SIGMA
LABORATORIO

Sistemas Inteligentes | Gamificación | Modelos | Adaptación

SIGMA Explora · 13/11

IA, salud mental y género

Un mapeo sistemático de las ciencias sociales y humanas en Latinoamérica

Chiara Forti Dono

Universidad Nacional de Quilmes



QUIÉN HABLA

Chiara Forti Dono

Estudiante de TPI y LI · Auxiliar de Orga

cfortidono@uvq.edu.ar

ARTÍCULO

IA, salud mental y género:

un mapeo sistemático de las ciencias sociales y humanas en América Latina

Autoras: María Eugenia Fazio, Mara Dalponte Ayastuy y quien habla.

¿Qué han escrito las ciencias sociales y humanas entre 2024 y 2025 sobre la intersección entre estas temáticas?



Link al artículo completo

2600 millones

de horas dedicaron* los usuarios de Latinoamérica a aplicaciones móviles de IA.

[Fuente: CEPAL, 2025. Índice Latinoamericano de Inteligencia Artificial]

* a tareas de asistencia, generación de contenido y otras funciones impulsadas por IA.

1 de 8

personas en el mundo padece una afección de salud mental.

[Fuente: OMS, 2025]

50%

más frecuentes son los trastornos depresivos y de ansiedad en mujeres que en hombres.

[Fuente: OPS, 2023]

CONCLUSIONES

El entorno digital, caracterizado por la hiper conectividad y la interacción constante, está contribuyendo a una nueva serie de riesgos para la salud mental, planteando desafíos importantes tanto para la investigación en salud pública como para la formulación de políticas que protejan a las personas, especialmente a los más jóvenes.

[Fuente: PNUD, Atlas de Inteligencia Artificial para el desarrollo humano de América Latina y el Caribe, 2025, p.213]



Motivación del artículo

Universidad Nacional de Quilmes

Preguntas de investigación

01 ¿En qué proporción se estudia la intersección de los condicionantes desde las ciencias sociales y humanas en América Latina?

02 ¿Qué aspectos de las tecnologías de IA se trabajan en los artículos?

03 ¿Desde qué lugar se considera la salud mental?

04 ¿En qué proporción se aborda el sesgo de género entre los artículos?

¿En qué consistió?

01

Definición y búsqueda

Criterios de inclusión
Plataformas bibliográficas
Palabras clave

02

Clasificación

Categorías a analizar en cada artículo

03

Revisión

Reporte de cada artículo primario (AP) leído en base a las categorías definidas

04

Discusión

¿Qué resultados se obtuvieron?
¿Qué conclusiones pueden sacarse?

¿En qué consistió?

01

Definición y búsqueda

Criterios de inclusión
Plataformas bibliográficas
Palabras clave

02

Clasificación

Categorías a analizar en cada artículo

03

Revisión

Reporte de cada artículo primario (AP) leído en base a las categorías definidas

04

Discusión

¿Qué resultados se obtuvieron?
¿Qué conclusiones pueden sacarse?

¿En qué consistió?

01

Definición y búsqueda

Criterios de inclusión
Plataformas bibliográficas
Palabras clave

02

Clasificación

Categorías a analizar en cada artículo

03

Revisión

Reporte de cada artículo primario (AP) leído en base a las categorías definidas

04

Discusión

¿Qué resultados se obtuvieron?
¿Qué conclusiones pueden sacarse?

¿En qué consistió?

01

Definición y búsqueda

Criterios de inclusión
Plataformas bibliográficas
Palabras clave

02

Clasificación

Categorías a analizar en cada artículo

03

Revisión

Reporte de cada artículo primario (AP) leído en base a las categorías definidas

04

Discusión

¿Qué resultados se obtuvieron?
¿Qué conclusiones pueden sacarse?

¿En qué consistió?

01

Definición y búsqueda

Criterios de inclusión
Plataformas bibliográficas
Palabras clave

02

Clasificación

Categorías a analizar en cada artículo

03

Revisión

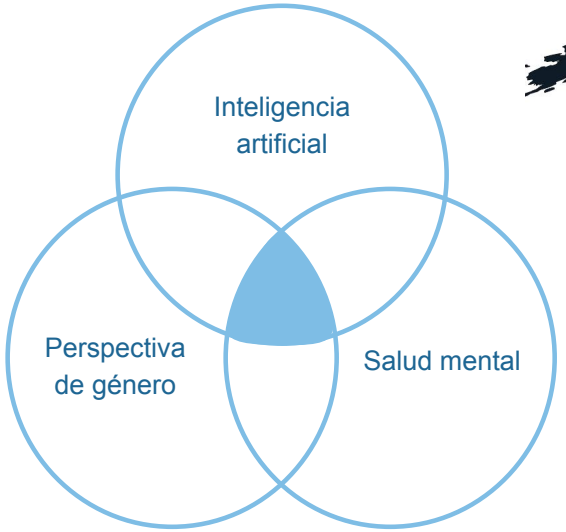
Reporte de cada artículo primario (AP) leído en base a las categorías definidas

04

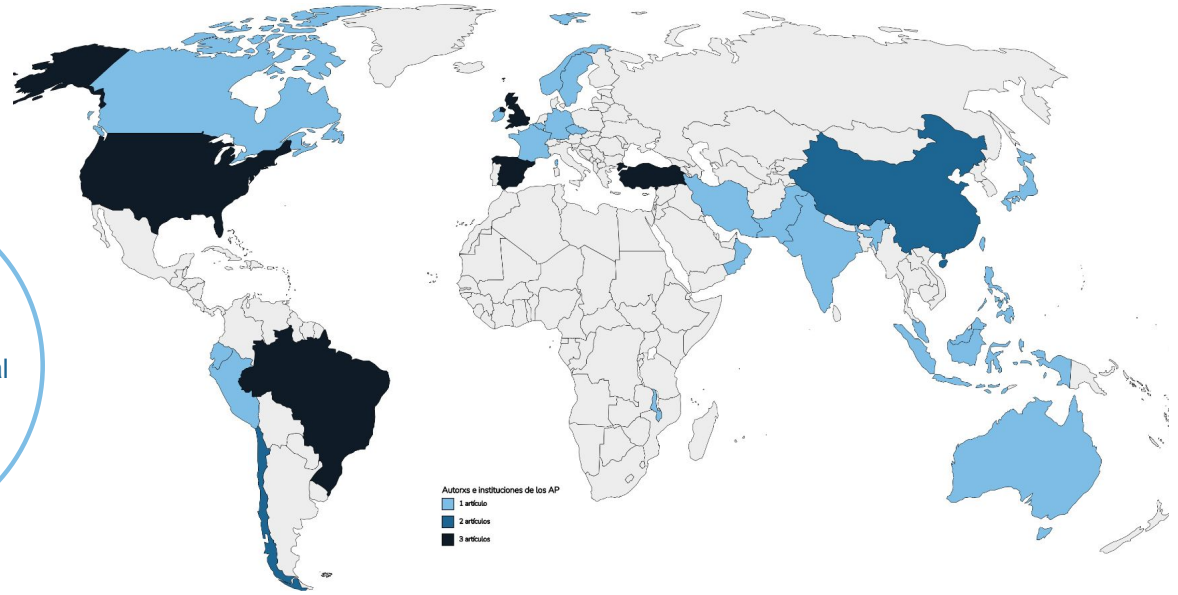
Discusión

¿Qué resultados se obtuvieron?
¿Qué conclusiones pueden sacarse?

Resultados cuantitativos



Área de vacancia



¿Latinoamérica?



Falta de interdisciplina

Resultados cualitativos



Regulaciones

Protección de los datos y limitaciones en su uso

Análisis jurídico y ético

Muchas gracias

¿Preguntas? Sigamos conectados.

cfortidono@uvq.edu.ar



Sistemas Inteligentes | Gamificación | Modelos | Adaptación

