Universidad de los Andes

FACULTAD DE EDUCACIÓN

FUNDACIÓN Para la Convivencia Digital

Encuesta de percepción de riesgo y supervisión parental frente al uso de tecnologías en menores de 13 años

Objetivo del Estudio

Determinar la percepción de riesgos asociados al uso de tecnologías digitales y redes sociales que tienen niños y adolescentes chilenos; además de la percepción de la supervisión parental que reciben en relación al uso de estas tecnologías.

El estudio considera también, revisar la relación entre el uso de estas tecnologías e indicadores de adaptación sicológica, como lo es satisfacción vital.

MUESTRA

-Tamaño muestra: 2.441 estudiantes de 4º básico a 7° básico, de establecimientos educacionales de varias regiones de Chile.

-**Edad**: varía entre 9 y 13 años.
Edad promedio: 10.6 años.

-54% de los encuestados son mujeres, 46% hombres.

A. RESULTADOS GENERALES

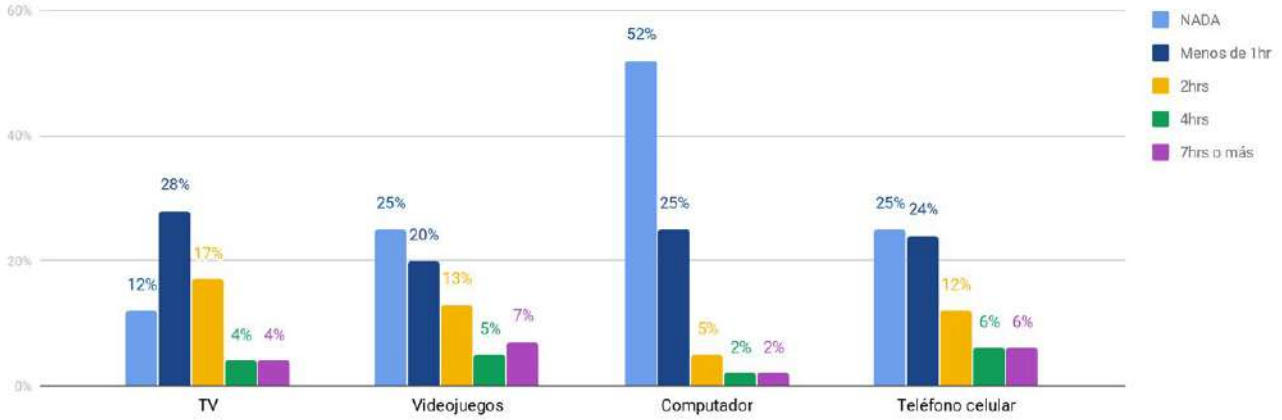
Se presentan a continuación los resultados generales de este estudio. En una primera parte se muestra una descripción de las variables para cada uno de los temas estudiados: Frecuencias de uso, Supervisión y mediación parental, Percepción de riesgo de niñas, niños y adolescentes frente al uso de tecnologías e indicadores de funcionamiento general (horas de sueño, rendimiento académico, bienestar emocional y *ciberbullying*).

1. Frecuencias de uso

De lunes a viernes, cuántas horas le dedicas cada día a las siguientes actividades:

	NADA	Menos de 1hr	2hrs	4hrs	7hrs o más
Ver televisión	12%	34%	16%	4%	2%
Juego videojuegos (en consolas, computadores o *tablet*)	32%	24%	12%	3%	3%
Uso el computador o *notebook* (para navegar en internet, usar emails)	52%	29%	4%	1%	1%
Uso teléfono celular (para estar en redes sociales, *WhatsApp*, *Instagram*, TIKTOK, otros)	28%	25%	11%	4%	4%

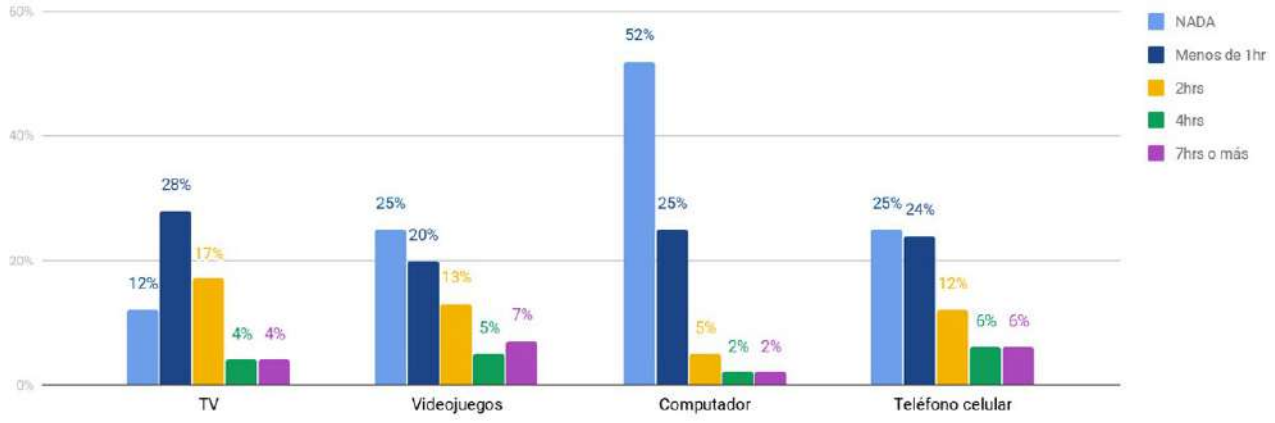
Durante los sábados y domingos, cuántas horas le dedicas cada día a las siguientes actividades:



Durante los sábados y domingos, cuántas horas le dedicas cada día a las siguientes actividades:

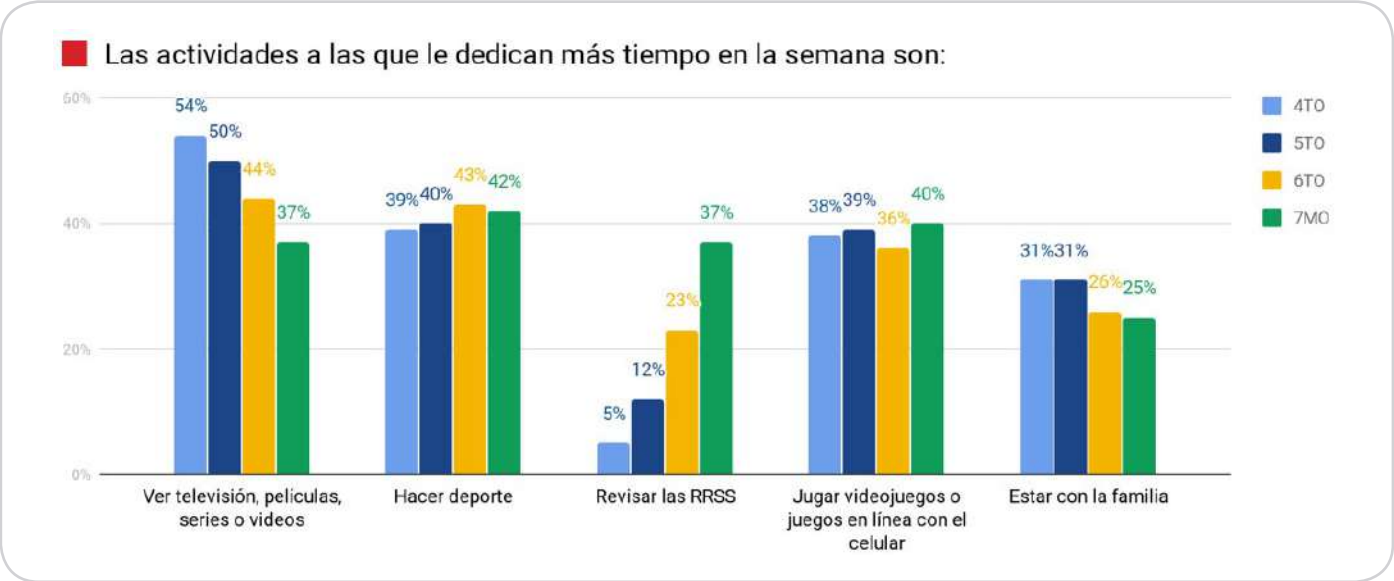
	NADA	Menos de 1hr	2hrs	4hrs	7hrs o más
Ver televisión	12%	28%	17%	4%	4%
Juego videojuegos (en consolas, computadores o *tablet*)	25%	20%	13%	5%	7%
Uso el computador o *notebook* (para navegar en internet, usar emails)	52%	25%	5%	2%	2%
Uso teléfono celular (para estar en redes sociales, *WhatsApp, Instagram*, TIKTOK, otros)	25%	24%	12%	6%	6%

Durante los sábados y domingos, cuántas horas le dedicas cada día a las siguientes actividades:



Las actividades a las que le dedican más tiempo en la semana son:

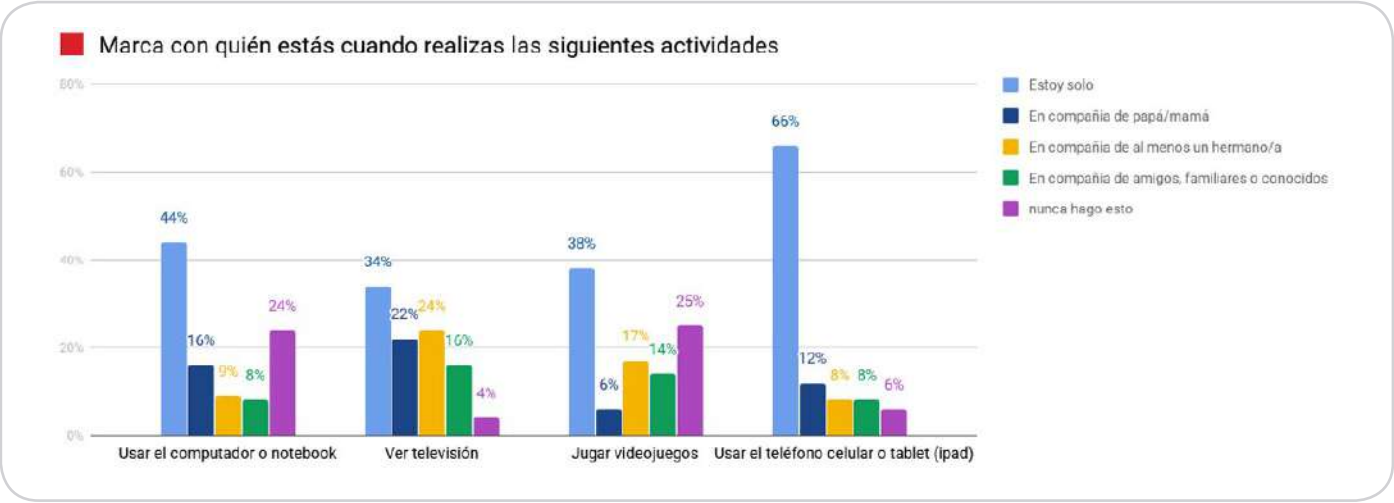
	4TO	5TO	6TO	7MO
Ver televisión, películas, series o videos	54%	50%	44%	37%
Hacer deporte	39%	40%	43%	42%
Revisar las RRSS	5%	12%	23%	37%
Jugar videojuegos o juegos en línea con el celular	38%	39%	36%	40%
Estar con la familia	31%	31%	26%	25%



2. Supervisión y mediación parental

Marca con quién estás cuando realizas las siguientes actividades:

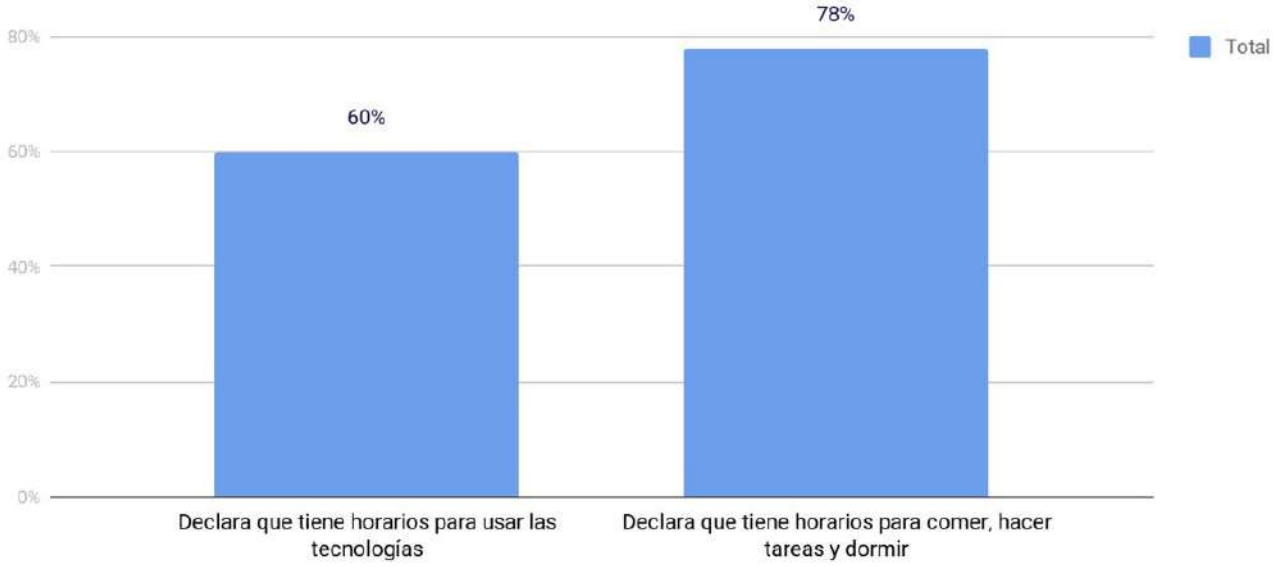
	Estoy solo	En compañía de papá/mamá	En compañía de al menos un hermano/a	En compañía de amigos, familiares o conocidos	nunca hago esto
Usar el computador o *notebook*	44%	16%	9%	8%	24%
Ver televisión	34%	22%	24%	16%	4%
Jugar videojuegos	38%	6%	17%	14%	25%
Usar el teléfono celular o *tablet* (*ipad*)	66%	12%	8%	8%	6%



Horarios para el uso de tecnologías y otras actividades:

	Total %
Declara que tiene horarios para usar las tecnologías	60%
Declara que tiene horarios para comer, hacer tareas y dormir	78%

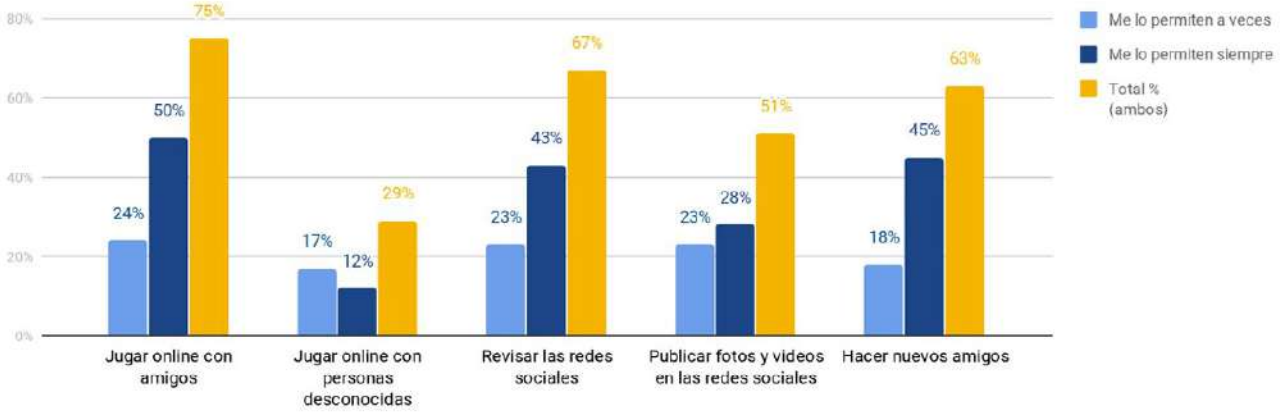
Horarios para el uso de tecnologías y otras actividades:



Actividades que los apoderados permiten a sus hijos e hijas:

	Me lo permiten a veces	Me lo permiten siempre	Total % (ambos)
Jugar online con amigos	24%	50%	75%
Jugar online con personas desconocidas	17%	12%	29%
Revisar las redes sociales	23%	43%	67%
Publicar fotos y videos en las redes sociales	23%	28%	51%
Hacer nuevos amigos	18%	45%	63%

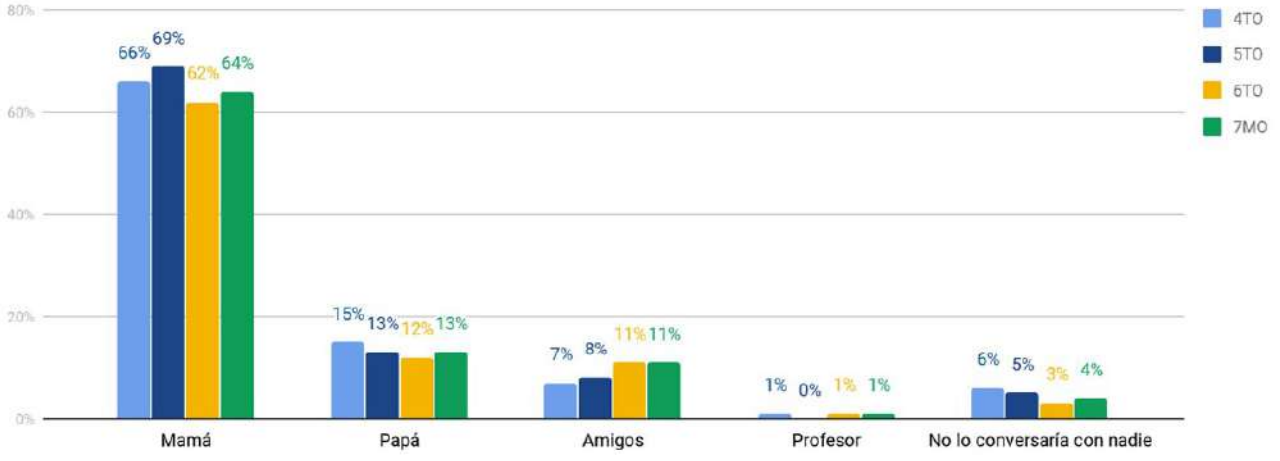
Actividades que los apoderados permiten a sus hijos e hijas:



Comunicación apoderados e hijos/as:

Marca con quien conversarías en PRIMER LUGAR, si vivieses una situación incómoda en internet:	4TO	5TO	6TO	7MO
Mamá	66%	69%	62%	64%
Papá	15%	13%	12%	13%
Amigos	7%	8%	11%	11%
Profesor	1%	0%	1%	1%
No lo conversaría con nadie	6%	5%	3%	4%

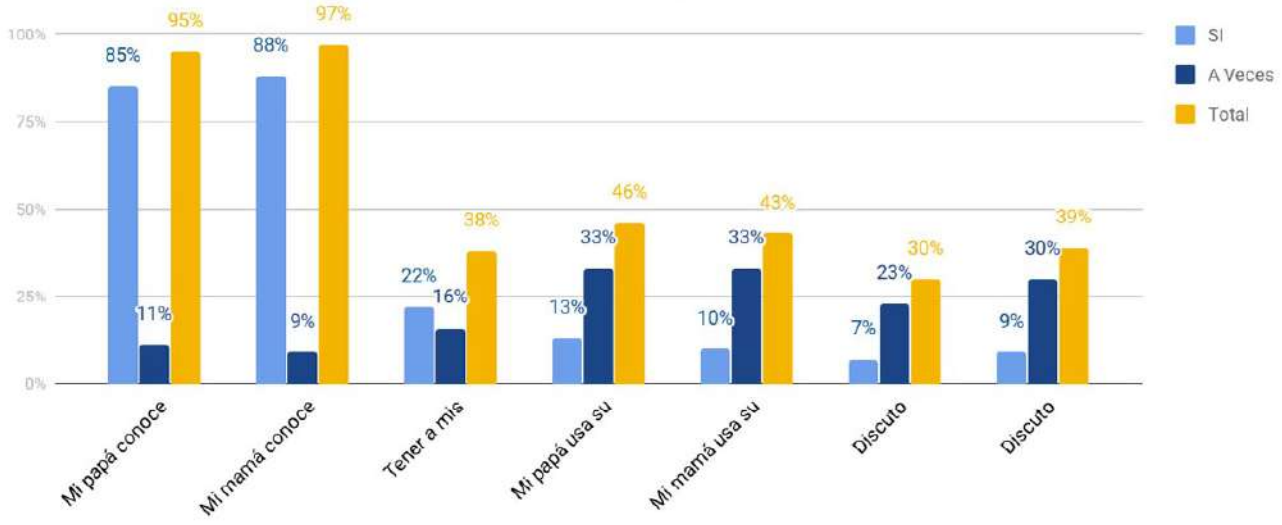
Comunicación apoderados e hijos/as



Marca la respuesta que se aproxime más a tu opinión según corresponda:

	SI	A Veces	Total
Mi papá conoce los riesgos que existen en internet	85%	11%	95%
Mi mamá conoce los riesgos que existen en internet	88%	9%	97%
Tener a mis padres como seguidores en las redes sociales mejora mi relación con ellos	22%	16%	38%
Mi papá usa su celular mientras esta conmigo	13%	33%	46%
Mi mamá usa su celular mientras esta conmigo	10%	33%	43%
Discuto habitualmente con mi papá por el tiempo que me conecto a internet	7%	23%	30%
Discuto habitualmente con mi mamá por el tiempo que me conecto a internet	9%	30%	39%

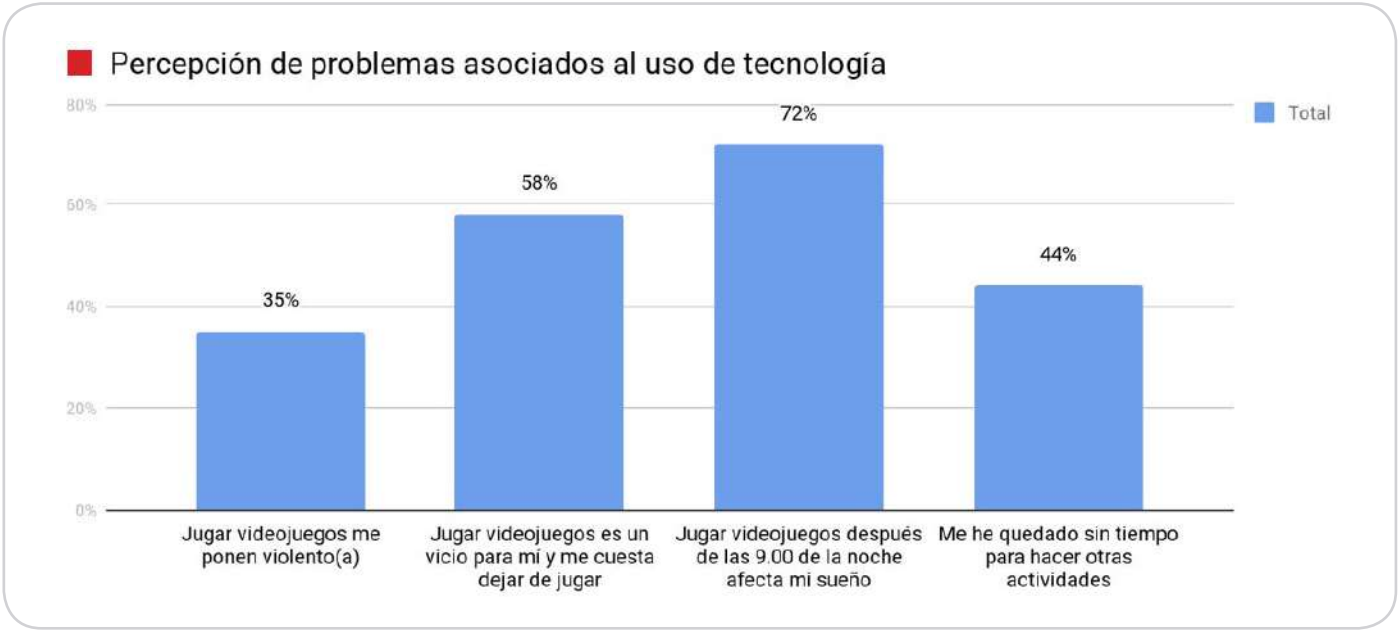
Marca la respuesta que se aproxime más a tu opinión según corresponda



3. Percepción de riesgo del uso de tecnologías entre niñas, niños y adolescentes

3.1 Percepción de problemas asociados al uso de tecnología:

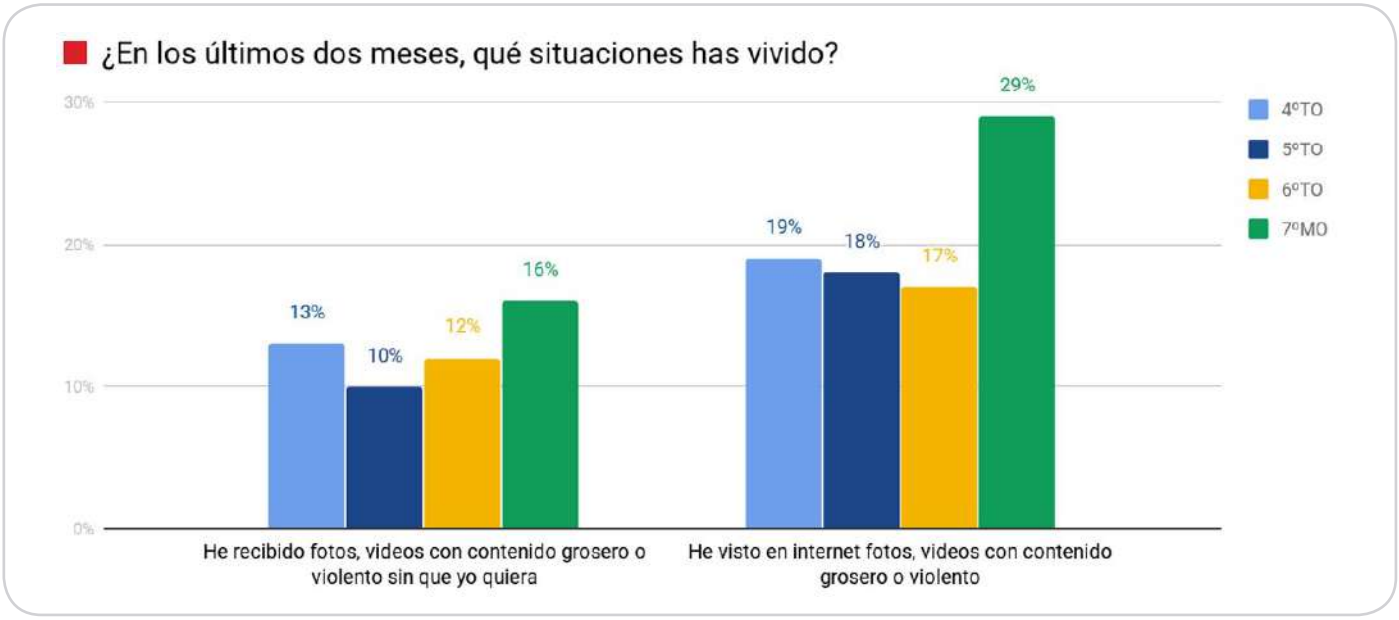
Marca SI estás de acuerdo	Total
Jugar videojuegos me ponen violento(a)	35%
Jugar videojuegos es un vicio para mí y me cuesta dejar de jugar	58%
Jugar videojuegos después de las 9.00 de la noche afecta mi sueño	72%
Me he quedado sin tiempo para hacer otras actividades (estudiar, hacer deporte, estar con mi familia) por estar mucho rato conectado(a)	44%



3.2. Exposición a contenido grosero o violento:

¿En los últimos dos meses, qué situaciones has vivido?

	4TO	5TO	6TO	7MO
He recibido fotos, videos con contenido grosero o violento sin que yo quiera	13%	10%	12%	16%
He visto en internet fotos, videos con contenido grosero o violento	19%	18%	17%	29%

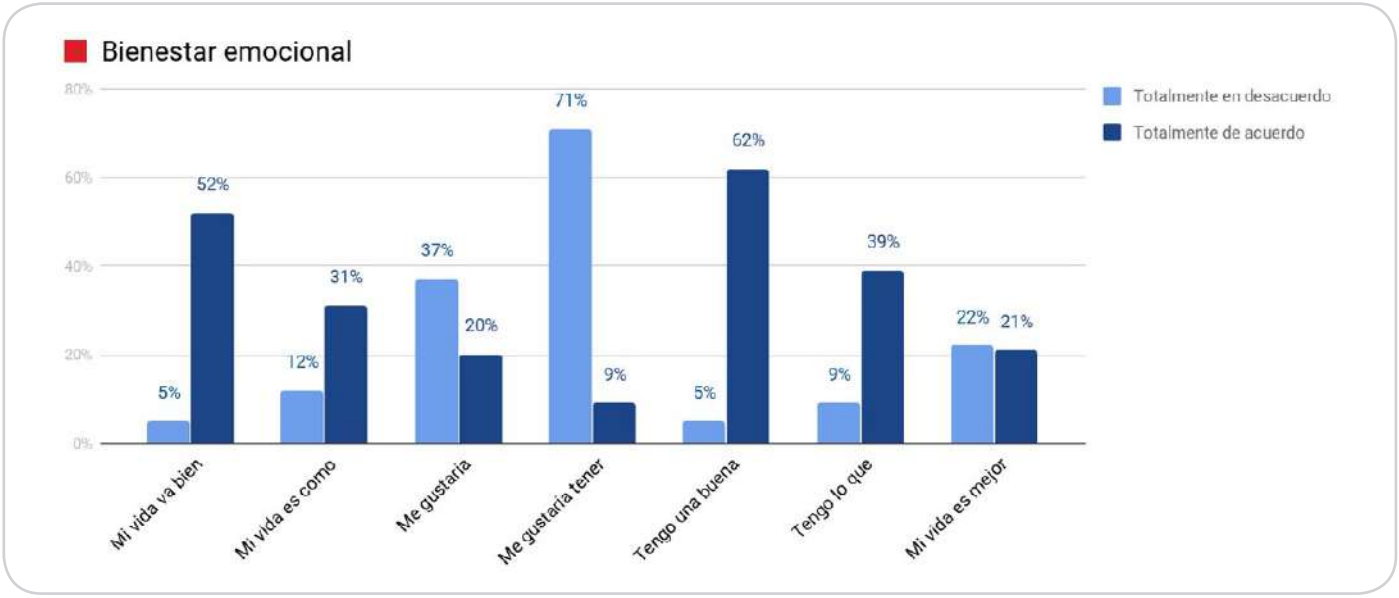


4. Indicadores de funcionamiento general del estudiante

4.1. Bienestar emocional:

El bienestar emocional fue evaluado a través de la Escala de Satisfacción Vital para escolares, que consta de 7 afirmaciones frente a las cuales los estudiantes refieren si están de acuerdo o en desacuerdo en una escala de 1 a 6 (1=Totalmente en desacuerdo y 6=Totalmente de acuerdo). Ejemplo de estas afirmaciones son “Mi vida es como yo quiero que sea” o “Tengo lo que quiero en la vida”. El puntaje total va de 7 a 42 puntos.

	Totalmente en desacuerdo	Totalmente de acuerdo
Mi vida va bien	5%	52%
Mi vida es como yo quiero que sea	12%	31%
Me gustaría cambiar muchas cosas de mi vida	37%	20%
Me gustaría tener otro tipo de vida	71%	9%
Tengo una buena vida	5%	62%
Tengo lo que quiero en la vida	9%	39%
Mi vida es mejor que la de la mayoría de otros niños o niñas de mi edad	22%	21%

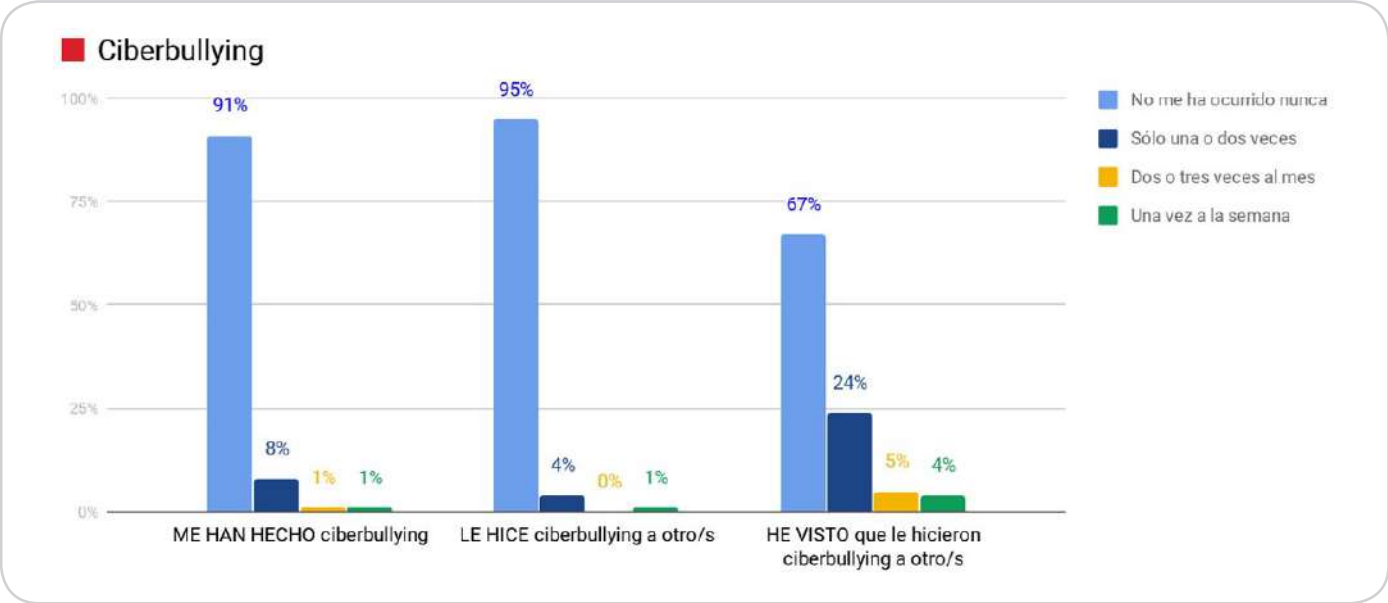


Piensa cómo has estado cada día y noche durante los últimos dos meses:
En toda la población, el puntaje promedio fue de 30 puntos (con desviación estándar de 7.7). Al ver los puntajes promedio por curso encontramos lo siguiente:

4.2. *Ciberbullying*:

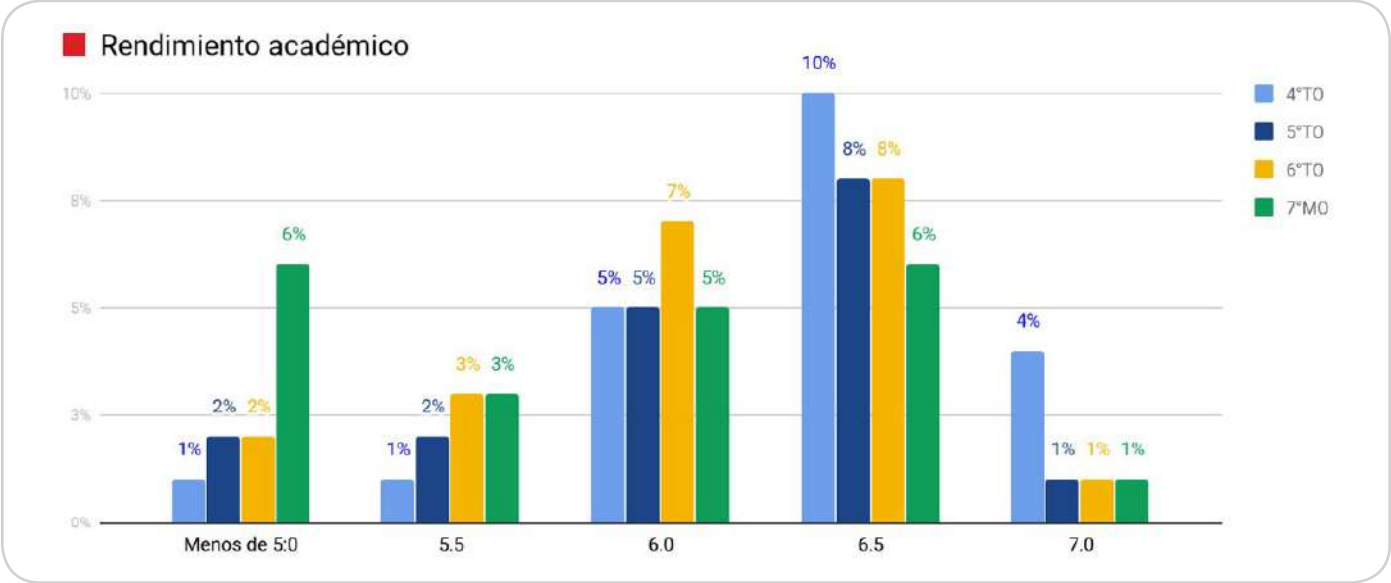
Marca si has vivido DURANTE LOS DOS ÚLTIMOS MESES alguna de las siguientes situaciones relacionadas con *ciberbullying*.

	No me ha ocurrido nunca	Sólo una o dos veces	Dos o tres veces al mes	Una vez a la semana
ME HAN HECHO *ciberbullying* mandándome mensajes, fotos, o videos crueles, e hirientes por medio de un internet o redes sociales. (recuerda que NO es *ciberbullying* cuando esto se hace bromeando o en un tono amistoso)	91%	8%	1%	1%
LE HICE *ciberbullying* a otro/s mandando mensajes crueles e hirientes o fotografías ofensivas por medio de internet o redes sociales	95%	4%	0%	1%
HE VISTO que le hicieron *ciberbullying* a otro/s mandando mensajes crueles e hirientes o fotografías ofensivas por medio de internet o redes sociales	67%	24%	5%	4%



4.3. Rendimiento académico:

¿Cuál es tu último promedio de notas?	4TO	5TO	6TO	7MO
Menos de 5:0	1%	2%	2%	6%
5.5	1%	2%	3%	3%
6.0	5%	5%	7%	5%
6.5	10%	8%	8%	6%
7.0	4%	1%	1%	1%



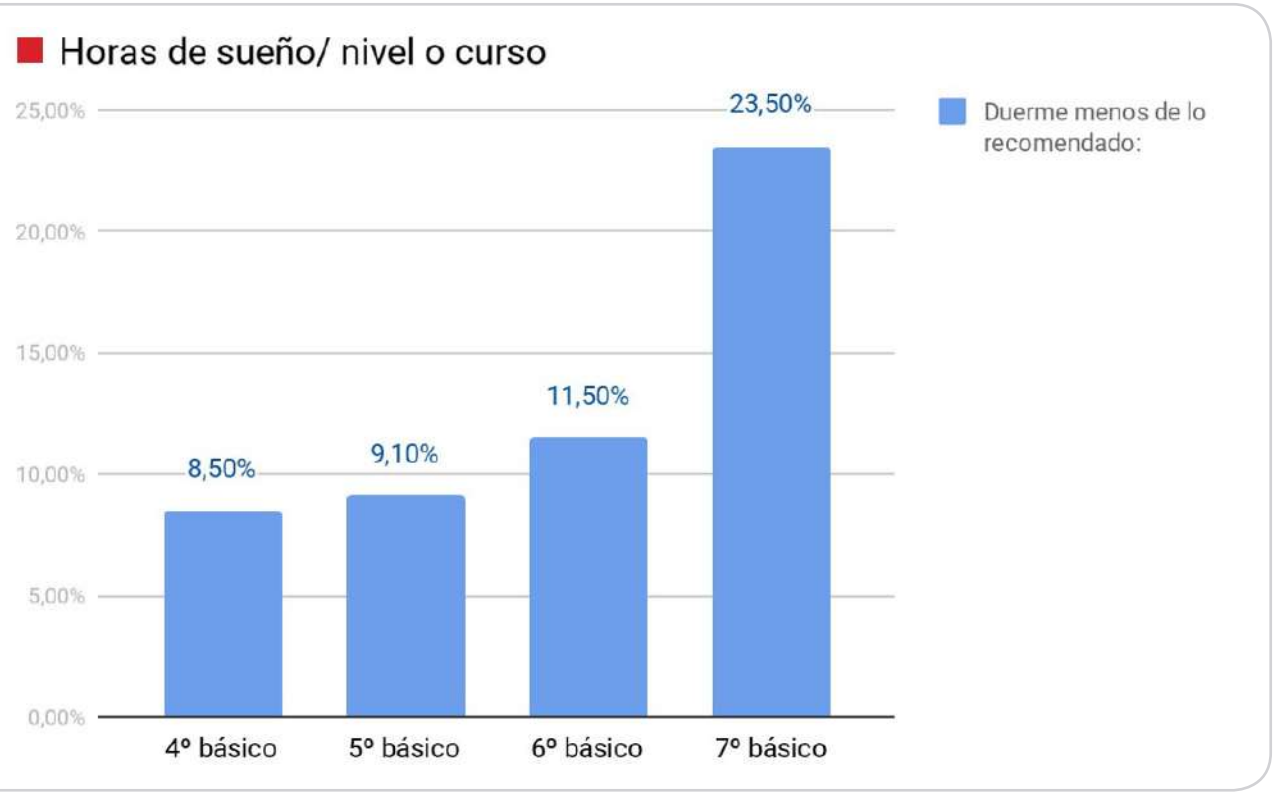
4.3. Horas de sueño:

Los niños y preadolescentes entre 10 y 13 años, duermen entre 5,5 y 11,5 horas de noche. En promedio, duermen 9 horas, lo cual refleja buenos hábito de sueño. Sin embargo, existe un 12,7% de los estudiantes que duermen menos horas de las recomendadas para su edad. Según la Asociación Americana de Pediatría, entre los 6 y 12 años, la cantidad de horas de sueño deberían ser entre 9 y 12 horas y de 13 a 18 años, de 9 a 10 horas.

En la siguiente Tabla se observa que a medida que aumentan en edad, el porcentaje de los estudiantes que duermen menos horas de las recomendadas va aumentando.

En la siguiente Tabla se observa que a medida que aumentan en edad, el porcentaje de los estudiantes que duermen menos horas de las recomendadas va aumentando.

Nivel /curso	Duerme menos de lo recomendado:
4º básico	8,5%
5º básico	9,1%
6º básico	11,5%
7º básico	23,5%



B. ANÁLISIS DE ASOCIACIÓN DE LOS DISTINTOS INDICADORES DE FUNCIONAMIENTO

1. Frecuencias de uso

Se evidencia una correlación importante; en la medida que los niños crecen entre el tiempo dedicado a las actividades digitales y una baja sostenida del tiempo que dedican a pasar en familia.

El uso de videojuegos y actividades deportivas se mantienen siempre como una preferencia importante independiente de la edad.

2. Supervisión y mediación parental

- El 66% de los menores entre 10 y 13 años, usan un teléfono o tablet sin supervisión parental.

- El 91,2% de los alumnos de 4º básico ya usa o tiene acceso a un teléfono celular.

- El 46% de los estudiantes de 10 a 13 años siente que su nivel de uso de tecnologías es mayor al de sus padres.

- En el 78% de las familias chilenas, se evidencia la existencia de horarios determinados para realizar actividades como: comer, dormir y hacer tareas, sin embargo, en el uso de tecnologías, la regulación de horarios es menor, alcanzando sólo al 58%.

- Actividades que los apoderados permiten a sus hijos e hijas: El 67% declara que usa redes sociales siendo que ninguno de los menores que participaron del estudio tiene la edad mínima para usar este tipo de plataformas. El uso de videojuegos en línea, constituye una de las entretenciones que más gatilla trastornos conductuales y afecta el bienestar emocional. El contacto con desconocidos se presenta como un riesgo importante en el mundo digital, siendo que el 63% de los menores usa internet para hacer nuevos amigos y el 29% juega online con desconocidos.

- Comunicación apoderados/as hijos/as: Si bien, a los 10 años, el 66% de los menores se acercaría a su madre en caso de tener alguna situación incómoda en internet, esta cifra no supera el 15% en el caso de los padres. Llama la atención que la figura del docente, no pasa del 1% en promedio a todas las edades y no se presenta como una figura cercana para acoger a sus estudiantes en caso de tener alguna dificultad en el mundo online.

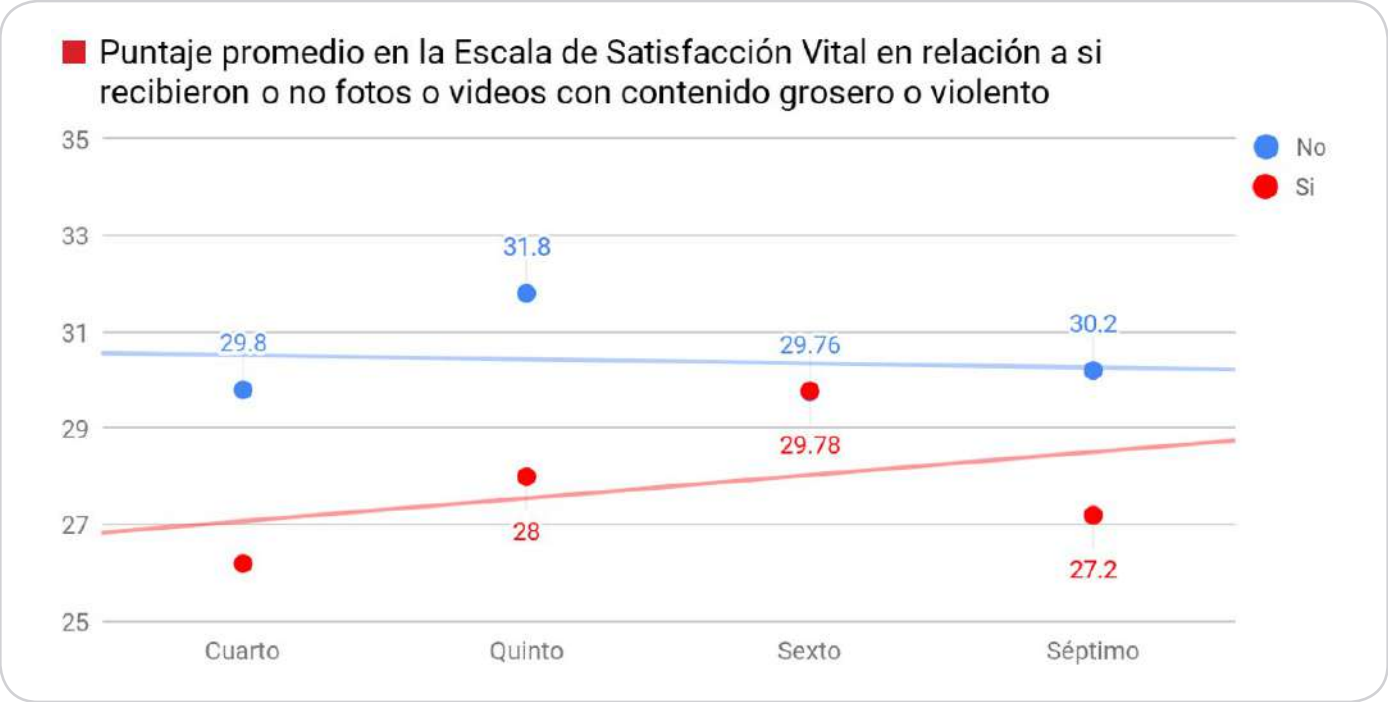
3. Percepción de riesgo del uso de tecnologías entre niñas, niños y adolescentes

Los niños y adolescentes manifiestan el impacto negativo que genera el uso de las diversas tecnologías en sus vidas, estableciendo una correlación entre el exceso de conexión y el bienestar emocional.

4. Indicadores de funcionamiento general del estudiante

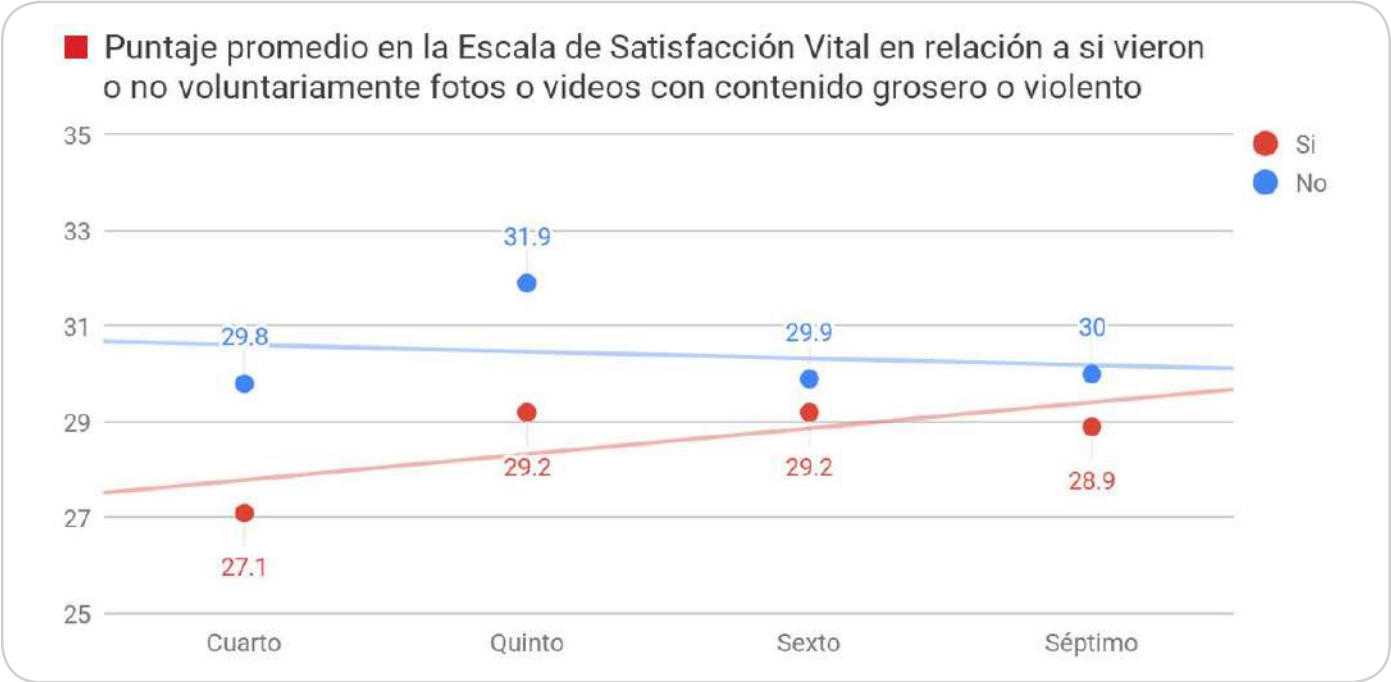
4.1.1. Bienestar emocional y exposición a contenido violento:

Se exploró el puntaje promedio de la escala de Satisfacción Vital de acuerdo a si habían recibido fotos, videos con contenido grosero o violento sin que lo quisieran.



Tanto en cuarto, quinto y octavo básico se observó que los estudiantes que manifestaron haber recibido fotos, videos con contenido grosero o violento sin que lo quisieran tuvieron un puntaje más bajo en la escala de Satisfacción Vital, en forma significativa.

También se exploró cual fue el puntaje promedio en la Escala de Satisfacción Vital de acuerdo a si habían visto intencionalmente fotos o videos con contenido grosero o violento.

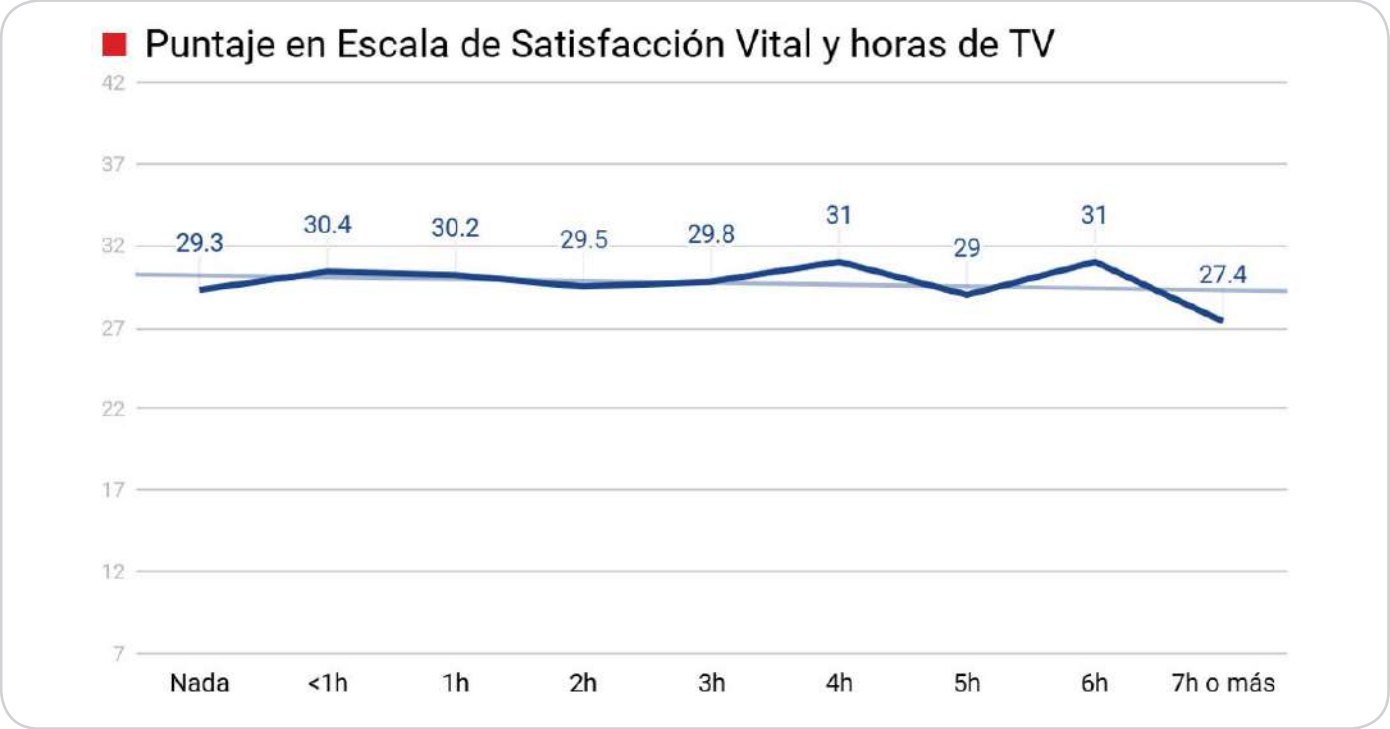


Los puntajes de los estudiantes en la Escala de Satisfacción Vital siempre fueron más bajos entre aquellos que habían visto voluntariamente fotos o videos con contenido grosero o violento, y esta diferencia fue significativa entre los Cuartos y Quintos básicos.

4.1.2. Bienestar emocional y horas de conexión:

Se presenta a continuación la relación entre horas de conexión a distintos tipos de tecnologías y el grado de bienestar emocional medido con la Escala de Satisfacción Vital.

a. Tiempo viendo TV y Satisfacción Vital.

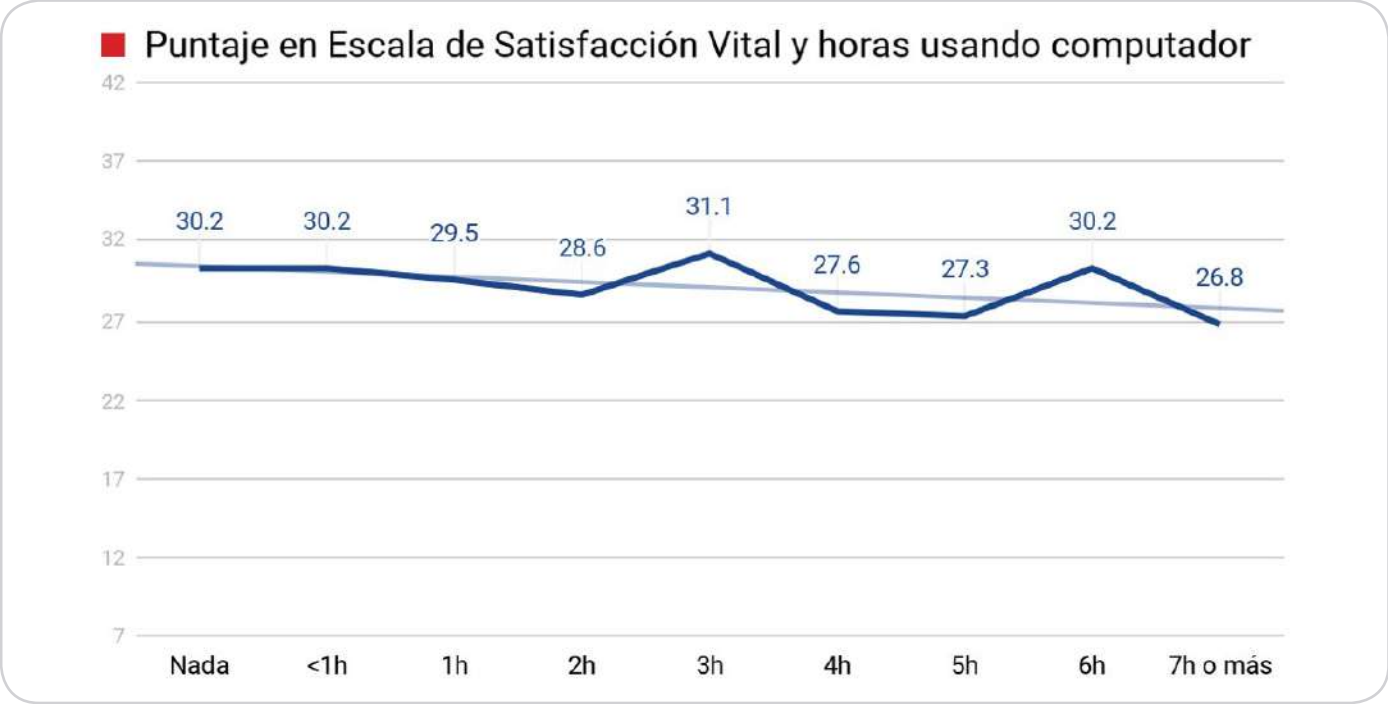


No existe una asociación entre el número de horas que los estudiantes pasan viendo TV y el nivel de satisfacción vitales que refieren tener.

b. Tiempo jugando Video juegos y Satisfacción Vital.

Existe una pequeña pero significativa tendencia a que los puntajes en la Escala de Satisfacción Vital sean peores a medida que aumentan las horas que los estudiantes juegan video juegos.

c. Tiempo usando Computador y Satisfacción Vital.



Existe una pequeña pero significativa tendencia a que los puntajes en la Escala de Satisfacción Vital sean peores a medida que aumentan las horas que los estudiantes dedican a usar al computador.

d. Tiempo usando celular y Satisfacción Vital.

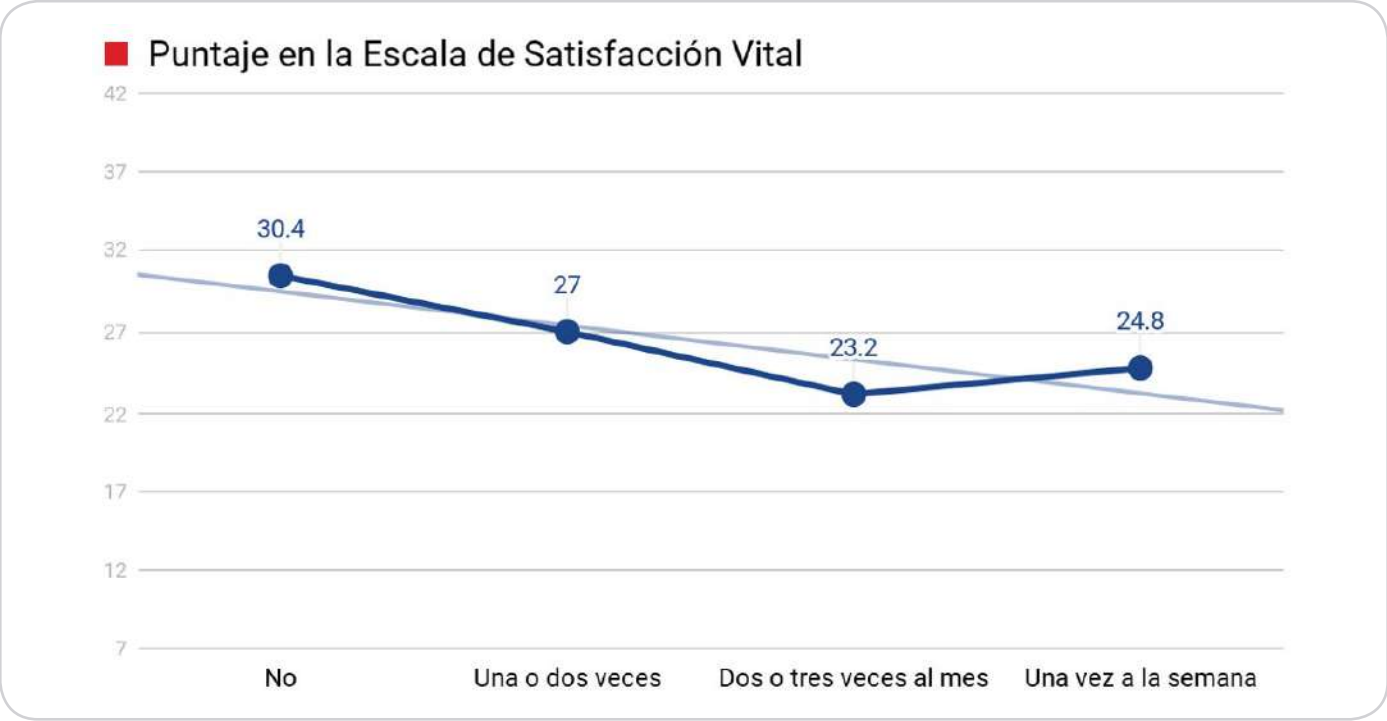
Existe una pequeña pero significativa tendencia a que los puntajes en la Escala de Satisfacción Vital sean peores a medida que aumentan las horas que los estudiantes dedican a usar el celular.

4.2. *Ciberbullying* y Satisfacción Vital:

Se exploró el puntaje promedio en la Escala de Satisfacción Vital entre los estudiantes que no estuvieron involucrados en *ciberbullying* y aquellos que lo estuvieron "Solo una o dos veces", "Dos o tres veces al mes" y "Una vez a la semana" durante los últimos dos meses. Esto se exploró para las víctimas, los perpetradores y los testigos.

4.2.1. Víctimas:

Existe una clara y significativa tendencia de una disminución del puntaje en la Escala de Satisfacción Vital de acuerdo a la intensidad con la cual los estudiantes han sido víctimas de *ciberbullying* en los últimos dos meses: a mayor nivel de victimización, menos felices se sienten los estudiantes con sus vidas.

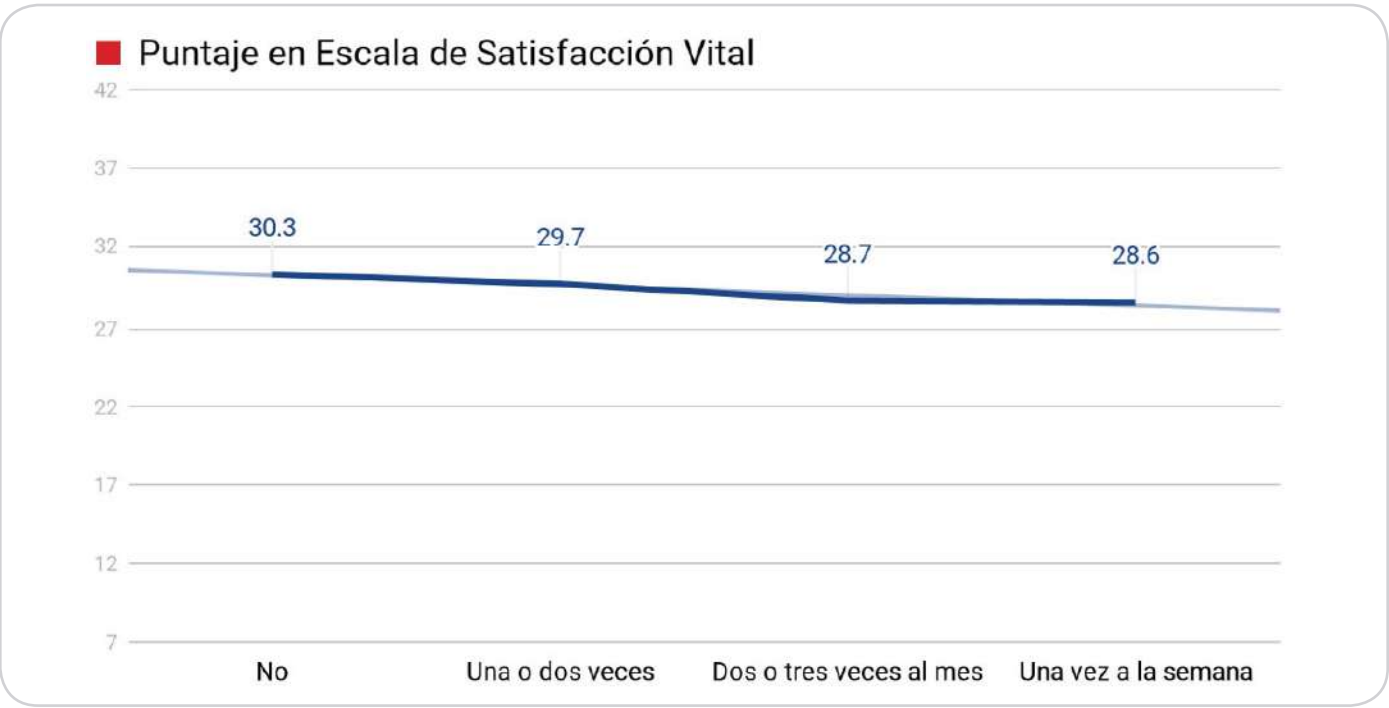


4.2.2. Perpetradores:

Existe una clara tendencia de una disminución del puntaje en la Escala de Satisfacción Vital de acuerdo a la intensidad con la cual los estudiantes han sido perpetradores de *ciberbullying* en los últimos dos meses: a mayor nivel de agresión realizada, menos felices se sienten los estudiantes con sus vidas.

4.2.3. Testigos:

Existe una clara y significativa tendencia de una disminución del puntaje en la Escala de Satisfacción Vital de acuerdo a la intensidad con la cual los estudiantes dicen haber sido testigos de *ciberbullying* en los últimos dos meses: a mayor nivel exposición a *ciberbullying* como testigos, menos felices se sienten los estudiantes con sus vidas.



4.3. Rendimiento académico y horas de conexión:

Los niños entre 10 y 13 años, pasan frente a una pantalla 4,7 horas al día. Este total de horas, se organizan principalmente en televisión, videojuegos, computador y *tablet*/celular.

Los estudiantes que están más conectados, en promedio, tienen 4 décimas menos en su rendimiento académico, que quienes tienen una conexión de 1 hora o menos al día.
Por cada hora de actividad digital promedio diario, se resta al rendimiento escolar entre 2 y 5 décimas de calificación.

En la siguiente tabla se presenta una situación promedio de un estudiante donde dedica 1 hora a ver TV, 1 hora usar video-juegos, 1 hora a usar el computador y 1 hora a usar el celular.

Horas de uso	Tipo de pantalla	Impacto en el rendimiento académico (notas)	Impacto en escala de Satisfacción vital (7 a 42)
1hora	Televisión	-0,02 decimas	-0.13 puntos
1hora	Videojuegos	-0,05	-0.24 puntos
1hora	Computador	-0,04	-0.43 puntos
1hora	Celular/*tablet*	-0,05	-0.30 puntos
Total de horas: 4 horas		-0.16 décimas	

En este caso el estudiante pasaría 4 horas conectado, lo que le da un riesgo promedio a tener 0.16 décimas menos en su promedio que si no dedicara ese tiempo a estar conectado. Es decir, en vez de tener un promedio 6.0, tendría un promedio de 5.84.

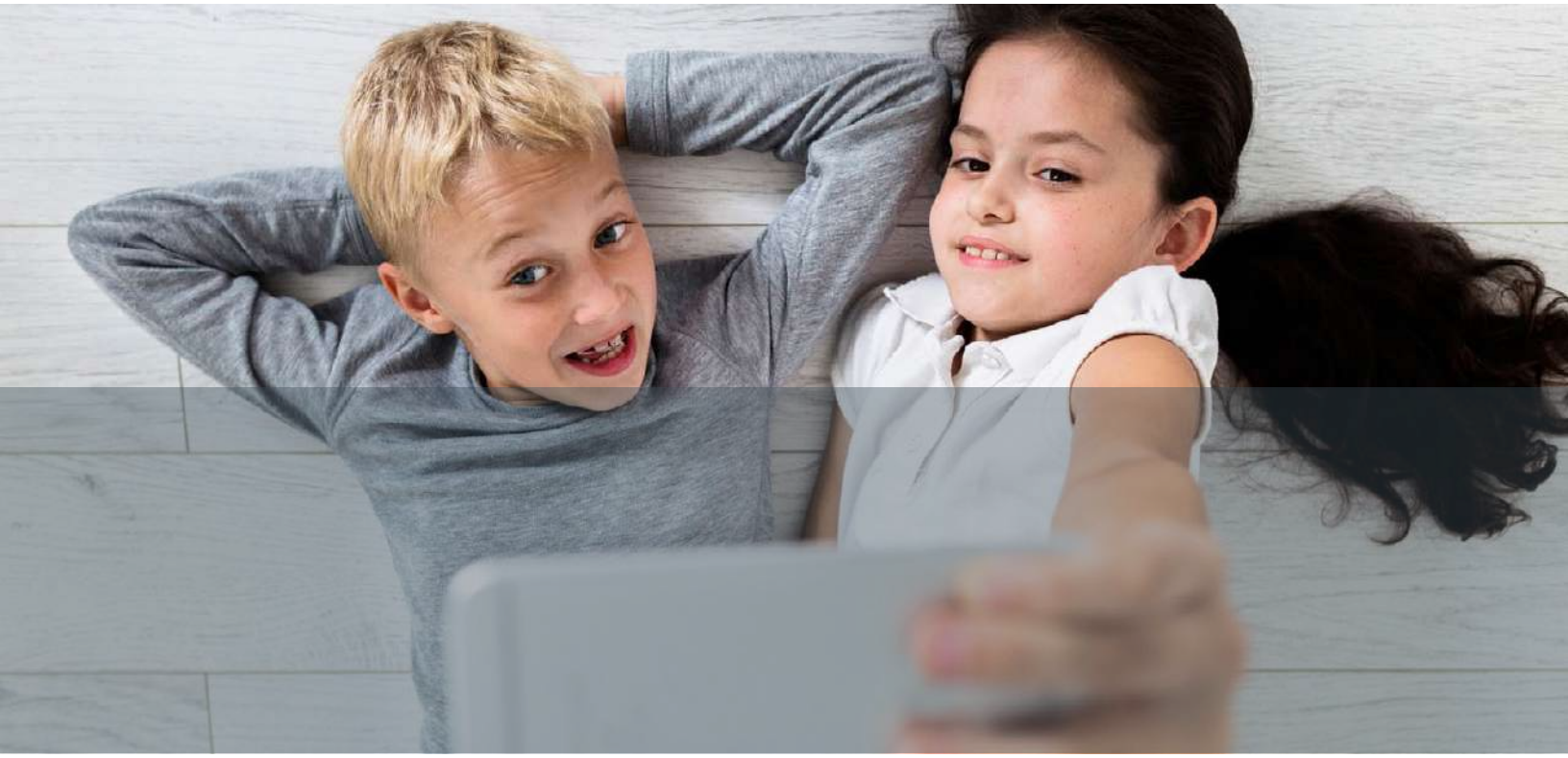
4.4. Relación sueño satisfacción vital:

Los estudiantes que duermen menos horas de las recomendadas, tuvieron un puntaje notoriamente menor a la escala de satisfacción vital. (2,2 puntos del total de la escala) lo que permite concluir que dormir menos, podría asociarse a una disminución en el bienestar emocional de sus vidas.

RELACIÓN HORAS DE SUEÑO PROMEDIO Y SATISFACCIÓN VIRAL
• **4º**: duermen promedio 9.3 horas y tienen un 29,3% de satisfacción vital
• **5º**: duermen promedio 9,2 horas y tienen un 31.4% de satisfacción vital • **6º**: duermen promedio 9 horas y tienen un 29.8% de satisfacción vital
• **7º**: duermen promedio 8,6 horas y tienen un 29,7% de satisfacción vital

CONCLUSIONES:

- En la medida que los estudiantes van entrando en la adolescencia, se disminuyen considerablemente las normas parentales en relación al uso de tecnologías.
- Además, existe una relación significativa entre el uso de pantallas y la satisfacción vital de los niños y jóvenes.
- Se observa una relación importante entre la cantidad de horas de conexión a pantallas con el rendimiento escolar.
- Las familias chilenas tienden a normar y regular en mayor medida las actividades cotidianas que no involucran el uso de tecnologías, siendo mucho menos reguladas, las actividades digitales.
- En la medida que los hijos van creciendo, se disminuye el porcentaje de supervisión parental en el uso de tecnología.
- Se sugiere considerar la formación de padres, madres o cuidadores en el uso de tecnologías, mediación de contenidos digitales y supervisión de las pantallas con el fin de prevenir los riesgos que su uso implica y potenciar sus beneficios.
- Se hace necesario replantearnos como familia, el uso del tiempo libre como un espacio de ocio y entretención, que permita el pleno desarrollo de los niños y adolescentes con actividades *offline* y *online* de manera balanceada.



Equipo Investigador

Jorge Gaete Olivares

Médico Cirujano de la Universidad Católica de Chile con un magíster en Psicología con mención en Psicología Clínica Infanto-Juvenil. Además, es Especialista en Psiquiatría de Adultos de la Universidad de Chile, posee un Doctorado en Epidemiología Psiquiátrica de la Universidad de Bristol, Inglaterra, un Post doctorado en el Centro de Salud Mental Global de la London School of Hygiene and Tropical Medicine, y un Clinical Research Fellowship en Psiquiatría Infanto-Juvenil en King's College London, también del Reino Unido. Sus líneas de investigación se orientan a conocer los riesgos y factores que protegen a los adolescentes del consumo de drogas e intervenciones preventivas en salud mental, violencia escolar, y bullying en población infanto-juvenil. Actualmente es Profesor de la Facultad de Educación de la Universidad de los Andes), investigador del Núcleo Milenio para Mejorar la Salud Mental de Adolescentes y Jóvenes, IMHAY y experto convocado por la Organización Mundial de la Salud para la realización de la Guía de Servicios de Salud Escolares.

M. Soledad Garcés Ojeda

Profesora de Artes Visuales de la Pontíficia Universidad Católica de Chile con un magíster en Evaluación de los Aprendizajes en ambientes virtuales por la Universidad de Sevilla. Además, es Directora de la Fundación Convivencia Digital, institución a cargo de difundir estrategias para educar en el uso ético, seguro y responsable de las tecnologías. Es Directora Académica del Diplomado en Gestión del Clima y la Convivencia Escolar de la Universidad de los Andes y pertenece al Directorio de Extensión de la Fundación Astoreca. Sus líneas de investigación se orientan a conocer los comportamientos digitales, factores de riesgo y roles parentales en menores de 13 años.

Universidad de los Andes > FACULTAD DE EDUCACIÓN

FUNDACIÓN Para la Convivencia Digital

Santiago de Chile, 2020