocimiento de los estudiantes respecto a la posible ilegalidad de crear o difundir imágenes íntimas sin consentimiento.

### **Reconocimiento de Deepfakes e imágenes reales:**

Para cerrar el formulario de manera interactiva y evaluar la capacidad de reconocimiento de los estudiantes, se les presentaron cinco imágenes con el objetivo de verificar si podían identificar cuáles eran reales y cuáles correspondían a deepfakes.

En primer lugar, se les presentó una imagen muy sencilla de identificar [figura 21](#) ya que su apariencia resultaba claramente poco realista. Por este motivo, la opción correcta en este caso era “DEEPAKE”. La mayoría de los chicos como se observa en la [figura 22](#) respondió de manera correcta, un porcentaje muy pequeño respondió que era real.

**Figura 21.**

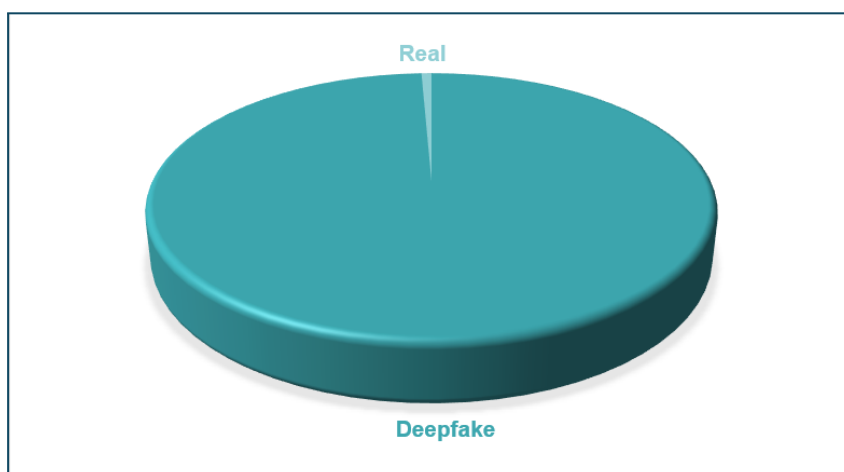
*Ilustración 1 deepfake.*



*Nota.* Se observa la primera imagen que se les presentó a los participantes.

**Figura 22.**

*Reconocimiento de ilustración 1.*



*Nota.* Se observa que gran parte acertó.

A continuación, se les presentó una segunda imagen que mostraba a dos personas caminando por la playa. En este caso, como se ve en la [figura 23](#), la fotografía era real y su nivel de dificultad también podría considerarse bajo. A pesar de ello, un pequeño grupo de estudiantes indicó que se trataba de un deepfake, tal como se observa en la [figura 24](#).

**Figura 23.**

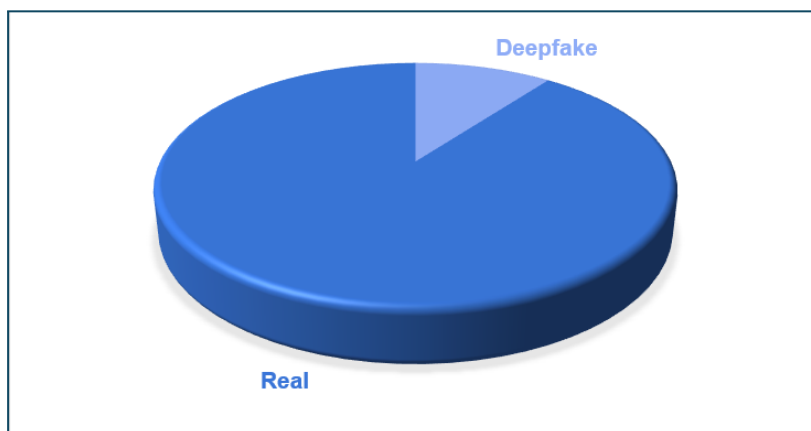
*Ilustración 2 imagen real.*



*Nota.* Segunda imagen que se presentó.

**Figura 24.**

*Reconocimiento de ilustración 2.*



*Nota.* Se observa que, si bien la mayoría de los participantes identificó correctamente la imagen, una parte de ellos la clasificó como *deepfake*.

En tercer lugar, se les presentó un deepfake de un lugar conocido en la localidad de Paraná, este presentaba una mayor dificultad, pero aun así, si los estudiantes prestaban la suficiente atención a ciertos detalles, se detectaban sus errores (ver [figura 25](#)). En este caso, la mayoría respondió de manera incorrecta, identificando la imagen como real, lo que evidencia

que un deepfake observado sin tanta atención puede percibirse como auténtico con facilidad.  
(ver [figura 26](#)).

**Figura 25.**

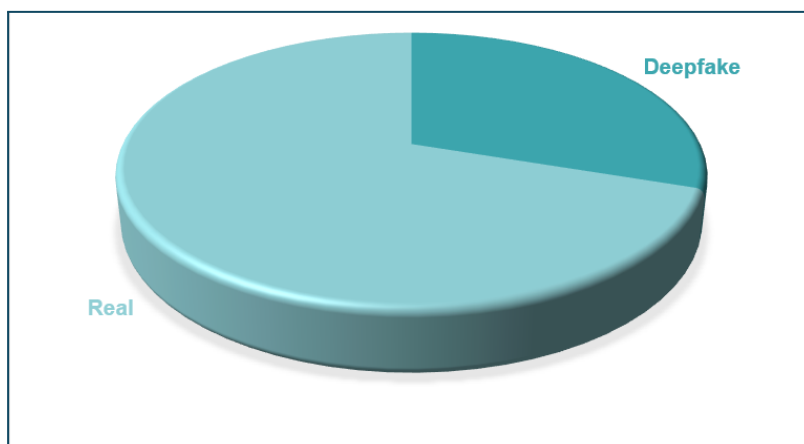
*Ilustración 3 deepfake.*



*Nota.* Tercera imagen que se les presentó, deepfake de una parte de la ciudad de Paraná.

**Figura 26.**

*Reconocimiento de ilustración 3.*



*Nota.* Aquí mas de la mayoría reconoció de manera incorrecta la imagen.

Posteriormente, se presentó una imagen de alta dificultad, correspondiente a un deepfake que no puede reconocerse con facilidad. Esta imagen presenta muy pocos indicios de manipulación a simple vista, por lo que resulta altamente convincente si no se observa con detenimiento. En este caso, se utilizó una fotografía del cartel de la ciudad de La Paz, Entre Ríos, a la cual se le incorporaron mediante IA las personas que aparecen posando en él (ver

[figura 27](#)). Como se observa en la [figura 28](#), la mayoría de los chicos identificó a la imagen como real, sólo un pequeño grupo reconoció el deepfake .

**Figura 27.**

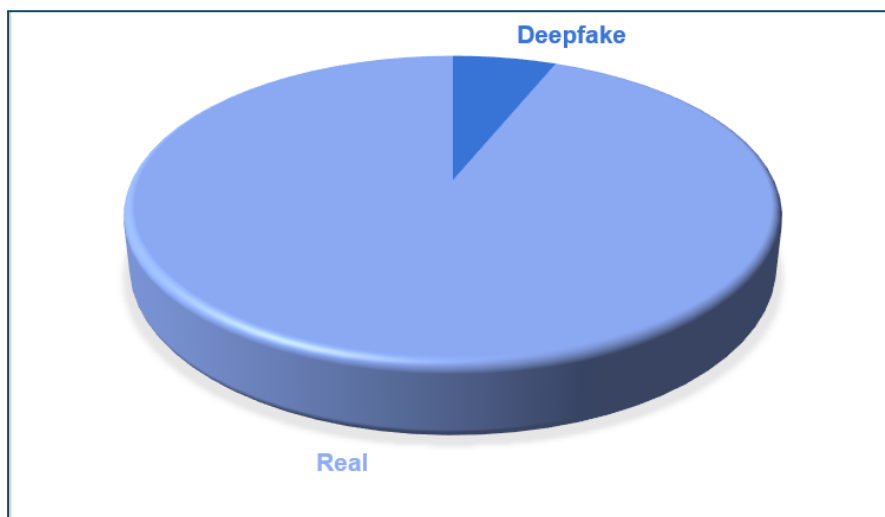
*Ilustración 4 deepfake.*



*Nota.* Cuarta imagen presentada, correspondiente a un deepfake de la ciudad de La Paz.

**Figura 28.**

*Reconocimiento de la ilustración 4.*



*Nota.* Se observa que sólo una proporción muy reducida de participantes logró identificar correctamente esta imagen.

Por último, se les mostró la imagen real del perro y el gato que aparecían en la primera fotografía (ver [figura 29](#)). Aun así como se puede ver en la [figura 30](#) más de la mitad de los estudiantes la identificó como un deepfake, a pesar de tratarse de una imagen auténtica.

**Figura 29.**

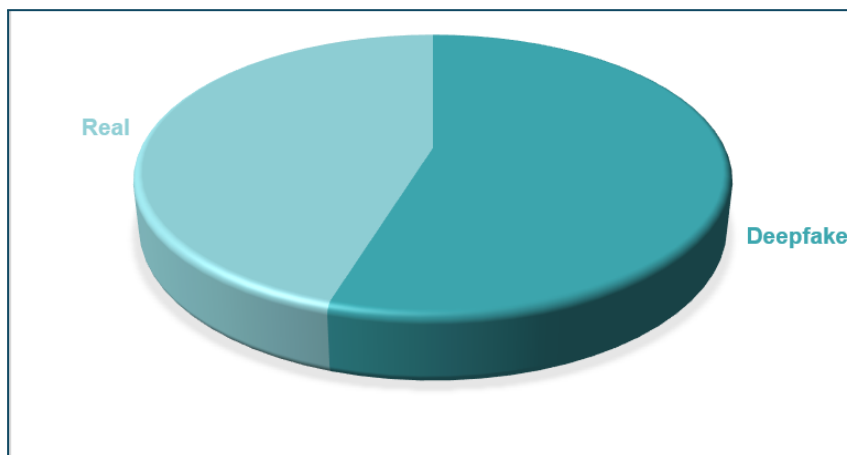
*Ilustración 5 Imagen real.*



*Nota.* Quinta imagen presentada, correspondiente a la imagen real de la ilustración 1.

**Figura 30.**

*Reconocimiento de la ilustración 5.*



*Nota.* La mayoría de los participantes consideró que se trataba de un deepfake, sin embargo, una proporción considerable logró identificar la imagen correctamente

Este análisis, sumado a que la mayoría de los estudiantes no logró reconocer correctamente las imágenes, evidencia el alto nivel de realismo que pueden alcanzar los deepfakes. No solo muestran lo convincente que pueden resultar, sino que también revelan

cómo el simple hecho de saber que estas tecnologías existen nos lleva a cuestionar la autenticidad de aquello que vemos, incluso cuando se trata de contenido completamente real.

Además, los resultados ponen de manifiesto que, al observar las imágenes de manera rápida o sin prestar suficiente atención, los estudiantes caen con facilidad en errores y confusiones, lo que demuestra que la percepción visual es altamente vulnerable.

### **Relatos sobre casos de deepfakes:**

En cuanto a las experiencias relacionadas a deepfakes tanto propias como de conocidos se analizaron las respuestas correspondientes a la pregunta “*Si tu respuesta fue si, ¿Te gustaría contar?*” que se encontraba relacionada con la anterior pregunta “*¿Conoces a alguien que haya sido víctima de la creación de un deepfake sexual sin su permiso? ¿O te ha pasado a ti?*”. La pregunta se podía responder de manera abierta lo que les permitió a los chicos contar sus experiencias, si es que tuvieron.

En total 120 no respondieron, 6 respondieron “No”, 5 respondieron “-” o “.” y 15 dieron respuestas que incluyó texto, en donde 2 dijeron que no conocen ningún caso y 13 describieron diferentes experiencias.

Dentro de estas 13 respuestas, las experiencias se dividen en casos cercanos y casos a famosos o en plataformas como tik tok:

La mayoría de estos relatos se refieren a situaciones que afectaron a personas cercanas de los chicos, como amigas, compañeras o chicas del entorno escolar. Uno de los participantes respondió que se había enterado de que unos exs compañeros habían generado imágenes de sus compañeras y que estos habían sido denunciados. Otros estudiantes mencionaron casos en los que se manipularon fotografías mediante inteligencia artificial para generar desnudos falsos sin consentimiento, así como la posterior difusión de estas imágenes. Algunos hablaron hasta de denuncias o intervenciones institucionales como en el ejemplo antes mencionado.

Un segundo grupo de respuestas alude a experiencias indirectas a través de redes sociales, especialmente TikTok, o a casos que involucraron a influencers y celebridades. Esto muestra que, aunque no todos los estudiantes vivieron situaciones en su entorno inmediato, sí están expuestos a los deepfakes a través del consumo digital cotidiano.

También, por ejemplo, se registró un caso en el que la creación de un deepfake ocurrió en un contexto de “broma” entre pares, aunque generó incomodidad en la persona involucrada. Este tipo de situaciones demuestra que, incluso cuando no existe una intención de daño, la manipulación de imágenes íntimas puede vulnerar la privacidad y el bienestar de las personas involucradas. El relato exacto fue el siguiente ***“Si es lo q entiendo, un amigo hizo uno dandonse un beso con IA con una amiga mía, y le llegó a mi amiga lo que generó algo de incomodidad aunque fue en torno de broma o chiste.”***

En conjunto, los resultados muestran que, aunque la mayoría de los estudiantes no ha experimentado directamente la creación de deepfakes sexuales, sí existe cercanía con casos reales, tanto en su entorno social como en redes. Esto evidencia la necesidad de abordarlo desde una perspectiva preventiva, ética y educativa.

Otra observación que se hizo fue el gran silencio de los chicos ya que 131 estudiantes no relataron nada. Tratándose de temas sensibles como los deepfakes sexuales, el silencio puede significar incomodidad; miedo a exponerse; no saber cómo expresarlo; minimizar el tema; desinterés; o simplemente no haber vivido nada cercano. Pero también puede reflejar que hablar de sexualidad, acoso o manipulación digital sigue siendo tabú entre adolescentes.

Por otra parte, también se observa que en las respuestas el patrón que se repite es que las involucradas son femeninas.

***“Editaron una foto de una chica...”***

***“Si es lo q entiendo, un amigo hizo uno dandonse un beso con IA con una amiga...”***

*“hace como un año y medio me enteré que unos ex compañeros de un amigo generaban fotos de sus compañeras...”*

*“no me acuerdo la persona, pero conozco a una influencer ...”*

No aparece ningún relato donde un varón haya sido objeto de manipulación sexual mediante inteligencia artificial. En cambio, los varones aparecen mencionados como quienes producen, editan, difunden o participan de estas prácticas, ya sea en tono de burla, como “broma”, o con intenciones claramente dañinas.

El silencio de la mayoría de los estudiantes también puede leerse desde una perspectiva de género. Las chicas pueden callar por miedo o vergüenza, los varones pueden callar para protegerse o evitar conflictos. En ambos casos, el silencio contribuye a que estas prácticas se conserven invisibles, normalizadas o minimizadas.

En conjunto, las respuestas muestran que los deepfakes sexuales no son simplemente un problema tecnológico o un fenómeno lejano. Están presentes en el entorno escolar, afectan principalmente a mujeres adolescentes y generan incomodidad, vergüenza y vulnerabilidad.

### **Cruces entre preguntas:**

Una vez finalizado el análisis individual de cada pregunta del formulario de Google, se avanzó con la realización de cruces entre dichas preguntas, con el propósito de profundizar la interpretación de los datos y obtener información más rica a partir de las respuestas.

En primer lugar, se hizo énfasis en lo antes hablado sobre el género. Se indago en las preguntas como *“¿Qué tan seguro/a te sentís navegando en internet sabiendo que existen los deepfakes?”* y *“¿Te preocupa que alguien pueda hacer un deepfake tuyo o de alguien cercano?”* y se realizaron tablas de frecuencia con los cruces entre dichas preguntas y la pregunta sobre el género.

En el caso de la pregunta sobre la seguridad al navegar en internet los resultados obtenidos demuestran que en ambos grupos, las respuestas se concentran principalmente en

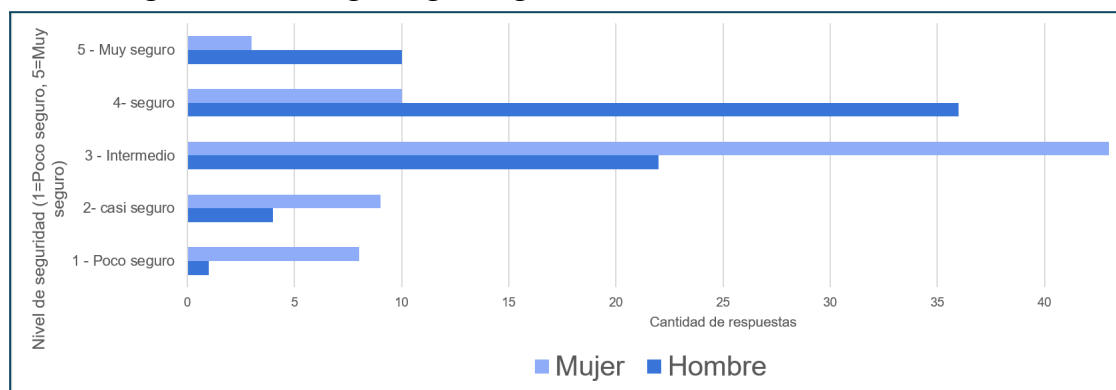
los niveles intermedio (3) y seguro (4), lo que indica que la mayoría de los adolescentes no se perciben ni totalmente vulnerables ni completamente confiados al navegar.

Sin embargo, se observan diferencias importantes según el género, las mujeres tienden a ubicarse con mayor frecuencia en el nivel 3 (Intermedio). Esto sugiere una percepción moderada respecto a su seguridad online, posiblemente vinculada a posibles experiencias previas, mayor exposición a riesgos o una mayor conciencia de situaciones que se pueden dar en internet. Por otro lado, los hombres presentan una mayor concentración en el nivel 4 (Seguro). Esto refleja una percepción más alta de confianza al navegar, lo que podría relacionarse con una menor percepción de riesgo o a sentirse más protegidos. Los niveles más bajos de seguridad (1 y 2) tienen poca respuesta en ambos géneros, aunque siguen siendo relevantes, demostrando que existe un grupo minoritario que se siente poco seguro en entornos digitales y que la mayoría como se observa son mujeres (ver [figura 31](#)).

Otro aspecto relevante, que se puede apreciar en el gráfico, aparece en los extremos de la escala. En el nivel Muy seguro (5), la mayoría de quienes seleccionaron esta opción son hombres. En cambio, en el nivel Poco seguro (1) ocurre lo contrario, entre quienes se sienten menos seguros al navegar, la mayoría son mujeres, lo que evidencia una mayor percepción de vulnerabilidad digital en este sector.

**Figura 31.**

*Nivel de seguridad al navegar según el género.*

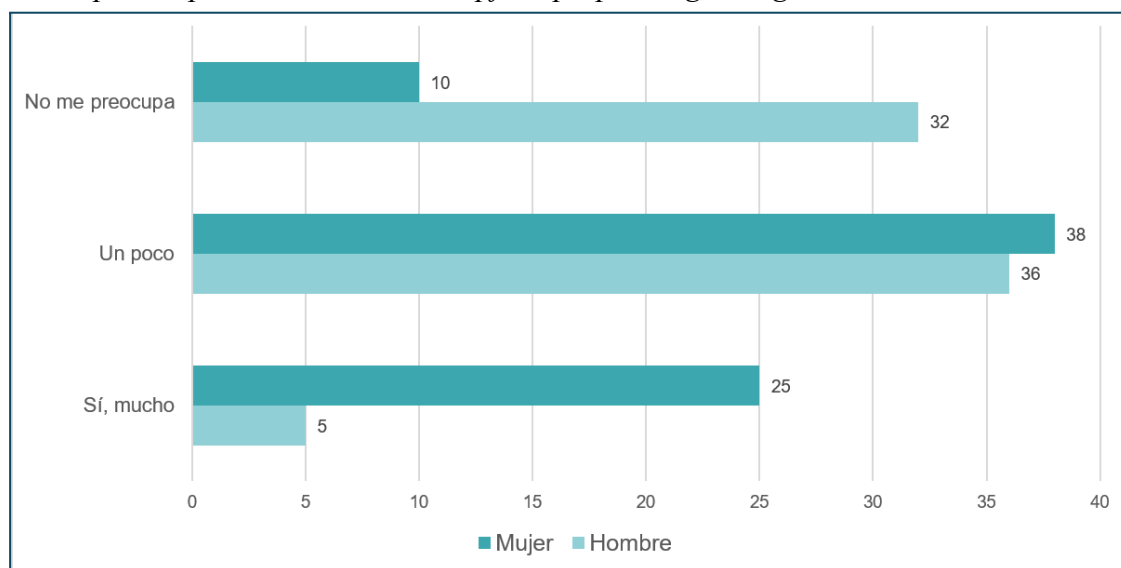


*Nota.* El gráfico muestra el nivel de seguridad al navegar declarado por los participantes, diferenciando las respuestas según el género.

Continuando con la pregunta sobre el miedo a la creación de un Deepfake propio, que también se cruzó con el género, se logra observar en la [figura 32](#) cómo varía la preocupación por los deepfakes entre mujeres y hombres. En el nivel “No me preocupa” predominan claramente los hombres, con una cantidad muy superior de respuestas respecto de las mujeres. Esto sugiere que una parte importante de los varones percibe a los deepfakes como un riesgo menor o distante a ellos. En el nivel “Un poco” ambos géneros se encuentran en valores similares, lo que indica que una proporción considerable de estudiantes (independientemente del género) reconoce cierta inquietud. Y por último en el nivel “Sí, mucho” la tendencia se observa de manera notable ya que la mayoría de quienes expresan una alta preocupación son mujeres, mientras que los hombres casi no aparecen en esta categoría. Esto refleja que las mujeres perciben los deepfakes como una amenaza más seria o que podría ser directa hacia ellas, debido a que la exposición a riesgos de este tipo suele afectar a mujeres y adolescentes.

**Figura 32.**

*Preocupación por la creación de deepfake propias según el género.*



*Nota.* El gráfico compara el nivel de preocupación por la creación de deepfakes personales según el género de los participantes.

También se cruzaron las mismas preguntas antes mencionadas entre sí. En este cruce se observa cómo a medida que aumenta la sensación de seguridad al navegar por internet, disminuye la preocupación por la posibilidad de que alguien genere un deepfake propio. Del mismo modo, quienes se sienten menos seguros tienden a mostrar niveles más altos de preocupación.

En los niveles “poco seguro y casi seguro” se observa una mayor concentración de respuestas en “sí, mucho”, especialmente en el “poco seguro”, donde casi la totalidad expresa preocupación elevada. Esto sugiere que la percepción de vulnerabilidad en entornos digitales se asocia con el temor a ser víctima de manipulación digital como lo son los deepfake.

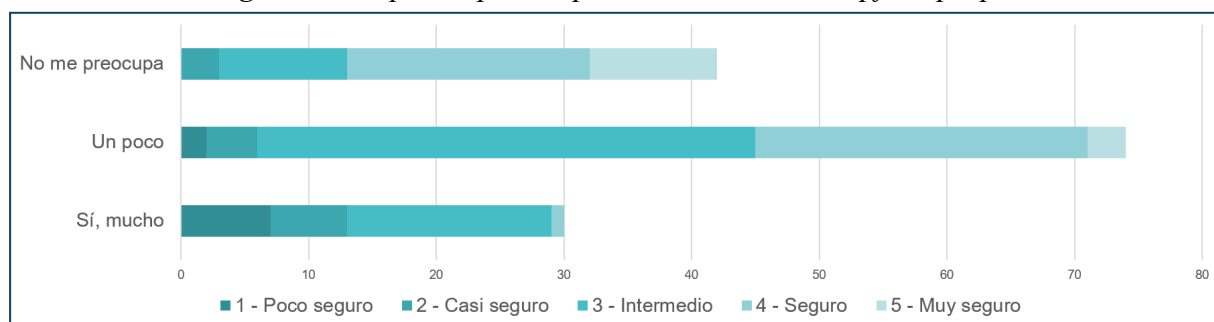
Por otro lado, entre quienes se sienten “seguros o muy seguros”, las respuestas se dirigen más a categorías de menor preocupación. En el grupo “muy seguro”, por ejemplo, predominan claramente las respuestas “no me preocupa”.

En el grupo “intermedio” la mayoría se ubica en “un poco”, lo que refleja una preocupación moderada y coherente con su posición intermedia en términos de seguridad percibida (ver [figura 33](#) y [figura 34](#)).

En conjunto, el gráfico evidencia una relación inversa entre ambas preguntas, es decir, quienes se sienten menos seguros son también quienes más temen, mientras que quienes se perciben más seguros tienden a minimizar ese riesgo.

**Figura 33.**

*Nivel de seguridad vs. preocupación por la creación de deepfake propios.*



*Nota.* El gráfico muestra cómo varía la preocupación por la creación de *deepfakes* propios según el nivel de seguridad percibido al navegar.

**Figura 34.***Tabla de frecuencia del cruce antes mencionado.*

| <b>Sensación de seguridad vs Preocupación por deepfake</b> | <b>Sí, mucho</b> | <b>Un poco</b> | <b>No me preocupa</b> | <b>TOTAL</b> |
|------------------------------------------------------------|------------------|----------------|-----------------------|--------------|
| 1 - Poco seguro                                            | 7                | 2              | 0                     | 9            |
| 2 - Casi seguro                                            | 6                | 4              | 3                     | 13           |
| 3 - Intermedio                                             | 16               | 39             | 10                    | 65           |
| 4 - Seguro                                                 | 1                | 26             | 19                    | 46           |
| 5 - Muy seguro                                             | 0                | 3              | 10                    | 13           |
| <b>TOTAL</b>                                               | <b>30</b>        | <b>74</b>      | <b>42</b>             | <b>146</b>   |

*Nota.* La tabla muestra la distribución de la preocupación por los *deepfakes* según el nivel de seguridad percibido al navegar.

Continuando con los cruces también se realizó un cruce de datos entre la acción de quitar ropa con IA y el saber que un Deepfake podría ser un delito. Este cruce muestra que la gran mayoría de quienes consideran que “quitar ropa” con IA constituye una “forma de violencia o abuso digital” también sabían previamente que esta práctica puede ser un delito. Este grupo concentra casi la totalidad de las respuestas afirmativas, lo que evidencia la conciencia sobre la gravedad legal y ética de este tipo de manipulación.

En los grupos que minimizan el daño, quienes creen que “está mal, pero no es grave” o que “es una broma inofensiva” las respuestas son mínimas y no presentan desconocimiento significativo sobre la ilegalidad que puede llegar a representar. Esto sugiere que, aunque algunas personas minimizan el impacto, no lo hacen por ignorancia sino por una valoración que le dan ellos mismos al daño.

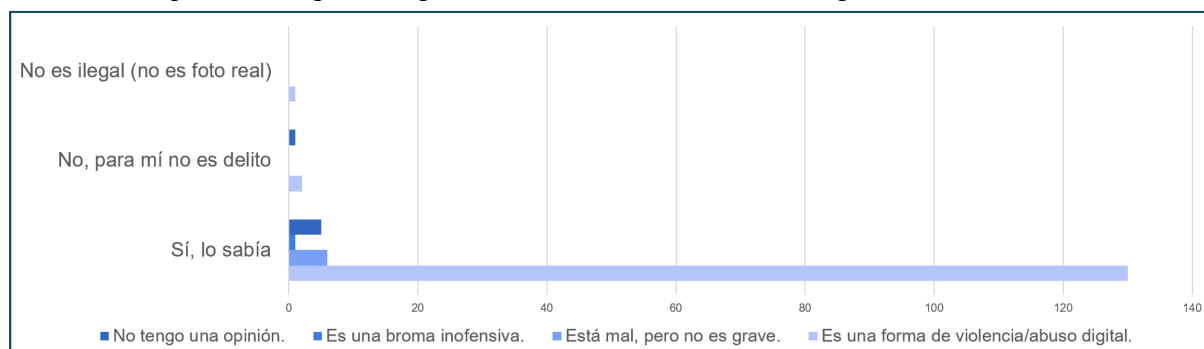
Por otro lado, entre quienes declararon “no tener una opinión”, aparece un pequeño número que desconocía que la práctica puede constituir un delito. Este grupo, aunque reducido, es relevante porque muestra que la falta seriedad o preocupación ante los deepfakes suele ir acompañada de desinformación sobre la legalidad relacionada a la violencia digital.

En conjunto, los datos revelan que existe una relación directa entre ambas preguntas, ya que quienes reconocen la práctica como violencia digital son también quienes están mejor

informados sobre su carácter delictivo. Esto nos indica que la información legal influye en la capacidad de identificar estas conductas como dañinas y penalizables (ver [figura 35](#)).

**Figura 35.**

*Percepción de “quitar ropa” con IA vs. Conocimiento de posible delito.*

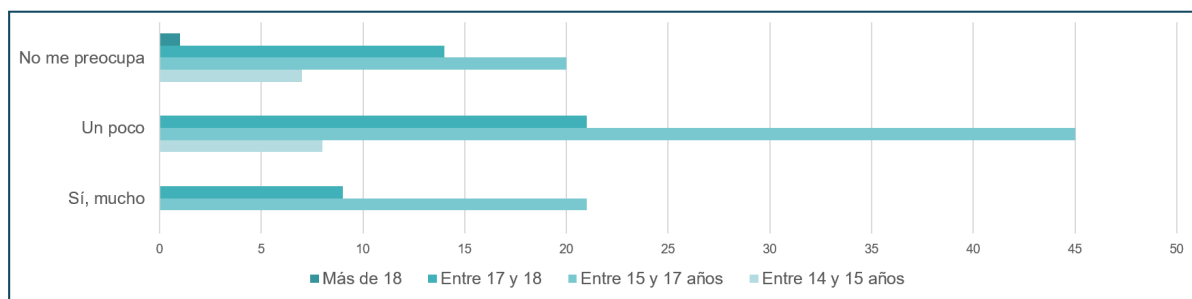


*Nota.* El gráfico muestra la relación entre la percepción sobre el carácter delictivo de “quitar ropa” con IA y la opinión que los participantes tienen respecto a que podría considerarse un delito.

Otro cruce que se analizó fue entre la relación entre la edad de los participantes y la preocupación ante los deepfakes en este cruce se pudo observar que los más jóvenes (entre 14-15 años) muestran la menor conciencia del riesgo, sus respuestas se centran en “un poco” y “no me preocupa” y se dividen a diferencia de una respuesta más para “un poco” en iguales respuestas.

El grupo de “entre 15-17 años” que además es en el que se centran la mayoría de las respuestas por una gran diferencia, es el más preocupado, el 24% de ellos seleccionó “muy preocupados”, el 52% seleccionó “un poco” preocupados y el 23% seleccionó “no me preocupa”.

El único participante mayor a 18 años manifestó no tener preocupación por esto. (ver [figura 36](#))

**Figura 36.***Preocupación por creación de un deepfake propio según la edad.*

*Nota.* El gráfico muestra cómo varía la preocupación por la creación de un deepfake propio según el grupo etario de los participantes.

Por último, se realizó el cruce entre la pregunta sobre si alguna vez habían confundido una imagen falsa con una real y el desempeño en las cinco imágenes finales, donde debían identificar cada una como real o deepfake. El fin de este cruce fue evaluar los aciertos de aquellos estudiantes que afirmaron nunca haber confundido una imagen. De los 146 participantes, 47 respondieron que nunca habían confundido una imagen real con una falsa. Sin embargo, al ponerlos a prueba, ninguno logró identificar correctamente las cinco imágenes. Dentro de este grupo, el 0% acertó todas las imágenes, lo que demostraría que de estos chicos por lo menos en una imagen se confundieron, el 31,9% acertó cuatro imágenes, el 34% acertó tres, el 25,5% acertó dos y el 8,5% solo identificó correctamente una (ver [figura 37](#)).

Si bien ninguno de estos estudiantes confundió todas las imágenes, los resultados muestran que todos cometieron errores, lo que evidencia que la seguridad o confianza en la propia capacidad de reconocer las imágenes no garantiza un acierto completo o preciso frente a imágenes manipuladas o altamente realistas.

**Figura 37.**

*Tabla de aciertos de quienes respondieron que nunca confundieron una imagen falsa con una real.*

| Cantidad de Aciertos de los que respondieron NO | Personas | % del grupo |
|-------------------------------------------------|----------|-------------|
| 0 aciertos                                      | 0        | 0,0%        |
| 1 acierto                                       | 4        | 8,5%        |
| 2 aciertos                                      | 12       | 25,5%       |
| 3 aciertos                                      | 16       | 34,0%       |
| 4 aciertos                                      | 15       | 31,9%       |
| 5 aciertos (100%)                               | 0        | 0,0%        |
| TOTAL                                           | 47       | 100,0%      |

*Nota.* La tabla muestra la distribución de aciertos entre quienes afirmaron no haber confundido nunca una imagen falsa con una real.

Una vez finalizado el análisis de resultados y reunida la mayor cantidad de información que los adolescentes pudieron aportar, se observa que la mayoría ha tenido algún tipo de acercamiento a los deepfakes, aun cuando no todos conocen explícitamente el término. Sin embargo, cuando se les brinda un contexto explicativo o ejemplos concretos, logran reconocer de qué trata el concepto con facilidad y pueden expresar opiniones, reflexiones y experiencias personales vinculadas al tema.

Asimismo, al ponerlos ante un deepfake y a una imagen real, los estudiantes fueron capaces de poner a prueba su reconocimiento, lo que permitió evidenciar tanto sus aciertos como la dificultad que presentaron para poder distinguir entre un contenido auténtico y uno manipulado.

## Conclusiones:

En relación con la pregunta y los objetivos, tanto general como específicos planteados para la investigación se pudo concluir de la siguiente manera:

Con respecto al **Objetivo específico N°1** que se orientó a identificar el accesos a dispositivos y a la IA de creación de imágenes, se concluye que los estudiantes que participaron cuentan con un acceso tecnológico amplio e igualitario debido a que la totalidad de ellos posee un dispositivo propio con acceso a internet, lo que elimina desigualdades de acceso. Entre los dispositivos que manejan, el celular propio es el que más predomina, seguido por la computadora propia. Además, la mayoría utiliza redes sociales, siendo Tik Tok e Instagram las más utilizadas. En cuanto al acceso a IA generativa, el 86% ha utilizado herramientas para crear imágenes, principalmente ChatGPT y Gemini, lo que demuestra que los chicos tienen una familiaridad con estas tecnologías.

En cuanto al **Objetivo específico N°2** que se dirige a describir el conocimiento que poseen los estudiantes sobre los deepfakes, se logró concluir que el conocimiento directo al término “deepfake” es bajo, pero este se refuerza cuando se los pone en contexto con el tema, ya que aunque la mayoría no ha escuchado el término en sí, cuando se les presenta una definición, logran identificar correctamente de qué trata. De quienes han escuchado el término, afirman haberlo hecho mayormente en redes sociales, siendo minorías en la escuela o entornos familiares.

También a la hora de relacionarlo con algo lo asocian principalmente con la desinformación y con la creación de contenido sexual no consensuado. Además, consideran que utilizarlo para desnudar es una forma de violencia o abuso digital, lo que evidencia la postura ética de los chicos.

En relación a la identificación de deepfakes, entre los participantes que declararon nunca haber confundido una imagen falsa con una real, se llegó a la conclusión que ninguno

de estos estudiantes acertó las cinco imágenes que se les dieron para reconocer. El 31,9% identificó correctamente cuatro, el 34% acertó tres, el 25,5% acertó dos y el 8,5% solo una. Esto muestra que, aunque afirmaron no haber confundido nunca una imagen real con una falsa, todos cometieron al menos un error al ser evaluados.

En lo que concierne al **Objetivo específico N°3** que se centró en determinar qué experiencias relacionadas con deepfakes de contenido sexual han tenido los estudiantes, se concluye que estas experiencias se dividían en dos tipos de situaciones distintas. En primer lugar, varios estudiantes relataron situaciones que involucraron a compañeras o chicas del entorno cercano como por ejemplo conocidos de un conocido y compañeras de escuela. Por otro lado, otros estudiantes mencionaron haber visto casos en TikTok o relacionados con influencers, lo que dirige estas experiencias a las redes sociales que consumen los chicos, demostrando que es un tema que suele aparecer en ellas.

Asimismo, dentro de los tipos de deepfakes que más les preocupan a los estudiantes se encuentra en primer lugar los relacionados a contenido sexual no consensuado, seguido del ciberbullying.

Y por último todas las víctimas mencionadas en los relatos, y las que más se preocupan ante la posibilidad de que les realicen un deepfake de contenido sexual no consensuado, son mujeres, mientras que los varones aparecen como quienes producen, editan o difunden los deepfakes. Además, las mujeres manifiestan ser las que se sienten menos seguras navegando en internet.

En conjunto se concluye que los estudiantes del Instituto Dr. Enrique Carbó poseen relación directa y cotidiana con la tecnología digital y la inteligencia artificial, pero su conocimiento sobre los deepfakes es parcial, debido a que, aunque muchos no reconocen el término, sí comprenden el concepto cuando se les presenta y son conscientes de los riesgos éticos, personales y legales asociados, especialmente cuando están en relación con el

contenido sexual. Sin embargo, presentan dificultades para identificar deepfakes en la práctica, lo que evidencia lo real que puede llegar a ser la manipulación digital para ellos. Las experiencias relatadas, junto con el patrón de género, muestran que la problemática está presente tanto en el entorno escolar como en las redes sociales, siendo las mujeres las más preocupadas o afectadas.

Finalmente, toda esta información revela la necesidad de fortalecer la educación digital y la prevención de la violencia digital en adolescentes.

### **Discusión y recomendaciones:**

Los resultados de esta investigación muestran que los adolescentes presentan dificultades para reconocer deepfakes, tanto cuando se trata de imágenes simples como cuando son muy convincentes. Este hallazgo coincide con el estudio *“Assessing the perceived credibility of deepfakes: The impact of system-generated cues and video characteristics”*, cuyos autores señalan que los deepfakes con alta definición pueden engañar con mayor facilidad a los espectadores. Esta coincidencia permite comprender por qué los estudiantes confundieron tanto imágenes manipuladas como auténticas, en ambos casos, el realismo de las imágenes y la falta de un análisis detallado incrementan la confusión.

Asimismo, el artículo destaca que la credibilidad de un contenido digital puede verse influida por heurísticas como la popularidad, el número de seguidores o la calidad técnica del video. Aunque esta investigación no manipuló estas variables, sí evidencia que los adolescentes consumen contenido en redes sociales bajo condiciones como lo son el uso intensivo, exposición constante y la no supervisión adulta. Esto se relaciona con la afirmación del estudio, que sostiene que en contextos de sobrecarga informativa los usuarios tienden a apoyarse en atajos cognitivos para evaluar el contenido y reducir el esfuerzo. En este caso

esto se refleja en que los estudiantes observaron las imágenes rápidamente, debido a que estaban en un contexto en donde tenían un tiempo limitado y venían respondiendo más preguntas, lo que favoreció los errores al reconocer imágenes.

Sumado a ello, si bien el artículo se centra más en la credibilidad y no específicamente en la violencia digital, aunque sí lo menciona, ambos trabajos coinciden en que los deepfakes pueden generar consecuencias graves. El artículo subraya la importancia de fortalecer la alfabetización visual como estrategia para enfrentar la desinformación, y su objetivo final es *“sentar las bases para enfoques que hagan que las personas consuman videos de manera más crítica para combatir los posibles peligros de los deepfakes”*, lo cual se vincula directamente con la necesidad de implementar intervenciones educativas que aborden el tema que es una de las conclusiones de esta investigación.

Finalmente, se recomienda que futuras investigaciones amplíen el alcance de la muestra, incorporando otras poblaciones, distintos tipos de instituciones, grupos etarios variados y diversas realidades socioeconómicas, con el fin de obtener más información.

## Referencias bibliográficas.

- Abeliuk, A., & Gutiérrez, C. (2021). Historia y evolución de la inteligencia artificial. *Revista Bits de Ciencia*, (21), 14-21.
- Ahora. (2025, 22 de abril). Alumnos de Entre Ríos usaron IA y crearon fotos de sus compañeras desnudas: hubo allanamientos. *Ahora*.  
<https://ahora.com.ar/ultimas-noticias/alumnos-de-entre-rios-usaron-ia-y-crearon-fotos-de-sus-companeras-desnudas-hubo-allanamientos>
- Barzola, L., Supo, F., Quispe, G., & Yangali, J. (2023). Redes neuronales artificiales: una medición de aprendizajes de pronósticos como demanda potencial. *Revista Universidad, Ciencia y Tecnología*, 27(118), 51-62.  
[https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-48212023000100051](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-48212023000100051)
- Baz Alonso, A., Ferreira Artime, I., Álvarez Rodríguez, M., & García Baniello, R. (s.f.). *Dispositivos móviles y su clasificación*. Universidad de Oviedo.
- Briones, H. P. J., Zevallos Loyaga, M. E., Segura Grados, A. Y., & Castrejon Vilchez, E. M. (2024). *El uso ilícito de las técnicas de inteligencia artificial y la necesidad de su regulación: el deepfake*. *Universitas Jurídica*, 73.  
<https://doi.org/10.11144/Javeriana.vj73.uiti>
- Buiatti, Nazarena Ailen. (2024). *Conocimientos sobre grooming entre adolescentes: Un estudio exploratorio–descriptivo*. [Proyecto final de Licenciatura, Universidad Autónoma de Entre Ríos]. Repositorio Digital FCyT.  
<https://rd.fcyt.uader.edu.ar/handle/123456789/111>
- Chesney, B., & Citron, D. (2019). Deep fakes: A looming challenge for privacy, democracy, and national security. *California Law Review*, 107(6), 1753-1820.  
<https://doi.org/10.15779/Z38RV0D15J>

Di Iorio, A. H. (s.f.). *La informática forense y el proceso de recuperación de información digital* (Tesis). Universidad FASTA.

El Doce. (2026, 18 de marzo). *Confirmaron el juicio al estudiante que creó imágenes sexuales de sus compañeras con IA: los daños alertados*. [Confirmaron el juicio al estudiante que creó imágenes sexuales de sus compañeras con IA: los daños alertados | ElDoce](#)

Infobae. (2023, 11 de octubre). El Congreso aprobó la Ley Olimpia contra la violencia digital. *Infobae*. <https://www.infobae.com>

Infobae. (2024, 3 de julio). Escándalo en una escuela de Córdoba: un alumno utilizó IA para crear imágenes pornográficas de sus compañeras. *Infobae*. <https://www.infobae.com/sociedad/2024/07/03/escandalo-en-una-escuela-de-cordoba-un-alumno-utilizo-ia-para-crear-imagenes-pornograficas-de-sus-companeras/>

Institute of Electrical and Electronics Engineers. (1990). *IEEE standard glossary of software engineering terminology* (IEEE Std 610.12-1990). IEEE.

ISMS Forum Spain. (2024). *Deepfake: riesgos, implicaciones y recomendaciones*. <https://www.ismsforum.es/ficheros/descargas/deepfake-final1742458135.pdf>

Jin, X., Zhang, Z., Gao, B., Gao, S., Zhou, W., Yu, N., & Wang, G. (2023). *Assessing the perceived credibility of deepfakes: The impact of system-generated cues and video characteristics*. New Media & Society. [\(PDF\) Assessing the perceived credibility of deepfakes: The impact of system-generated cues and video characteristics](#)

Lavanda Oliva, M. (2022). Deepfake: Cuando la inteligencia artificial amenaza el Derecho y la Democracia. *Lawgic Tec - Revista de Derecho y Tecnología*, (2), 84-95.

Ley 26.388: Delitos informáticos. (2008, 25 de junio). Congreso de la Nación Argentina.

Boletín Oficial de la República Argentina. [TEXTO ORIGINAL - Ley 26388 - CODIGO PENAL | Argentina.gob.ar](#)

Ley 27.736. (2023, 23 de octubre). Congreso de la Nación Argentina. Boletín Oficial de la República Argentina. [TEXTO ORIGINAL - Ley 27736 - LEY OLIMPIA | Argentina.gob.ar](#)

Martínez, M. (2025, 20 de mayo). Take It Down Act: la ley que criminaliza los deepfakes y la pornovenganza. *El País*.  
<https://elpais.com/us/2025-05-20/take-it-down-act-la-ley-que-criminaliza-los-deepfakes-y-la-pornovenganza.html>

Montoto, A., Álvarez, E., Chavira, G., Torres, C. A., & García, L. A. (2024). *Dispositivos móviles*.

Organización Internacional de Normalización. (2015). *Tecnología de la información. Vocabulario* (ISO/IEC 2382:2015). <https://www.iso.org/standard/63598.html>

Real Academia Española. (s.f.). Informática. En *Diccionario de la lengua española*.  
Recuperado el 5 de mayo de 2026. <https://dle.rae.es/inform%C3%A1tica>

Rouhiainen, L. (2018). *Inteligencia artificial: 101 cosas que debes saber hoy sobre nuestro futuro*. Editorial Planeta.

UNICEF Argentina. (2023). *Encuesta Kids Online Argentina: Resultados principales*.

UNICEF.  
<https://www.unicef.org/argentina/media/24906/file/Encuesta%20Kids%20Online%20Argentina:%20Resultados%20principales.pdf>

Valverde-Ramos, M. S., Armijos-González, M. J., & Martínez-Pérez, O. (2024). La tipificación del delito Deepfake Pornográfico en Ecuador y la era de la inteligencia

artificial. *Journal Scientific MQRInvestigar*, 8(2), 1950-1970.

<https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.1950-1970>

Westerlund, M. (2019). The emergence of deepfake technology: A review. *Technology Innovation Management Review*, 9(11), 39-50. <https://timreview.ca/article/1282>

## Anexos:

### Cuestionario de Google Forms:

#### CONOCIMIENTO SOBRE LOS DEEPPAKES

La presente encuesta es de carácter estrictamente **anónimo y confidencial**. Los datos recolectados serán utilizados exclusivamente con fines académicos y de investigación, garantizando que ninguna respuesta podrá ser vinculada con la identidad de los participantes.

Es importante que respondan con sinceridad, ya que **no se evalúan las respuestas**.

*\* Indica que la pregunta es obligatoria*

1. Edad: \*

Dropdown

*Marca solo un óvalo.*

- ☐ Entre 13 y 14 años
- ☐ Entre 14 y 15 años
- ☐ Entre 15 y 17 años
- ☐ Entre 17 y 18
- ☐ Más de 18

2. Género: \*

*Marca solo un óvalo.*

- ☐ Hombre
- ☐ Mujer
- ☐ Prefiero no decirlo

3. ¿Tienes tu propio dispositivo con acceso a internet (celular, Tablet o computador)? \*

*Marca solo un óvalo.*

- ☐ Si
- ☐ No

4. ¿Qué tipo de dispositivo con acceso a internet usas habitualmente? \*

*(Podés marcar más de una)*

*Selecciona todos los que correspondan.*

- ☐ Celular propio
- ☐ Tablet propia
- ☐ Computadora propia
- ☐ Otro dispositivo propio
- ☐ Uso un dispositivo prestado (familiar, amigo, etc.)
- ☐ No uso ningún dispositivo
- ☐ No tengo acceso a internet.

5. **¿En cuáles de las siguientes redes sociales tenés una cuenta activa? \***

(Podés marcar más de una)

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Instagram
- ☐ TikTok
- ☐ X (Twitter)
- ☐ Threads (el "twitter" de Instagram)
- ☐ Snapchat
- ☐ Facebook
- ☐ No tengo ninguna cuenta en redes sociales
- ☐ Otro: \_\_\_\_\_

6. **¿Con qué frecuencia usas Redes Sociales? \***

Marca solo un óvalo.

- ☐ Varias veces al día.
- ☐ Una vez al día
- ☐ Rara vez las reviso
- ☐ Tengo horarios fijos

7. **¿Tus redes sociales tienen controles parentales o supervisión adulta? \***

Marca solo un óvalo.

- ☐ Si
- ☐ No
- ☐ No sé

### Conocimiento sobre Deepfakes y uso de la IA

Esta sección es para conocer mejor qué saben de las Deepfakes.

8. **¿Alguna vez usaste una IA para generar imágenes? \***

Marca solo un óvalo.

- ☐ Si
- ☐ No

9. Si respondiste que sí a la pregunta anterior: \*
- ¿Con qué frecuencia usas IA para crear imágenes?**

*Marca solo un óvalo.*

- ☐ Una vez
- ☐ Varias veces
- ☐ Nunca

10. ¿Cuál fue la aplicación con la que creaste las imágenes?

\_\_\_\_\_

11. ¿Alguna vez confundiste una imagen creada con IA con una real? \*

*Marca solo un óvalo.*

- ☐ Sí
- ☐ No

12. ¿Has escuchado alguna vez el término “deepfake”? Si tu respuesta fue “Sí”, ¿cómo lo conociste? \*

*Marca solo un óvalo.*

- ☐ No
- ☐ Sí, Redes sociales (TikTok, Instagram, YouTube, etc.)
- ☐ Sí, Amigos/as o familiares
- ☐ Sí, Medios de comunicación (TV, radio, diarios)
- ☐ Sí, En la escuela
- ☐ Sí, pero en ninguna de las anteriores

13. ¿Qué crees que es un Deepfake? \*

*Marca solo un óvalo.*

- ☐ Una técnica para mejorar la calidad de videos antiguos, realizándose retoques y cambios.
- ☐ Un método para proteger la identidad en internet.
- ☐ La creación o montaje de fotos, videos y audios falsos creados con IA.
- ☐ Un virus o tipo de hackeo.
- ☐ No lo sé

14. **¿Para qué crees que se usa? \***

(Podés marcar más de una)

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Para hacer imágenes/videos chistosos
- ☐ Para burlarse de alguien
- ☐ Para imitar a un famoso/conocido
- ☐ Para hacer "nudes"
- ☐ Para crear "Fake News"/Desinformar
- ☐ Para hacer videos de animales
- ☐ Para hacer cambios de look

### Deepfakes con contenido sexual

Esta sección aborda los deepfakes de contenido sexual creados y difundidos sin el consentimiento de la persona afectada

15. **¿Has escuchado alguna noticia que haya estado relacionada con deepfakes? \***

Marca solo un óvalo.

- ☐ Si
- ☐ No

16. **¿Conoces a alguien que haya sido víctima de la creación de un deepfake sexual sin su permiso? ¿O te ha pasado a ti? \***

Marca solo un óvalo.

- ☐ Si
- ☐ No
- ☐ Prefiero no responder

17. **Si tu respuesta fue si, ¿Te gustaría contar?**

---

---

---

---

---

18. ¿Cómo calificarías la acción de usar IA para "quitar la ropa" a la foto o video de alguien sin su permiso? \*

Marca solo un óvalo.

- ☐ Es una broma inofensiva.
- ☐ Está mal, pero no es grave.
- ☐ Es una forma de violencia/abuso digital.
- ☐ No tengo una opinión.

19. ¿Qué tan seguro/a te sentís navegando en internet sabiendo que existen los deepfakes? \*

Marca solo un óvalo.

|      | 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                     |            |
|------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|------------|
| Poco | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Muy seguro |

20. ¿Te preocupa que alguien pueda hacer un deepfake tuyo o de alguien cercano? \*

Marca solo un óvalo.

- ☐ Sí, mucho
- ☐ Un poco
- ☐ No me preocupa

21. ¿Qué tipos de contenido deepfake te preocupan más? \*

Selecciona todos los que correspondan.

|                                                                                 | No me<br>preocupa        | Poco<br>preocupante      | Algo<br>preocupante      | Muy<br>preocupante       |
|---------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <b>Videos falsos de<br/>figuras<br/>políticas/públicas<br/>(desinformación)</b> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <b>Contenido sexual<br/>no consensuado<br/>(porno<br/>venganza/abuso)</b>       | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <b>Audios falsos<br/>(suplantación de<br/>voz)</b>                              | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <b>Imágenes falsas<br/>de productos o<br/>marcas (fraude)</b>                   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <b>Ciberbullying</b>                                                            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

22. ¿Sabías que crear o difundir imágenes íntimas de una persona sin su consentimiento (aunque sean hechas con IA) podría considerarse como un delito? \*

Marca solo un óvalo.

- ☐ Sí, lo sabía.
- ☐ No, para mí no es delito.
- ☐ Al no ser una foto "real", no es ilegal.

### ¿Qué tanto reconoces los DEEPAKES?

Tendrás una serie de imágenes y deberás determinar si han sido modificadas, generadas con inteligencia artificial o si son completamente reales.

23. ¿Que es? \*



Marca solo un óvalo.

- ☐ Deepfake
- ☐ Real

24. ¿Que es? \*



Marca solo un óvalo.

☐ Deepfake

☐ Real

25. ¿Que es? \*



Marca solo un óvalo.

☐ Deepfake

☐ Real

26. ¿Que es? \*



Marca solo un óvalo.

☐ Deepfake

☐ Real

27. ¿Que es? \*



Marca solo un óvalo.

☐ Deepfake

☐ Real

---

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios