



Universidad de

los Andes



**FACULTAD
DE EDUCACIÓN**



FUNDACIÓN Para la
Convivencia Digital

**> Estudio: Percepción de riesgo
y supervisión parental frente al
uso de tecnologías en menores
de 13 años 2021-2022.**





Objetivo del Estudio

Determinar la percepción de riesgos asociados al uso de tecnologías digitales y redes sociales que tienen niños, niñas y adolescentes chilenos; además de la percepción de la supervisión parental que reciben en relación a sus actividades en el mundo digital. El estudio considera también, revisar la relación entre el uso de pantallas e indicadores de adaptación psicológica, como lo es satisfacción vital.

MUESTRA

- Tamaño: 3,509 estudiantes de 4° básico a 7° básico.
- Sexo femenino: 1,919 (54,7%)
- Sexo masculino: 1,590 (45,3%)
- Promedio de edad: 11,1 años

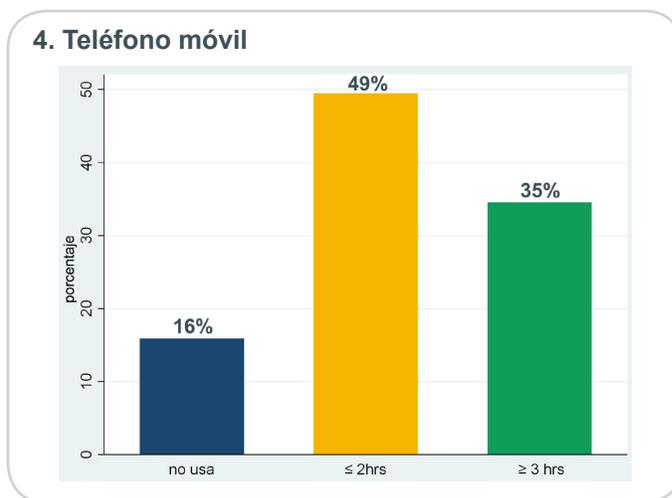
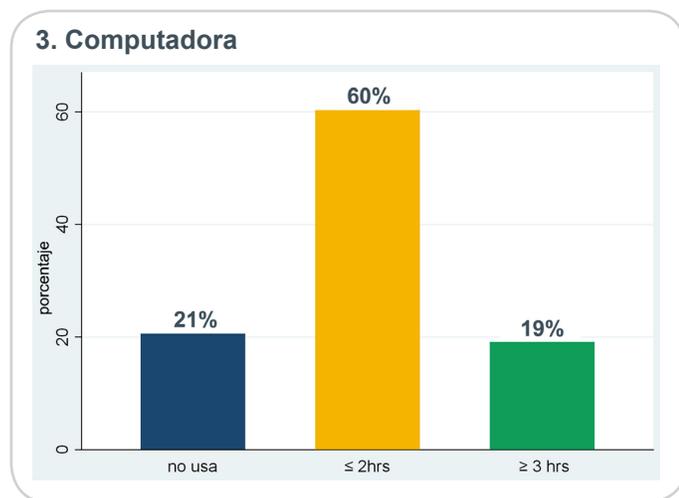
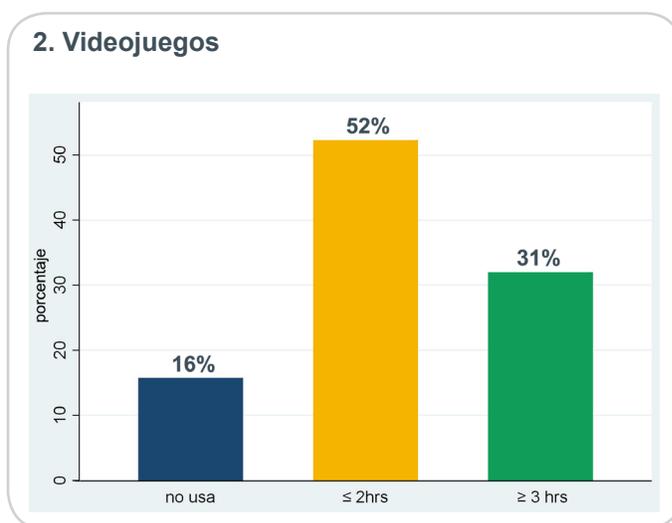
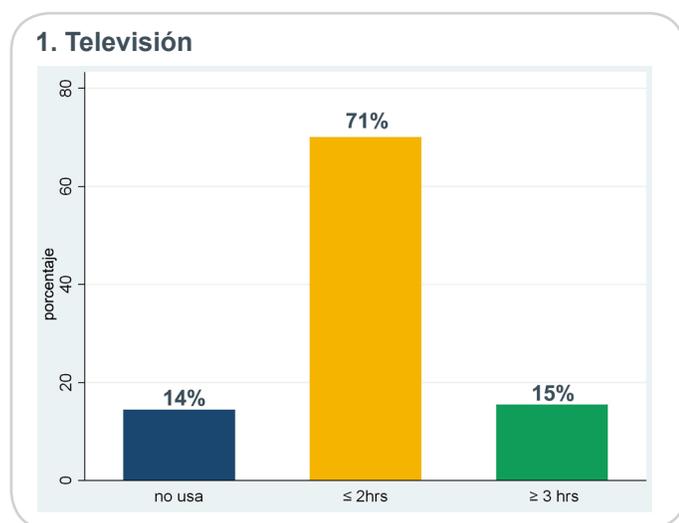
A. RESULTADOS GENERALES

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 ciberacoso).

1. Frecuencias de uso

a. Frecuencia de uso de pantallas durante la semana:

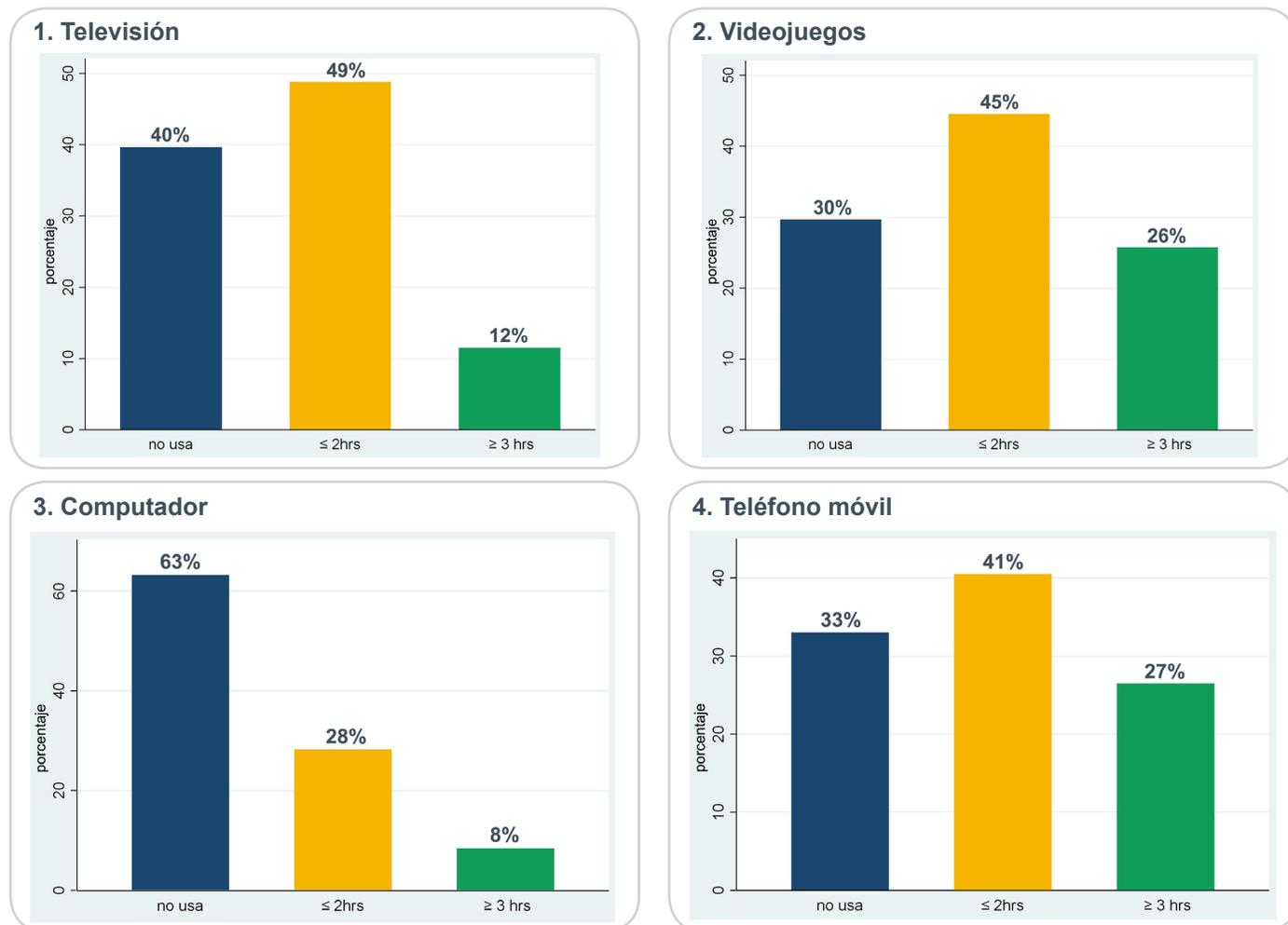
■ De lunes a viernes, ¿Cuántas horas le dedicas al día a las siguientes actividades?




 Se puede destacar que durante la semana el uso de videojuegos y del teléfono móvil alcanzan mayores porcentajes de uso en la categoría mayor o igual que 3 horas en comparación al consumo de televisión y el uso de la computadora.

a.1. Frecuencia de uso de pantallas durante fines de semana:

■ Durante los fines de semana, ¿cuántas horas al día le dedicas a las siguientes actividades?



☞ Se puede destacar que durante el fin de semana, al igual que durante la semana, el uso de videojuegos y del teléfono móvil alcanzan mayores porcentajes de uso en la categoría mayor o igual que 3 horas en comparación al consumo de televisión y el uso de la computadora.

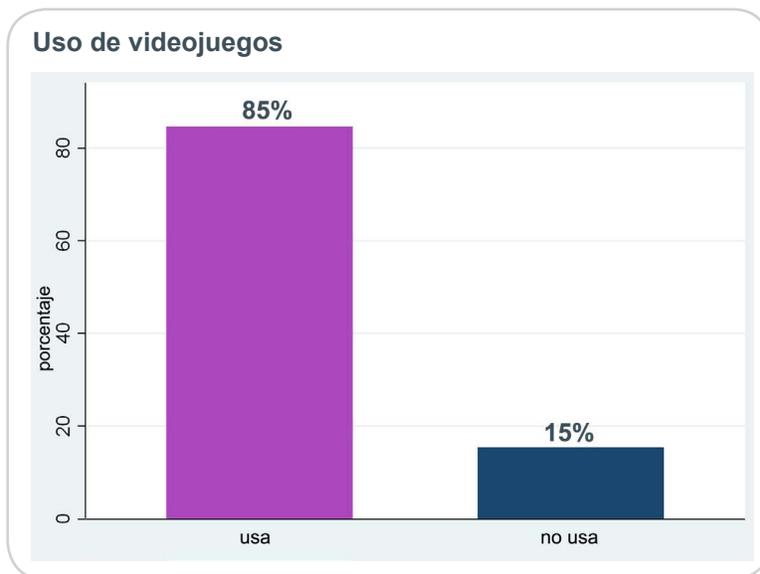
b. Actividades más frecuentes durante la semana:

■ Marca las 3 actividades a las que les dedicas más tiempo durante la semana:

| | 4to | 5to | 6to | 7mo |
|-------------------|-----|-----|-----|-----|
| Ver televisión | 38% | 40% | 35% | 29% |
| Hacer deporte | 25% | 26% | 27% | 29% |
| Revisar RRSS | 7% | 13% | 22% | 33% |
| Jugar Videojuegos | 53% | 54% | 50% | 45% |
| Estar con familia | 28% | 26% | 22% | 16% |

☞ Se puede destacar que en todas las edades, el uso de videojuegos es la actividad que mayor tiempo demanda a los niños, niñas y adolescentes entre 4º y 7º básico.

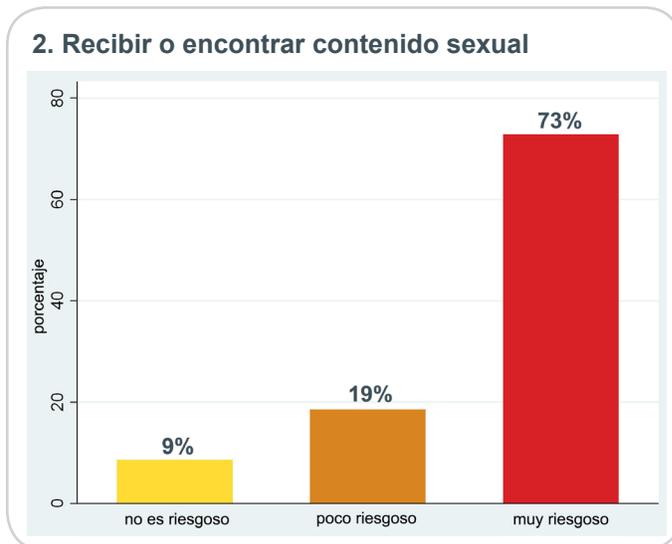
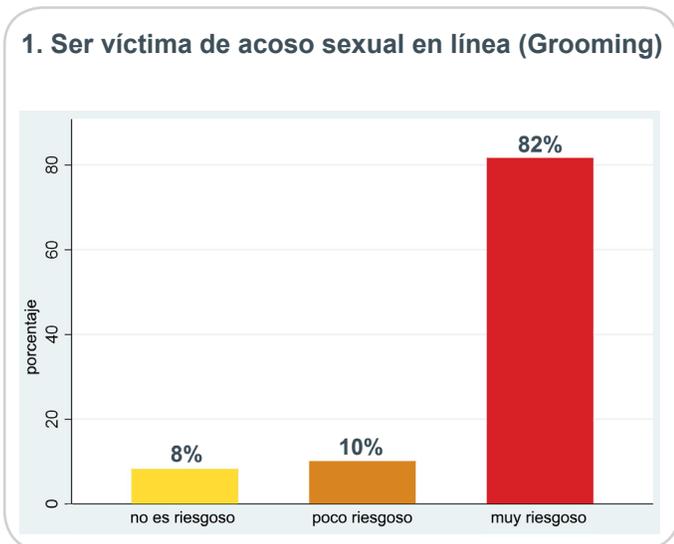
c. ¿Usas videojuegos?



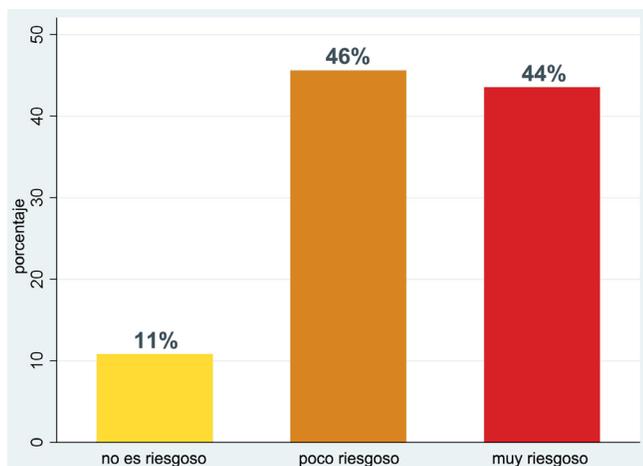

 Se observa que el 85% de los niños, niñas y adolescentes entre 10 y 13 años en Chile, son usuarios de videojuegos.

2. Percepción de riesgos en línea:

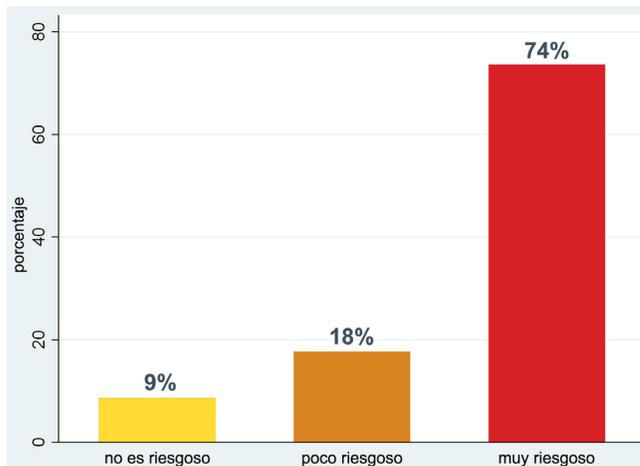
a. Indica el nivel de riesgo que tienen para ti las siguientes acciones:



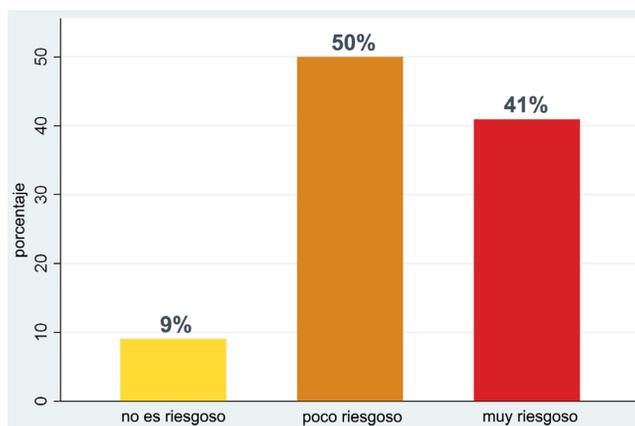
3. Recibir o encontrar contenido falso



4. Ser víctima de ciberacoso



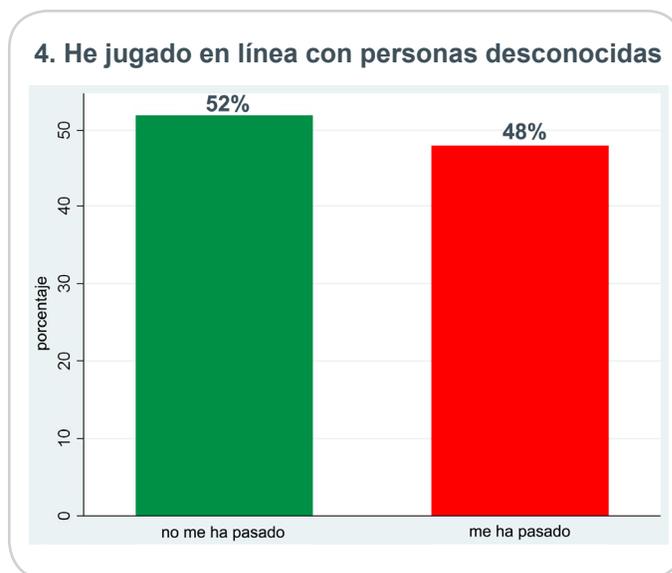
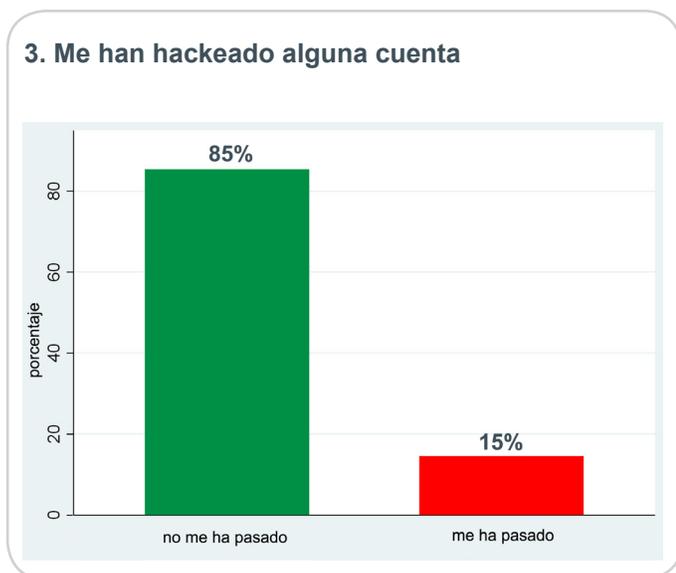
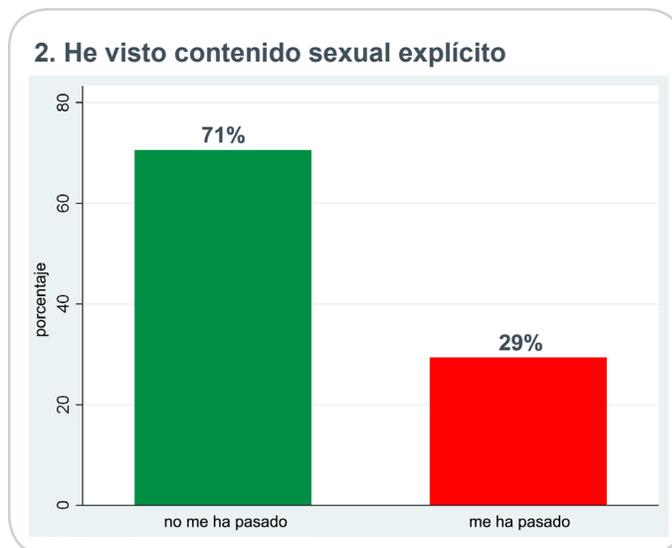
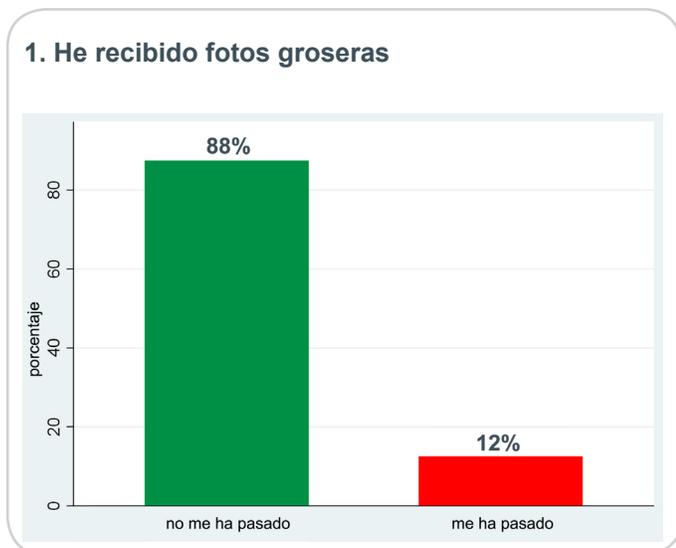
5. Pasarme mucho tiempo conectado(a)



Se puede observar que las mayores percepciones de riesgo de parte de los niños, niñas y adolescentes en internet, se asocian a situaciones relacionadas con experiencias de acoso sexual y acceso a contenido sexual, cifra que aumenta cada año un 11%, considerando los estudios realizados en años anteriores.

3. Exposición a situaciones de riesgo:

a. Marca si has vivido, en LOS DOS ÚLTIMOS MESES, las siguientes situaciones:

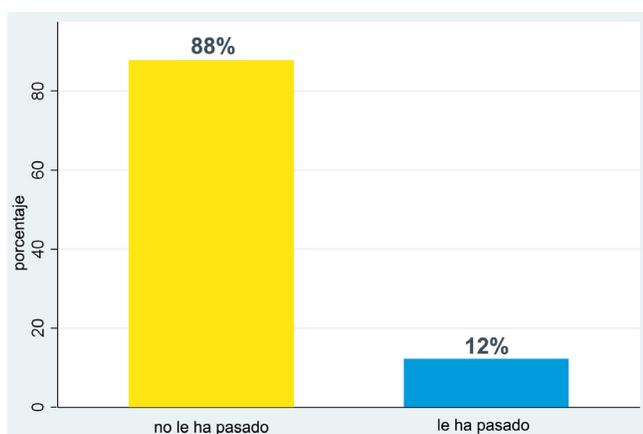



 Se observa que el 29% de los niños, niñas y adolescentes ha visto contenido sexual explícito y ha jugado en línea con personas desconocidas.

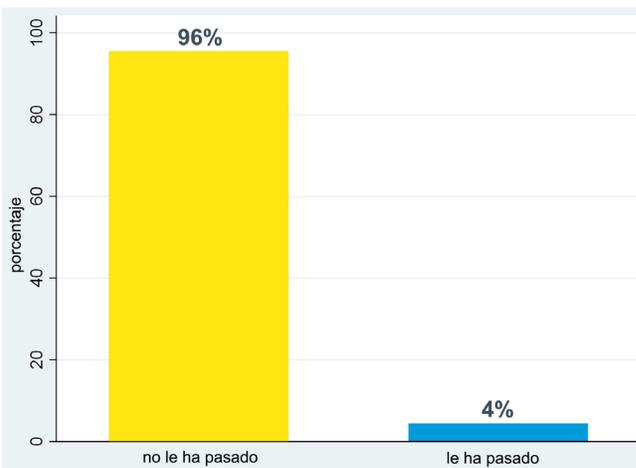
b. Ciberacoso:

■ Marca si has vivido DURANTE LOS DOS ÚLTIMOS MESES algunas de las siguientes situaciones relacionadas con ciberacoso.

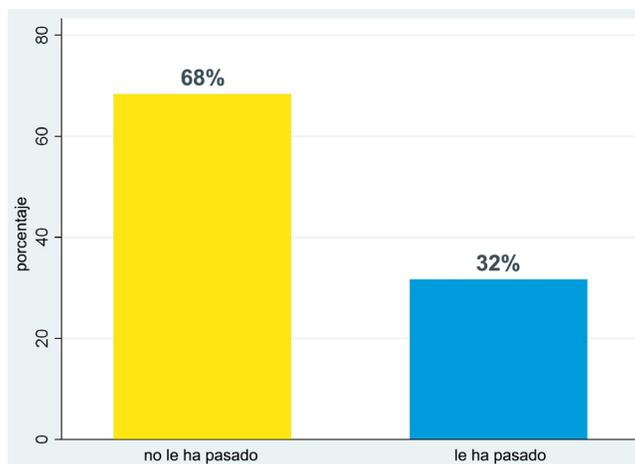
1. He sido víctima de ciberacoso



2. He sido agresor(a)

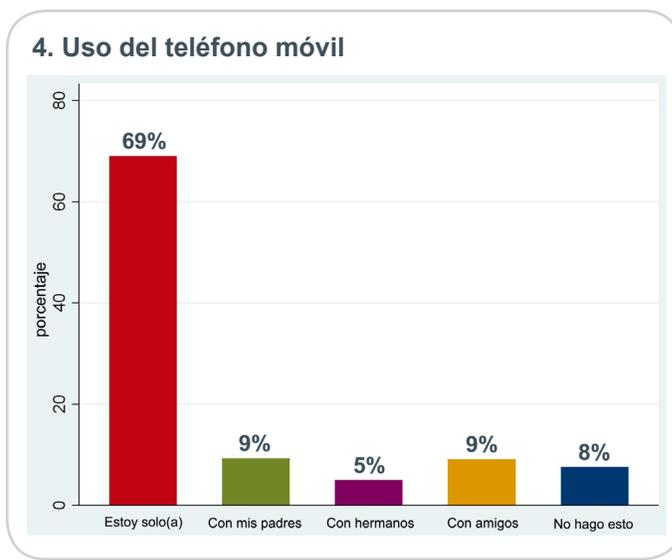
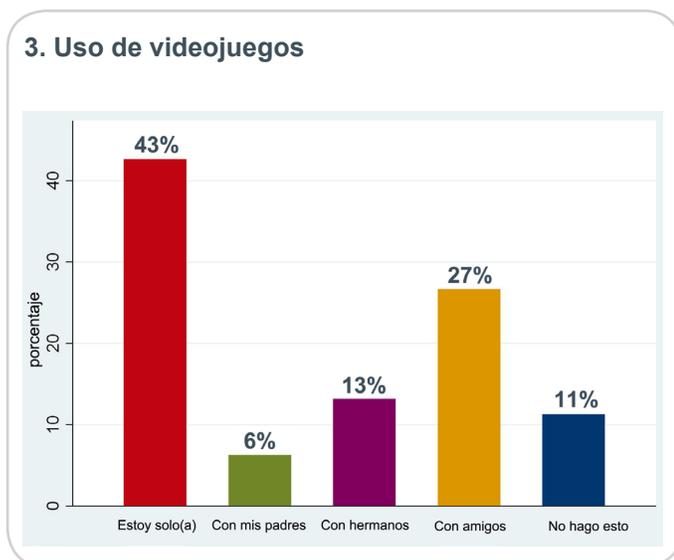
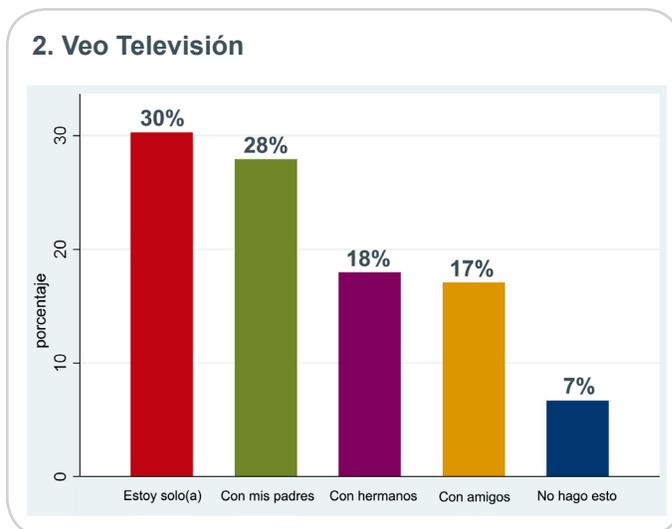
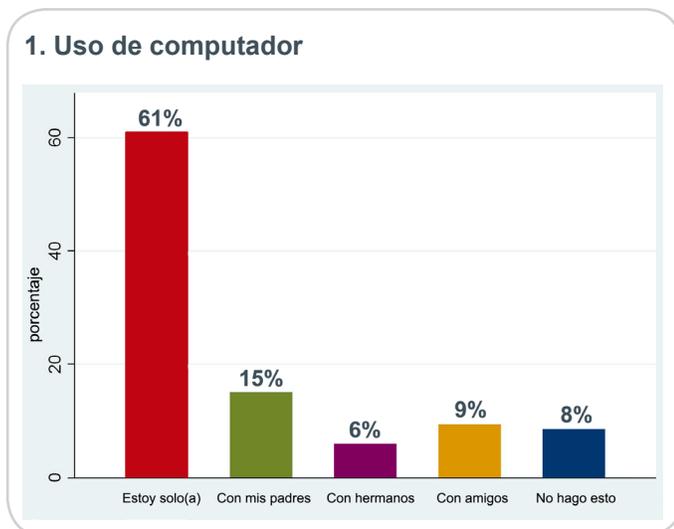


3. He sido testigo



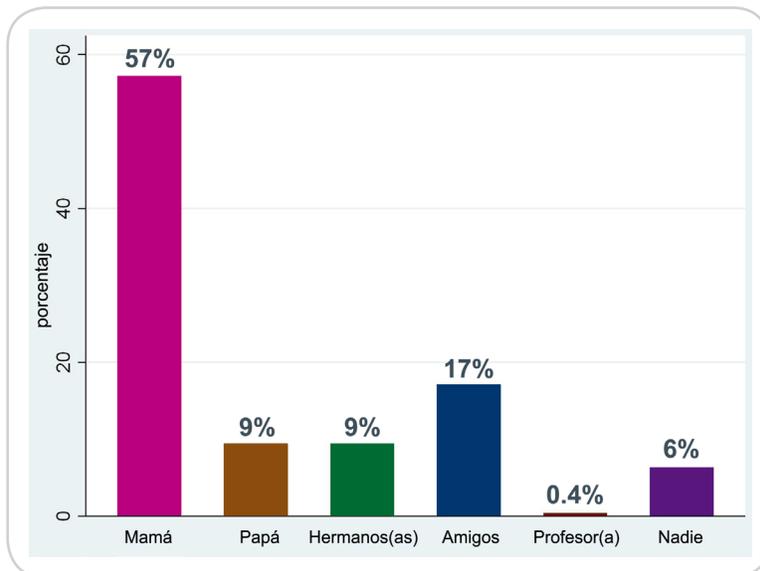
4. Compañía y supervisión parental:

a. Indica con quién estás cuando realizas las siguientes actividades:

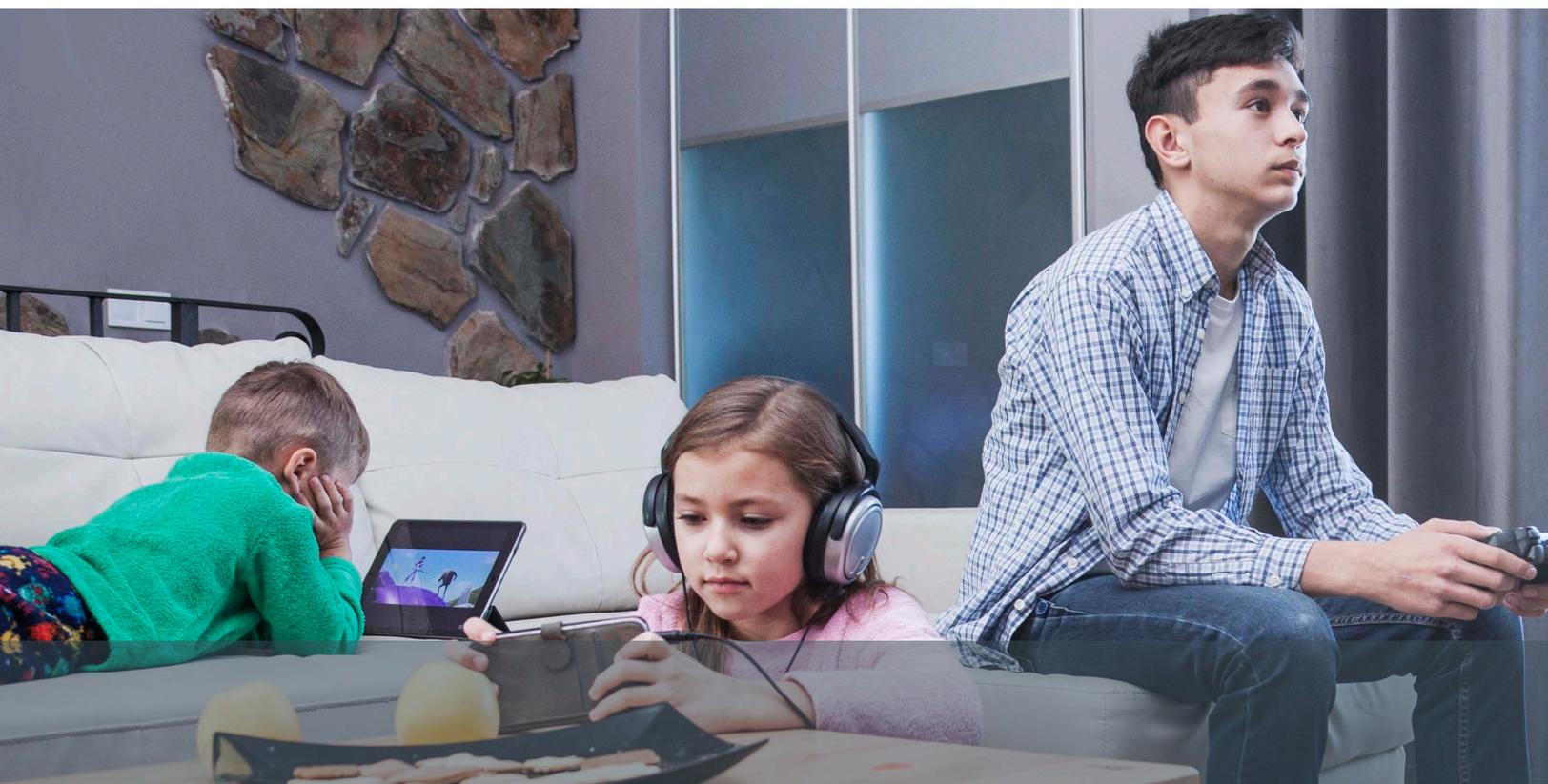



 Se puede observar que mayoritariamente, los niños, niñas y adolescentes; realizan actividades digitales mayoritariamente solos(as), sin compañía de adultos.

b. A quién acudirías en primer lugar, si vivieses una situación incómoda en internet:



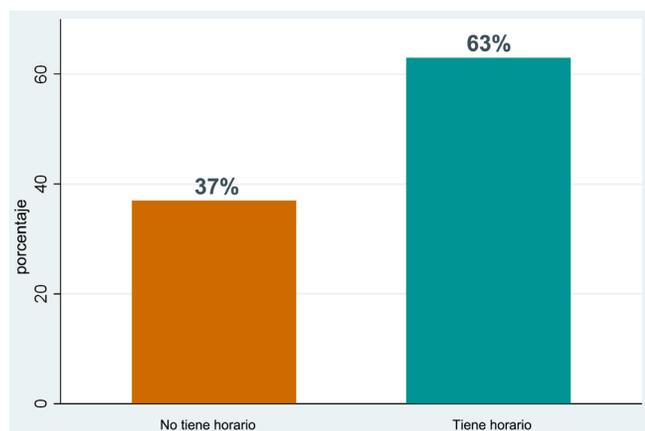

 Se observa a la madre, como la persona a quien mayoritariamente recurrirían los niños, niñas y adolescentes en caso de tener algún problema en internet. La figura paterna en diferentes edades, se mantiene en cifras similares, mientras que la figura de la madre, disminuye en la medida que aumenta la edad, y se reemplaza por los amigos(as).



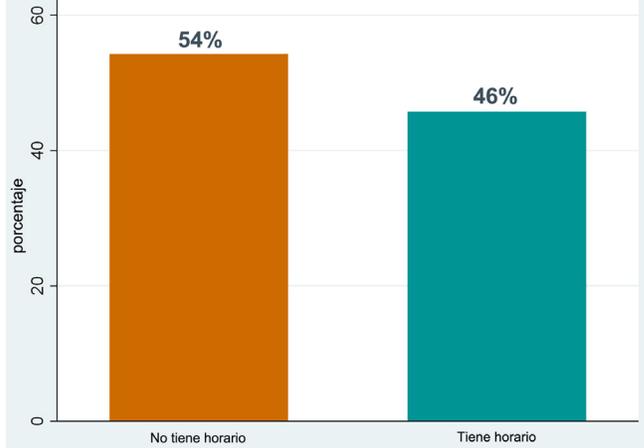
c. Reglas en casa: Horarios para el uso de tecnologías y otras actividades.

■ En mi casa, hay horarios para:

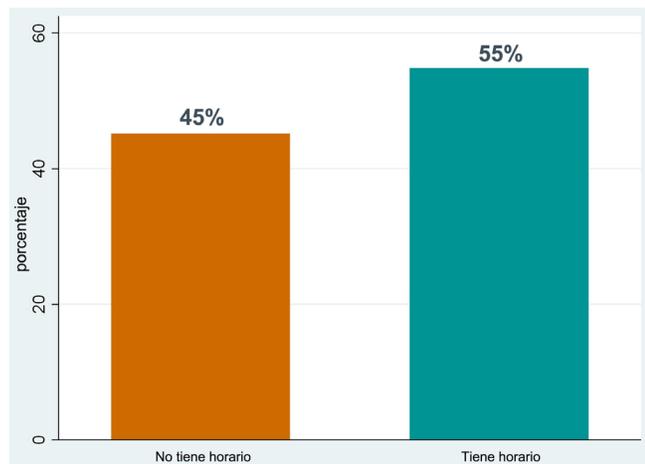
1. Usar el tablet o teléfono móvil



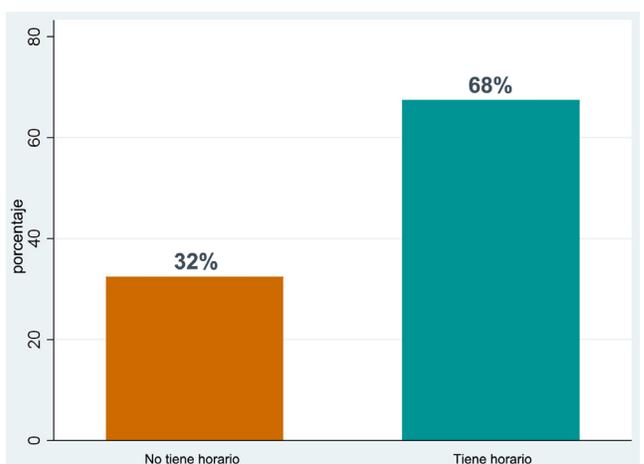
2. Ver televisión



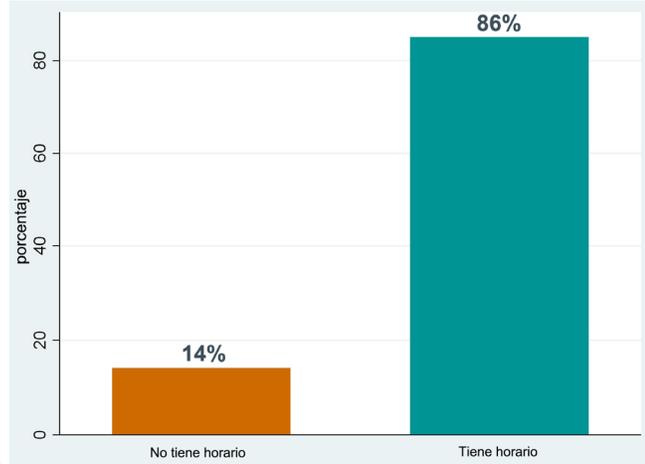
3. Jugar videojuegos



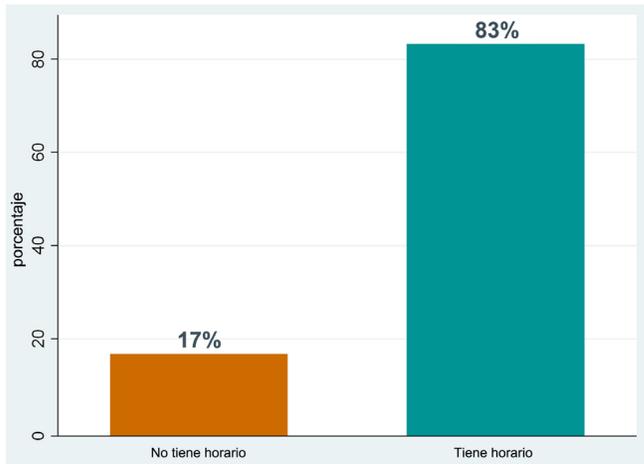
4. Tareas



5. Dormir



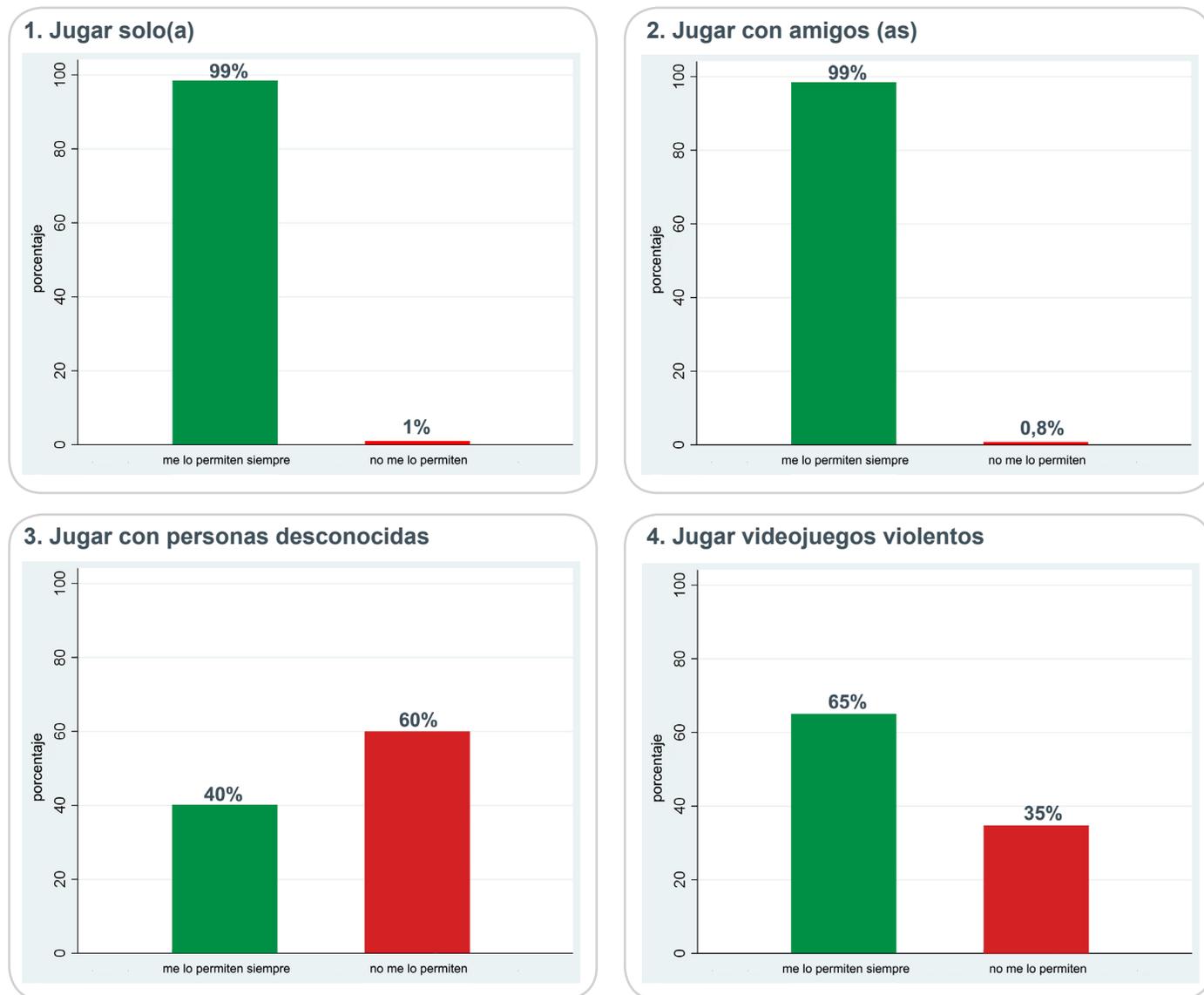
6. Comer




 Se observa que los estudiantes refieren no tener reglas sobre horarios para utilizar distintas tecnologías.

d. Actividades que los padres y madres permiten a sus hijos(as):

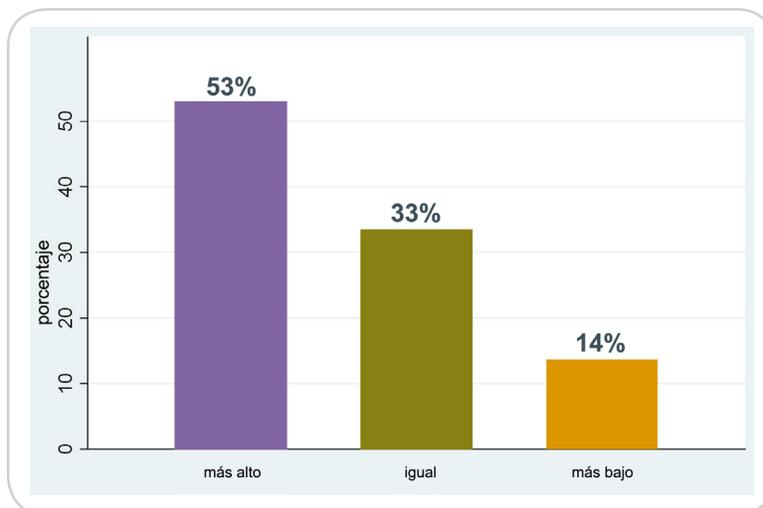

 Respecto al uso de videojuegos, mis padres me permiten:




 Se puede observar que el 65% de los niños, niñas y adolescentes, reconocen contar con el permiso de sus padres para jugar videojuegos violentos y el 40%, con personas desconocidas siempre.

5. Percepción de habilidades digitales:

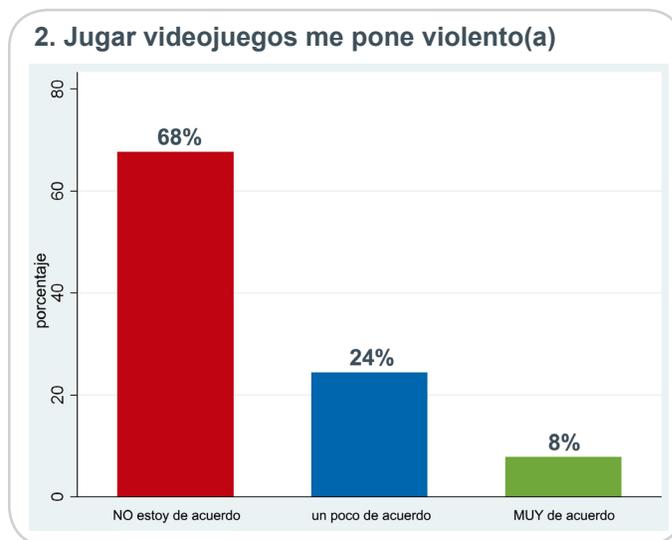
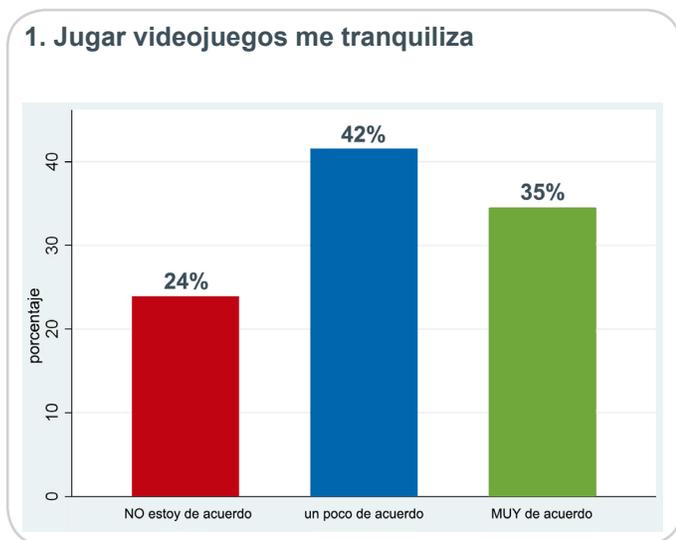
■ Comparándome con mis padres: mi nivel de manejo en tecnología es:



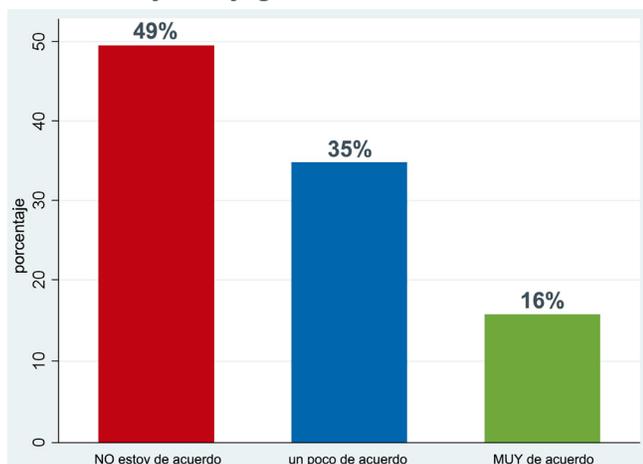
👉 Se puede observar que los estudiantes consideran que el nivel de dominio de las tecnologías a su edad, es superior que las competencias digitales de sus padres.

6. Efectos de los videojuegos en la vida cotidiana:

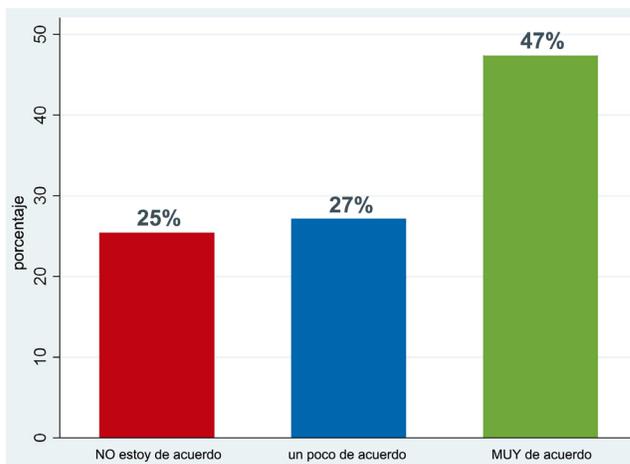
a. Uso problemático de videojuegos:



3. Jugar videojuegos es un vicio para mí y me cuesta dejar de jugar



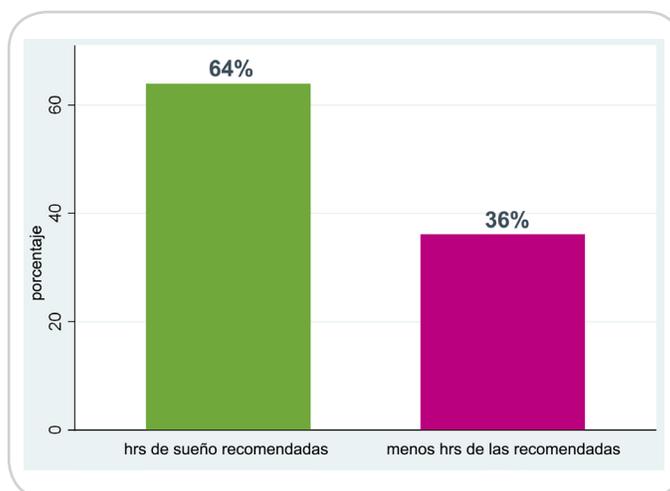
4. Jugar videojuegos altera mi sueño



👉 El 35% de los niños, niñas y adolescentes refiere que jugar videojuegos los hace sentir más tranquilos(as); pero al mismo tiempo, el 8%, se pone violento al momento de jugar, el 16% reconoce que jugar videojuegos es un vicio y que les cuesta dejar de jugar y el 47%, declara que esta actividad digital afecta su sueño.

7. Insomnio:

■ Se preguntó a los estudiantes a qué hora se dormían y a qué hora se despertaban habitualmente.

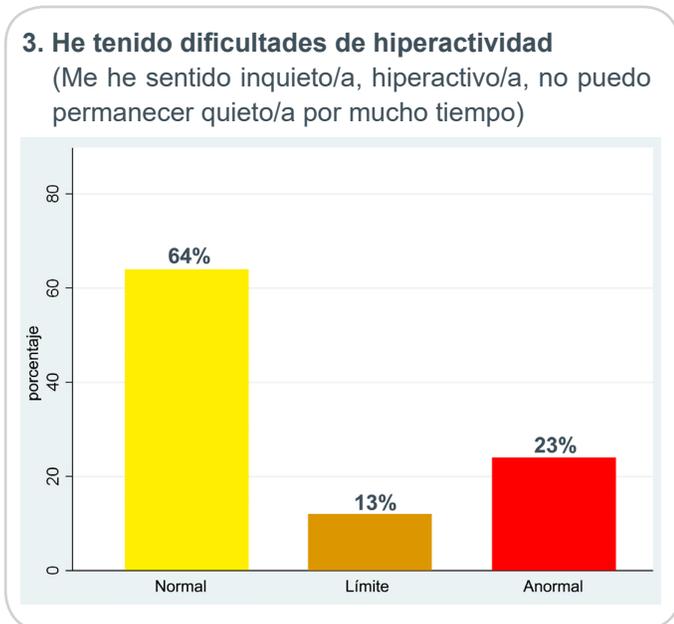
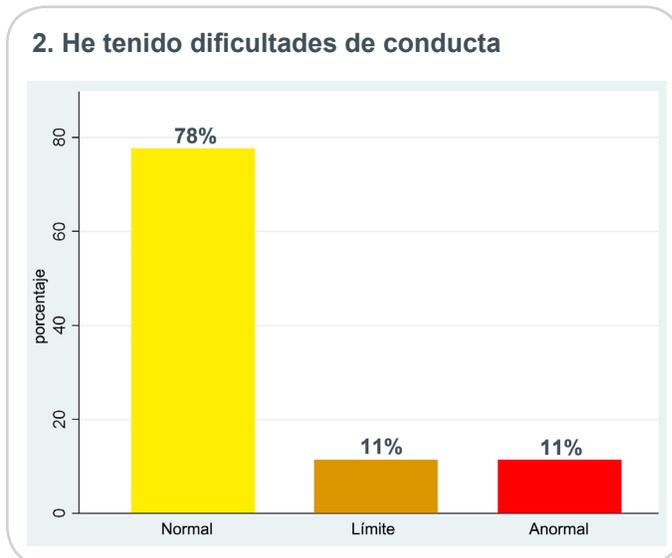
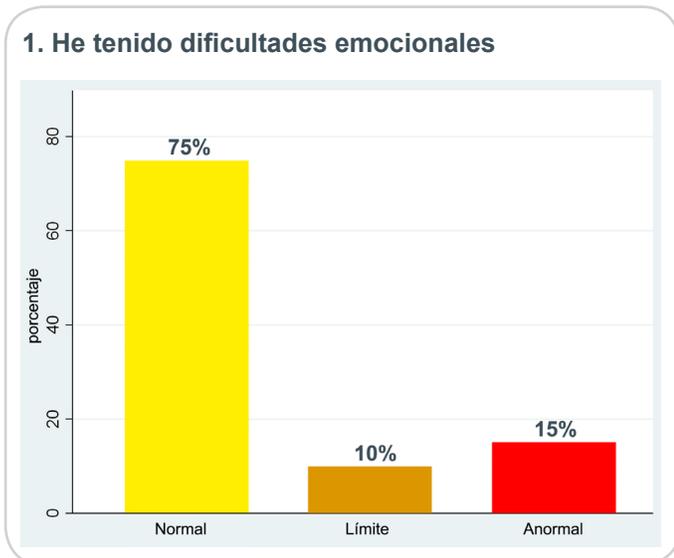


👉 Un 36% de los niños/as duerme menos de lo recomendado por la asociación norteamericana de pediatría, es decir, menos de las 8 horas diarias sugeridas.

8. Dificultades emocionales y del comportamiento:

a. El Cuestionario de Cualidades y Dificultades (SDQ, de su nombre en inglés, *The Strengths and Difficulties Questionnaire*), detecta probables casos de trastornos emocionales y del comportamiento en niños/as. Dentro del cuestionario existen cuatro escalas de cinco ítems cada una que miden estas dificultades. Dichas escalas son presentadas a continuación y hacen referencia a: Síntomas emocionales, problemas de conducta, hiperactividad y problemas con compañeros.

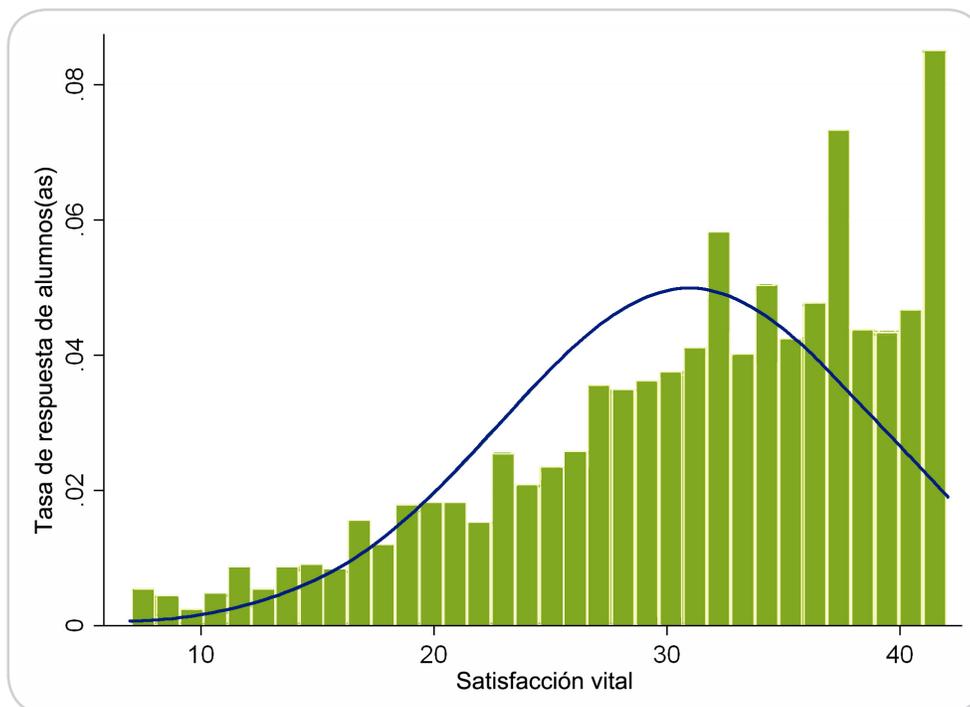
■ Indica cómo te sentiste o comportaste en los últimos seis meses:



👉 Se puede destacar que las dificultades mayormente presentadas son dificultades de hiperactividad (23%), seguido de dificultades emocionales (15%).

9. Satisfacción vital:

■ Los niños, niñas y adolescentes que participaron del estudio, en promedio obtienen 30,9 puntos de un máximo de 42 puntos en la escala de satisfacción vital. Esta escala determina qué tan felices se sienten con su vida.



👉 En el gráfico se puede observar que la mayoría de los estudiantes tuvo respuestas positivas cercanas al puntaje máximo de 42 puntos. Por lo tanto, se puede concluir que los niños/as y adolescentes están satisfechos con sus vidas.



10. Asociaciones:

a. Relación entre uso de tecnologías y dificultad emocional:

| Uso diario tecnología | Dificultad emocional |
|-------------------------------|--|
| Uso diario del teléfono móvil | 0,3 puntos  |
| Uso diario computador | 0,1 puntos  |

■ Interpretación de los resultados:

- Cada 1 hora de aumento en el uso de teléfono móvil, se asoció un aumento de 0,3 puntos en la escala de dificultades emocionales.
- Cada 1 hora de aumento en el uso de computador, se asoció un aumento de 0,1 puntos en la escala de dificultades emocionales.

¿Cómo podemos mejorar?

| Horarios establecidos por los padres | Dificultad emocional |
|---------------------------------------|---|
| Horario normado uso de teléfono móvil | 27%  |
| Horario normado uso videojuegos | 37%  |
| Horario normado para dormir | 36%  |

■ Interpretación de los resultados:

- Los niños, niñas y adolescentes que tienen un horario normado por sus padres para el uso del teléfono móvil, tienen 27% menos probabilidades de padecer dificultades emocionales, en comparación con los escolares que no tienen horarios establecidos para este tipo de actividades.
- Los niños, niñas y adolescentes que tienen un horario normado por sus padres para el uso de videojuegos; tienen 37% menos probabilidades de padecer dificultades emocionales en comparación con los escolares que no tienen horarios para este tipo de actividades.
- Los niños, niñas y adolescentes que tienen un horario normado por sus padres para dormir tienen 36% menos probabilidad de padecer dificultades emocionales en comparación con los escolares que no tienen horarios para este tipo de actividades.

b. Relación entre uso de tecnologías y satisfacción vital:

| Uso diario tecnología | Satisfacción vital |
|-------------------------------|--------------------|
| Uso diario del teléfono móvil | 1 punto ↓ |
| Uso diario computador | 0,5 puntos ↓ |
| Uso diario videojuegos | 0,4 puntos ↓ |

■ Interpretación de los resultados:

- Cada 1 hora de aumento en el uso de teléfono móvil, se asocia a una reducción de 1 punto en la escala de satisfacción vital.
- Cada 1 hora de aumento en el uso de computador, se asocia a una reducción de 0,5 puntos en la escala de satisfacción vital.
- Cada 1 hora de aumento en el uso de videojuegos, se asocia a una reducción de 0,4 puntos en la escala de satisfacción vital.

c. Relación entre uso de tecnologías y rendimiento Académico:

| Uso diario tecnología | Rendimiento de excelencia (notas = o mayor a 6,0) |
|-------------------------------|---|
| Uso diario del teléfono móvil | 15% ↓ |
| Uso diario computador | 8% ↓ |
| Uso diario videojuegos | 8% ↓ |
| Uso diario video TV | 7% ↓ |

■ Interpretación de los resultados:

- Cada 1 hora de aumento en el uso de teléfono móvil, disminuye 15% las probabilidades de tener un rendimiento de excelencia. (promedio de notas sobre 6.0)
- Cada 1 hora de aumento en el uso de computador, disminuye 8% las probabilidades de tener un rendimiento de excelencia.
- Cada 1 hora de aumento en el uso de video juegos, disminuye 8% las probabilidades de tener un rendimiento de excelencia.

11. Conclusiones generales:

- 👉 Los dispositivos tecnológicos son parte del día a día de los niños/as, éstos pueden ser utilizados en actividades académicas o de entretenimiento con fines beneficiosos para su desarrollo. Es importante que los padres limiten su uso diario estableciendo horarios ya que el uso excesivo de pantallas, puede estar asociado a dificultades emocionales, menor satisfacción con la vida y un pobre rendimiento académico.

Este estudio ha sido realizado por Fundación para la Convivencia Digital y el Centro de Investigación de Salud Mental Estudiantil (ISME) de la Universidad de los Andes.



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.



Saray Ramírez Onetto

Enfermera de la Universidad de los Andes con un magíster en Epidemiología de la Universidad de los Andes.

Actualmente es Coordinadora del Centro de Investigación en Salud Mental Estudiantil (ISME) de la Facultad de Educación de la Universidad de los Andes e Investigadora del Núcleo Milenio para Mejorar la Salud Mental de Adolescentes y Jóvenes, IMHAY.

M. Soledad Garcés Ojeda



Profesora de Artes Visuales de la Pontificia 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.

M. Teresa Zúñiga Ziliani



Coordinadora. Licenciada en Educación y Educadora Diferencial con mención en Psicopedagogía y Deficiencia Mental por la Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación. Diplomada en Desarrollo del Pensamiento y en Docencia Universitaria. Desde el 2012 participa en proyectos destinados a mejorar la calidad de la docencia, estimulando la generación de prácticas efectivas al interior de la sala de clases, a través de la asesoría, la tutoría y la capacitación docente.



Universidad de

los Andes >

**FACULTAD
DE EDUCACIÓN**

