

# Habilidades Digitales Juveniles, 2024







# La Secretaría Nacional de la Juventud (senaju)

A través de la Dirección de Investigación y Desarrollo, pone a consideración del público en general el boletín estadístico sobre habilidades digitales juveniles. Presenta el análisis de los indicadores sobre las habilidades digitales de los jóvenes de 15 a 29 años al 2024, para lo cual se utilizó información de la Encuesta Nacional de Hogares (ENAH) del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). El objetivo del boletín es identificar tendencias y brechas de acceso a internet y de dominio en habilidades digitales.

**En el año 2024,  
el 94,6%**

de las personas de 15 a 29 años usaron internet en el Perú, sin embargo, persisten brechas territoriales y de condición socioeconómica que limitan el desarrollo de habilidades digitales.

# Habilidades Digitales Juveniles, 2024

La juventud peruana enfrenta un entorno laboral más competitivo y globalizado, lo que ha impulsado el desarrollo de habilidades digitales para su educación, empleabilidad, crecimiento personal y mayor participación en la sociedad.

El desarrollo de habilidades digitales en los jóvenes no solo fortalece su capacidad para tomar decisiones informadas sobre su proyecto de vida, sino que también les brinda las herramientas necesarias para insertarse con éxito en economías en continuo crecimiento, dinámicas y competitivas (ONU, 2015). Asimismo, la pandemia de COVID-19 ha acelerado la transformación

digital, por ello es fundamental que los jóvenes dominen las habilidades digitales para que se incorporen con éxito al ámbito educativo, al mercado laboral y a la vida ciudadana (CEPAL, 2020).

Se resalta que la Organización de las Naciones Unidas (ONU) ha propuesto que, la conmemoración del décimo aniversario del día mundial de las habilidades<sup>1</sup> de la juventud a realizarse este año, se centre en la capacitación de los jóvenes a través de la inteligencia artificial y las competencias digitales; por lo que el presente documento se desarrolló bajo ese marco.

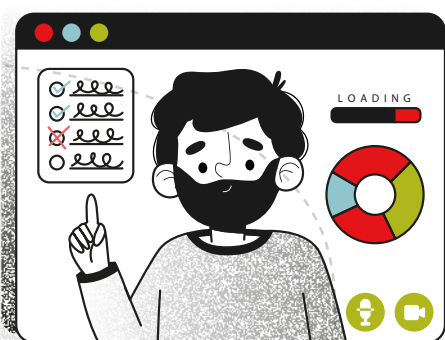
## 1. Jóvenes usuarios de internet

El acceso y uso de Internet, junto con el dominio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), constituyen pilares fundamentales para el desarrollo de los jóvenes en la sociedad digital. La Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) enfatiza que la conectividad a internet es un facilitador, no obstante, el verdadero potencial para el desarrollo reside en la capacidad de utilizar estas tecnologías de manera efectiva para mejorar las condiciones de vida, acceder al conocimiento y participar en la sociedad (UIT, 2020). Sin embargo, los resultados de la ENAHO, evidencian que, persisten brechas territoriales de acceso a internet, lo cual podría dificultar a los jóvenes en el acceso a oportunidades educativas, laborales y sociales.

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han transformado la vida de los jóvenes peruanos, facilitando el acceso a información, educación y trabajo. Sin embargo, presentan nuevos desafíos con el ingreso de la inteligencia artificial (IA) y el riesgo de adicción a las redes sociales, entre otros. Si bien hoy en día el acceso a internet es alto, los datos expuestos sugieren que convendría concentrar esfuerzos para la mejora de la alfabetización digital y aprovechamiento de las TIC de forma crítica, responsable y segura.

Actualmente, el uso de internet se ha consolidado como una infraestructura básica para el desarrollo de las actividades cotidianas. Es así que, según los resultados de la ENAHO durante el año 2024, el 94,6% de los jóvenes de 15 a 29 años de edad hicieron uso de internet; mientras que, en la población de 30 y más años de edad fue de 75,4%.

Comparado con el año 2019, el acceso al Internet en los jóvenes de 15 a 29 años fue mayor en 12,5 puntos porcentuales, mientras que, en la población de 30 y más años creció en 27,4 puntos porcentuales.



<sup>1</sup> En 2014 la Asamblea General de las Naciones Unidas declaró el 15 de julio como el Día Mundial de las Habilidades de la Juventud.



Cuadro N° 1:  
Población que  
hace uso de  
Internet, según  
grupo de edad,  
2019 - 2024  
(Porcentaje)

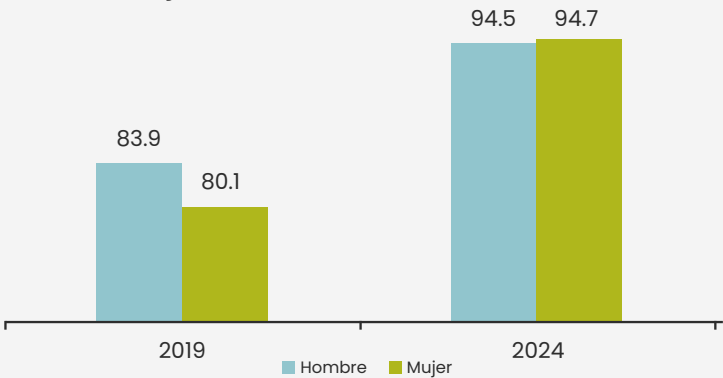
| Grupo de edad   | 2019 | 2020 | 2021 | 2022 | 2023 | 2024 |
|-----------------|------|------|------|------|------|------|
| De 15 a 29 años | 82,1 | 84,8 | 90,1 | 91,1 | 93,5 | 94,6 |
| De 30 a más     | 48,0 | 54,3 | 60,4 | 65,7 | 72,0 | 75,4 |

Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). Encuesta Nacional de Hogares (ENAH).  
Elaboración: Secretaría Nacional de la Juventud (Senaju). Dirección de Investigación y Desarrollo.

## Por sexo

Según desagregación por sexo, el **94,7%** de las jóvenes mujeres accedieron a internet; mientras que, en la población masculina joven fue el **94,5%**. En comparación con el año 2019, creció el uso de internet en las mujeres jóvenes en **14,6** puntos porcentuales y en los hombres jóvenes el incremento fue de **10,6** puntos porcentuales.

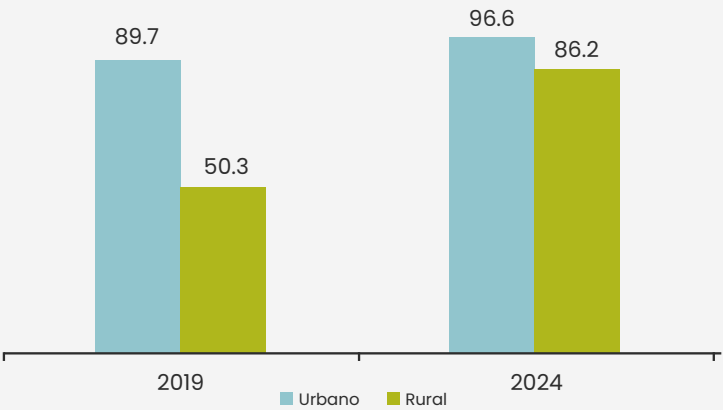
Gráfico N° 1. Población joven que hace uso de internet, según sexo, 2019 y 2024 (Porcentaje)



Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). Encuesta Nacional de Hogares (ENAH).  
Elaboración: Secretaría Nacional de la Juventud (Senaju). Dirección de Investigación y Desarrollo.

Gráfico N° 2. Población joven que hace uso de internet, según área de residencia, 2019 y 2024 (Porcentaje)

## Por área de residencia



Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). Encuesta Nacional de Hogares (ENAH).  
Elaboración: Secretaría Nacional de la Juventud (Senaju). Dirección de Investigación y Desarrollo.

Según área de residencia, en el año 2024 el uso de internet de la población joven residente en el área urbana fue de **96,6%**, mientras que, para la población joven del área rural fue de **86,2%**, evidenciando una brecha digital entre el área urbana y rural de **10,4** puntos porcentuales.

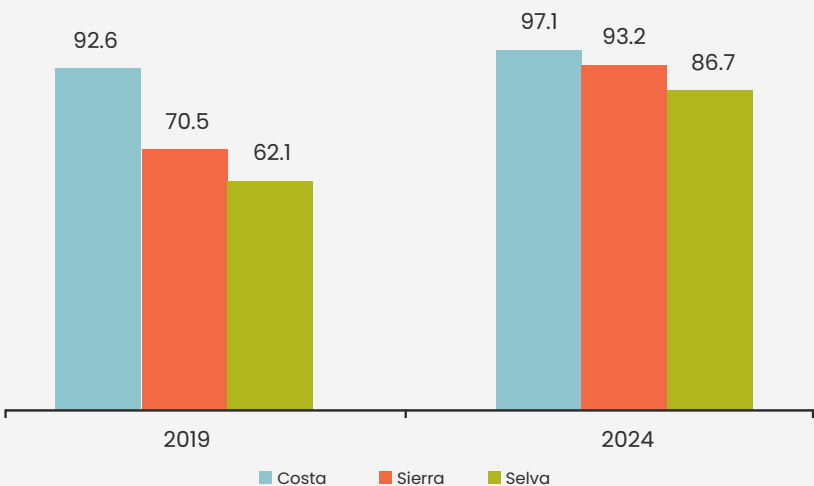
Comparando con los resultados del año **2019**, creció en **35,9** puntos porcentuales en el área rural y en **6,9** puntos porcentuales más en el área urbana como se observa en el siguiente gráfico.

# Por ámbito geográfico

Respecto al ámbito geográfico, en el año **2024**, el uso de internet de la población joven de la costa alcanzó el **97,1%**, en la sierra el **93,2%** y en la selva el **86,7%**, disminuyendo las brechas digitales entre las regiones geográficas.

Comparado con el año **2019**, el uso de internet de los jóvenes en la costa creció en **4,5** puntos porcentuales; mientras que, en la selva y en la sierra el uso de internet presentó aumentos de **24,6** y **22,7** puntos porcentuales, respectivamente.

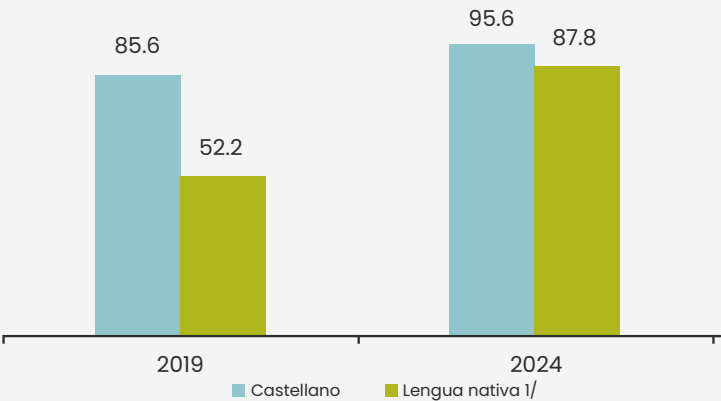
➤ **Gráfico N° 3. Población joven que hace uso de internet, según ámbito geográfico, 2019 y 2024 (Porcentaje)**



Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). Encuesta Nacional de Hogares (ENAH).  
Elaboración: Secretaría Nacional de la Juventud (Senaju). Dirección de Investigación y Desarrollo.

# Por lengua materna

➤ **Gráfico N° 4. Población joven que hace uso de internet, según lengua materna, 2019 y 2024 (Porcentaje)**

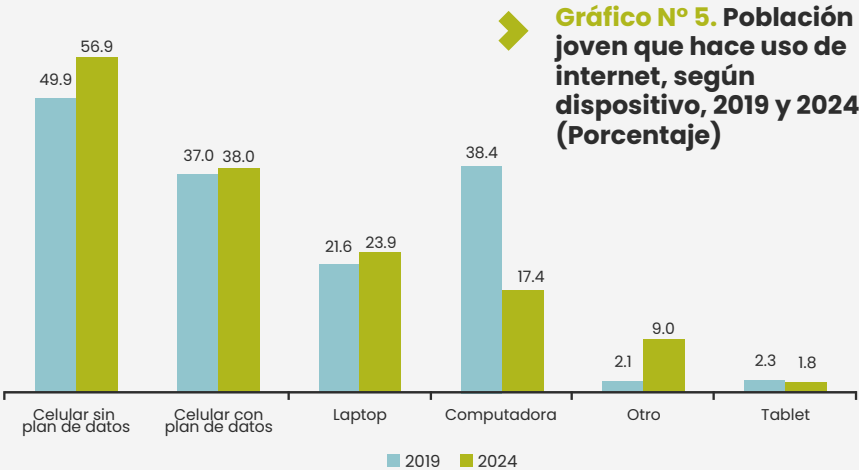


Según lengua materna, en el año **2024** el uso de internet por parte de la población joven con lengua castellana fue del **95,6%**, y en los jóvenes con lengua nativa fue de **87,8%**. Al comparar los resultados entre los años **2019** y **2024**, se observa que, el uso de internet en los jóvenes de lengua nativa y castellana aumentó en **35,6** y **10,0** puntos porcentuales, respectivamente.

1/ Incluye Quechua o Aimara, lengua originaria de la Selva u otra lengua nativa.  
Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). Encuesta Nacional de Hogares (ENAH).  
Elaboración: Secretaría Nacional de la Juventud (Senaju). Dirección de Investigación y Desarrollo.

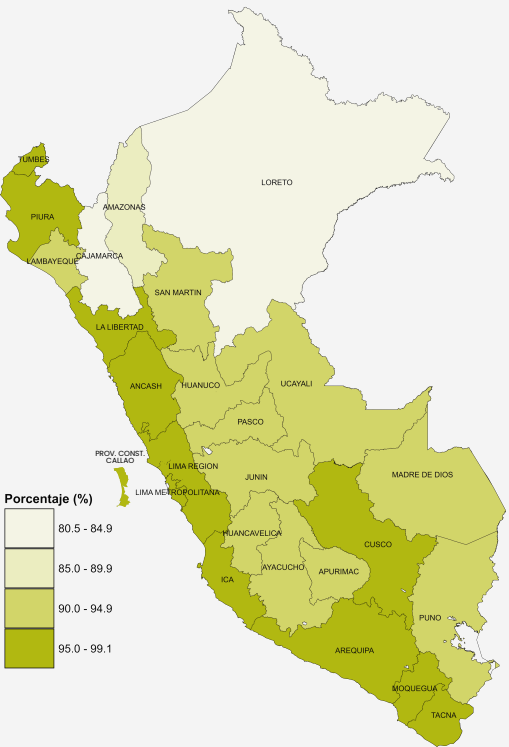
# Por dispositivo que utiliza para acceder a internet

Según la ENAHO, en el año 2024 el **56,9%** de los jóvenes utilizó internet desde un celular sin plan de datos y el **38,0%** desde un celular con plan de datos entre los principales, presentando crecimientos de **7,0** y **1,0** puntos porcentuales respectivamente en comparación al año 2019. En tanto, el acceso a internet de los jóvenes desde una computadora ha tenido una disminución de 21,0 puntos porcentuales respecto al año 2019.



Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), Encuesta Nacional de Hogares (ENAHO).  
Elaboración: Secretaría Nacional de la Juventud (Senaju). Dirección de Investigación y Desarrollo.

# Por departamento



Nota 1: Lima Región comprende las provincias de Barranca, Cajatambo, Canta, Cañete, Huaral, Huarochirí, Huaura, Oyón y Yauyos.

Nota 2: Lima Metropolitana comprende los 43 distritos de la provincia de Lima.

Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), Encuesta Nacional de Hogares (ENAHO).  
Elaboración: Secretaría Nacional de la Juventud (Senaju). Dirección de Investigación y Desarrollo.

Los resultados de la ENAHO para el 2024 a nivel departamental revelan que, destaca el uso del internet en Arequipa (**99,1%**), Ica (**98,1%**), Callao (**97,7%**), Moquegua (**97,6%**) y Lima Metropolitana (**97,2%**). Mientras que, los departamentos donde los jóvenes usan menos el internet son Amazonas (**86,5%**), Cajamarca (**84,5%**) y Loreto (**80,5%**).

Si bien el promedio nacional del acceso a internet en la población joven es elevado, es importante analizar la calidad del uso y la adquisición de habilidades digitales en la población joven, pues son estas las que les permitirían potenciar sus transiciones a la escuela y al trabajo decente.

## 2. Actividades informáticas realizadas por jóvenes usuarios de internet

La UIT, agencia de las Naciones Unidas encargada de regular y promover las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) a nivel mundial, establece un marco fundamental para comprender las competencias digitales a nivel global, destacando la relevancia de indicadores como el de miembros de los hogares con conocimiento de las TIC, por tipo de conocimiento (indicador HH15). Este indicador evalúa habilidades concretas, como el uso de software de procesamiento de texto, hojas de cálculo y presentaciones, que son esenciales para el desempeño académico y profesional de los jóvenes.

El dominio de los jóvenes en habilidades digitales constituye un factor clave para su participación en la sociedad digital, en el acceso a mejores oportunidades y en el desarrollo exitoso de sus transiciones educativas y laborales.

En atención a lo precisado anteriormente, se resalta que desde el 2018 el INEI incorporó la sección Competencias Adquiridas de Tecnologías de la Información y Comunicación en la ENAHO. Esta sección contiene 10 preguntas y está dirigida a las personas de 14 y más años que en los últimos 3 meses utilizaron computadora, laptop, tablet o similar, para determinar si realizaron o no actividades informáticas. Las preguntas se presentan desde las actividades informáticas de menor hasta mayor complejidad. Ello permite determinar la proporción de jóvenes que han adquirido competencias de TIC por tipo de actividad informática.

Para fines metodológicos se agruparon las actividades informáticas en dos grupos<sup>2</sup>:

### Cuadro N° 2. Tipos de actividades informáticas

| Actividades informáticas básicas   | Actividades informáticas básicas  |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>Copiar o mover un archivo o carpeta</li><li>Utiliza herramienta de copiar o pegar para duplicar o mover información dentro de un documento</li><li>Enviar correos electrónicos e-mail, con archivos adjuntos</li><li>Crear presentaciones electrónicas con programas</li><li>Transferir archivos entre computadoras y otros dispositivos</li><li>Utilizar fórmula aritméticas básicas en una hoja de cálculo</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>Conectar e instalar nuevos dispositivos</li><li>Encontrar, descargar, instalar y configurar software</li><li>Redactar un programa informático mediante el uso de lenguaje de programación especializado</li><li>Otros</li></ul> |

Elaboración en base a Cuestionario de la ENAHO.

Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). Encuesta Nacional de Hogares (ENAHO).  
Elaboración: Secretaría Nacional de la Juventud (Senaju). Dirección de Investigación y Desarrollo.

En tal sentido, en el año 2024, según los resultados obtenidos de la ENAHO, las actividades informáticas que presentaron mayor crecimiento respecto al año 2019 fueron las relacionadas a las actividades informáticas básicas, como son: **crear presentaciones electrónicas con programas** en 14,4 puntos porcentuales; **utilizar fórmulas aritméticas básicas en una hoja de cálculo** en 13,3 puntos porcentuales; y **transferir archivos entre computadoras y otros dispositivos** en 11,2 puntos porcentuales, entre las principales.

Respecto a las actividades informáticas complejas que aumentaron respecto al año 2019, fueron: **conectar e instalar nuevos dispositivos** en 13,6 puntos porcentuales; **encontrar, descargar, instalar y configurar software** en 10,1 puntos porcentuales; y **redactar un programa informático mediante el uso de lenguaje de programación especializado** en 2,3 puntos porcentuales.

### Cuadro N° 3. Población joven, según actividad informática realizada, 2019 - 2024 (Porcentaje)

| Actividades informáticas  | 2019 | 2020 | 2021 | 2022 | 2023 | 2024 |
|---|------|------|------|------|------|------|
| <b>Básicas</b>  |      |      |      |      |      |      |
| Copiar o mover un archivo o carpeta   | 91.9 | 92.0 | 97.6 | 92.5 | 92.4 | 94.1 |
| Utilizar herramienta de copiar/pegar para duplicar/mover información dentro de un documento | 88.4 | 90.1 | 96.9 | 90.7 | 90.7 | 92.8 |
| Enviar correos electrónicos e-mail, con archivos adjuntos                                   | 79.3 | 84.3 | 96.6 | 85.8 | 85.5 | 85.6 |
| Crear presentaciones electrónicas con programas, crear presentaciones                       | 65.4 | 66.8 | 79.6 | 70.4 | 74.3 | 79.8 |
| Utilizar fórmula aritméticas básicas en una hoja de cálculo                                 | 59.2 | 63.1 | 76.0 | 64.7 | 68.2 | 72.5 |
| Transferir archivos entre computadoras y otro dispositivos                                  | 62.3 | 68.1 | 83.2 | 67.1 | 68.8 | 73.5 |
| <b>Complejas</b>  |      |      |      |      |      |      |
| Conectar e instalar nuevos dispositivos   | 44.5 | 46.5 | 45.8 | 52.0 | 51.8 | 58.1 |
| Encontrar, descargar, instalar y configurar software  | 38.0 | 38.4 | 40.5 | 42.5 | 43.2 | 48.1 |
| Redactar un programa informático mediante el uso de lenguaje de programación especializado  | 9.8  | 7.6  | 12.2 | 10.3 | 10.0 | 12.1 |
| Otros   | 1.9  | 1.6  | 1.9  | 2.4  | 3.2  | 4.7  |

Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). Encuesta Nacional de Hogares (ENAHO).  
Elaboración: Secretaría Nacional de la Juventud (Senaju). Dirección de Investigación y Desarrollo.

<sup>2</sup> Se continuó con la agrupación de actividades informáticas realizadas por el INEI (2024) Perú: Acceso y uso de las Tecnologías de Información y Comunicación en los hogares y por la población, 2011-2023.

# Por grupo de edad

Según grupo de edad, en el año 2024, la actividad informática más realizada por los jóvenes de 15 a 29 años fue la de **copiar o mover un archivo o carpeta** (94,1%) superando a la población de 30 y más años (90,7%) en 3,4 puntos porcentuales.

Asimismo, los resultados de la ENAHO evidencian el mayor dominio de actividades informáticas de los jóvenes de 15 a 29 años a comparación de la población de 30 y más años, con la excepción de la actividad básica como es la de **enviar correos electrónicos con archivos adjuntos**, la única actividad informática en que la población de 30 y más años supera a la

población joven en 1,2 puntos porcentuales.

Cabe destacar que, la población joven que **crea presentaciones electrónicas con programas** ha incrementado notablemente y en mayor proporción que la población de 30 y más años; por lo que, en el año 2024, la diferencia de realización de esta actividad entre estos dos grupos de edad fue de 16,9 puntos porcentuales. Asimismo, en la población joven hubo un incremento de esta actividad de 14,4 puntos porcentuales, al pasar de 65,4% en el año 2019 a 79,8% en el año 2024.

Cuadro N° 4. Población que realiza actividad informática, según grupo de edad, 2024 (Porcentaje)

| Actividades informáticas                                       | 2019    |          | 2020    |          | 2021    |          | 2022    |          | 2023    |          | 2024    |          |
|--|---------|----------|---------|----------|---------|----------|---------|----------|---------|----------|---------|----------|
|  | 15 a 29 | 30 y más | 15 a 29 | 30 y más | 15 a 29 | 30 y más | 15 a 29 | 30 y más | 15 a 29 | 30 y más | 15 a 29 | 30 y más |
| <b>Básicas</b>   |         |          |         |          |         |          |         |          |         |          |         |          |
| • Copiar o mover un archivo o carpeta                          | 91.9    | 84.0     | 92.0    | 84.8     | 97.6    | 94.7     | 92.5    | 86.6     | 92.4    | 85.5     | 94.1    | 90.7     |
| • Utilizar herramienta de copiar o pegar                       | 88.4    | 80.3     | 90.1    | 81.7     | 96.9    | 93.9     | 90.7    | 84.0     | 90.7    | 83.9     | 92.8    | 89.1     |
| • Enviar correos electrónicos e-mail, con archivos adjuntos    | 79.3    | 79.2     | 84.3    | 82.9     | 96.6    | 94.2     | 85.8    | 84.8     | 85.5    | 85.7     | 85.6    | 86.8     |
| • Crear presentaciones electrónicas con programas              | 65.4    | 47.5     | 66.8    | 49.4     | 79.6    | 54.1     | 70.4    | 54.4     | 74.3    | 56.7     | 79.8    | 62.9     |
| • Utilizar fórmulas aritméticas básicas en una hoja de cálculo | 59.2    | 52.4     | 63.1    | 56.1     | 76.0    | 59.3     | 64.7    | 61.1     | 68.2    | 64.1     | 72.5    | 70.4     |
| • Transferir archivos entre computadoras y otros dispositivos  | 62.3    | 53.4     | 68.1    | 57.7     | 83.2    | 61.5     | 67.1    | 59.7     | 68.8    | 62.8     | 73.5    | 68.0     |
| <b>Complejas</b>   |         |          |         |          |         |          |         |          |         |          |         |          |
| • Conectar e instalar nuevos dispositivos                      | 44.5    | 41.7     | 46.5    | 43.1     | 45.8    | 45.0     | 52.0    | 49.9     | 51.8    | 51.6     | 58.1    | 58.1     |
| • Encontrar, descargar, instalar y configurar software         | 38.0    | 33.1     | 38.4    | 33.4     | 40.5    | 35.3     | 42.5    | 37.7     | 43.2    | 38.2     | 48.1    | 43.8     |
| • Redactar un programa informático                             | 9.8     | 7.5      | 7.6     | 6.4      | 12.2    | 6.5      | 10.3    | 9.7      | 10.0    | 8.0      | 12.1    | 10.6     |
| • Otros  | 1.9     | 3.0      | 1.6     | 2.7      | 1.9     | 2.7      | 2.4     | 2.9      | 3.2     | 3.7      | 4.7     | 5.3      |

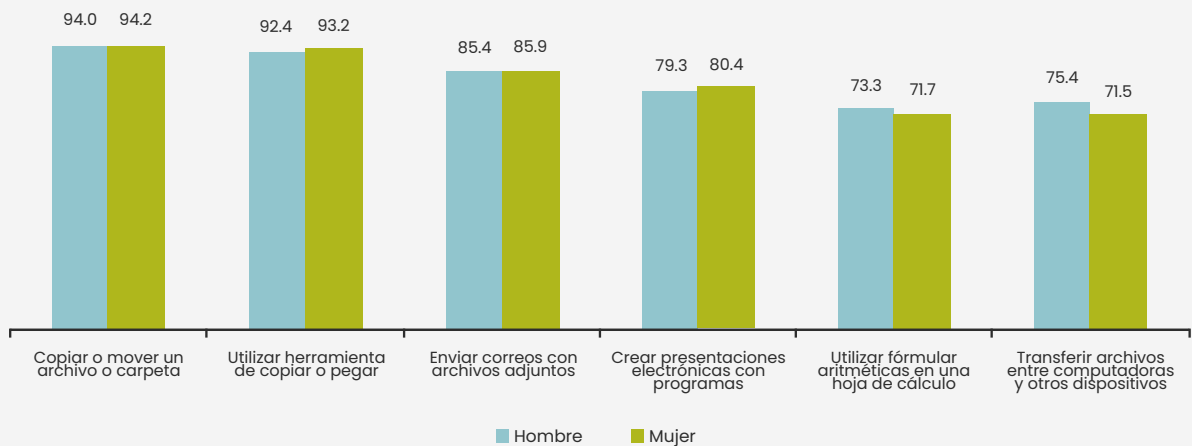
Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). Encuesta Nacional de Hogares (ENAHO).  
Elaboración: Secretaría Nacional de la Juventud (Senaju). Dirección de Investigación y Desarrollo.

# Por sexo

En el año 2024, según los resultados de la ENAHO, las mujeres jóvenes tuvieron un ligero dominio en la realización de actividades informáticas básicas. Es así que, el 94,2% de las mujeres **copiaron/movieron un archivo o carpeta**; mientras que en los hombres jóvenes fue el 94,0%. Por otro lado, el 93,2% de las mujeres **copiaron/pegaron para duplicar/mover información dentro de un documento**, y en los hombres fue el 92,4%.

Además, el 85,9% de las mujeres jóvenes enviaron correos electrónicos con archivos adjuntos; mientras que en los hombres fue el 85,4%. Finalmente, la actividad informática para **crear presentaciones electrónicas con programas**, el 80,4% fue realizado por las mujeres y el 79,3% por los hombres.

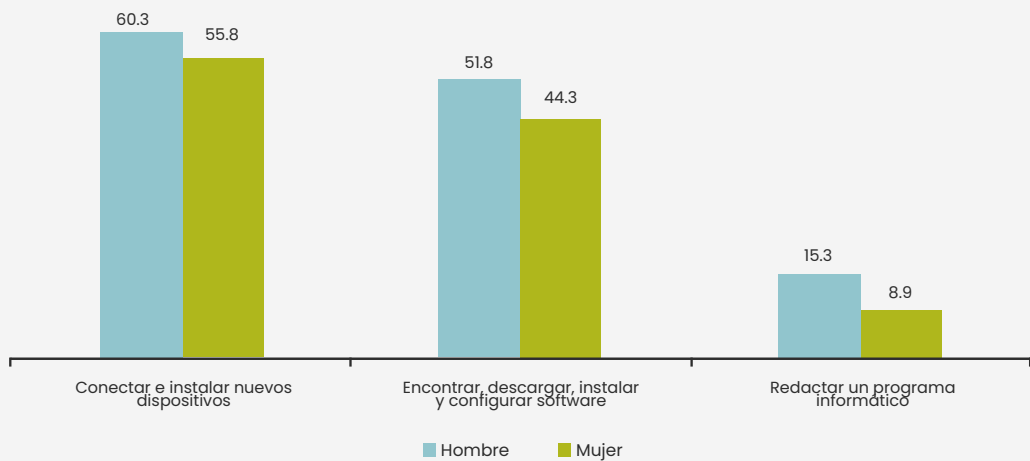
➤ **Gráfico N° 6. Población joven que realiza actividad informática básica, según sexo, 2024 (Porcentaje)**



Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). Encuesta Nacional de Hogares (ENAHOG).  
Elaboración: Secretaría Nacional de la Juventud (Senaju). Dirección de Investigación y Desarrollo.

Respecto a las actividades informáticas complejas, se observa que son realizadas principalmente por los hombres jóvenes. Los resultados de la ENAHOG revelan que, en el año 2024, el 60,3% de los hombres **conectaron e instalaron nuevos dispositivos**, mientras que, en las mujeres fue el 55,8%. Asimismo, el 51,8% de los hombres **encontraron, descargaron, instalaron y configuraron software**, y en el caso de las mujeres fue el 44,3%. En cuanto a la **redacción de un programa informático mediante el uso de lenguaje de programación especializado**, el 15,3% fue realizado por los hombres jóvenes y el 8,9% por las mujeres jóvenes.

➤ **Gráfico N° 7. Población joven que realiza actividad informática compleja, según sexo, 2024 (Porcentaje)**



Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). Encuesta Nacional de Hogares (ENAHOG).  
Elaboración: Secretaría Nacional de la Juventud (Senaju). Dirección de Investigación y Desarrollo.

Los resultados de la ENAHOG evidencian que, las mujeres jóvenes presentan un dominio ligeramente mayor en las actividades básicas, pero existe una brecha considerable en cuanto a la realización de actividades informáticas complejas. Esto podría explicarse por las barreras socioculturales que enfrentan por ser jóvenes y mujeres. Según Yansen (2022), las jóvenes suelen alejarse de actividades informáticas debido a factores culturales, sociales y laborales: los estereotipos de género, la escasa visibilidad de modelos femeninos en carreras informáticas, las influencias familiares y sociales, el ambiente educativo poco inclusivo, la discriminación y desigualdad laboral, las trayectorias educativas diferenciadas, entre otras. Abordar estas disparidades requiere políticas específicas que fomenten la igualdad de acceso y la capacitación dirigida a mujeres jóvenes, asegurando que no queden excluidas de los beneficios de la sociedad digital.



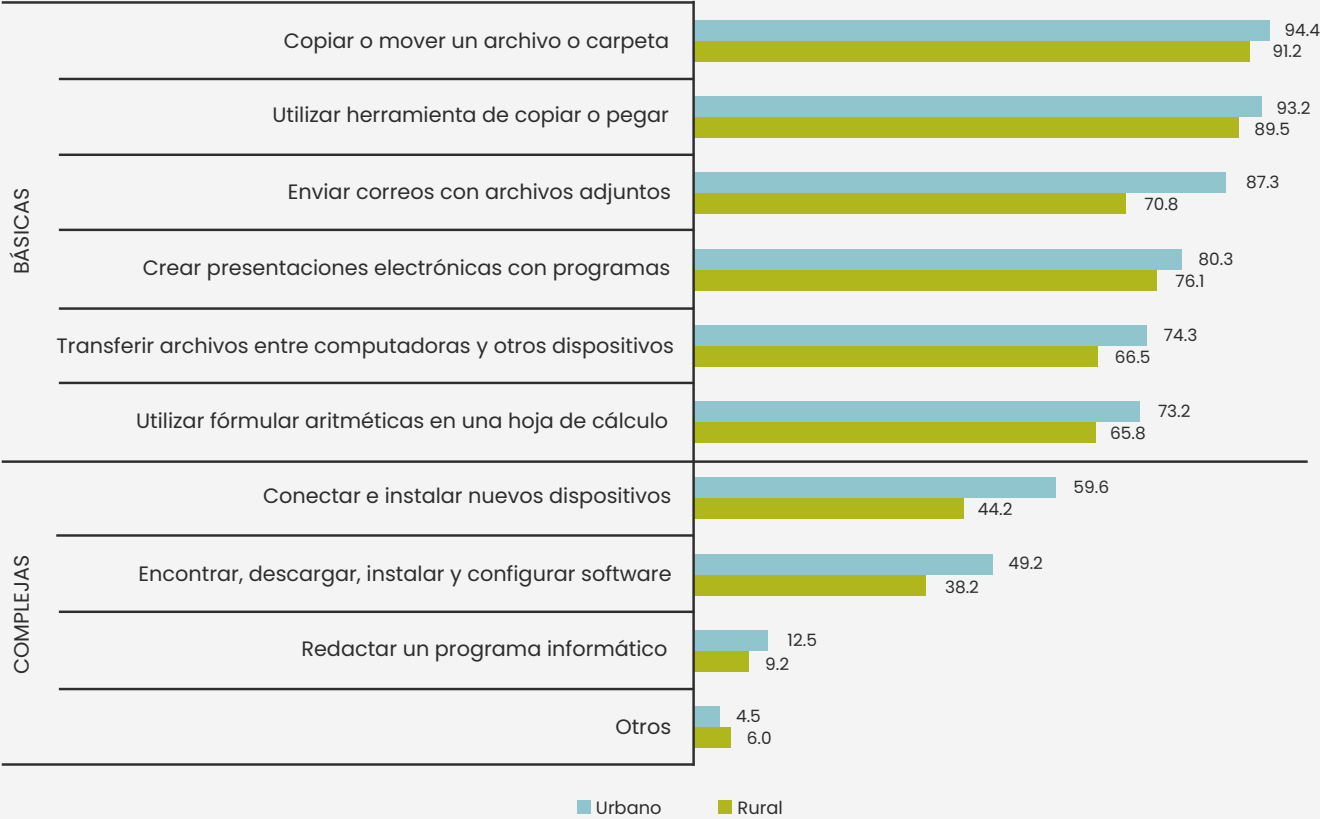
# Por área de residencia

En el año 2024, las habilidades juveniles según actividad informática son mayoritariamente superiores en el área urbana, en comparación con la rural, tanto en las actividades informáticas básicas como en las complejas. Según los resultados obtenidos de la ENAHO en las actividades informáticas básicas, las principales brechas entre el área urbana y rural se asociaron a lo siguiente: **enviar correos electrónicos e-mail con archivos adjuntos** en 16,5 puntos porcentuales mayor en el área urbana; le siguen **transferir archivos entre computadoras y otros dispositivos** en 7,8 puntos porcentuales y **utilizar fórmulas aritméticas en una hoja de cálculo** en 7,4 puntos porcentuales.

En tanto, las actividades informáticas básicas que presentaron menor brecha entre lo urbano y rural fueron: **utilizar herramienta de copiar/pegar para duplicar/mover información dentro de un documento** y **copiar/mover un archivo/carpeta** en 3,7 y 3,2 puntos porcentuales, respectivamente.

Con respecto a las actividades informáticas complejas, las actividades realizadas por los jóvenes como **conectar e instalar nuevos dispositivos**, y **encontrar, descargar, instalar y configurar software** fueron las de mayor brecha entre el área urbana y rural en 15,4 y 11,0 puntos porcentuales, respectivamente.

➤ **Gráfico N° 8. Población joven que realiza actividad informática, según área de residencia, 2024 (Porcentaje)**



Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). Encuesta Nacional de Hogares (ENAHO).  
Elaboración: Secretaría Nacional de la Juventud (Senaju). Dirección de Investigación y Desarrollo.

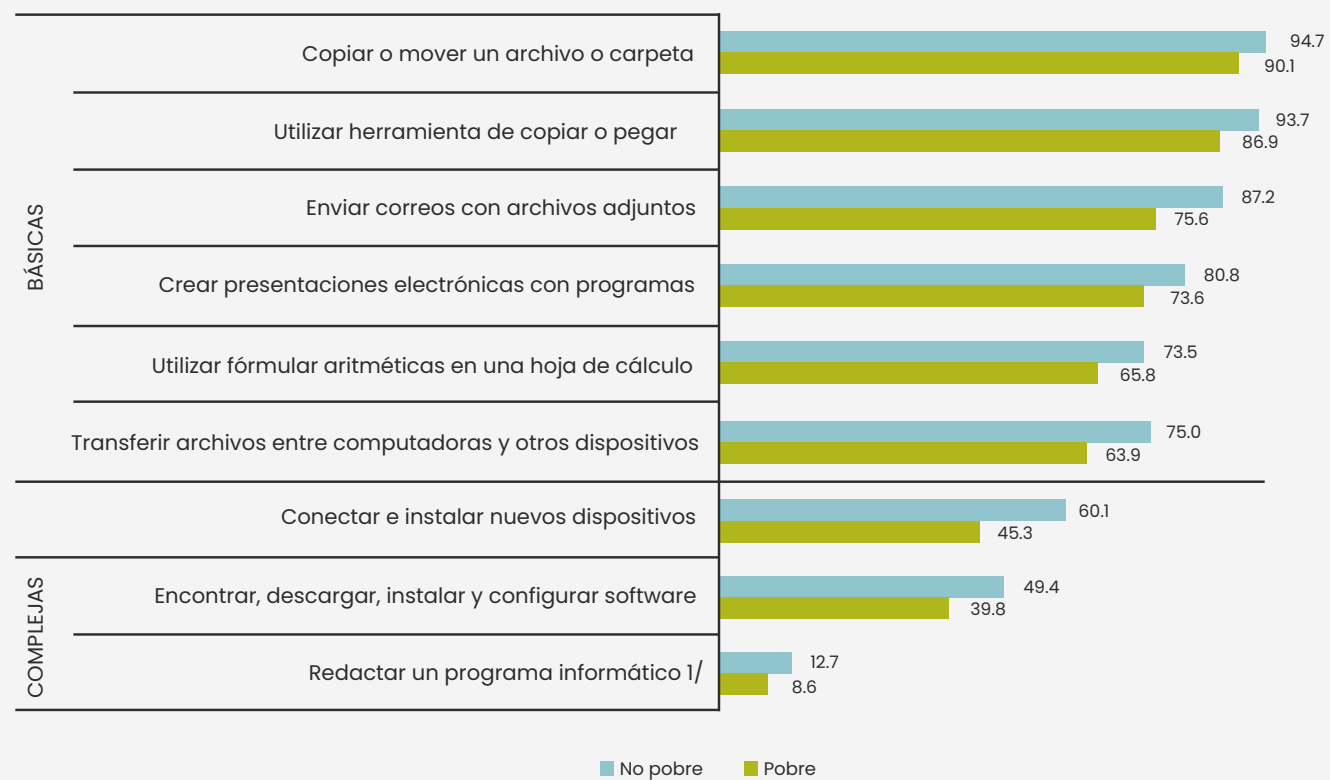
# Por condición de pobreza

Las habilidades digitales por actividad informática son mayores en la población joven no pobre. A continuación, se destacan las brechas en tres actividades informáticas:

Según los resultados de la ENAHO para el año 2024, el 60,1% de los jóvenes de 15 a 29 años no pobres **conectaron e instalaron nuevos dispositivos**; mientras que en los jóvenes pobres fue de 45,3%, con una brecha

de 14,8 puntos porcentuales. Por su parte, 87,2% de jóvenes no pobres **enviaron correos con archivos adjuntos**, mayor en 11,6 puntos porcentuales respecto a los jóvenes pobres (75,6%). Finalmente, el 75% de los jóvenes no pobres **transfirieron archivos entre computadoras y otros dispositivos**, mientras que el 63,9% lo realizaron los jóvenes pobres, mostrando una diferencia de 11,1 puntos porcentuales.

➤ **Gráfico N° 9. Población joven que realiza actividad informática, según condición de pobreza, 2024 (Porcentaje)**



1/Datos referenciales, el valor de la actividad redactar un programa informático para la población pobre.  
Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). Encuesta Nacional de Hogares (ENAHO).  
Elaboración: Secretaría Nacional de la Juventud (Senaju). Dirección de Investigación y Desarrollo.

Para los jóvenes en área rurales o en condición de pobreza, la falta de recursos económicos se podría traducir en menos oportunidades para practicar y mejorar sus habilidades digitales. El uso de internet de los jóvenes sigue siendo predominantemente móvil y prepago, lo cual puede limitar la práctica de actividades informáticas complejas que suelen requerir laptops y computadoras, así como conexiones de internet estables.

# Por departamento

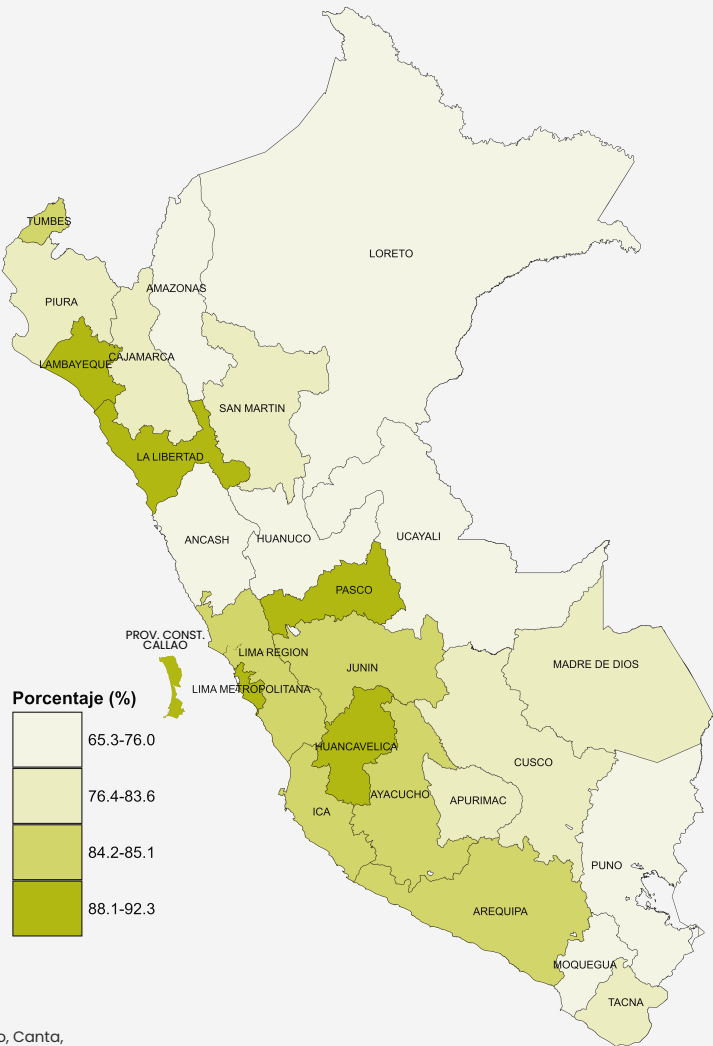
Los resultados de la ENAHO para el 2024 a nivel departamental revelan brechas en el dominio de actividades informáticas de la población joven. Las actividades con mayor dominio corresponden al manejo de correo electrónico, como es el **envío de mensajes con archivos adjuntos** presentando mayor proporción en Lima Metropolitana (92,3%), Lambayeque (92,1%), Huancavelica (91,6%), Pasco (90,4%), Callao (89,1%) y La Libertad (88,1%), entre los principales.

Asimismo, el desarrollo de **presentaciones electrónicas con programas** en los jóvenes de 15 a 29 años, presenta mayor dominio en Pasco (88,4%), seguido por Amazonas (88,0%), Cusco (87,6%), Junín (87,1%), Ayacucho (84,7%) y Áncash (82,3%), entre los principales.

Respecto al **uso de fórmulas aritméticas en una hoja de cálculo** presentan mayores proporciones en Pasco (84,4%), seguido de Huancavelica (83,5%), Cajamarca (81,0%), La Libertad (79,2%), Lima Metropolitana (78,9%) y Áncash (76,8%), entre los principales.

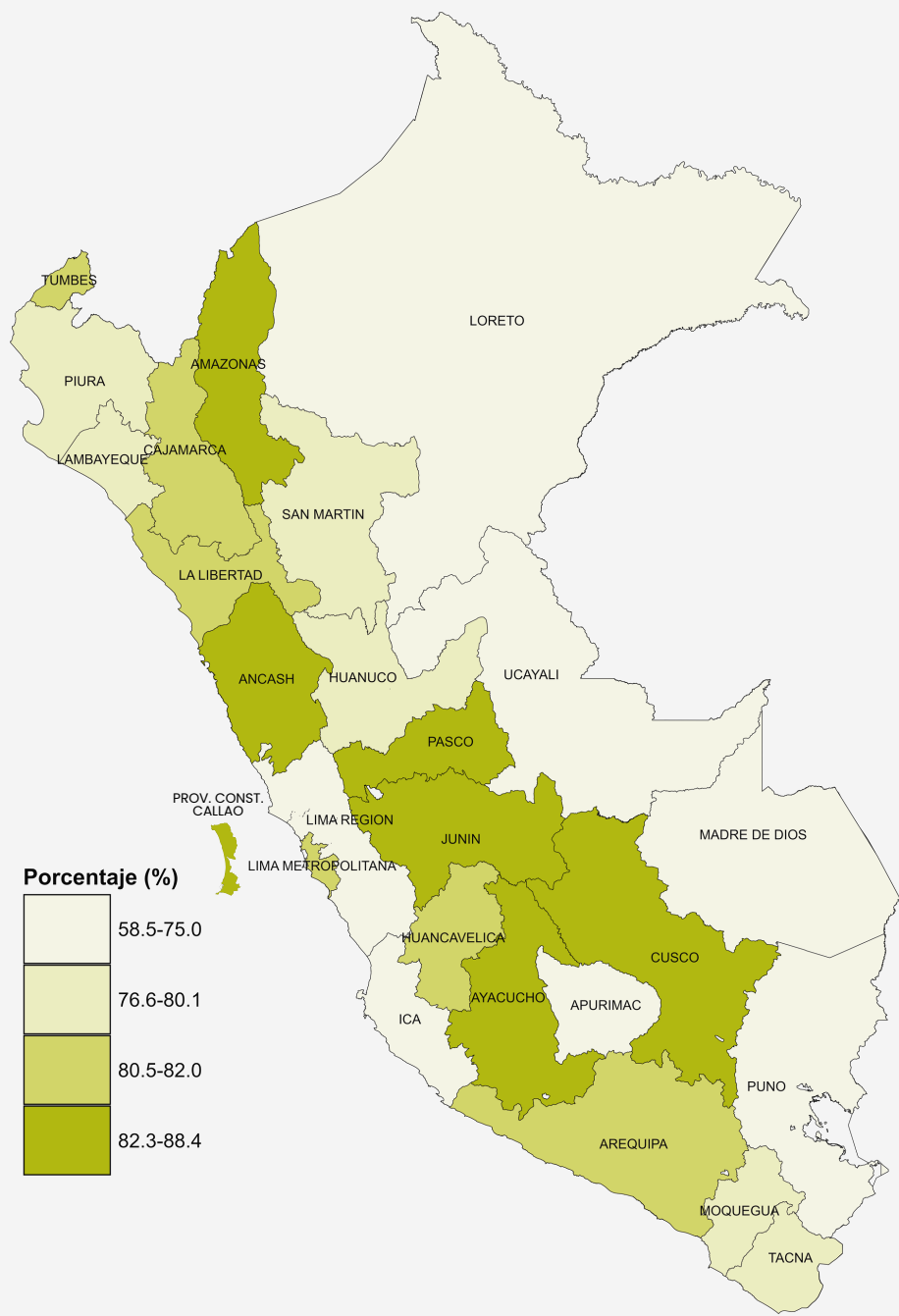
Finalmente, otra habilidad informática de mayor uso de la población joven es la **transferencia de archivos entre computadoras y otros dispositivos**, destacando Pasco (92,4%), La Libertad (89,8%), Áncash (84,0%), Arequipa (83,9%), Junín (82,7%) y Tacna (82,3%), entre los principales.

➤ **Mapa 2. Población joven que realiza actividad de enviar correos electrónicos con archivos adjuntos, según departamento, 2024 (Porcentaje)**



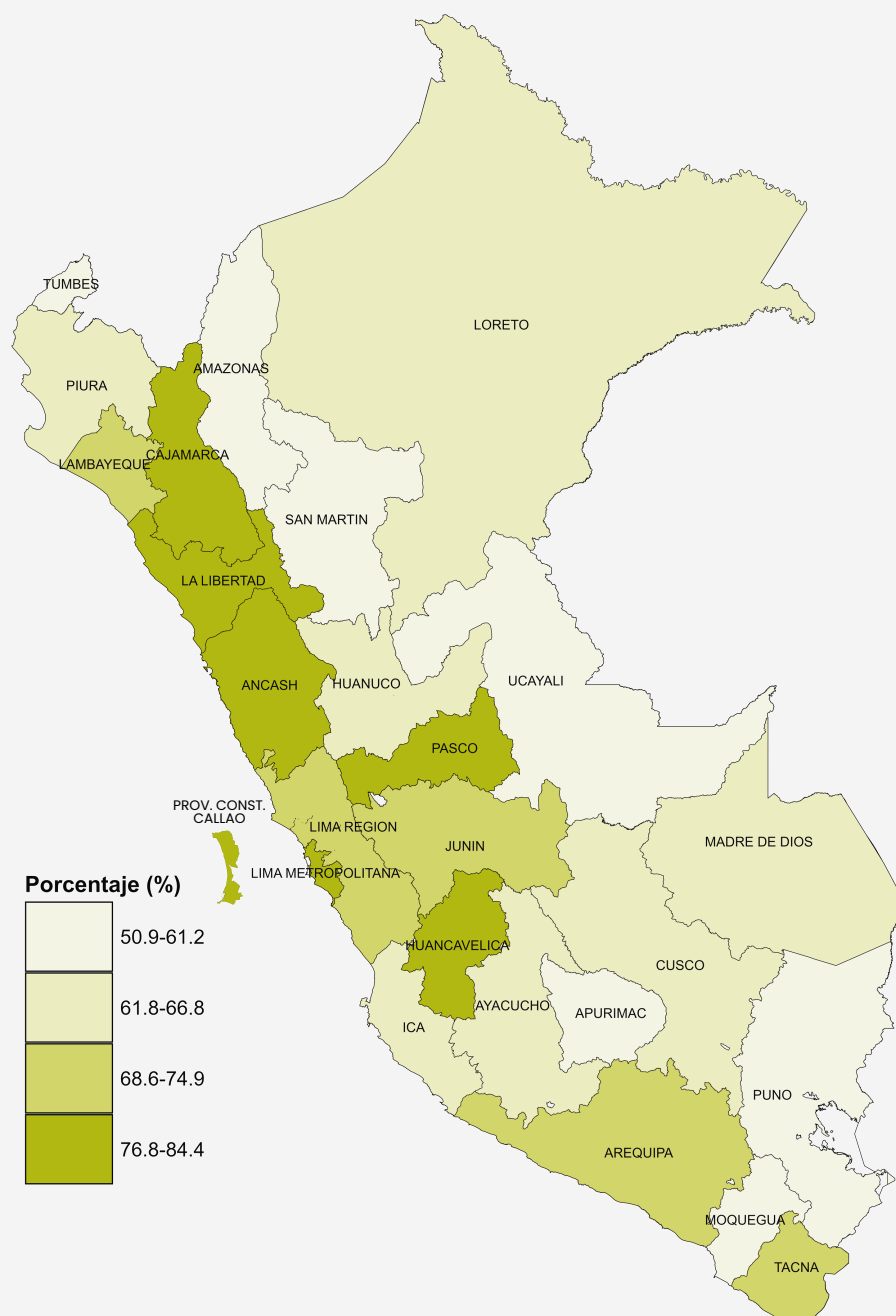
Nota 1: Lima Región comprende las provincias de Barranca, Cajatambo, Canta, Cañete, Huaral, Huarochirí, Huaura, Oyón y Yauyos.  
Nota 2: Lima Metropolitana comprende los 43 distritos de la provincia de Lima.  
Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). Encuesta Nacional de Hogares (ENAHO).  
Elaboración: Secretaría Nacional de la Juventud (Senaju). Dirección de Investigación y Desarrollo.

➤ **Mapa 3. Población joven que realiza actividad de crear presentaciones electrónicas con programas, según departamento, 2024 (Porcentaje)**



Nota 1: Lima Región comprende las provincias de Barranca, Cajatambo, Canta, Cañete, Huaral, Huarochirí, Huaura, Oyón y Yauyos.  
Nota 2: Lima Metropolitana comprende los 43 distritos de la provincia de Lima.  
Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). Encuesta Nacional de Hogares (ENAHG).  
Elaboración: Secretaría Nacional de la Juventud (Senaju). Dirección de Investigación y Desarrollo.

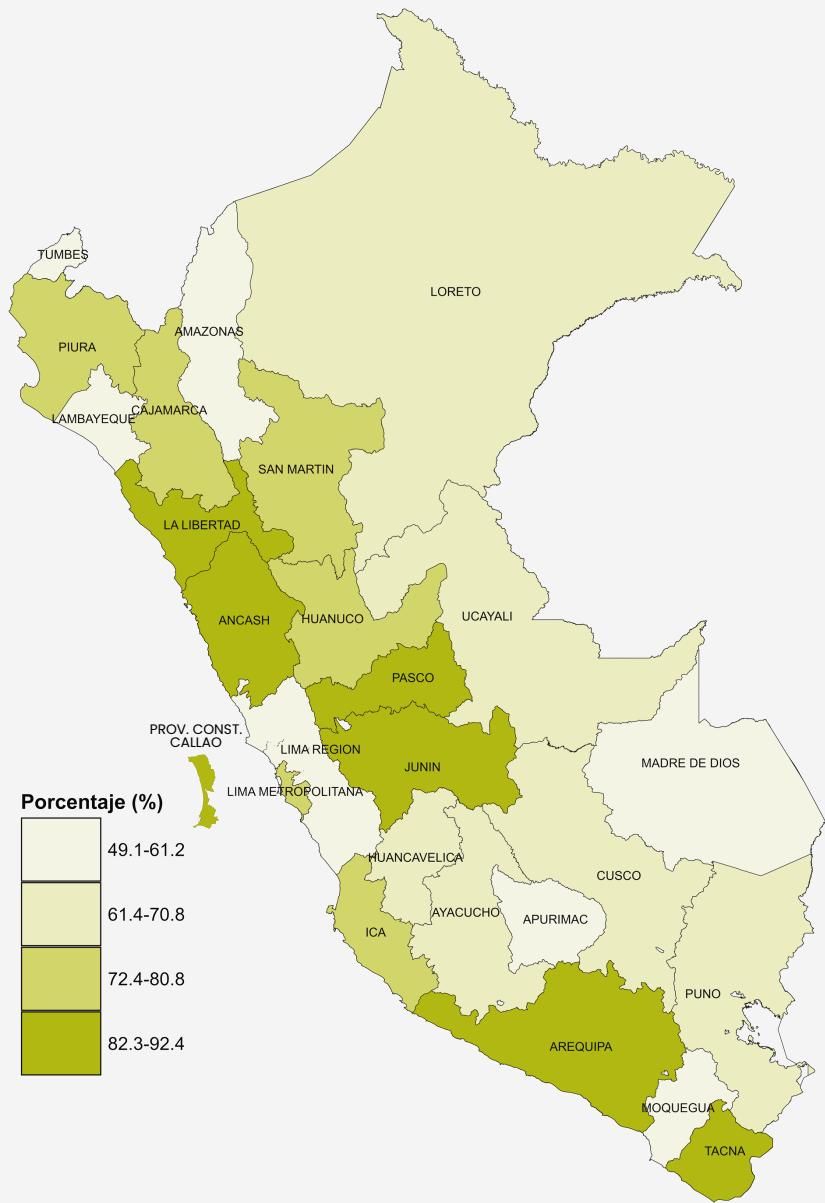
**Mapa 4. Población joven que realiza actividad de utilizar fórmulas aritméticas básicas en una hoja de cálculo, según departamento, 2024 (Porcentaje)**



Nota 1: Lima Región comprende las provincias de Barranca, Cajatambo, Canta, Cañete, Huaral, Huarochirí, Huaura, Oyón y Yauyos.  
Nota 2: Lima Metropolitana comprende los 43 distritos de la provincia de Lima.

Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). Encuesta Nacional de Hogares (ENAH). Elaboración: Secretaría Nacional de la Juventud (Senaju). Dirección de Investigación y Desarrollo.

➤ **Mapa 5. Población joven que realiza actividad de transferir archivos entre computadoras y otros dispositivos, según departamento, 2024 (Porcentaje)**



Nota 1: Lima Región comprende las provincias de Barranta, Cajatambo, Canta, Cañete, Huaral, Huarochirí, Huaura, Oyón y Yauyos.  
Nota 2: Lima Metropolitana comprende los 43 distritos de la provincia de Lima.  
Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). Encuesta Nacional de Hogares (ENAHOG).  
Elaboración: Secretaría Nacional de la Juventud (Senaju). Dirección de Investigación y Desarrollo.

Los resultados de la ENAHOG indican que, si bien la cobertura de acceso a internet fue elevada en el 2024, las habilidades en actividades informáticas complejas se mantienen desigualmente distribuidas, asociadas a la condición socioeconómica, área de residencia y sexo. Esto sugiere que las políticas públicas podrían articular acciones de infraestructura, formación de habilidades digitales y focalización en grupos específicos de jóvenes. El desafío está en que la conectividad que se brinde permita a los jóvenes desarrollar habilidades significativas, emancipadoras y orientadas a su desarrollo, de acuerdo con sus proyectos de vida.



# Referencias

---

- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) & Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). (2020). Educación, juventud y trabajo: Habilidades y competencias necesarias en un contexto cambiante (Documentos de Proyectos, LC/TS.2020/116).
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2024). Perú: Acceso y uso de las tecnologías de información y comunicación en los hogares y por la población, 2011-2023.
- Secretaría Nacional de la Juventud (Senaju). Observatorio. <https://observatorio-juventud.minedu.gob.pe/>
- Secretaría Nacional de la Juventud (Senaju). (2025). Juventud en cifras. Panorama Nacional, 2019-2024
- Organización de Naciones Unidas (ONU). (2015). Resolución aprobada por la Asamblea General el 18 de diciembre de 2014. 69/145. Día Mundial de las Habilidades de la Juventud.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2017). Sociedad digital: Brechas y retos para la inclusión digital en América Latina y el Caribe.
- Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT). (2020). Manual para la medición del acceso y el uso de las TIC en los hogares y por las personas, 2020.
- Yansen, G. (2022). Género y tecnologías digitales: Una revisión literaria sobre los factores que alejan a las mujeres de las actividades informáticas.



[www.juventud.gob.pe](http://www.juventud.gob.pe)

