



Universidad de Talca
Facultad de Psicología

Uso de pantallas electrónicas en niños y niñas de edad preescolar: una mirada
descriptiva de la realidad en tres provincias de la región del Maule

Memoria
Para optar al título de psicólogo mención clínica

Alumnos:

Rocío Melissa Alexandra Astudillo Villarroel
Nicolás Ignacio Toledo Cabello

Profesor guía:

Rosario Spencer Contreras

TALCA
Enero del 2019

CONSTANCIA

La Dirección del Sistema de Bibliotecas a través de su unidad de procesos técnicos certifica que el autor del siguiente trabajo de titulación ha firmado su autorización para la reproducción en forma total o parcial e ilimitada del mismo.



Talca, 2019

Agradecimientos

Nicolás

Primeramente, agradecer a Dios que me ha entregado su amor y misericordia, todo lo que fui, soy y seré en mi vida sea para la gloria del Señor, Eben-ezer.

Quiero agradecer:

A mis padres, Jacqueline y Sergio, sin su apoyo desde mi nacimiento hoy no estaría aquí, su esfuerzo, fortaleza y dedicación entregada hoy han dado frutos, los amo con todo mi corazón.

Agradecer a mis amigos y amigas de la universidad, por su compañía llena de tantos buenos momentos que hoy son un lindo recuerdo de mi etapa universitaria.

Agradecer al grupo Estudiantes Para Jesucristo que fue mi hogar por casi cinco años sin duda las personas que ahí conocí llenaron de luz mi corazón y vida.

Agradecer a Rocío, mi compañera de tesis, que con altos y bajos conseguimos realizar una buena investigación y logramos sortear las dificultades que se presentaron.

Gracias a toda mi familia, quienes me brindaron todo su apoyo durante la carrera, gracias Scarlett por tu aliento y comprensión en este periodo final siempre es grato una palabra de Dios y de ánimo, te amo.

Un consejo a quién llegue a leer esto:

La vida se trata de amar al prójimo, sea lo que hagas con tu vida hazlo para Dios y con amor, procurando tender la mano a quien haya caído, eso vale más que un título en la pared.

Gracias por todo Señor.

Rocío

Agradezco a Dios por su protección y bendiciones.

Agradezco a mi familia por siempre estar presente en cada paso que doy,

principalmente a mi madre Verónica quien me enseñó a ser fuerte y a comprender

que con esfuerzo y dedicación todo lo puedo lograr,

a mi abuela Cristina por darme todo y más,

porque sin duda es la mujer más luchadora que pisa esta tierra,

a mi madrina Elizabeth por ser la mejor en su rol y nunca soltarme,

a Víctor, por no abandonarme durante el camino y compartir conmigo

tanto en mis días de alegría como en los de tristeza,

los amo infinitamente.

Agradezco a mis tíos Marco, Mario y Laura quienes durante el transcurso

de este proceso dejaron este mundo para emprender un nuevo viaje,

a mis amigas de la carrera, con quienes compartí momentos de estudio y de diversión,

a mi compañero de tesis Nicolás, con quien vivimos momentos cargados

de angustia y estrés para luego disfrutar de la alegría y satisfacción.

En general, agradezco a todos quienes fueron partícipes de esta etapa de mi vida.

No ha sido sencillo el camino, pero gracias a su amor y

apoyo incondicional esto fue posible. Gracias por siempre haber mantenido

la confianza en mis capacidades y nunca abandonarme en el cumplimiento de mis sueños,

después de mucho esfuerzo comenzaremos a recibir los frutos.

Dedicada con todo mi amor a mi familia

quienes siempre han sido las principales promotoras de mis sueños.

1. Resumen

Las nuevas generaciones se encuentran en constante interacción con diversos tipos de pantallas electrónicas, sin que existan aún estudios sistemáticos que describan el uso de dichos instrumentos en esta población, ni menos aún sus efectos en el desarrollo y la salud de los niños. Como punto de partida para abordar este fenómeno, la presente investigación estuvo orientada a realizar una caracterización de la visualización y uso de dispositivos electrónicos en niños preescolares que residen en tres provincias de la región del Maule. 231 padres respondieron una encuesta sobre el uso que hacen sus hijos menores de 5 años, de dispositivos con pantallas. Los resultados obtenidos en relación con las hipótesis dan cuenta de que dos tercios de los infantes visualizan pantallas entre media y dos horas diariamente, siendo el principal contenido visualizado los dibujos animados, mediante el televisor. La mayoría de los padres consideran adecuado el uso de dispositivos con pantallas en niños, facilitándolo principalmente como método de entretenimiento, encontrándose también que, no en todas las familias se establecen reglas sobre la visualización por parte del infante, por ejemplo, que la visualización sea acompañada de un adulto. Por último, las pantallas son ofrecidas y solicitadas por los niños en igual medida, no obstante, éstos en su mayoría no se resisten a dejar de visualizar cuando se le solicita. Dentro de esta caracterización, se puede desprender una amplia gama de información inherente a los niños y las pantallas, cuyo uso se ha masificado dando paso a cumplir funciones correspondientes al rol parental.

Palabras clave: Pantallas digitales - preescolares - visualización.

2. Índice

Agradecimientos	1
1. Resumen	3
2. Índice	4
III. Introducción	6
IV. Discusión bibliográfica	10
4.1 Tipos de pantallas digitales	11
4.1.1 <i>Consola de videojuegos</i>	12
4.1.2 <i>Televisión</i>	13
4.1.3 <i>Tablet</i>	15
4.1.4 <i>Celular</i>	16
4.1.5 <i>Computador</i>	17
4.2 Variables asociadas al uso de dispositivos con pantallas	17
4.2.1 <i>Tiempo de exposición a pantallas electrónicas</i>	17
4.2.2 <i>Funciones de las pantallas electrónicas</i>	19
4.2.3 <i>El rol de los cuidadores ante el uso de dispositivos con pantallas</i>	20
4.3 Impacto del uso de pantallas en el desarrollo infantil	24
4.3.1 <i>Apego</i>	25
4.3.2 <i>Relaciones sociales</i>	28
4.3.3 <i>Rendimiento académico</i>	30
4.3.4 <i>Adquisición del lenguaje</i>	31
4.3.5 <i>Alimentación y sedentarismo</i>	32
4.3.6 <i>Sueño</i>	33
4.3.7 <i>Cambios conductuales</i>	34
4.3.8 <i>Visión</i>	36
4.4 Mediación familiar como factor protector del impacto de las pantallas en el desarrollo infantil	37
V. Problema de investigación	41
5.1 General:	43
5.2 Específicos:	43

VI. Hipótesis	44
VII. Método	45
7.1 Tipo de estudio	45
7.2 Diseño de estudio	45
7.3 Participantes	45
7.4 Instrumentos y Variables	48
7.5 Procedimiento	50
7.6 Plan de análisis	51
VIII. Resultados	52
<i>8.1 Características sociodemográficas y económicas.</i>	52
<i>8.2 Uso de dispositivos con pantallas</i>	53
IX. Discusión	78
X. Conclusión	89
XI. Referencias	92
XII. Anexos	104
<i>Anexo 1: Consentimiento informado</i>	104
<i>Anexo 2: Certificado comité de ética</i>	106
<i>Anexo 3: Encuesta uso de dispositivos con pantallas</i>	107
<i>Anexo 4: Resultados obtenidos en la muestra piloto</i>	112
<i>Anexo 5: Acuerdo Interjueces</i>	114
<i>Anexo 6: Gráfico sexo del infante</i>	129
<i>Anexo 7: Gráfico nivel de escolaridad del infante</i>	129
<i>Anexo 8: Gráfico ingreso económico familiar aproximado</i>	130
<i>Anexo 10: Gráfico de actividades por sobre las cuales el infante prefiere utilizar dispositivos electrónicos</i>	131

III. Introducción

A mediados de la segunda mitad del siglo XX, Chile estaba bajo un régimen de gobierno militar que dejó como herencia un modelo económico neoliberal, que significa entre otros aspectos una apertura económica mundial, lo que actualmente permite el ingreso más libre y fácil de tecnologías de última generación a nuestro país, especialmente de aquellos aparatos que utilizan una pantalla electrónica, los cuales permiten entre otras características, mantener una comunicación a larga distancia con cualquier lugar del mundo y poder visualizar innumerables contenidos con tan solo escribir un par de letras y hacer un “clic”. La mayoría de estos artefactos son utilizados mediante la visualización de una pantalla, no obstante, existen otros en los que se accede a la comunicación en ausencia de ésta, como lo es por mencionar un ejemplo, un teléfono de red fija básico, que no cuenta con mayores adelantos tecnológicos. A partir de entonces, hablamos de un fenómeno que hemos incorporado con suma facilidad a nuestra vida cotidiana, independiente de factores tales como la edad, nivel económico e incluso de la ubicación geográfica.

El uso de pantallas digitales es un fenómeno prevalente dentro de nuestra cultura nacional que además ha ido en constante aumento, especialmente en lo que respecta a los más pequeños del hogar. Así, en una encuesta realizada por el Consejo Nacional de Televisión (2008) se concluyó que hay 2,4 televisores por hogar y que un 53% de ellos posee computador. Un 57,7% de los encuestados dijo haber visto contenidos inadecuados tales como vocabulario grosero, contenido sexual, violencia, trato discriminatorio y contenidos de adultos en horario para menores. Siguiendo la misma línea, los niños con una edad entre 4 a 12 años ven aproximadamente 4 horas de TV cada día, mientras que 70% de los menores de 3 años ve TV

en forma habitual y el 75% de los niños tiene este aparato en su pieza (Rojas, 2008). Sin embargo, hay que considerar que esta información cuenta con una data de 10 años, periodo durante el cual el número de habitantes y familias en el territorio nacional ha variado, así quedó demostrado durante el último CENSO realizado en 2017, en el cual se informó de un total de 17.574.003 personas, de las cuales un 48,9 % son hombres y un 51,1% mujeres, es decir, que con respecto al año 2002, la tasa media anual de crecimiento de la población fue de un 1.06% (Instituto nacional de Estadísticas [INE], 2017). Así mismo, de la población total aproximadamente un 5,8% está representado por niños de entre 0 y 3 años, mientras que un 2,6% tiene entre 4 y 5 años (Ministerio de Desarrollo Social [MDS], 2011).

Ahora bien, de acuerdo a la VIII Encuesta Nacional de Televisión del Consejo Nacional de Televisión (2014) un 20% de los niños/as menores de 7 años, y un 33% de los niños/as de entre 8 y 13 años son propietarios de una Tablet, y a su vez el 40% de los niños/as de entre 8 y 13 años, y el 66% de los adolescentes de 14 a 17 años son propietarios de un teléfono móvil que se puede conectar a internet. Asimismo, en lo que respecta al año 2015, de acuerdo con el Ministerio de Desarrollo Social & Consejo Nacional de Televisión (2016) el 72% de los hogares en el país tuvo acceso a internet fijo o móvil (74% en zona urbana y 56% en zona rural), ubicándose por sobre el promedio de los países de la región, pero por debajo del promedio de países europeos (82%). Además, un 21,1% de hogares posee 4 o más dispositivos móviles que se conectan a Internet. Del mismo modo, dichos datos los podemos contrastar con los resultados de la IX Encuesta Nacional de Televisión a partir de la cual se obtuvo que el número de televisores por hogar aumentó a 2.5, siendo principalmente de pantalla plana, además, en hogares donde los niños/as cuentan con un dispositivo tecnológico, lo cual representa al 67%

de los encuestados, la media es de 1 dispositivo por cada niño/a, destacando entre ellos el celular. En lo que respecta a la edad preescolar un 35% cuenta con dispositivos propios, principalmente una tablet (Consejo Nacional de Televisión, 2017).

Al encontrarse el uso de pantallas digitales en su máxima popularidad, se ha transformado en una práctica común entre los padres, quienes en diversas instancias las utilizan como una herramienta de crianza que permite estimular a los niños sin la necesidad de disponer del tiempo de un adulto responsable de sus cuidados. Al respecto, en Estados Unidos se encontró que, durante la última década, la mitad de los padres de niños preescolares que disponen de un celular o tablet permiten el uso a sus hijos menores de 13 años, de estos, un porcentaje considerable (74%) descarga aplicaciones destinadas específicamente a sus hijos y que un 25% era propietario de alguno, mientras que más de la tercera parte de los padres se encontraba considerando la opción de comprar dispositivos propios a los niños. Asimismo, al menos la mitad de los padres reconoció tranquilizar a sus hijos facilitando un celular, ya que consideran apropiado su uso, incluso antes de los 8 años (Qualcomm Snapdragon, 2012). En esta línea, (Steiner-Adair, 2013 citado en Brody, 2015) señala que como padres en vez de enseñarle al niño como tranquilizarse y calmarse, se busca distraerlos entregándoles una pantalla durante todo el día. Además, la inteligencia social y emocional que son esenciales para lograr el éxito en la vida, los niños la pueden aprender sintiendo curiosidad por otras personas y escuchando, es decir, entendiendo que fuera de las pantallas existe una vida entretenida.

Lo expuesto anteriormente ha generado polémica a nivel nacional e internacional, dada las profundas transformaciones sociales que se pueden observar tras su masificación. A pesar de esto, existe una clara controversia entre aquellos que apoyan la visualización de pantallas

considerando sus beneficios y entre aquellos que destacan las limitaciones que esta podría generar en diversas áreas del desarrollo. Varios son los autores que se han dedicado a estudiar los efectos que genera la visualización de pantallas, en aspectos tales como el sedentarismo, los trastornos del sueño y de alimentación, no obstante, considerando la prevalencia e incidencia del uso de dispositivos móviles sobre el desarrollo humano, es importante conocer qué caracteriza la visualización de pantallas en población infantil o en qué contexto se genera, para de esta manera, tener información que permita orientar esta práctica de una manera que no perturbe la salud y funcionamiento psicosocial de los niños.

De este modo, la presente investigación busca avanzar en este tema comenzando por caracterizar la visualización y el uso de dispositivos con pantallas en preescolares a partir de una muestra de 231 niños y niñas de entre 0 meses y 5 años pertenecientes a las provincias de Linares, Talca y Curicó en la región del Maule. Esta caracterización permitirá tener información clara y sistematizada respecto a las siguientes preguntas principales: ¿qué dispositivos usan los niños? ¿Cuánto tiempo pasa un niño delante de una pantalla? ¿con qué finalidad se utilizan estos dispositivos? ¿qué rol tiene el adulto responsable del niño en relación a la utilización de pantallas?

IV. Discusión bibliográfica

Según señala la Real Academia Española (2014) se comprende que una pantalla es “parte de un televisor, del monitor de un ordenador o de otros aparatos electrónicos que permite visualizar imágenes o caracteres”, con esta definición pueden establecerse tres características fundamentales de las pantallas que la diferencian de otros artefactos, la primera es que se trata de un aparato exclusivamente electrónico, la segunda característica es que a través de esta se pueden visualizar imágenes, por lo que se descartan objetos tecnológicos que no cumplen dicha función y por último, que la pantalla es parte de un artefacto. Algunos autores han señalado que la trama encontrada en la programación mediante una sucesión de imágenes genera experiencias sensoriales, por ende, si la pantalla logra provocar esto, puede considerarse como un artefacto por sí misma (Gatica, 2018). En otras palabras, el contenido en una pantalla sirve de interfaz, es decir, puede transformar señales para que sean comprensibles mediante los sentidos, lo cual le daría a la pantalla estatus de artefacto electrónico por sí misma.

Se pueden distinguir varias formas de pantallas, que se diferencian entre otras características, por su funcionamiento y composición. Las pantallas pueden agruparse de manera más simple en dos grupos, la diferencia radica en la tecnología que utilizan para formar las imágenes, el primer grupo son las pantallas de tubos de rayos catódicos (CRT, cathode ray tube), que funciona cuando un tubo genera electrones que son acelerados a una pantalla de material fosforescente, este flujo de electrones se concentra en un haz que viaja a través de un tubo al vacío e impacta contra una pantalla de fósforo, se generan campos magnéticos que actúan sobre los electrones modificando su trayectoria, con la capacidad de dirigirlos a un punto determinado en la pantalla. El segundo grupo son las pantallas planas (FPD, flat panel displays)

donde se encuentran las pantallas LCD y de Plasma, las primeras son las más utilizadas y su funcionamiento es mediante una luz inicial que golpea un primer filtro y se polariza, luego, atraviesan varias capas, en la última la luz ya cuenta con la polarización necesaria y logra salir. Se sitúa voltaje a las moléculas de cristal líquido, la vía que guiaba la luz desaparece y todas las moléculas se alinean de igual forma. Se estructuran en píxeles que no emiten luz, en estas pantallas cada píxel se divide en tres células de color rojo, verde y azul (Ramos, 2016).

Ahora bien, hasta hace algunos años, como recordarán las generaciones anteriores, el acceso a una pantalla se limitaba hacia aquellas familias con mayores recursos económicos y se trataba principalmente de un televisor, siendo esta una entretención más bien dirigida a los adultos, mientras que los niños disfrutaban de otras actividades como un parque o juego de mesa. Por el contrario, como ya se mencionó anteriormente, hoy en día estas tecnologías se han convertido en un estilo de vida para adultos y niños, quienes han decidido invertir gran parte de su tiempo a estar sentados frente a una pantalla, puesto que cada vez existen aparatos con mayor tecnología y en diversos modelos.

4.1 Tipos de pantallas digitales

Existen diversos tipos de artefactos electrónicos que utilizan una pantalla, entre los que destacan el televisor, Smartphone, Tablet, computador y consola de videojuegos. Sin embargo, los dispositivos más utilizados y cuyo uso incrementan a medida que avanza la edad de los alumnos son el televisor y el computador y, por el contrario, las tablet y consolas de videojuegos, fuera del contexto escolar, disminuyen su uso a medida que los niños van creciendo (Gobierno

de Extremadura, s.f). Además, en muchos casos se utilizan varios dispositivos a lo largo del día, manteniendo siempre la visualización de la pantalla como eje central de su entretenimiento.

4.1.1 Consola de videojuegos

Si bien los videojuegos por sí solos no constituyen una pantalla, exceptuando las consolas más modernas, su uso las requiere, por ende, han sido objeto de diversas investigaciones centrándose mayoritariamente en los beneficios que pueden generar en los usuarios al utilizarse como herramienta pedagógica. Al respecto, investigadores como Green & Bavelier (2003) han atribuido el uso de videojuegos a una mejora en áreas académicas. McFarlane (2002) citado en Badia, Clariana, Gotzens, Cladellas & Dezcallar (2015) sugiere que determinadas habilidades y estrategias como el resolver problemas o la capacidad de reacción mejoran en quienes utilizan videojuegos. En definitiva, este tipo de dispositivos presenta tres características especiales, en primer lugar, el niño interactúa con el protagonista del juego o sus rivales, por ende, ya no es solo un espectador sino que se vincula con el personaje, en segundo lugar, el videojuego consigue la completa atención del menor obteniendo un refuerzo positivo en cada acción ejecutada, y por último, considerando lo anterior, si se presenta una conducta violenta esta será aprendida con facilidad al igual que conductas positivas como la no discriminación, tolerancia, cooperación, vocabulario, entre otros (Rojas, 2008). Sin embargo, en cuanto a los efectos negativos que generan este tipo de pantallas, se destaca la violencia presente en muchos de estos videojuegos, en los cuales uno de los contenidos más habituales generalmente consiste en luchar y asesinar a la mayor cantidad de personas para conseguir el objetivo final, acciones que posteriormente pueden ser imitadas por niños o jóvenes, puesto que como menciona Rojas (2008) solo hasta alrededor de los 18 a 20 años finaliza la maduración

del cerebro, por tal motivo, en el caso de niños menores a 5 años existe una tendencia a percibir los contenidos televisivos como reales producto de la alta capacidad de fantasía y el bajo razonamiento que recién inicia alrededor de los 10 años.

Ahora bien, en el DSM-V existe un apartado dedicado a condiciones que requieren estudio posterior, entre ellas el trastorno por juego en internet. Se entiende por este trastorno la participación recurrente y persistente, generalmente en equipo y durante largos periodos de tiempo, que conlleva a un deterioro o malestar clínicamente significativo, lo cual constituye la característica principal para el diagnóstico (Carbonell, 2014). Además, en este trastorno se incluyen únicamente aquellos juegos que no implican una apuesta o arriesgar algo de valor, dado que, en caso contrario se denomina trastorno debido al juego.

4.1.2 Televisión

Al pensar en la televisión, por el contrario de lo que sucede con los videojuegos, tendemos a definirla como negativa, ya sea porque en gran parte del contenido televisivo no existe una interacción directa o por la inmovilidad que implica, no obstante, esto depende en gran medida del uso o utilidad que representa para cada familia y del tiempo y contenido de exposición. “El observatorio iberoamericano para la Ficción Televisiva (Obitel) ha mostrado que la televisión nacional de ficción, en cada región, característicamente atrae los más altos ratings en toda América Latina” (Orozco & Miller, 2017, p.119). Ahora bien, en vista de la alta cantidad de horas que un niño se encuentra frente a un televisor, tiempo que debiera ser dedicado a otras actividades, principalmente la interacción social (Valdivia, Gárate, Regal, Castillo & Sáez, 2014), diversos autores se han manifestado, entre ellos, Peiró & Merma (2011) quienes

indican que mientras no se sustituyan las experiencias directas o el contacto como resultado del acceso a la televisión, esta no tiene por qué ser considerada como negativa. En la misma línea, para Nigro (2008) la imaginación y el mundo mágico de los niños se alimenta de las características tecnológicas y del contenido de los medios, desarrollando cada uno, una relación única con la televisión, que dependerá de variables como el contexto social y cultural o de su propia personalidad, surgiendo al mismo tiempo la necesidad de ejercer autonomía y control, es decir, poder decidir qué ver, cuándo y cómo.

De acuerdo a Jacquinet (1996) citado en Nigro (2008) es importante insistir en la necesidad de considerar la televisión como un socio-cognitivo que ayuda a padres y maestros a enseñar y aprender, no obstante, al mismo tiempo señala que las tecnologías nunca podrán dar un sentido a nuestra sociedad, muchos menos en lo relacionado a la enseñanza, por ende, esta es responsabilidad especialmente de los profesionales de la educación e investigadores quienes debieran encargarse de desarrollar teorías y prácticas actualizadas. Sin embargo, la realidad en nuestra sociedad es un tanto distinta, ya que se ha comprobado que cerca del 96% de la población infantil española utiliza la televisión para poder divertirse, mientras que un porcentaje no menor de niños, lo hace solo porque esta se encontraba encendida en presencia de ellos (observatorio de las telecomunicaciones y de la sociedad de la información en España, 2006; Iriarte, 2007).

En cuanto a la percepción que se tiene sobre los efectos de este medio, en un estudio realizado por Nigro (2008), se concluye que los docentes tienden a considerar la televisión como un rival puesto que genera una disminución en las horas de sueño, de tal manera que el rendimiento académico durante la jornada escolar se ve afectado considerablemente, siendo responsabilidad de los padres controlar su uso. En relación a la mirada de los niños se concluye

que estos prefieren realizar otro tipo de actividades por sobre la televisión, sin embargo, cuando esta es la opción presente, pasan largas horas esperando la compañía de sus padres o tienden a imitar el comportamiento de estos frente a la televisión. Por el contrario, los padres consideran su uso como un elemento útil en la formación, ya que permite un mayor conocimiento sobre el mundo externo, y solo con el paso del tiempo estos comienzan a considerarlo como un enemigo.

4.1.3 Tablet

En relación con el uso de Tablet no es mucho lo que se sabe sobre Chile, sin embargo, en América, específicamente en Estados Unidos, de acuerdo con NPD Group (2014) citado en Nogueira & Ceinos (2015) hasta el año 2014, más de un 50% de hogares con niños de entre 2 y 12 años contaban con una tablet a su disposición, mientras que (ofcom, 2013 citado en Nogueira & Ceinos, 2015). Señala que en Europa 1 de cada 3 niños tiene acceso, prefiriendo su uso incluso por sobre la televisión. Ahora bien, Cárdenas (2016) menciona que se podrían lograr múltiples beneficios al incluir el uso de tablet en contexto escolar como método que fomente la exploración y le permita descubrir sus capacidades al niño/a, ya que, hoy en día estos se caracterizan por la curiosidad y necesidad de mantenerse conectado con los adelantos tecnológicos, siendo indispensable adquirir dichas habilidades de manejo sobre estas herramientas que les garantice una vida adulta diferente a las de aquel que no las pudo desarrollar.

El recambio de dispositivos electrónicos es un hecho que se da en los adultos como también en niños, es así como el Tablet, por ejemplo, en los últimos años ha venido a utilizar un lugar dentro de los hogares en el cual antes se podían encontrar los computadores de

escritorios, esto es parte del efecto de la rápida obsolescencia de los dispositivos electrónicos, los cuales son desechados debido a que el mercado presenta nuevos aparatos con mejores características (Carrasco et al., 2017).

4.1.4 Celular

Gracias a la portabilidad de uso que brindan los smartphones, son uno de los aparatos que más éxito de ventas ha tenido en nuestro país, las estadísticas señalan que en Chile existe un aproximado de 27.075.209 de aparatos celulares activos, lo que significa un aumento del 24% en comparación al 2011 donde habían 21.802.443 (Troncoso, 2017), cifras realmente preocupantes al considerar la población total del país, ya que, se puede desprender que el número de aparatos está muy por sobre la cantidad de personas que habitan el territorio nacional. Entre los niños, los smartphones también son cada vez más comunes, observándose un incremento considerable de su uso a medida que aumenta la edad, así se encontró que cerca de un 11% de los niños y niñas de cinco años, tiene un celular funcionando y que usan de manera regular, números que van cambiando a medida que pasan los años, aumentando a 30% a los ocho años, 50% a los 10 años, 71% a los 12 años y alcanzando un 90% cerca de los 15 años (Centro de Encuestas y Estudios Longitudinales de la UC, 2016).

Un estudio sobre el uso de dispositivos móviles en niños y niñas escolares de la ciudad de Temuco en Chile, realizó un experimento en el cual estos debían diseñar su propio teléfono utilizando materiales tales como pegamento, cartón, marcadores e imágenes ilustrativas de diversas aplicaciones móviles, posteriormente debían comentar el porqué de su elección, en la

explicación los niños incluyeron principalmente aplicaciones relacionadas a los juegos, mientras que las niñas se enfocan más en las redes sociales (Carrasco et al., 2017).

4.1.5 Computador

El uso del computador por otro lado ha tenido un crecimiento sostenido a través de las últimas dos décadas, observándose principalmente un auge de las empresas dedicadas a la programación de navegadores y páginas web como lo son las gigantes Norteamericanas Google o Microsoft, lo cual sumado al aumento en el acceso a contenido a través del internet, han aportado, entre otros factores, a este aumento en la cantidad de usuarios. Según los antecedentes, en los hogares de los países de América Latina existen diferencias abrumadoras en la cantidad de aparatos, siendo Chile el país con mayor cantidad de computadoras dentro del hogar con cerca de un 30%, aunque diversos programas como “yo elijo mi pc” y “me conecto para aprender” han aportado en el incremento de las estadísticas durante cada año evaluado, mientras que, en el lado opuesto, como país con menor acceso se encuentra El Salvador con un 5% (Román & Murillo (2014).

4.2 Variables asociadas al uso de dispositivos con pantallas

4.2.1 Tiempo de exposición a pantallas electrónicas

Si bien la Academia Americana de Pediatría (2016) establece recomendaciones para desarrollar hábitos infantiles adecuados con respecto al uso dispositivos tecnológicos, resalta que en niños menores de 18 meses su uso se debiera evitar, excepto cuando se trata de chats de videos y que para el caso de niños mayores a 2 años, el tiempo se restringe a no más de una hora

diaria y solo en programación de alta calidad, puesto que, niños y adolescentes debieran dedicar horas a realizar otras actividades como dormir, jugar o el deporte. No obstante, diversos estudios latinoamericanos han demostrado que la realidad es contraria, es decir, que las horas de exposición a una pantalla digital superan lo recomendado. En efecto, en Estados Unidos durante los años treinta, se destinaban a la radio y al cine cerca de 10 horas a la semana, mientras que aquellos que asistían a la escuela en los años setenta usaban la TV 2.3 horas en promedio al día. Al llegar los años noventa, los niños visualizaban pantallas durante 7.5 horas en promedio al día y ya al inicio de los años 2000 el total de horas aumentó a 10.45 por día, por ende, el tiempo dedicado a estos medios por parte de los jóvenes ha ido aumentando históricamente (Lucas, Robb, Takeuchi & Kotler, 2011).

Entre los estudios más recientes sobre tiempo de exposición a pantallas se encuentran los de Duque & Parra (2012) quienes a partir de una muestra con niños colombianos de entre 10 y 12 años, obtuvieron que en promedio la población se expone a pantallas durante 4.96 horas al día, siendo en el caso de hombres 5.36 por sobre las mujeres con 4.51 horas diarias. En el caso de México, mediante la encuesta nacional de salud y nutrición aplicada en el año 2012 a una muestra de 5.560 niños y adolescentes se obtuvo que solo un 33% de niños y 36% de adolescentes cumplen con la recomendación internacional de tiempo de exposición menor o igual a 2 horas diarias, ya que, en promedio dedican 3 horas al uso de estas (Janssen, Medina, Pedroza & Barquera, 2013). En cuanto a la realidad estadounidense, Sisson et al. (2009) en base a una muestra de 8.707 niños demostró que, cerca de la mitad de estos sobrepasa este tiempo recomendado. Por el contrario, en un estudio argentino, se concluyó que en promedio los niños dedican 75.6 minutos diarios a la televisión y 31,3 a otras pantallas (Waisman, Hidalgo & Rossi,

2018). Siguiendo la misma línea, en un estudio con jóvenes canadienses realizado por (Mark, Boyce & Janssen, 2006) citado en (Badia et al., 2015) se concluyó que, sólo el 18% de las niñas y el 14% de los niños cumplían la recomendación de dedicar no más de dos horas diarias a las pantallas, especialmente con la televisión. Con respecto a Chile, la VIII Encuesta Nacional de Televisión realizada por el Consejo Nacional de Televisión (2014) concluyó de acuerdo a las declaraciones de padres de niños menores de 13 años, estos observan 3 horas diarias la televisión abierta, mientras que sus hijos dedican 2 horas en promedio, cantidad que aumenta a 3 horas cuando se trata de televisión pagada, siendo escasa la diferencia entre días de semana y fines de semana. En definitiva, a pesar de la recomendación de limitar el tiempo de exposición, son escasas las familias que han tomado consciencia de esto y los daños adjudicados a su uso excesivo.

4.2.2 Funciones de las pantallas electrónicas

Para los adultos estos medios son algo extraño cuyo uso en cierta medida se les dificulta, por el contrario de lo que sucede en el caso de niños y adolescentes quienes son los usuarios que más fácilmente han logrado la adaptación al mundo tecnológico, puesto que, crecieron rodeados de tecnologías. Como señalan Bringué, Sádaba & Artopoulos (2014) en cuanto a la funcionalidad de las pantallas, son los niños y jóvenes quienes las descubren más rápidamente, dado que, desde un inicio han tenido a su disposición una variada gama de posibilidades que han podido incorporar a su vida con plena normalidad.

Las pantallas digitales cumplen diversas funciones, sin embargo, cada persona puede asignarle a un mismo dispositivo diversos usos, dependiendo principalmente de sus gustos e intereses. La mayoría de sus usos se vincula a actividades de entretenimiento, así lo demuestra un

estudio realizado en Chile por (Carrasco et al., 2017) quienes concluyen en base a las declaraciones de niños y sus padres que estos medios se usan generalmente para jugar kiwi, Mario Bros y mortal combat. Otra actividad popular es ver videos musicales mediante YouTube, los niños buscan música, la descargan y cantan. También se habla del uso de redes sociales, entre ellas WhatsApp y Facebook, aunque esta última se trata más bien de la creación de una cuenta por novedad y no necesariamente por uso constante. En lo escolar, se destaca el uso de Google por su capacidad de buscar información de diversos intereses y para realizar tareas.

4.2.3 El rol de los cuidadores ante el uso de dispositivos con pantallas

Como ha quedado demostrado en la literatura, el uso de dispositivos con pantallas en sus diversas presentaciones va en constante aumento, siendo la edad de inicio cada vez menor, lo cual constituye un problema cuando no existe control en cuanto a al tiempo y/o contenido de exposición. Ante esta compleja situación, se debe agregar un inconveniente como lo es la estructura familiar, ya que, la concepción de familia que surgió en el pasado ha cambiado, dando paso a una definición más amplia y caracterizada por su libertad, es decir, que está ya no se limita exclusivamente a un padre, madre y hermanos, sino que preferimos incluir otros miembros. Así lo menciona Jadue (2003) quien señala que la familia nuclear cerrada ya es parte del pasado, lo cual no necesariamente implica pérdida de parentesco y de rol de familia. Al mismo tiempo, si bien la legislación chilena consideraba la familia como la existencia de un vínculo matrimonial, hoy en día, la conceptualiza principalmente por un vínculo afectivo y solidario entre miembros (Arancibia & Cornejo, 2014). Por consiguiente, uno de los cambios

actuales se relaciona con la posibilidad de mantener una relación de pareja heterosexual u homosexual (Salvo & González, 2015).

Otra transformación importante, es que una gran proporción de familias actualmente están constituidas exclusivamente por uno de los progenitores, este hecho es respaldado por los datos obtenidos en la encuesta CASEN del Ministerio de Desarrollo Social (2011) mediante la cual se observó un aumento de familias monoparentales, las cuales pasaron de constituir el 19.8% en 1990 a un 27,4% en 2011, siendo en su mayoría liderados por mujeres, mientras que las familias biparentales, de representar un 72,7 en 1990, disminuyeron a un 61 % en 2011. Como consecuencia, las familias se pueden ver enfrentadas a dificultades en el ámbito económico, sobre todo cuando no cuentan con el apoyo de otros familiares, debiendo ingresar al mundo laboral y privándose de dedicar el tiempo adecuado al infante, quedando este al cuidado de otros familiares, instituciones, de un hermano mayor o incluso en casos extremos solo. En el contexto familiar, Iriarte (2007) señala que los padres facilitan un acceso a las tecnologías de la información ya sea televisor, computador, internet, videojuegos, entre otras, porque estas son aparatos que les permiten mantener ocupados y solos a sus hijos mientras ellos resuelven sus propios asuntos, sin considerar que esta acción puede desembocar en un comportamiento adictivo.

Existen diversas razones o explicaciones del por qué el cuidador principal de un niño decide facilitarle una pantalla digital desde la temprana edad. Autores como Nigro (2008) enfatizan que, en gran parte de los casos, los padres con tal de estar tranquilos mientras realizan sus diversas tareas o como mecanismo de protección hacia los peligros asociados al juego en la calle, deciden facilitar la TV como niñera, también destaca su uso como castigo cuando no se

cumplen los deberes y por el contrario como premio cuando se cumplen los diversos requerimientos del adulto. Asimismo, enfatiza en que los padres no saben qué tipo de contenidos observan sus hijos porque son escasas las oportunidades en que conversan sobre estos o dedican tiempo a ver la TV juntos, sin embargo, se dedican a criticar las horas que pasan frente a estos dispositivos cuando en realidad no hacen nada por buscar soluciones.

Asimismo, de acuerdo al Consejo Nacional de Televisión (2014) la supervisión por parte de padres sobre los programas de televisión que ven los niños/as se dificulta por varios motivos. En un 41% porque es una actividad que los niños realizan por sí solos en cualquier lugar, en un 39% porque los padres trabajan, lo que les impide pasar tiempo en el hogar durante gran parte del día, a un 18% se les dificulta porque hacen uso de ellos en otros hogares y en un 29% por la dificultad que implica supervisar el consumo televisivo a través de otras pantallas, tales como computador, celular o tablet.

Otros estudios han dado cuenta de que en muchas situaciones se utiliza como acompañamiento en las actividades cotidianas. Por ejemplo, en Ecuador, los niños observan la televisión mientras un 39% hace tareas, 51% come, 10% lee e inclusive un 14% mientras duerme (Superintendencia de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información, 2011). En lo que respecta a nuestra realidad nacional, la relación que los niños/as desarrollan con la tecnología genera beneficios, ya que estas se utilizan como apoyo para los padres en actividades cotidianas, brindando entretenimiento a los niños, mientras ellos se dedican a tareas domésticas como preparar los alimentos o limpiar la casa, sin embargo, también generan consecuencias negativas, entre ellas, las dificultades en la convivencia familiar (Ministerio de Desarrollo Social & Consejo Nacional de Televisión, 2016). No obstante, estas últimas dependen en su

mayoría de cómo la familia permite o facilita su uso y de en qué medida el aislamiento detrás de una pantalla afecta las relaciones familiares en forma negativa (Assathiany et al., 2017).

Es sabido que a lo largo de la vida aprendemos del contexto todo aquello que podemos observar, especialmente durante los primeros años, donde nuestro principal modelo a seguir son los padres o cuidadores principales. Así, desde el modelo ecológico, Bronfenbrenner (1979) citado en Torrico, Santín, Andrés, Menéndez & López (2002) indica que los progenitores ejercen una importante influencia sobre las costumbres de sus hijos, dado que son su entorno más próximo, pero esta influencia dependerá de las relaciones entre el niño y su familia y de la influencia que ejerza esta última sobre la relación del niño con los demás elementos del entorno. Es decir, que desde este modelo se destaca la importancia de las interacciones que el infante establecerá con los diversos elementos de su entorno, especialmente con los padres e iguales, así, al realizar un análisis del desarrollo del niño, no se debe mirar su comportamiento aisladamente, sino que debe ser en relación con el ambiente en que el niño/a se desarrolla (Fuertes y Palmero, 1998).

Un aspecto importante de señalar es que los adultos del siglo XXI en su niñez no tuvieron la posibilidad de acceder a las pantallas que se pueden encontrar en estos días, debido a que la tecnología en ese tiempo era arcaica, en contraste con la actual, es así como estos adultos pueden ser considerados analfabetos tecnológicos si se les compara en cuanto a las habilidades que, por ejemplo, muestran sus hijos, siendo estos últimos quienes les pueden enseñar a los padres, debido a que estos se pueden sentir inseguros ante las nuevas tecnologías, además, producto de este desconocimiento pueden no saber qué influencia tienen las pantallas en sus hijos, evidenciándose que algunos padres rechazan estos dispositivos en relación a los contenidos y la

visualización propiamente tal, elementos que entorpecen notablemente la mediación de los padres en el consumo de sus hijos de estas tecnologías (Gabelas, 2011).

4.3 Impacto del uso de pantallas en el desarrollo infantil

La primera infancia es crucial para el desarrollo de niños/as, se trata de una etapa en la que se experimentan cambios rápidos y profundos, ya que pasan de capacidades para la sobrevivencia y de potencialidades a dominar habilidades físicas, emocionales, psíquicas, cognitivas y sociales, por ello, es fundamental asegurar las condiciones adecuadas para su bienestar en diversos ámbitos, así como fomentar el buen trato y los cuidados familiares (Unicef, s.f). Desde el nacimiento hasta la adolescencia, la vulnerabilidad es alta, porque se trata de un periodo relevante para el desarrollo humano, una formación integral en donde los riesgos incrementan y, por ende, los adultos deben participar en forma activa (López & García, 2016).

El uso de tecnologías que cuenten con pantallas puede interferir en el desarrollo integral de un niño/a en diversos ámbitos de su vida cotidiana, ya sea en lo emocional, social, cognitivo y/o físico. Estas diversas consecuencias pueden manifestarse inmediatamente o, por el contrario, generarse a largo plazo. Uno de los primeros problemas que se pueden identificar tras comenzar su utilización es la adicción, entendida como una afición de tipo patológico que provoca dependencia, la pérdida de control y que a su vez resta libertad para poder estrechar el campo de consciencia y que limita los intereses de una persona (Echeburúa & De Corral, 2010). En el caso de los adultos, es más común que este piense en cuanto a los beneficios o inconvenientes asociados a un uso excesivo, no obstante, un niño menor a 5 años no cuenta con las habilidades cognitivas necesarias para comprender y equilibrar su decisión, sino que, generalmente la asocia

al comportamiento de sus padres, por ende, son estos quienes deben comprometerse y asumir un rol protector en torno al desarrollo de su hijo. Otro de los problemas inmediatos que surge es que al igual que sucede con distintas sustancias químicas, las personas que han dado inicio a una conducta adictiva, una vez que no pueden llevar a cabo la acción, por cualquiera que sea el motivo, comienzan a experimentar diversos síntomas, entre ellos malestar emocional, estado de ánimo disfórico, insomnio, irritabilidad e inquietud, a lo cual comúnmente se le denomina síndrome de abstinencia (Echeburúa & De Corral, 2010).

Los dispositivos con pantallas una vez que han entrado al hogar, son usados por gran parte de los integrantes de la familia ya que, estas tecnologías se han masificado en los últimos años, motivo por el cual también han aumentado los estudios respecto a los efectos que esta visualización produce, no obstante, se debe destacar que estos aún no están del todo claro, ya que, algunos autores apuestan a favor mientras que otros van en contra, apoyándose estos últimos en las diversas consecuencias sobre el desarrollo de los infantes. Las pantallas como la televisión, por ejemplo, a partir de la imagen que se forma en ella, configura un lenguaje compuesto por una alta carga emocional, la cual genera gran impacto en quienes están visualizando el contenido (Consejo Nacional de televisión, 2015). En el caso de niños, estos se caracterizan por no disponer de la madurez emocional necesaria para procesar de manera adecuada y racional los contenidos que reciben.

4.3.1 Apego

Cuando se habla de los efectos y las consecuencias que conlleva la visualización de pantallas en infantes, es casi imposible ignorar un aspecto central en el desarrollo integral, el

apego. Podemos definir apego como una interacción que se da principalmente entre una madre y su hijo, o entre este último con cualquier persona que cumpla el rol de protector, siendo el padre una de las personas más comunes después de la madre (Rodríguez, 2014). Se establecen tres tipos de apego, señalando que, al término del primer año de vida, el infante puede adquirir un estilo que sea relativamente estable, el primer tipo de apego es el de tipo seguro, donde los infantes confían en sus cuidadores, interactúan de forma positiva, exploran el entorno cercano y sienten que son aceptados. Un segundo tipo de apego es el ansioso y ambivalente, donde los infantes sienten dudas o inseguridad en su relación, les cuesta separarse de la figura de apego, pero evitan el contacto físico, temen ser abandonados y exploran con desconfianza el entorno. El tercer tipo es el evitativo, aquí el infante no ha experimentado valoración o preocupación hacia su persona, estos infantes están aprendiendo a no expresar o entender las emociones en los otros, debido a esto evitan este contacto, evitan las manifestaciones de cariño, se ha encontrado que protestan menos cuando se aleja la figura de apego y construyen una aparente autonomía frente al entorno. Se agrega un cuarto tipo de apego, caracterizado por ser de tipo desorganizado, es necesario señalar que algunos autores no lo aceptan debido a que no es tan fácil entenderlo, pero se caracteriza como una mezcla de los estilos de ansiedad y evitación, tendencia a tener conductas estereotipadas, cambios impensados y que en apariencia son incomprensibles con la figura de apego, tienden a romper sus juguetes y sus relaciones son conflictivas con el entorno (Sánchez, 2011). Por ende, el uso de pantallas por parte de padres puede conformar un factor relevante que interfiera en la relación que se comienza a formar entre el adulto y el infante, así como con las demás personas que constituyen el círculo social del niño, quienes, en gran parte de los casos, no logran ser conscientes del tiempo dedicado al uso de dispositivos, ya que, estas por sí mismas proporcionan entretenimiento, llegando a afectar el

tiempo de calidad familiar. En consecuencia, cuando existe una pantalla en el hogar y esta se encuentra encendida con programas o contenido llamativo para los diversos miembros de la familia, la interacción entre ellos es menor, y pensando que el infante necesita constante atención y cuidados, pueden surgir problemas para conseguir un apego estable y saludable. En esta línea, se ha comprobado que las interacciones verbales y emocionales de los niños con los padres, con hermanos y entre la familia, disminuyen contundentemente cuando un televisor está encendido en la sala en que se encuentran (Camiruaga & Iraola, 2016).

La literatura señala que cuando existe un correcto uso de los dispositivos con pantallas por parte de los cuidadores, se ayuda a evitar aquello que pueda interferir en el apego, aportando a establecer un apego seguro, en donde los cuidadores responden a las conductas reflejas, emocionales y afectivas de sus hijos, así como al desarrollo de la capacidad de tranquilizarlos cuando exista la necesidad de ello, de modo que éstos perciban preocupación por su persona (Garrido-Rojas, 2006). Por otro lado, se encuentra la visualización por parte de los infantes, siendo cada vez más común ver niños de edades más tempranas utilizando estos aparatos electrónicos con pantallas, hoy en día un niño o niña convive con las tecnologías prácticamente desde antes de nacer, lo cual les permite naturalizarse con ellas incluyéndose en su vida y entorno (Iriarte, 2007). Este uso que generalmente inicia en etapas tempranas del desarrollo, lleva a una reorganización del tiempo de los infantes, esto quiere decir, menor tiempo dedicado para la interacción con las figuras significativas y otras actividades como el juego, dando lugar a la inclusión de una mayor visualización de programas o contenido, los cuales no pueden reemplazar el aporte emocional, aprendizaje y protección que pudiesen obtener de su entorno más cercano, por ejemplo, la televisión no puede brindarle a estos niños información que sea

útil para ellos o su vida, ni para comprender o relacionarse con su entorno, esto solo se consigue mediante experiencias e interacciones que se dan en el marco del día a día (Rodríguez, 2012).

Resulta importante que la tecnología, especialmente con pantallas no desplacen las actividades sociales ni tampoco el juego que se da fuera de casa, en el aire libre (Krynski, Ciancaglini & Goldfarb, 2017).

4.3.2 Relaciones sociales

La socialización con pares mediante las pantallas suele comenzar en edades posteriores a la etapa preescolar, momento en el cual existe una mayor capacidad cognitiva e intelectual sobre el funcionamiento y el uso de los dispositivos, no obstante, hablando de niños y niñas en general que ven la televisión, utilizan consolas de videojuegos o navegan por internet, viven un proceso que no es sólo a nivel individual, sino que también encuentran diversión y socialización. En este último punto es donde las pantallas permiten hablar con otras personas, reír, llorar, imitar y mantenerse conectado (Gabelas, 2011). Sin embargo, es necesario señalar que no existe gran cantidad de información empírica referida a Chile o en América Latina sobre el creciente uso de dispositivos móviles por parte de niños preescolares y los efectos que estas producen en sus relaciones sociales, especialmente con otros niños.

La socialización del infante se ve influida por el contenido que ha visualizado. En un estudio realizado por Bandura, Ross & Ross en el año 1963 encontraron que los niños que eran expuestos a contenido agresivo, imitaban estas conductas con otras personas durante sus juegos, y esta conducta se veía potenciada cuando el infante tenía algún elemento asociado a lo visualizado, como un juguete o un disfraz, además, en investigaciones posteriores existe un

consenso en esta alta correlación entre medios con pantallas y conductas agresivas con otras personas, inclusive se hace una aceptación de la violencia por parte de otras personas (Bandura, 2002).

El contenido educativo de la programación infantil está construido desde el punto de vista de otras personas, por ende, resulta más conveniente complementar las experiencias de visualización de niños y niñas con interpretaciones que sean entregadas en el momento por sus familiares, un ejemplo de esto es un estudio en el que niños y niñas con menos de 36 meses aprenden verbos mediante un video, sin embargo estos logran el aprendizaje sólo cuando hay apoyo por parte de un adulto en la visualización, mientras que los niños de mayor edad pueden hacerlo en gran parte de los casos de forma autónoma, solo con la observación del video. Debido a esto es que se destaca la importancia de que la interacción con una pantalla sea acompañada por un adulto, además, el avance que tienen los niños en la adquisición del vocabulario es influenciado por el diálogo a partir del contenido de los programas en pantalla (Roseberry, 2009).

Como se ha mencionado anteriormente la maduración cerebral de los infantes en comparación a los adultos es totalmente distinta, el desarrollo del cerebro en los tres primeros años de vida de un niño es parte central de su crecimiento integral, esto debido a que es en este periodo donde se producen los eventos más importantes para su maduración como consecuencia de experiencias fisiológicas (Unicef, s.f). En este punto es donde la visualización influye ya sea positiva o negativamente, puesto que, además, los niños no cuentan con la capacidad de realizar procesamientos ejecutivos superiores como razonar, por ejemplo, por ende, no pueden dilucidar el posible efecto de la visualización. La tecnología lleva al infante a una sucesión de estímulos

sensoriales intensos y muy rápidos que el cerebro no puede procesar de manera adecuada y el acostumbrarse a estos estímulos puede afectar el mantenimiento de la atención en etapas posteriores (Camiruaga & Iraola, 2016).

4.3.3 Rendimiento académico

A medida que los niños adquieren nuevas capacidades y habilidades para relacionarse con el entorno, inician un proceso continuo de búsqueda y aprendizaje, siendo estos aparatos tecnológicos un apoyo constante, ya que pueden ser utilizados como un recurso para enseñar, así como también para entretener (Zabaleta, 2012). El hábito de un uso prolongado de dispositivos con pantallas en los infantes, puede traer consigo posibles futuras consecuencias en relación a las responsabilidades educativas, esto porque la exposición a aparatos tecnológicos en niños que se encuentran en una edad escolar provoca una disminución de la frecuencia con que estos realizan sus tareas escolares (Academia Americana de Pediatría, 2016). El uso de dispositivos con pantallas trae consecuencias y beneficios diferentes según la etapa del ciclo vital en que se encuentra la persona, el foco está centrado en la etapa preescolar de los infantes, la visualización a temprana edad puede generar dependencia que conlleve posible baja en el rendimiento una vez iniciado el proceso escolar, observándose en diversos estudios que los medios de comunicación con pantallas, generan una disminución en el tiempo dedicado al estudio, afectando como ya se mencionó, el rendimiento e incluso relacionándose con el absentismo escolar (Llorca, Bueno, Villar & Diez, 2010). Además, investigaciones como la de (Pagani, Fitzpatrick, Barnett & Dubow, 2010) citado en (Badia et al., 2015) han demostrado que la exposición excesiva, es decir, que cada hora adicional a las dos horas máximas recomendadas frente a la pantalla de un televisor podría afectar negativamente en asignaturas

como matemáticas. Por otro lado, desde lo positivo, puede ser utilizado como una herramienta de aprendizaje y adquisición de nuevas habilidades.

4.3.4 Adquisición del lenguaje

Una de las habilidades que los infantes deben ir aprendiendo y desarrollando con el paso del tiempo, es la adquisición y correcto uso del lenguaje, para así acceder a una nueva forma de comunicarse con el entorno, especialmente con el cuidador primario. Se ha encontrado evidencia de que las pantallas si tienen influencia sobre este aspecto del desarrollo, no obstante, diversos autores que han expuesto sus investigaciones fueron enjuiciados por la metodología utilizada en los análisis y los resultados a los que han llegado, llegando a interpretaciones un tanto erróneas. Zimmerman, Christakis & Meltzoff (2007) realizaron un estudio en el cual reportaron que la exposición a videos infantiles como por ejemplo, “Baby Einstein” (programa infantil) tuvo una asociación negativa con el desarrollo del lenguaje, esto quiere decir que exponerse a pantallas con este contenido disminuye el normal desarrollo de esta habilidad, este estudio fue realizado en niños de entre 6 a 16 meses, además de este resultado, no se encontró evidencia de otra asociación positiva o negativa en niños de 17 a 27 meses. Sin embargo, Ferguson & Donnellan (2013) llevaron a cabo un re-análisis de aquella investigación, encontrando que las variables de exposición a las pantallas se correlacionaron positivamente con las variables lingüísticas del desarrollo del lenguaje en la muestra más joven, pero no así en el grupo de más edad. También, encontraron que la evitación del uso de pantallas se correlacionó negativamente con el desarrollo de lenguaje en los niños de 6 a 16 meses, y en este mismo grupo se encontró que la visualización se asoció positivamente con el lenguaje expresivo. En efecto, es necesario señalar que aún no existe claridad con respecto al efecto que tienen las pantallas en

el aprendizaje del lenguaje, sin embargo, actualmente hay consenso sobre algunos beneficios de visualizar contenido de tipo educativo, puesto que genera un incremento del vocabulario en niños preescolares, aportando en el futuro desempeño académico en cursos superiores (Rodríguez, 2012). La edad en que un niño es capaz de utilizar un dispositivo para aprender palabras, así como para contactarse con otras personas se da alrededor de los 15 meses, instancia en la cual puede mantener un videochat por períodos breves de tiempo (Kryniski, Ciancaglini & Goldfarb, 2017). También, hay autores que se oponen al uso de aparatos tecnológicos, señalando que los niños menores de tres años no deberían visualizar pantallas, siendo su principal argumento el que las investigaciones demuestran que estas no son realmente una buena herramienta para la adquisición del lenguaje y el vocabulario, pues retrasan o enseñan de una manera incorrecta para su edad (Linn, Wolfsheimer & Levin, 2012).

4.3.5 Alimentación y sedentarismo

Una porción del tiempo que niños y niñas dedican a una pantalla suele estar solapado con horarios establecidos para su alimentación, ya sea el desayuno, almuerzo o la cena, sin obviar que entre estas principales comidas es frecuente el consumo de uno que otro tipo de tentempié. Diversos autores han estudiado las consecuencias que genera en la salud, en el sedentarismo y la alimentación el pasar largos periodos de tiempo frente a un aparato con una pantalla, ya sea por el acto mismo de comer ciertos alimentos en presencia de ella, como por aquello que ha quedado en segundo plano a consecuencia del tiempo de exposición. Entre algunas acciones que aportan al sedentarismo, se destacan ver televisión y más aún cuando se visualiza durante largos periodos de tiempo, el estar sentado por un lapso de tiempo prolongado y, todas las actividades en que se está expuesto a una pantalla, ya que esto provoca una

disminución en el gasto energético necesario (Prieto-Benavides, Correa-Bautista & Ramírez-Vélez, 2015). Es decir, el niño o niña que pasa gran parte de su tiempo en alguna de estas actividades frente a una pantalla, no utiliza una parte de la energía que ingiere mediante alimentos, aumentando la posibilidad de perjuicios contra su salud, como el afectarse la capacidad cardiorrespiratoria, siendo este un factor que se ha asociado al desarrollo de la obesidad y sobrepeso, la diabetes tipo 2, hipertensión, enfermedades cardiovasculares, demostrando los antecedentes que niños y adolescentes pueden ser afectados al igual que los adultos (Duque & Parra, 2012).

4.3.6 Sueño

Diversos autores señalan que existe evidencia de que un uso excesivo de pantallas produce entre otras consecuencias, alteraciones vinculares y trastornos del sueño, esto último debido al efecto lumínico de las pantallas sobre la producción de melatonina en las retinas, la cual controla los ciclos de sueño y vigilia (Krynski, Ciancaglini & Goldfarb, 2017). En relación a los ciclos del sueño, se ha encontrado que las pantallas tienen efectos negativos en estos, especialmente en niños, ya que, al encontrarse en una etapa más importante del desarrollo, la luz artificial emitida por estos aparatos, como la televisión, los computadores y los smartphones, así como también el estado de alerta que generan, bloquean la liberación de la hormona melatonina, cuya función consiste en iniciar el ciclo del sueño. En efecto, en Estados Unidos según un estudio de la Fundación Nacional del Sueño de ese país, los avances tecnológicos, especialmente los antes señalados, afectan a seis de cada diez personas en este tema (Contreras, 2013). Asimismo, un artículo que aborda el trastorno del sueño, señala que el uso de pantallas

interfiere tanto en la calidad como en la duración del sueño nocturno (Carrillo-Mora, Barajas-Martínez, Sánchez-Vásquez & Rangel-Caballero, 2018).

4.3.7 Cambios conductuales

Diversos estudios posteriores a los realizados por Bandura, han intentado demostrar la asociación existente entre el uso de pantallas electrónicas, principalmente el televisor y la violencia. Zabaleta (2012) señala que los programas de televisión e incluso los videojuegos actuales presentan gran cantidad de contenido violento, lo cual da paso a que el niño/a lo aplique a su cotidianeidad reforzando las actitudes agresivas. En un estudio realizado por Boyatzis y Matillo (1995) cuyo objetivo fue evaluar los efectos de un programa de televisión “los power Rangers”, se asignaron niños a un grupo control que no observaba el programa y otro experimental que, si lo veía, los resultados mostraron en primer lugar que los niños eran más agresivos que las niñas y, en segundo lugar, que aquellos que visualizaban el programa presentaban mayores conductas agresivas en comparación al grupo control. No obstante, en el caso de niños/as que presentan problemas emocionales los resultados son diferentes, demostrándose por medio de un estudio longitudinal, que cuando estos niños pasan gran tiempo frente a contenido televisivo violento, prefieren personajes agresivos y creen en la ficción televisiva, al enfrentarse a diversas situaciones sociales, no se comportan de forma agresiva (Kenneth & Joyce, 1993).

La asociación Médica Americana, la Academia Americana de Psiquiatría de la infancia y adolescencia y la asociación Americana de Psicología citados en Rojas (2008) presentaron tres conclusiones sobre los efectos que genera visualizar violencia mediante los medios

tecnológicos. En primer lugar, como efecto directo destacan que niños/as que visualizan pantallas durante largos periodos de tiempo y en altas cantidades de violencia, pueden efectivamente llegar a ser más violentos, o a largo plazo desarrollar una actitud positiva hacia el uso de la violencia como método de resolución de problemas. En segundo lugar, como efecto indirecto, se produce la insensibilización, es decir, que los niños expuestos a altos contenidos violentos mediante pantallas se vuelven menos sensibles a la violencia del mundo real, al sufrimiento del otro y aumentan los sentimientos de hostilidad. En tercer lugar, la población puede sobre exagerar y pensar que el grado de violencia en la sociedad es tan peligroso como en la pantalla, generando diversas patologías como ansiedad, depresión, trastornos del sueño, pesadillas, estrés post traumático, entre otros.

Ahora bien, la literatura se ha concentrado en demostrar el efecto negativo que generan las pantallas electrónicas en la conducta del infante, no obstante, autores que no han demostrado asociación, evalúan la importancia de otros parámetros para predecir qué tipo de niños/as son los que se ven mayormente afectados. Los principales parámetros que se han encontrado se enfocan en el contexto en el cual se desenvuelve el niño/a y las experiencias previas, es decir, la historia del infante que desarrolla una configuración actitudinal particular ante el contenido violento y las contingencias del ambiente que han favorecido el mantenimiento del comportamiento aprendido (Sandoval, 2006). En la misma línea investigativa, Anderson & Bushman (2001) elaboraron un modelo cognitivo denominado MAG (Modelo de Agresión General) que permite explicar los efectos de las pantallas sobre la conducta violenta. Por medio de este modelo se puede predecir la presencia de conductas agresivas del niño/a mediante tres aspectos centrales: el aprendizaje, la activación y los esquemas almacenados en la memoria del

individuo. Es decir, que las probabilidades de que aparezcan conductas violentas aumentarán si el niño/a ha aprendido esta experiencia en su entorno más próximo, si existen recuerdos sobre dichas experiencias y si las escenas visualizadas son excesivamente violentas como para generar la activación de estos.

4.3.8 Visión

Otra área que se puede ver afectada por la constante visualización de pantallas es la visión, destacando que uno de los problemas más comunes es el síndrome visual informático (SVI), definido por la Asociación Americana de Optometría como todos los problemas de carácter ocular y visual que tenga relación con el uso de un computador, aunque teniendo en consideración los avances tecnológicos actuales, se deben incluir también a las nuevas pantallas, como las que se encuentran en los tablet o los Smartphone. Dentro del Síndrome visual informático (SVI) se pueden reconocer ciertos síntomas, el primer grupo son los de tipo astenópicos o fatiga, entre los que se encuentran los dolores y cansancio de ojos, cefaleas y las náuseas, el segundo grupo son de tipo oculares, entre ellos, ojos secos, lagrimeo sin otro motivo asociado, sensación de tener una basura o arenilla, irritación, ardor u ojos enrojecidos, el tercer grupo son de tipo visuales, como visión borrosa, visión doble, fotofobia, que es la intolerancia anormal por la luz, y por último, hay un grupo extraocular de este síndrome, con rigidez y dolor en los hombros, en las extremidades superiores y la espalda (Ramos, 2016).

En cuanto a los efectos que las pantallas puedan generar sobre la visión de la población infantil no existe literatura, sin embargo, en estudios recientes se ha demostrado que por las horas de exposición y por la emisión del sistema de iluminación que incluyen las pantallas,

visualizar cualquier tipo de contenido tiene un impacto en el sistema visual de los adultos, especialmente cuando estos deben cumplir horarios laborales utilizándolas diariamente (Argilés, Cardona & Pérez, 2016).

4.4 Mediación familiar como factor protector del impacto de las pantallas en el desarrollo infantil

Considerando el gran número de consecuencias que puede provocar la exposición prolongada a diversos artefactos con pantallas, resulta importante destacar el cómo prevenir o disminuir sus efectos. Como estrategias de prevención se establece, reducir el tiempo de exposición a no más de 1,5 o 2 horas diarias a las diversas redes, durante la infancia y adolescencia, a excepción de los fines de semana. Además de encontrar una adecuada ubicación para los dispositivos, generalmente en lugares compartidos para lograr un mayor control de los contenidos observados (Mayorgas, 2009). Al respecto, el Consejo Nacional de Televisión (2014) indicó que los padres utilizan diversas medidas para supervisar el contenido visualizado, estas consisten en un 53% no permitir ver programas con contenido inadecuado, un 42% limita los horarios para ver televisión, un 38% prefiere usar dispositivos acompañando al niño, un 31% señala conversar sobre el contenido que se observa, 24% propone ver contenidos beneficiosos y, por el contrario, un 8% no toma medidas. Sin embargo, los niños/as descubren diversas estrategias para superar las restricciones parentales, como utilizar dispositivos a escondidas en casa de familiares, amistades o incluso en horario escolar. En tal contexto resulta fundamental destacar la importancia de la mediación familiar, entendida como el control de parte de los padres o de quienes están al cuidado de los niños, en cuanto al contenido y los posibles efectos adversos provocados por la influencia que este aparato electrónico puede generar (López-

Sánchez & García del Castillo, 2017), por tal motivo, resulta relevante el establecimiento de formas adecuadas de resolver los conflictos basadas en el diálogo y colaboración entre ambas partes

Por tal motivo en Chile, el Ministerio de Desarrollo Social & con el Consejo Nacional de Televisión (2016) desarrollaron una guía de actividades para un uso saludable mediante la cual proponen diversas actividades según la etapa del desarrollo del niño/a y que, además se enfocan principalmente en reflexionar en torno a contenidos o sentimientos evocados y medidas a tomar en cuenta a la hora de permitir la visualización. En este contexto, los padres actúan como mediadores activos, es decir, son partícipes y acompañantes durante la utilización de dispositivos. Existen diversos estilos de mediación que los padres pueden utilizar, entre ellos se encuentran, la mediación restrictiva que consiste en fijar límites y reglas para el uso de tecnologías, por ejemplo, cuando acceder, a qué contenidos y cuánto tiempo; la mediación compartida, es decir, participar con el menor en el uso de los dispositivos, interactuar en torno a los contenidos; en la mediación instructiva por su parte, los padres aconsejan, orientan o aclaran dudas en cuanto a los contenidos presentados en el dispositivo; y la mediación desenfocada ante la cual los padres conceden plena libertad al niño/a para hacer uso de los diversos tipos de pantallas, es decir, no hay control de horarios, contenidos, tiempo, entre otros (Martínez & Medrano, 2012).

Ahora bien, en aquellas familias en que predomina la mediación de tipo restrictiva, son los padres o cuidador principal los encargados de establecer normas familiares en torno a los diversos aspectos que engloba el uso de dispositivos. Una primera regulación se refiere al lugar donde se puede usar la tecnología, aquí destacan límites como el uso de smartphone durante las

comidas, el permitir que los lleven a la escuela por temor a robo o dejar que los niños se dirijan solos a lugares en donde existe acceso a internet puesto que se considera peligroso. Una segunda regla hace referencia al tiempo dedicado a la visualización de las diversas pantallas, al respecto se indica que generalmente su uso se asocia a terminar tareas y solo pueden ser utilizarlos en determinados horarios, por el contrario, en algunas ocasiones los padres declaran no contar con este tipo de reglamentaciones. Un tercer tipo de regulación es en torno a la utilización como premio o castigo, dado que, en el discurso de los niños suele solicitarse como un premio por el buen comportamiento o rendimiento académico (Carrasco et al., 2017).

Por el contrario, se da el caso de aquellas familias con mediación de tipo desenfocada, para las cuales la Academia Americana de Pediatría (2018) en base a diversos estudios ha elaborado una serie de recomendaciones dirigidas a padres en la era digital, los cuales se presentan a continuación: a) crear un plan para el consumo mediático de la familia, de tal modo, que las actividades cotidianas propias de cada etapa del desarrollo no se vean entorpecidas por el uso excesivo de diversos artefactos electrónicos. b) lidiar con el mundo mediático como se haría con cualquier otro entorno en la vida del niño. Es decir, conocer amistades virtuales de sus hijos, plataformas y aplicaciones utilizadas y el qué hacen los niños mientras se encuentran en línea. c) fijar límites y animarlos a tomar tiempo de recreo, ya que, el juego no estructurado estimula la creatividad. d) ver pantallas no debe ser siempre una actividad solitaria. La compañía aumenta la interacción, el aprendizaje y estrecha lazos. e) ser un buen ejemplo, es decir, limitar el uso mediático del adulto responsable. f) conocer el valor de la comunicación frente a frente, dado que, la comunicación bilateral favorece el desarrollo del lenguaje. g) limitar el uso de medios en los miembros más jóvenes de la familia, en aquellos niños menores de 18 a 24 meses

no utilizar pantallas, entre los 18 y 24 meses de edad la visualización puede ser acompañada ya que a esa edad aprenden mientras miran. Los niños en edad preescolar, deben limitar su uso a una hora diaria. h) crear zonas libres de tecnología. i) no utilizar la tecnología como un pacificador emocional. Si bien puede resultar muy útil, el principal recurso debería ser enseñar a identificar y controlar emociones fuertes, practicando al mismo tiempo actividades para controlar el aburrimiento o para calmarse. j) investigar aplicaciones para niños. En muchas ocasiones se promocionan como interactivas, sin embargo, estas deben ir más allá de pulsar y tocar la pantalla táctil. k) no es problema que el adolescente esté en línea, solo debe cerciorarse la seguridad o privacidad. l) advertir a niños sobre la importancia de la privacidad y los peligros asociados a las redes. m) los niños siempre serán niños, por ende, es responsabilidad del adulto fijar la mirada en el comportamiento del niño, que en cualquier caso puede cometer un error, ante el cual, es recomendable que el adulto reaccione empáticamente y lo convierta en una lección.

V. Problema de investigación

Actualmente como sociedad nos encontramos atravesando una era tecnológica que no ha sido indiferente para los niños más pequeños y que, además, va en constante aumento y lo seguirá haciendo con el paso de los años, pues sus funciones y contenido genera un aumento en la cantidad de usuarios (Gabelas, 2011). El acceso a las pantallas no se limita únicamente a la TV, volviéndose necesario realizar una actualización que incluya nuevas tecnologías, pues cada vez niños y niñas más pequeñas suelen verse usando dispositivos móviles con pantallas, en muchos casos sin contar con la presencia de un adulto responsable, siendo este el problema a investigar. A partir de aquí surgen interrogantes como ¿Por qué en Chile aún no existen investigaciones relativas al uso de pantallas digitales en la infancia? Rojas (2008) considera que, en el país, aún no se le ha dado la merecida atención al problema porque aún no se le asume realmente como tal.

En cuanto a este tipo de investigaciones sobre televisión y audiencias Vergara, Vergara & Chávez (2014) señalan que principalmente han predominado dos clases de investigaciones, en primer lugar, aquellos centrados en las diversas consecuencias negativas en la infancia y, en segundo lugar, los focalizados en datos cuantitativos. Además, en un estudio sobre enfoques teóricos y estrategias metodológicas en la investigación empírica de las audiencias televisivas en América latina llevado a cabo por Lozano y Frankenberg (2008) estos concluyen que los investigadores, debido a los escasos recursos económicos y/o escasa capacitación metodológica, han optado durante los últimos años por lo teórico.

Si bien existe un número considerablemente mayor de investigaciones cuantitativas sobre uso de dispositivos móviles, no podemos negar la existencia de aquellos de tipo

cualitativo, sin embargo, estos se han realizado principalmente en países europeos y han sido enfocados a población adulta y en menor medida a la adolescencia. De tal manera, resulta esencial determinar características de la población infantil que utiliza incorrectamente la tecnología, con el objetivo de hacer visible esta problemática actual y lograr a largo plazo una mayor conciencia y/o prevención respecto a las consecuencias que puede generar su uso durante etapas cruciales para el sano desarrollo, es decir, los primeros 6 años de vida, momento en el cual, el niño es más sensible e inexperto.

Un estudio realizado en la ciudad de Madrid, España, expone la influencia que genera el uso de dispositivos con pantallas en el desarrollo infantil, en esta investigación se entrevistó a padres de 130 niños con edades de 5 a 10 años, demostrándose una correlación positiva entre el uso de pantallas con problemas de alimentación como el sobrepeso, además, usando el test de Goodenough el cual refleja el nivel evolutivo del niño se encontró una correlación negativa con el uso de pantallas. A la luz de los resultados obtenidos los autores de dicha investigación señalan que es importante subrayar el impacto que han generado las pantallas como herramientas de ocio y destacar lo urgente de la prevención dados los efectos negativos que su uso excesivo podría generar en un niño. Además, sugieren la realización de nuevos estudios y más específicos para evaluar el impacto de las pantallas en el desarrollo infantil. Como conclusión indican que se debe crear conciencia por parte de las instituciones y de los profesionales para que puedan ofrecer pautas saludables y ayudar a las familias con el propósito de que niños y niñas puedan utilizar estas nuevas tecnologías de manera más segura y racional, lo cual ayudaría en la disminución del riesgo de consecuencias negativas (Vara, et al., 2009).

En síntesis, el principal desafío para comenzar a abordar la importancia del uso problemático de pantallas, es determinar más allá de los datos numéricos, características presentes en el uso de dispositivos con pantallas, tales como las más utilizadas, la presencia o ausencia de supervisión de un adulto, tipo de contenidos visualizados, motivos del uso, entre otras, de manera tal de describir cuando el uso de estos medios tecnológicos es un riesgo y cuando podría eventualmente potenciar el desarrollo del infante. Por ende, se busca responder al ¿qué caracteriza la visualización de pantallas en población infantil? y ¿cómo es el contexto en que se produce esta visualización? describiendo la realidad experimentada por niños preescolares consumidores de pantallas cuyas edades fluctúan entre los 0 meses y 5 años, actualmente residentes en las provincias de Linares, Talca y Curicó de la región del Maule.

VI. Objetivos

5.1 General:

- Caracterizar la visualización y el uso de pantallas digitales en niños y niñas preescolares de entre 0 meses y 5 años, pertenecientes a las provincias de Linares, Talca y Curicó de la región del Maule.

5.2 Específicos:

- Determinar similitudes y diferencias en cuanto al tiempo de acceso a una pantalla, el tipo de contenido visualizado, el dispositivo utilizado, el motivo del uso y las reglas de visualización de niños y niñas preescolares.

- Conocer el nivel de acuerdo de los cuidadores principales del infante respecto al uso de pantallas digitales en niños/as.
- Determinar el rol del cuidador durante la visualización de pantallas en la infancia, en cuanto al establecimiento de reglas, bloqueo de contenido para adultos, acompañamiento en la visualización y motivos para facilitar un dispositivo con pantalla.
- Caracterizar la instancia en la que el niño visualiza dispositivos con pantallas.
- Conocer el contexto familiar socioeconómico y sociodemográfico en que se manifiesta el uso de pantallas.

VI. Hipótesis

- Al menos dos tercios de los infantes visualiza pantallas durante menos de 3 horas al día.
- El principal contenido visualizado por los infantes son dibujos animados.
- El dispositivo más utilizado por los niños y niñas para acceder a las pantallas es el celular.
- Al menos el 80% de los cuidadores establece como mínimo una regla sobre la visualización.
- La mayoría de los padres consideran que el uso de dispositivos móviles durante la infancia es adecuado.
- El principal motivo por el que el cuidador facilita pantallas al infante es para entretenerlo.
- En su mayoría son los padres quienes facilitan un dispositivo con pantallas a sus hijos.
- La interacción niño-pantalla carece de supervisión adulta.
- Al menos un 50% de los niños se resiste a dejar de ver una pantalla cuando se le solicita.

VII. Método

7.1 Tipo de estudio

La presente investigación es de tipo descriptiva, siendo su objetivo caracterizar la visualización y el uso de pantallas digitales en niños preescolares pertenecientes a las provincias de Linares, Talca y Curicó de la región del Maule, por ende, se identificó como es y cómo se manifiestan diversas variables del fenómeno en el contexto regional (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010). Es decir, con motivo de la escasa literatura y el creciente impacto supuesto de este fenómeno, se buscó conocer qué ven, qué uso le dan a la pantalla, cuando las utilizan, cuánto tiempo pasan frente a ellas, entre otras, de manera de comprender cómo esta tecnología es parte cotidiana de la vida de los niños y niñas de la región. Esto permitirá dar un primer paso en el estudio de la relación niños-tecnología digital en Chile.

7.2 Diseño de estudio

El diseño de la presente investigación responde a una metodología de carácter no experimental y transversal puesto que las variables no fueron manipuladas de manera deliberada, limitándose la investigación a observar el fenómeno en su contexto natural y durante un único momento mediante una metodología cuantitativa (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006).

7.3 Participantes

La muestra requerida fue de tipo no probabilística seleccionada por conveniencia, estuvo conformada por cuidadores de niños y niñas que se encuentran en etapa preescolar durante el

año 2018, cuyas edades fluctúan entre los 0 meses y 5 años y son pertenecientes a las provincias de Linares, Talca y Curicó en la región del Maule. El acceso a los participantes se obtuvo mediante el contacto con directores y jefes de la unidad técnico-pedagógica que permitieran, previa autorización del establecimiento, comunicarse con docentes a quienes se les explicaba en qué consistía el estudio, para que posteriormente hicieran llegar un cuestionario a cada apoderado que aceptase recibirlo y participar. La encuesta fue respondida por el cuidador principal de cada niño/a. Para obtener el tamaño de la muestra se consideró el total de la población en estudio, es decir, el universo, al respecto, la región del Maule actualmente cuenta con 22.538 niños escolarizados en etapa preescolar en establecimientos que son reconocidos por el estado (Ministerio de educación [Mineduc], 2017), además, se deben conocer los parámetros de error, confianza y/o precisión, dado que, la recomendación es ingresar los datos a una herramienta de evaluación que entregue el tamaño de la muestra (Contraloría General de la República, 2012, p.14). La página web seleccionada para este estudio es Feedback Networks quienes ofrecen una plataforma tecnológica para el cálculo de muestras, los valores que establecemos son un intervalo de confianza del 95%, un margen de error del 10%, un universo de 22.538 niños y niñas, y al no existir datos previos de un estudio similar, se utilizará un 0.5 en la proporción, por ende, considerando lo recién mencionado, la muestra requerida para la presente investigación quedó constituida por 231 niños y niñas en etapa pre escolar pertenecientes a establecimientos educacionales reconocidos por el Estado. Sin embargo, la muestra quedó finalmente compuesta por 212 participantes, puesto que 19 adultos no cumplieron requisitos tales como firmar el consentimiento informado, responder todas las preguntas o seleccionaron más de una alternativa cuando no era requerido.

Se seleccionó la región del Maule debido a dos razones, en primer lugar, se trata de una zona considerada con menor desarrollo social en comparación a la capital nacional, Santiago, debido a que en esta última se encuentra la mayor concentración de personas y un mayor ingreso tanto económico como tecnológico de sus habitantes en comparación a la región del Maule. Además, en la octava encuesta nacional de la juventud las cifras reflejan que la séptima región cuenta con elevados índices de pobreza y bajo nivel de escolaridad en relación a gran parte del país (Ministerio de Desarrollo Social [MDS], 2018). En segundo lugar, en esta región hubo una triplicación de los delitos informáticos (diario El Centro, 2018), por ende, debido a que ha disminuido la edad de entrada a estas tecnologías y hay mayor posibilidad de acceso a los aparatos con pantallas y al internet se hace necesario conocer el contexto en que comienza el uso de estos aparatos.

Por otra parte, el presente estudio se adscribe a normas éticas tales como el respeto por el derecho y la dignidad de las personas, para lo cual se aseguró la confidencialidad y anonimato de la información proporcionada por los participantes, sin embargo, las conclusiones generales elaboradas a partir de la totalidad de la muestra fueron transmitidas de manera científica y profesional. Mediante el consentimiento informado (Ver anexo 1), los participantes pudieron decidir libremente su participación una vez que estuvieron informados respecto a los objetivos, alcances o las limitaciones asociadas al estudio, asimismo, pueden suspender su participación en el momento en que lo estime conveniente. Por último, cabe destacar que el proyecto fue revisado y aprobado por el Comité de Ética de la Facultad de Psicología de la universidad de Talca (Ver anexo 2).

7.4 Instrumentos y Variables

Para poder llevar a cabo la caracterización se utilizó un instrumento elaborado por los investigadores denominado “Encuesta de uso de dispositivos con pantallas” (Ver anexo 3). La versión final consiste en un cuestionario de autoreporte de 42 preguntas, de las cuales 31 son de selección múltiple, 1 de respuesta larga y 10 de respuesta corta. Para sintetizar el cuestionario inicial se combinaron dos preguntas y se eliminaron dos de respuesta larga, la información de las preguntas eliminadas puede ser obtenida desde las que se mantuvieron, y las que no fueron consideradas para la versión final tuvieron entre otros motivos que los participantes del plan piloto manifestaron que responder escribiendo en extenso significaba un mayor tiempo, además, algunos comentaban sobre lo que no se preguntaba o las respuestas eran generales como por ejemplo “bien” o “mal”, y las que se mantuvieron fueron por su relevancia en la obtención de información necesaria para la caracterización. Su formato de aplicación en la mayoría de los casos fue presencial y en otros de manera online mediante la plataforma de encuestas de google, por ende, fue fácilmente autoadministrada. El instrumento inicial fue aplicado a una muestra piloto constituida por 24 personas (Ver anexo 4), con el fin de analizar su estructura y realizar una adaptación lingüística. El número de personas requeridas para realizar este pilotaje según establece Julious (2005) es de al menos 12 individuos, esto se justifica en tres razones, (1) la viabilidad, (2) la precisión de la media y la varianza y (3) consideraciones reglamentarias que se utilizan para diseñar futuros estudios. Sin embargo, el autor señala que una muestra de 24 personas es más precisa y con menor error, sumado al hecho de que puede ser utilizada en estudios cuantitativos y cualitativos. Posteriormente, se procedió a elaborar un documento que incluía las preguntas y respuestas utilizadas en la encuesta, el cual fue evaluado mediante un

acuerdo Inter jueces por tres profesionales de diversas carreras (Ver anexo 5). En ambos casos, es decir, instrumento inicial y final, el objetivo de su aplicación consistió en evaluar el uso de dispositivos con pantallas en población preescolar, por ende, la selección de preguntas que fueron incluidas se realizó en base a una exhaustiva revisión de la literatura, que permitió comprender aspectos relevantes que anteriormente fueron estudiados a nivel internacional, así como también, otras fueron elaboradas en base a la observación de la realidad regional.

Se establecieron dos variables de tipo categóricas que a su vez están compuestas por un conjunto de subvariables que comparten en general la misma naturaleza. El establecimiento de las variables fue en base a los requerimientos de la caracterización, esto quiere decir, considerar la información necesaria para abarcar la mayor cantidad de elementos sobre la instancia en que ocurre la visualización, así como de los participantes, teniendo presente que la información está orientada únicamente en caracterizar el fenómeno. La primera de las variables es uso de pantallas, considerando entre ellas los diferentes dispositivos tecnológicos con esta modalidad, esta variable contiene información referente a todo aspecto dado durante el momento de uso, así como la visualización por parte del niño o niña, clasificándose principalmente de acuerdo a los siguientes factores o subvariables.

- **Tiempo dedicado a la visualización:** cantidad de horas, o parte de ellas, en que ocurre la visualización de cualquier tipo de contenido mediante un dispositivo con pantalla.
- **Contenido observado:** programación o temática de lo que se está visualizando.
- **Día y momento del uso:** que día de la semana y en qué instancia de él existe mayor frecuencia en la visualización, pudiendo ser en la mañana, tarde o noche.
- **Motivo del uso:** desde la perspectiva del cuidador, por qué el infante visualiza pantallas.

- **Aparato utilizado:** desde que tipo de dispositivo digital se tiene acceso a la visualización de contenido mediante una pantalla.
- **Condiciones generales de exposición:** todos aquellos elementos que se encuentran presentes durante la visualización por parte del infante. Por ejemplo: compañía de un adulto, supervisión, bloqueo de televisión para contenido de adulto, entre otras.

La segunda variable establecida tiene relación con los aspectos socioeconómicos y los sociodemográficos, esta busca obtener información sobre los factores sociales y económicos, tanto del niño como su familia, así como del contexto en que se desenvuelve cotidianamente.

- **Edad:** años de vida tanto del infante como del cuidador.
- **Sexo:** información acerca de si es hombre o mujer.
- **Lugar de residencia:** definir si es un sector urbano o rural.
- **Ingresos económicos:** conocer la situación económica, si es de ingresos altos, medios o bajos, en relación con la cantidad de miembros en el hogar.
- **Nivel educacional:** estudios cursados de los cuidadores, y nivel actual del infante.
- **Miembros de la familia:** personas que tienen domicilio permanente en el domicilio en que se encuentra el infante.
- **Cuidador principal:** persona encargada del cuidado total y cotidiano del infante.

7.5 Procedimiento

Para realizar el presente estudio, se elaboró un primer cuestionario, el que tenía por objetivo servir para una adaptación lingüística y evidenciar posibles falencias, posteriormente fue revisado por tres jueces, y finalmente fue sometido a análisis y transcrito a formularios de

Google. Para facilitar la recolección de datos, se procedió a establecer contacto con diversos centros educacionales reconocidos por el Estado de la región del Maule que desearon ser parte de nuestro estudio, se informó a los padres sobre los objetivos y que su participación era voluntaria y anónima. Aquellos apoderados que estuvieron de acuerdo firmaron un consentimiento informado y finalmente respondieron el cuestionario. Por último, los datos fueron transcritos manualmente en una base de datos, para proceder con los respectivos análisis estadísticos.

7.6 Plan de análisis

Para realizar el análisis de los datos obtenidos se utilizó el software estadístico SPSS 15.0 (Statistical Package for the Social Sciences), realizando análisis estadísticos descriptivos para datos cualitativos, el programa arrojó salidas en formato de tablas, las cuales contienen frecuencias, porcentajes, tablas de contingencias y se agregaron gráficos.

Para el cumplimiento del primer objetivo, se realizó un análisis descriptivo mediante una tabla de contingencia entre el tiempo visualizado y la edad del infante, para poder conocer en qué edad existe mayor tiempo de visualización y en cual menor cantidad, además, análisis descriptivos mediante tablas con las frecuencias y porcentajes de cada ítem.

Para los objetivos dos, tres y cuatro se realizó un análisis de estadísticos descriptivos mediante frecuencias y porcentajes. En relación con el quinto objetivo, la metodología de análisis es de tipo descriptivo mediante una tabla de contingencia entre las subvariables de sexo y tiempo de visualización, además, análisis descriptivos mediante tablas con las frecuencias y porcentajes de cada ítem.

VIII. Resultados

Los resultados que se presentarán a continuación en algunas de las tablas de frecuencias y porcentajes sobrepasan el 100% o total de los participantes debido a la gran cantidad de combinaciones posibles de respuestas que se obtuvieron a partir de aquellas preguntas con selección múltiple y/o casilla de verificación en las alternativas. No obstante, los porcentajes reflejan la cantidad de veces que fue seleccionada dicha respuesta, pudiendo cada participante seleccionar una o más alternativas por respuesta cuando corresponde.

8.1 Características sociodemográficas y económicas.

Los resultados del presente estudio se realizaron en base a una muestra total de 212 niños, ya que, 19 cuestionarios presentaban datos perdidos. De ellos un 47,2% pertenece al sexo masculino y un 52,8 femenino (Ver anexo 6), fluctuando sus edades entre meses de nacido y cinco años, específicamente, un 5,2% tiene menos de un año, un 9,9% un año, los dos y tres años se concentran en un 17% cada uno, un 27,4% tenía cuatro años al momento de la encuesta y, por último, un 22,2% cinco años. Asimismo, se encontró que gran parte de la muestra actualmente está cursando nivel medio mayor, seguido de pre-kínder, mientras que, un porcentaje menor, no está escolarizado o se encuentra en sala cuna (Ver anexo 7). Con respecto al lugar de residencia, un 47,3% pertenece a la provincia de Linares, seguida de Curicó con un 37,7% y en último lugar Talca con un 17%, concentrándose más de dos tercios de la población en zona urbana por sobre lo rural.

Ahora bien, a nivel familiar, el ingreso económico aproximado de cada hogar se concentra entre los \$300.001 y \$600.000 con un 38,7% seguido de menos de \$300.000 en un

24,5%, entre \$600.001 y \$900.000 con 17% y en menor medida entre \$900.001 y \$1.200.000 y más de \$1.200.000 con un 10,4% y 9,4% respectivamente (Ver anexo 8). Asimismo, el cuidador principal de cada niño en más de dos tercios corresponde a la madre, menos de un tercio al padre y en menor medida a los abuelos, tíos, hermanos y/o educadora de trato directo, siendo su nivel educacional principalmente enseñanza media completa y educación superior completa con un 37,3% y 34,4% respectivamente, por el contrario, enseñanza básica completa e incompleta con un 2,4% cada una, seguida de media incompleta con un 8,5% y educación superior incompleta con 15,1% (ver anexo 9), siendo más de la mitad de ellos laboralmente activos y remunerados por su actividad, responsabilizándose del cuidado del niño durante esas horas un familiar en un 87,7% de los casos, una institución con un 5,7%, niñera en 3,8%, otra persona en 1,9% y un conocido en 0,9%.

8.2 Uso de dispositivos con pantallas

Tabla 1

Tabla descriptiva de los dispositivos que se encuentran en el hogar

	Frecuencia	Porcentaje
Smartphone	162	76,4
Computador	161	75,9
Tablet	94	44,3
Televisor	203	95,8
Consola de juegos portátil	33	15,6
Ninguno	0	0

Mediante la tabla N° 1 se puede observar las seis opciones de respuesta entregadas a los participantes sobre la pregunta ¿Cuál(es) de lo(s) siguiente(s) dispositivo(s) se encuentran en su hogar? Al respecto, cabe mencionar en primer lugar que todos los niños/as evaluados cuentan con al menos un dispositivo con pantalla en su hogar, además, existe una clara diferencia en la frecuencia principalmente entre el televisor (95,8%) y la consola de juegos portátil (15,6%), siendo el primero el más común entre los participantes.

Tabla 2

Tabla descriptiva de los dispositivos en el hogar que son utilizados por el niño/a

	Frecuencia	Porcentaje
Smartphone	120	56,6
Computador	34	16
Tablet	55	25,9
Televisor	179	84,4
Consola de juegos portátil	7	3,3
Ninguno	7	3,3

En la tabla 2 se puede observar cuales de los dispositivos que se encuentran en el hogar son utilizados efectivamente por el infante. Al respecto, se puede apreciar una diferencia entre aquellos que reportan utilizar pantallas y aquellos que no las utilizan (3,3%), concentrándose la mayor frecuencia en el uso del televisor y del smartphone, lo cual, se condice con la tabla presentada anteriormente, en la cual el televisor es el dispositivo que más se repite entre las

familias, por el contrario de lo que sucede con la consola de videojuegos, reportándose en un 3,3% ser utilizada.

Tabla 3

Tabla descriptiva de los dispositivos que son propiedad del niño/a

	Frecuencia	Porcentaje
Smartphone	31	14,6
Computador	3	1,4
Tablet	27	12,7
Televisor	17	8
Consola de juegos portátil	4	1,9
Ninguno	153	72,2

Tal como se aprecia en la tabla N°3 se observan diferencias entre aquellos infantes que son propietarios de un dispositivo con pantalla (38,6%) y entre aquellos que los utilizan, pero no son de su propiedad (72,2%). Así, se obtuvo que entre aquellos que son dueños, destaca principalmente el Smartphone (14,6%) seguido de la tablet (12,7%) y el televisor (8%), lo cual no condice con tabla presentada anteriormente, en la cual se reporta un uso más frecuente hacia el televisor. Por el contrario, en menor frecuencia, se encuentra el computador y la consola de juegos portátil.

Tabla 4

Tabla descriptiva del dispositivo más utilizado durante el día por el niño/a.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Smartphone	55	25,9%	25,9%
Computador	2	0,9%	26,8%
Tablet	19	9%	35,8%
Televisor	118	55,7%	91,5%
Consola de juegos portátil	1	0,5%	92%
Ninguno	17	8%	100%

Nota: cada participante seleccionó una opción de acuerdo a las alternativas.

Los resultados sobre el dispositivo más utilizado durante el día por el niño, se encuentran en la tabla 4. Según la información obtenida, existe una amplia diferencia entre la población que utiliza dispositivos con pantallas y aquellos que no. Como se puede observar, el dispositivo más utilizado por los infantes es el televisor con un 55,7% seguido del smartphone con 25,9% de los casos. No obstante, el computador y la consola de videojuegos vuelven a presentar las frecuencias más bajas. Por otra parte, se puede desprender (ver tabla 3) que los infantes en un 14,6% son propietarios de dicho smartphone y un 12,7% de una tablet, mientras que en lo que respecta al televisor, solo un 8% es propietario de ellos, lo que permite inferir que se utiliza de forma compartida, sin embargo, se puede observar que existe un 28,8% de los niños que visualizan pantallas sin la supervisión de un adulto (Ver tabla 10).

Tabla 5

Tabla descriptiva sobre el establecimiento de reglas o control en el uso de pantallas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Sí	178	84	84
No	33	15,6	99,6
No utiliza dispositivos con pantallas	1	0,5	100
Total	212	100	

Nota: cada participante seleccionó una sola opción.

A partir de la tabla 5, se puede desprender la existencia o ausencia de reglas/control sobre el uso de pantallas electrónicas. Al respecto, se obtuvo en menor medida que en respuestas anteriores, que un 0,5% de los infantes no utiliza dispositivos con pantallas, además de una amplia diferencia entre aquellos que establecen el control (84%) y aquellos que no (15,6%).

Tabla 6

Tabla descriptiva de quién o quienes establecen las reglas familiares sobre el uso de pantallas

	Frecuencia	Porcentaje
Madre	175	82,5
Padre	94	44,3
Hermano(a)	5	2,4
Cuidador primario que no está en las opciones	5	2,4
Otra persona	4	1,9
No existen reglas	21	9,9

Nota: cada participante seleccionó una o más opciones y los resultados muestran la frecuencia de cada alternativa así como el porcentaje del total de veces que fue seleccionada cada una de las opciones.

Continuando con el establecimiento de reglas, mediante la tabla 6 se puede observar que en aquellas familias donde existe control en torno al uso de pantallas electrónicas, principalmente son los padres los encargados. Así, específicamente, en un 82,5 de las familias la madre es la encargada, siendo apoyada por el padre en un 44,3%.

Tabla 7

Tabla descriptiva de los tipos de reglas establecidas para los niños/as.

	Frecuencia	Porcentaje
Reglas sobre la duración o tiempo de uso de pantallas	161	75,9%
Reglas sobre el horario	132	62,3%
Reglas sobre el contenido	140	66%
Reglas sobre el tipo de dispositivo utilizado	51	24,1%
Reglas sobre el lugar en que se puede visualizar	54	25,5%
Reglas sobre la supervisión de un adulto	86	40,6%
No se establecen reglas	19	9%
Otra	6	2,8%

Nota: cada participante seleccionó una o más opciones y los resultados muestran la frecuencia de cada alternativa así como el porcentaje del total de veces que fue seleccionada cada una de las opciones.

Mediante la tabla 7 se puede observar el tipo de reglas que se establecen a nivel familiar sobre la visualización de pantallas en el infante. Los resultados indican que solo un 9% de la muestra no establece ningún tipo de reglas, mientras que las más aplicadas son relacionadas a la duración o tiempo de exposición con 75,9%, asimismo, las reglas menos utilizadas son sobre el tipo de dispositivo utilizado con 24,1%, sobre el lugar en que se puede visualizar 25,5% y sobre la supervisión de un adulto 40,6%, siendo esta última contradictoria con otros resultados (Ver tabla 10) a partir del cual se observa que un 69,8% de los infantes no visualizan pantallas mientras se encuentran solos. Asimismo, un 2,8% establecen otro tipo de reglas que no se encontraba entre las opciones señaladas en el cuestionario.

Tabla 8

Tabla descriptiva sobre acceso a pantallas durante las comidas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Sí	93	43,9	43,9
No	117	55,2	99,1
No utiliza dispositivos con pantallas	2	0,9	100
Total	212	100	

Nota: cada participante seleccionó una sola opción.

A partir de la tabla 8 se puede desprender que la mayor cantidad de infantes no accede a visualizar pantallas durante alguna de las comidas diarias, aunque esta diferencia no es tan amplia en comparación a quienes sí lo hacen, en contraste, los cuidadores que manifiestan que el infante no utiliza ningún tipo de pantallas es prácticamente nulo, con únicamente dos casos.

Tabla 9

Tabla descriptiva sobre el tipo de contenido visualizado habitualmente por el niño/a

	Frecuencia	Porcentaje
Dibujos animados	192	90,6
Programas educativos	104	49,1
Programas culturales	26	12,3
Programas musicales	92	43,4
Juegos	66	31,1
Ninguno	3	1,4
Otro	8	3,8

Nota: cada participante seleccionó una o más opciones y los resultados muestran la frecuencia de cada alternativa así como el porcentaje del total de veces que fue seleccionada cada una de las opciones.

Tal como se observa en la tabla 9 sobre el contenido visualizado por el infante, existen amplias diferencias en cuanto a las preferencias de visualización. Así, se obtuvo que el principal contenido observado son los dibujos animados, en contraste con programas culturales, resultados que podrían atribuirse eventualmente a la edad de los infantes.

Gráfico 5



Fig. 5: Bloqueo de televisión para contenido adulto

Mediante la figura 5 se puede desprender que existe una diferencia entre la población adulta que bloquea el contenido televisivo para adultos (77,40%) y entre aquellos que no la mantiene bloqueada (22,6%).

Tabla 10

Tabla descriptiva sobre si el niño visualiza pantallas estando solo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Sí	61	28,8	28,8
No	148	69,8	98,6
No utiliza dispositivos con pantallas	3	1,4	100
Total	212	100	

Nota: cada participante seleccionó una sola opción.

Cómo se puede observar en la tabla 10 la mayoría de los participantes señala que el infante no visualiza pantallas estando sin compañía, duplicando y un poco más en cantidad a aquellos que manifestaron que lo hacía mientras se encontraba solo, mientras que una cantidad menor selecciona la opción de que el niño no visualiza ningún tipo de pantallas.

Tabla 11

Tabla descriptiva sobre lo que hace el cuidador mientras el niño/a visualiza pantallas.

	Frecuencia	Porcentaje
No visualiza mientras se encuentra solo	40	18,9
Trabajando	28	13,2
Realizando tareas domésticas	144	67,9
Cuidando a otro niño/a	20	9,4
Visualizando pantallas	72	34
Conversando	11	5,2
Descansando	44	20,8
Estudiando	14	6,6
Otra actividad	18	8,5

Nota: cada participante seleccionó una o más opciones y los resultados muestran la frecuencia de cada alternativa así como el porcentaje del total de veces que fue seleccionada cada una de las opciones.

Tal como se puede observar en la tabla 11 la principal actividad que realiza el cuidador mientras el niño se encuentra visualizando cualquier tipo de pantalla es realizando tareas domésticas con prácticamente dos tercios de los participantes que lo señalan, en contraste, la

actividad menos frecuente realizada por el cuidador mientras el niño visualiza pantallas es conversar.

Tabla 12

Tabla descriptiva sobre el motivo por el cual el cuidador le facilita un dispositivo con pantalla

	Frecuencia	Porcentaje
Para lograr calmarlo	36	17
Para consolarlo	11	5,2
Cuando tiene una pataleta	7	3,3
Porque está aburrido	63	29,7
Porque el adulto necesita hacer algo tranquilo	44	20,8
Para entretener al niño	114	53,8
Para que el niño juegue	43	20,3
Como un premio	34	16
No le facilita pantallas	30	14,2
Otro motivo no señalado	6	2,8

Nota: cada participante seleccionó una o más opciones y los resultados muestran la frecuencia de cada alternativa así como el porcentaje del total de veces que fue seleccionada cada una de las opciones.

Tal como se observa en la tabla 12 existen diferencias entre los motivos que llevan al cuidador principal a facilitarle una pantalla al infante. Al respecto, cabe destacar que principalmente es facilitada para entretener al niño, seguida de porque este se encuentra

aburrido, sin embargo, la diferencia de frecuencia entre ambas opciones es considerable. Por el contrario, en menor medida se le facilita cuando el niño/a tiene una pataleta.

Gráfico 6

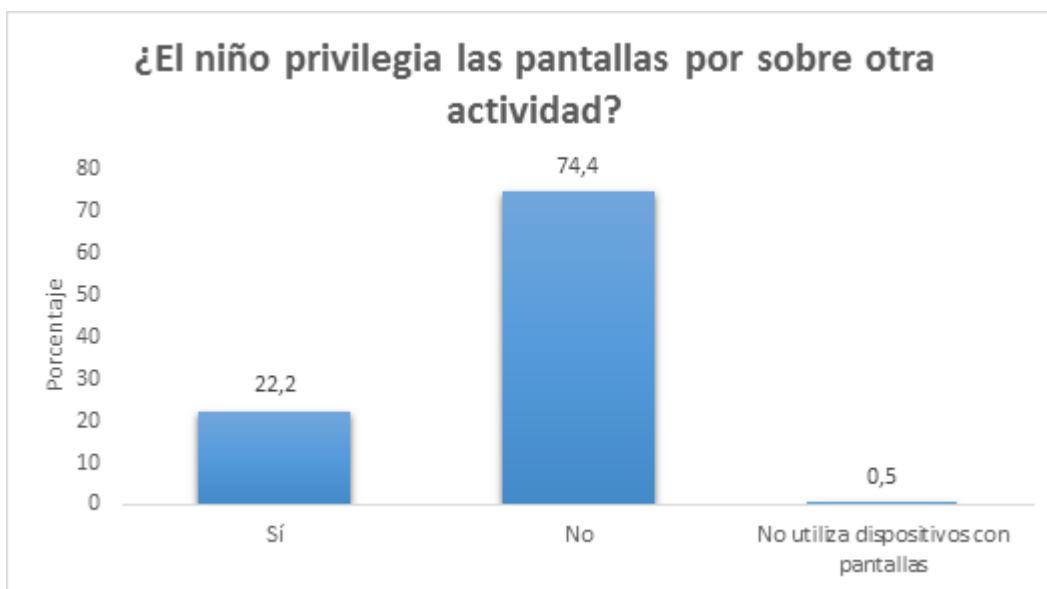


Fig. 6: preferencia de pantallas por sobre otra actividad

Mediante la figura 6 se puede desprender que una parte significativa de la muestra no prefiere las pantallas por sobre otra actividad más adecuada a su edad (74,4%), no obstante, existe otra parte que sí lo hace (22,2%). Con respecto a esta última, en el gráfico 7 (Ver anexo 10) se puede observar que cuando les dan preferencia a las pantallas electrónicas, es por sobre jugar (62%), hacer tareas (34%), compartir con otros niños (26%), comer (22%) y otra actividad no mencionada entre las alternativas del cuestionario (24%).

Gráfico 8



Fig. 8: pantalla ofrecida o solicitada

Tal y como se puede desprender de la figura 8 sobre si las pantallas electrónicas son ofrecidas o facilitadas por el cuidador primario, los resultados indican que, en prácticamente la mitad de los infantes, son estos quienes las solicitan al adulto (45,8%), mientras que la opción ofrecida por el cuidador se presenta en el menor de los casos (16,5%). Además, se puede observar que en repetidas ocasiones se seleccionó la opción ambas, es decir, que es ofrecida y el niño la solicita (36,3%).

Gráfico 9



Fig. 9: resistencia a dejar de ver una pantalla

A partir de la figura 9, se puede desprender que la mayor parte de los infantes no se resiste a finalizar la visualización de una pantalla (65,6%), mientras que, por el contrario, se encuentran aquellos que sí lo hacen (33%).

Gráfico 10

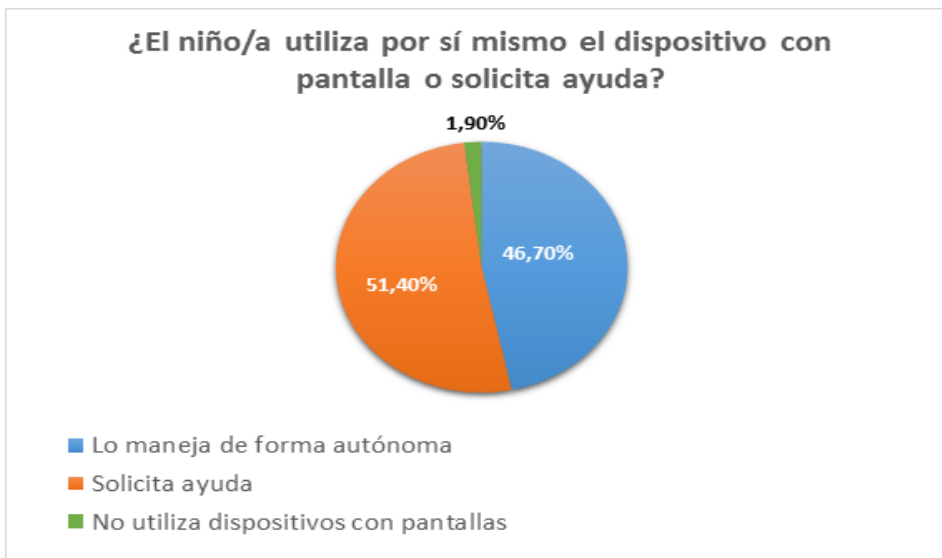


Fig. 10: Autonomía o dependencia en el uso de la pantalla electrónica

Tal como se desprende de la figura 10 que responde a la pregunta ¿el niño utiliza por sí mismo el dispositivo con pantalla o solicita ayuda?, no existen grandes diferencias entre las respuestas, ya que, un 51,4% reportó que el infante solicita ayuda, mientras que un 46,7% lo maneja de forma autónoma, frecuencias que no se encuentran tan alejadas una de la otra, resultados atribuibles posiblemente a la diferencia de edad de los infantes.

Tabla 13

Tabla descriptiva sobre el día de la semana que el niño utiliza con mayor frecuencia pantallas

	Frecuencia	Porcentaje
Lunes	80	37,7
Martes	78	36,8
Miércoles	76	35,8
Jueves	78	36,8
Viernes	88	41,5
Fines de semana	168	79,2
No utiliza dispositivos con pantallas	6	2,8

Nota: cada participante seleccionó una o más opciones y los resultados muestran la frecuencia de cada alternativa así como el porcentaje del total de veces que fue seleccionada cada una de las opciones.

Tal y como se observa en la tabla 13 sobre días de la semana en que el infante utiliza con mayor frecuencia un dispositivo con pantallas, la opción más común fue durante los fines de semana, con 168 casos, posiblemente atribuible al mayor tiempo libre por no asistir a colegios. No obstante, no existen grandes diferencias entre los días de semana que se produce

la visualización, así se obtuvo que 80 niños visualizan los días lunes, 78 los días martes y jueves, 76 los miércoles y 88 los viernes.

Gráfico 11

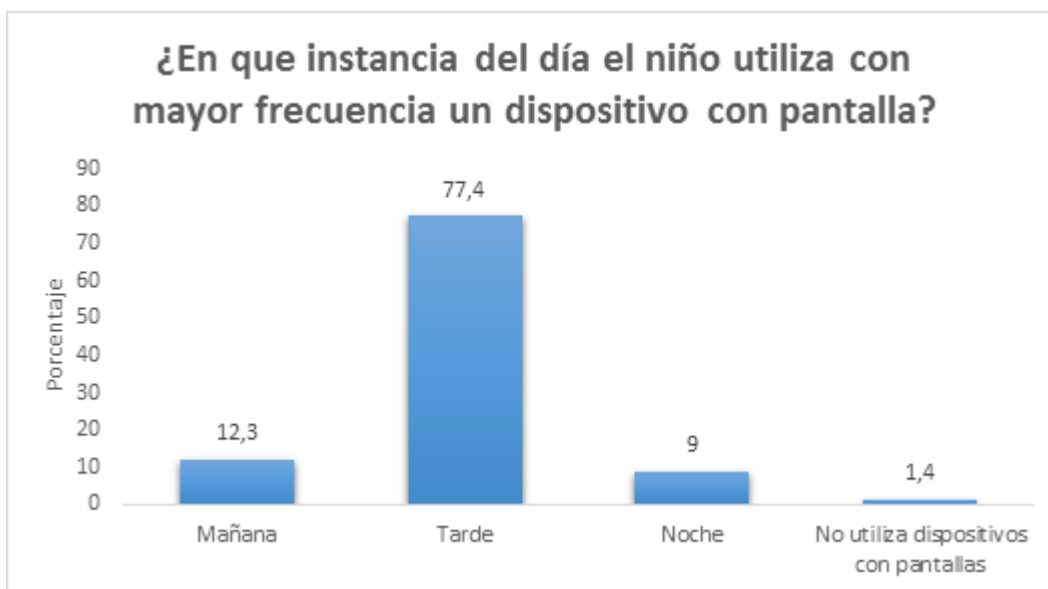


Fig. 11: momento del día en que se utiliza el dispositivo con pantalla

Tal como se observa en la figura 11, existe una clara diferencia entre las instancias del día en que los niños/as utilizan dispositivos con pantallas. Se obtuvo que su uso se concentra principalmente en la tarde con 77,4%, mientras que, en menor medida, son utilizadas durante la mañana en un 12,3% seguida de la noche con 9%, resultados que podrían estar influenciados por las horas de escolarización.

Tabla 14

Tabla descriptiva del tiempo de exposición a las pantallas de parte del infante.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
Tiempo de visualización			
0 horas	3	1,4%	1,4%
0,5 horas	20	9,4%	10,8%
1 hora	69	32,5%	43,4%
2 horas	65	30,7%	74,1%
3 horas	35	16,5%	90,6%
4 horas	12	5,7%	96,2%
5 horas	3	1,4%	97,6%
6 horas	5	2,4%	100%
Total	212	100%	

Nota: el tiempo señalado es un promedio de horas al día.

La tabla número 14 muestra claramente cómo la moda del promedio de tiempo de exposición es de una hora, no obstante, el porcentaje es prácticamente similar al promedio de dos horas, las cuales concentran en conjunto dos tercios del total de respuestas de los participantes, por su parte, los promedios de cinco y seis horas, así como los de ninguna hora, concentran los valores más bajos de frecuencia.

Tabla 15

Tabla descriptiva del tiempo de exposición a las pantallas del infante y de los adultos.

		Infante	Adulto
N	Válidos	212	212
	Perdidos	0	0
Media		1,920	3,737
Moda		1	2
Desv. típ		1,2211	3,0214

Nota: el tiempo señalado es un promedio de horas al día.

En la tabla 15 se puede observar el tiempo de exposición a pantallas medido en horas durante un día. Al respecto, se obtuvieron diferencias entre el tiempo que las utiliza el infante y el adulto responsable de su cuidado. En promedio los niños/as visualizan 1.9 horas, no obstante, existe un 1,4% que reportó que el niño no visualiza pantallas, mientras que, los cuidadores principales visualizan durante 3,7 horas al día en promedio.

Tabla 16

Tabla de contingencia de la edad del niño y el valor de dependencia de visualización.

			Nivel de dependencia a las pantallas					Total
			1	2	3	4	5	
Edad del niño/a	,0	Recuento	6	1	3	0	1	11
		% dentro de Edad del niño al contestar la encuesta	54,5%	9,1%	27,3%	0,0%	9,1%	100%
	1,0	Recuento	7	6	6	1	1	21
		% dentro de Edad del niño al contestar la encuesta	33,3%	28,6%	28,6%	4,8%	4,8%	100%
	2,0	Recuento	11	15	10	2	0	38
		% dentro de Edad del niño al contestar la encuesta	28,9%	39,5%	26,3%	5,3%	0,0%	100%
	3,0	Recuento	10	8	15	4	0	37
		% dentro de Edad del niño al contestar la encuesta	27,0%	21,6%	40,5%	10,8%	0,0%	100%
	4,0	Recuento	12	15	21	7	3	58
		% dentro de Edad del niño al contestar la encuesta	20,7%	25,9%	36,2%	12,1%	5,2%	100%

5,0	Recuento	2	16	21	4	4	47
	% dentro de Edad del niño al contestar la encuesta	4,3%	34%	44,7%	8,5%	8,5%	100%
Total	Recuento	48	61	76	18	9	212
	% dentro de Edad del niño al contestar la encuesta	22,6%	28,8%	35,8%	8,5%	4,2%	100%

Nota: la información en la tabla es la más relevante para entender estas dos variables.

La tabla número 16 de contingencia, permite observar que los padres califican la dependencia, entendida como el hecho de solicitar una pantalla o de si existe resistencia a finalizar su uso, en infantes de meses y un año, mayoritariamente en un valor de 1 (54,5% y 33.3% respectivamente), en niños de dos años, se califica principalmente en 2 (39,5%), a los tres años le asignan un valor de 3 (40,5%), para los cuatro años un valor de 3 (36,2) y para los cinco años un valor de 3 (44,7%). Lo cual permite inferir que a medida que aumenta la edad, también lo hace el uso de pantallas.

Gráfico 12



Fig. 12: acuerdo con el uso de pantallas durante la infancia

Mediante la figura número 12, se puede desprender que una parte importante de los cuidadores principales está de acuerdo con el uso de pantallas en infantes (56,1%), lo cual permite comprender por qué el tiempo de exposición resultó ser elevado (Ver tabla 15), mientras que por el contrario, se encuentran aquellos padres que no están de acuerdo con su uso (43.9%), justificándose principalmente en que no son necesarias, ya que, por la edad deberían dedicar tiempo a actividades como jugar o aprender cosas nuevas.

Tabla 17

Tabla de contingencia entre horas al día de visualización del infante y su sexo

		Sexo del infante		Total
		Hombre	Mujer	
Horas al día	,0 Horas	3	0	3
	,5 Horas	12	8	20
	1,0 Horas	27	42	69
	2,0 Horas	34	31	65
	3,0 Horas	14	21	35
	4,0 Horas	5	7	12
	5,0 Horas	1	2	3
	6,0 Horas	4	1	5
Total		100	112	212

Nota: las horas son consideradas como un promedio al día.

Mediante la tabla 17 de contingencia se pueden observar diferencias en el tiempo que el infante dedica a la visualización según su sexo. Los resultados indican que independiente del sexo, el tiempo de visualización se concentra entre 1 y 2 horas, no obstante, se pueden apreciar diferencias, siendo las niñas quienes visualizan durante más tiempo las pantallas por sobre los niños.

Tabla 18

Tabla de contingencia entre el ingreso económico y el tiempo de visualización del infante

		Horas al día de visualización								Total
		,0	,5	1,0	2,0	3,0	4,0	5,0	6,0	
Ingreso económico	Hasta \$300.000	0	5	13	15	11	4	2	2	52
	Entre \$300.001 y \$600.000	2	9	26	24	17	3	1	0	82
	Entre \$600.001 y \$900.000	0	3	13	14	2	2	0	2	36
	Entre \$900.001 y \$1.200.000	0	2	9	6	2	2	0	1	22
	Más de \$1.200.000	1	1	8	6	3	1	0	0	20
Total		3	20	69	65	35	12	3	5	212

Nota: las horas son consideradas como un promedio al día.

Tal y como se observa en la tabla 18 el promedio de horas de visualización del infante se encuentra entre una y dos horas, siendo levemente una hora de visualización la moda, mientras que ambos puntos extremos concentran la menor cantidad de respuestas. Además, no se aprecian diferencias significativas en relación con el ingreso económico y el tiempo de visualización, no obstante, aquellos con mayor ingreso muestran que prácticamente no existe visualización sobre las 3 horas, una explicación pudiera ser que existe un mayor control.

Tabla 19

Tabla de contingencia entre la edad y el tiempo de visualización del infante

		Horas al día de visualización								Total
		,0	,5	1,0	2,0	3,0	4,0	5,0	6,0	
Edad	0 años	2	2	2	3	2	0	0	0	11
	1 año	0	5	7	4	3	0	0	2	21
	2 años	0	5	16	12	4	0	1	0	38
	3 años	1	4	9	12	8	1	1	1	37
	4 años	0	4	25	16	7	4	1	1	58
	5 años	0	0	10	18	11	7	0	1	47
Total		3	20	69	65	35	12	3	5	212

Nota: las horas son consideradas como un promedio al día.

Se puede apreciar en la tabla 19 que los promedios de una y dos horas son los más altos en el total, por lo que se mantiene la mayor frecuencia en los valores centrales, disminuyendo hacia los extremos de las horas de visualización, no obstante, esto no ocurre con los infantes de meses, quienes se mantienen constantes en valores bajos y medios, además, se puede desprender que desde los cinco años los valores centrales se mueven entre una y cuatro horas de visualización. Se puede apreciar levemente la tendencia que a mayor edad el infante visualiza más horas de pantalla, debido a que existen más casos con más horas de visualización.

Dada la gran cantidad de resultados obtenidos, a modo de síntesis, los resultados relacionados con las hipótesis planteadas para el estudio evidencian que:

- Dos tercios de los infantes (N= 157) visualizan pantallas entre media y dos horas durante el día.
- El principal contenido visualizado son los dibujos animados
- El aparato mayormente utilizado es el televisor seguido del smartphone.
- La mayoría, un 56,1% de los cuidadores principales consideran adecuado el uso de dispositivos con pantallas en niños
- La mayoría, un 45,8% de los infantes pide visualizar algún tipo de pantalla por sobre el ofrecimiento y por una combinación de ambas condiciones.
- En parte de las familias, un 84% se establecen reglas sobre la visualización por parte del infante, mientras que un 9,9% al momento de seleccionar el tipo de reglas, señala que no existen.
- Los infantes en su mayoría (N= 139) no se resisten a dejar de visualizar cuando se le solicita.

IX. Discusión

Una amplia revisión de la literatura ha dejado en evidencia que el uso de dispositivos con pantallas por parte de los infantes comienza desde edades muy tempranas (Waisman, Hidalgo & Rossi, 2018). Tal como ha quedado expuesto en la discusión bibliográfica, existen

estudios a nivel internacional tanto a favor como en contra del manejo de este tipo de tecnologías en niños y niñas. Sin embargo, a nivel nacional son escasos los estudios publicados que den cuenta de este fenómeno en niños pequeños, encontrándose entre ellos un estudio que aborda la interacción niño – videojuego y su impacto en el aprendizaje y conducta (Rojas, 2008), otro estudio denominado televisión e infancia que ahonda en los estratos socioeconómicos medio alto y bajo (Vergara, Vergara & Chávez, 2014), y el de Carrasco et al. (2017) quienes realizan un estudio en relación al uso de dispositivos móviles por niños y los conflictos que pueden ocasionar.

Así, dada la relevancia y vigencia del tema a nivel de la población general, y lo poco que se sabe del mismo a nivel científico, el presente estudio tuvo por objetivo realizar una aproximación inicial a este tema mediante la caracterización del uso de pantallas electrónicas en población preescolar pertenecientes a tres provincias de la región del Maule.

De los resultados se desprende en primer lugar y en relación a la primera hipótesis la cual plantea que al menos dos tercios de los infantes visualiza pantallas durante menos de 3 horas al día, que tres cuartos de los niños y niñas las visualiza entre media y 2 horas al día en promedio, por lo que la hipótesis fue aceptada. Al respecto, el Ministerio de Desarrollo Social & Consejo Nacional de Televisión (2016) señalan que los padres de niños menores de 13 años indicaron que sus hijos dedican un promedio de dos horas al día para visualizar televisión abierta, sin embargo, cuando se tenía acceso a televisión de pago por cable, este número aumentaba a un promedio de casi 3 horas al día, no obstante, este resultado solamente considera a la televisión y las edades incluían niños de enseñanza básica, población que en el presente estudio no fue considerada. La revisión de la literatura muestra que el tiempo de visualización

de pantallas por parte de los infantes está entre dos y tres horas, encontrándose en el límite de tiempo que señalaba la Academia Americana de Pediatría en el año 2014, sin embargo, desde el año 2016 este tiempo fue disminuido, señalando que infantes menores de 18 meses no deben visualizar pantallas y que entre los dos a cinco años se debe limitar su uso a una hora al día (Academia Americana de Pediatría, 2016).

Los infantes dedican gran parte del tiempo que debiese ser destinado a actividades asociadas a su etapa del ciclo vital como lo es el juego o la interacción familiar, al uso de estas pantallas digitales, lo cual, podría interferir en aspectos esenciales para el futuro, como las habilidades de socialización con el entorno, siendo de suma relevancia que los padres adquieran mayor responsabilidad al respecto, y se concienticen sobre los riesgos asociados a un uso excesivo a nivel físico y mental, ya que, son ellos los encargados de establecer límites dentro del hogar y más cuando se trata de la salud de quien necesita ser cuidado por otros.

La segunda de las hipótesis propuestas fue que el principal contenido visualizado por los infantes son los dibujos animados, los resultados obtenidos indicaron que la gran mayoría de los infantes visualiza este tipo de contenido, por lo que la hipótesis es aceptada. Como antecedente, las estadísticas muestran que sólo un 4% del contenido ofrecido por la televisión abierta en Chile es programación diseñada y dirigida para menores de 13 años (Ministerio de Desarrollo Social & Consejo Nacional de Televisión, 2016). Los tres contenidos que más atraen a los niños son las películas, las series y los dibujos animados (González-Bernal, 2012). En un estudio realizado por las Universidades Autónomas de Madrid y de Barcelona se encontró que el principal contenido que ven los niños son los dibujos animados con un 93% y 88% en el caso de menores de dos años (Hacer Familia, 2018).

El contenido de los dibujos animados es generado para ser dedicado, en teoría, para los infantes, ¿por qué en teoría? porque en la práctica se puede ver como aparecen escenas de violencia, que debido a que los infantes no tienen un criterio cognitivo formado puede llevar a generar una normalización de estas escenas violentas (Rojas, 2008). Además, el contenido de la programación proviene principalmente desde canales extranjeros, lo que nos lleva a pensar que hay una transmisión de la cultura y valores de los países nativos de estos programas, en desmedro del contenido y cultura nacional.

La tercera hipótesis plantea que el dispositivo más utilizado para acceder a las pantallas en los infantes es el smartphone, pero los resultados indican que el dispositivo más utilizado es la televisión, duplicando en el uso al smartphone, por lo que la hipótesis es rechazada. En esta línea, en España un estudio encontró que en niños de entre 6 y 13 años existe igual preferencia entre el smartphone, el tablet, la televisión y una consola de juegos portátil, cada una con cerca del 20%, además, los niños más pequeños preferían la televisión y los más grandes el smartphone (Asociación para la investigación de medios de comunicación [AIMC], 2018), lo que concuerda con los resultados obtenidos en la presente investigación, donde eran los niños preescolares quienes accedían más a la televisión. No obstante, se debe considerar que existen variaciones que pueden ser explicadas por factores tales como la cultura y/o el año en que se realiza cada estudio.

Ahora bien, la preferencia del televisor por sobre el smartphone podría tener la ventaja de facilitar la interacción del sistema familiar en que está inserto el infante, ya que, su visualización es posible realizarla en compañía, pudiendo así compartir contenidos e incluso

comentar aquello que se está observando, no obstante, con otro tipo de dispositivos esta interacción se ve interrumpida por la individualidad de su uso y la pérdida de conectividad.

La cuarta hipótesis propuesta es que al menos el 80% de los cuidadores establece como mínimo una regla sobre la visualización. Según la información obtenida, más de esa cantidad de cuidadores señala tener al menos una regla sobre la visualización, siendo la de mayor prevalencia la sobre la duración o tiempo de uso de pantallas por los infantes, por ende, la hipótesis es aceptada. Dentro de la información que se puede encontrar en el contexto nacional, un 53% de los cuidadores establece control sobre el tipo de contenido audiovisual en relación a ver programas inadecuados, esto según una encuesta con niños de 6 a 13 años (Ministerio de Desarrollo Social & Consejo Nacional de Televisión, 2016).

En relación con este punto, es interesante considerar los comentarios de los apoderados participantes, información que cabe mencionar no fue procesada para la presente investigación, quedando disponible para futuros estudios. Entre las opiniones seleccionadas al azar, se coincidía en que se debía regular el uso de pantallas, por ejemplo, *“es importante que aprendan a usar equipos tecnológicos, pero con restricción”*, otro señala que *“Si se establecen reglas, creo que funciona bien, en mi caso el vocabulario de mi hija es muy amplio dado los programas que ve. Utiliza muchos sinónimos y aprende palabras en otros idiomas, lugares, colores, formas, números, secuencias, etc. Con supervisión funciona”*, otro destaca como regla de visualización la supervisión de un cuidador, *“Siempre debe ser supervisado y compartir con él este entretenimiento con las reglas que corresponda”*, *“Creo que en la medida que los cuidadores se involucran y vigilan el contenido que ven los niños, no habría dificultad. Como papas revisamos y decidimos que ve nuestra hija y que juegos son adecuados a su edad. En la*

tablet, por ejemplo, solo hay juegos de rompecabezas, piano, manicura de hello kitty. El control lo ejercemos nosotros como padres y vigilamos que se cumpla”.

En general los padres saben que debe existir control sobre el uso de pantallas y se aproximan a cuáles deben ser las reglas, sin embargo, una alta cantidad de infantes sobrepasa los límites de horas establecidas por la Academia Americana de Pediatría, lo cual, podría indicar que los adultos no tienen este conocimiento o no lo comparten y establecen sus propios límites de crianza, entre otras explicaciones, hecho que no cuenta con respaldo teórico, exponiendo al infante a consecuencias aún mayores en su desarrollo. Los padres deben saber las reglas a establecer dentro de la casa, estas deben existir previa elaboración de un plan (Krynski, Ciancaglini & Goldfarb, 2017). Así, debe haber una regulación en el acceso y el uso, que debe ser llevado a la práctica, como ha quedado expuesto a lo largo de esta investigación.

La quinta hipótesis propuesta es que la mayoría de los padres consideran que el uso de dispositivos móviles durante la infancia es adecuado, según los resultados más de la mitad de quienes respondieron están de acuerdo con la visualización de pantallas por parte de los infantes, por lo que se puede establecer que la hipótesis es aceptada, asimismo, se encontró que gran parte de los padres aprueba el uso de dispositivos con pantallas, inclusive se evidencio que algunos sobrepasan el tiempo recomendado por profesionales, por ejemplo, en una investigación realizada en los Estados Unidos, gran parte de los padres de niños menores de seis años considera como un hecho positivo el acceso a este tipo de tecnologías (Vittrup, Snider, Rose & Rippy, 2016).

Con respecto a lo anterior cabe preguntarse ¿para quién es adecuado su uso? o ¿para qué es adecuado?, si consideramos los resultados obtenidos, la visualización de estos dispositivos se genera en promedio durante las tardes, es decir, cuando los infantes se encuentran fuera del contexto educacional, por ende, debe reflexionarse sobre cuál es el uso que se le está dando a estas pantallas o que función cumplen dentro del contexto familiar como para que se considere adecuado su utilización. Por otra parte, con el paso de los años se ha masificado su uso en el contexto nacional, no obstante, aún no existen políticas públicas que autoricen su acceso en la educación preescolar, a pesar de lo fácil que podría resultar la enseñanza mediante estas, lo cual permite inferir que su uso no es tan adecuado como los cuidadores tienden a pensar.

La sexta hipótesis propuesta es que el principal motivo por el que el cuidador le facilita pantallas al infante es para entretenerlo, al respecto, conociendo los resultados la hipótesis es aceptada. Los dispositivos que permiten el acceso a pantallas son un acompañamiento diario para muchas personas, dentro de las cuales se encuentran también los infantes, siendo también considerado como una actividad recreativa, por ejemplo, la televisión se constituye como el principal medio de entretenimiento para las familias chilenas, lo que expone en cierta medida por qué se da su uso (Ministerio de Desarrollo Social & Consejo Nacional de Televisión, 2016). Por ejemplo, para niños y cuidadores de la ciudad de Temuco, un dispositivo con acceso a pantallas destaca como un artefacto de entretenimiento (Carrasco et al, 2017).

Se debe destacar los diversos métodos de entretención que existían en épocas anteriores, los cuales efectivamente daban resultados y al mismo tiempo permitían estimular a los infantes, no obstante, hoy en día una manera más fácil de mantener ocupado al niño es permitir su visualización durante periodos prolongados de tiempo, que los adultos dedican a realizar otras

actividades personales o cotidianas como lo es inclusive su propio uso de pantallas, no obstante, se debe profundizar sobre la utilidad de estos medios tecnológicos, que más que un aporte para el propio niño o niña, son de utilidad para el adulto.

La séptima hipótesis fue que en su mayoría son los padres quienes facilitan un dispositivo con pantallas a sus hijos, con la información la hipótesis es rechazada, ya que, la combinación entre ofrecimiento por parte del cuidador y petición por parte del niño fue la que tuvo la mayor frecuencia. Tal como se expuso anteriormente, el uso de pantallas tiene beneficios como el hecho de permitirle al cuidador realizar otra actividad en tranquilidad sin la necesidad de entretener por su cuenta al infante, hecho que justifica que se le ofrezca o se acceda a entregar este tipo de tecnologías a los niños, por otro lado, una pantalla gracias a los estímulos tanto visuales como auditivos es un artefacto llamativo para los infantes y los mantiene con un cierto nivel de atención y concentración, además, al constituirse como nativos tecnológicos se puede decir que estos aparatos son parte de su vida, lo que podría explicar que una vez accediendo a contenido en una pantalla, pidan en otras instancias volver a visualizar. Como se ha revisado a lo largo de esta investigación los padres en su labor multifuncional conciben los videojuegos y la televisión como una ayuda, la consideran como una entretención que no conlleva mayor riesgo, por ejemplo, de un accidente, además, le permite al cuidador realizar otras labores con tranquilidad (Rojas, 2008).

Un aspecto que no pudo ser definido en este punto es que puede darse el caso de que el niño con sus limitaciones comunicativas pide otro tipo de objeto, atención o cuidado, pero le facilitan pantallas porque los padres así lo comprenden o porque así lo desean, situación en que precisamente el infante no lo solicita, además, debido a que en niños preescolares debiese

limitarse su uso a una hora y según los resultados esto era sobrepasado, el cuidador podría debido a la deseabilidad social, delegar parte de la responsabilidad al infante al indicarlo como él que pide ver siendo que el propio cuidador la ofrece. En cualquier caso, lo importante es respetar las indicaciones de las instituciones sobre lo que es recomendable en cuanto a la visualización.

La octava hipótesis propuesta fue que la interacción niño-pantalla carece de supervisión adulta, en base a los resultados obtenidos por los participantes se señala que esta hipótesis es rechazada, esto debido a que de acuerdo a lo señalado por los cuidadores, más de dos tercios de los infantes lo realiza en compañía de otra persona, en esta línea, según la literatura la recomendación siempre es a que exista un acompañamiento en la visualización y la supervisión por parte de un adulto responsable cada vez que un infante acceda a un dispositivo con pantallas (Krynski, Ciancaglini & Goldfarb, 2017). Sin embargo, un estudio realizado en España señala que cerca de un 17% de la población pediátrica se encuentran solos en casa durante las tardes, sin supervisión ni vigilancia por parte de un cuidador, donde tienen acceso a visualizar pantallas libremente (Vara, et al., 2009). Un aspecto a considerar es que encontrarse en la misma habitación con el infante no puede ser considerada supervisión, debe existir conocimiento de lo que éste se encuentra visualizando, ya que por definición supervisar es inspeccionar, teniendo claramente conocimiento de lo que se está haciendo, en otras palabras implica ser activo, lo cual no necesariamente es visualizar en compañía, pero si preguntar por el contenido observado e incluso analizarlo críticamente de manera tal que el infante pueda comprender las acciones visualizadas y/o las emociones que le generan, contrarrestando de esta manera en cierta medida los riesgos reales que implica la visualización sin supervisión.

La última de las hipótesis establecidas fue que al menos un 50% de los niños se resiste a dejar de ver una pantalla cuando se le solicita, en base a los resultados obtenidos la hipótesis es rechazada, dado que casi dos tercios de los participantes señalaron que el infante no se resiste a dejar de visualizar. Un aspecto relevante a tener en cuenta, es lo que la persona considera que es resistirse a dejar de visualizar o si realmente se comprende el significado, además, la crianza en algunos contextos puede entender una fuerte resistencia sin un carácter negativo. Todo debe ser regulado por un cuidador, pues el infante no tiene la capacidad ni conocimiento para realizarlo, así, una reacción desproporcionada de parte del niño/a debe ser educada para ser corregida.

La resistencia puede ser expresada mediante llantos o lo que suelen denominar pataletas o rabieta infantil, sin poder encontrar investigaciones más en específico que señalen a la resistencia ocasionada por la orden de dejar de visualizar, no obstante, existe información orientada a dar recomendaciones, en el caso de que si los niños protestan y se resisten a dejar de visualizar videoconsolas, las cuales son unas “niñeras digitales” se le pueden proponer otro tipo de actividades que ofrezcan aspectos similares a las pantallas, como emoción, curiosidad y dentro de lo posible actividad física (Sociedad Chilena de Pediatría, 2015).

Tal como se ha obtenido en los resultados, y como se pudo evidenciar a lo largo de la investigación, el uso de pantallas se ha ido masificando, con nuevos dispositivos y con nuevo contenido, el uso que décadas atrás era casi exclusivo para adultos hoy en día puede encontrarse en infantes, situación que pareciera no recibir la merecida atención por parte de los cuidadores, al igual que las recomendaciones como las señaladas por instituciones y expertos parecieran no ser conocidas o simplemente omitidas.

En el contexto nacional la información en general se asocia a una variable, lenguaje o rendimiento académico, pero en población escolarizada, dejando fuera del foco investigativo a los infantes, obviando el hecho de que son justamente en esta etapa del ciclo vital cuando existen las primeras aproximaciones a estas tecnologías, y que debido a la comodidad que le brindan a los padres no existe un adecuado control, lo cual que puede conllevar un sin número de efectos negativos tales como retraso del lenguaje, alteraciones del sueño, problemas conductuales, sedentarismo entre otros, no obstante, también se observan aspectos positivos, pues como se ha revisado en algunos casos favorece la imaginación y el aprendizaje, siempre que exista el adecuado acompañamiento por parte de un adulto responsable.

El rol parental en la regulación del uso de dispositivos con pantallas es un tema pendiente, a pesar de que se encontró que existen normas y límites por casi la mayoría de los cuidadores, en la práctica estos aún traspasan los límites de las recomendaciones.

X. Conclusión

Después de haber realizado el presente estudio, podemos concluir que el uso de pantallas digitales es un fenómeno frecuente en la población, además de complejo, ya que, ha quedado demostrado en la literatura revisada, que presenta tanto beneficios como consecuencias negativas para la población preescolar. Con respecto a esto último, destacamos que los aspectos más relevantes a tener en consideración son el efecto que puede generar a nivel familiar el uso de pantallas digitales, principalmente en la calidad de la interacción entre padres e hijos, puesto que, una gran proporción de cuidadores indicó facilitar la pantalla para calmar al niño o para consolarlo, lo cual permite inferir que se utilizan como contención emocional, negando un aspecto importante como lo es la preocupación, cariño y cuidados que el niño o niña requiere para un sano desarrollo, así como también, otro aspecto que se interfiere es la interacción del infante con su medio exterior, es decir, la exploración y juego con otros similares.

Se pudo observar que la población que no utiliza dispositivos con pantallas es mínima y que, por el contrario, la gran mayoría los utiliza cotidianamente independiente de factores tales como la edad de los cuidadores, zona urbana o rural e incluso del nivel socioeconómico, siendo el tiempo de exposición del infante en varios casos similar al del adulto, ya que, indican lo facilitan mientras ellos como adultos los utilizaban. Por tal motivo, se debe destacar la importancia de establecer reglas como una forma de mediación familiar, con el fin de fijar límites en cuanto al tiempo y contenido de exposición, para que su uso sea de cierta forma favorable y responsable sin la necesidad de negarlo completamente.

Las limitaciones que se pueden observar en la presente investigación se enfocan principalmente en la escasa literatura relacionada al tema, tanto a nivel nacional como

internacional, lo cual interfiere en el respaldo del estudio. Sin embargo, al mismo tiempo esto permite confirmar la relevancia e innovación de la presente investigación, además, de que la información recolectada permitirá hacer visible el impacto de esta situación actual, para que futuros investigadores indaguen en los efectos del uso de pantallas digitales a nivel nacional e incluso regional.

Con respecto al cuestionario, si bien éste fue de elaboración propia, con un posterior pilotaje y revisión de jueces expertos, consideramos que existieron preguntas cuyo lenguaje no fue bien comprendido por quienes respondieron, ya que, en varias ocasiones se evidencian contradicciones en las respuestas, lo cual también podría ser explicado por el bajo nivel educacional de los cuidadores que respondieron el cuestionario.

Por otra parte, la deseabilidad social, entendiendo esta última como un sesgo intencional en las respuestas con el objetivo de generar una imagen positiva de sí mismo (Domínguez, Aguilera, Acosta, Navarro & Ruiz, 2012) constituyó un factor limitante en nuestro estudio, ya que, creemos que los cuidadores con la intención de no configurarse como ineficientes en su rol, decidieron alterar sus respuestas, siendo esto otra posible explicación de las contradicciones en las respuestas.

También consideramos relevante que en futuras investigaciones se pudiese realizar una evaluación más exhaustiva de las horas en que un infante se expone a pantallas, mediante la elaboración de una hoja de registro en que se incluya el momento del día en que visualiza, el tipo de contenido visualizado, cuánto tiempo se dedica a observar, la existencia de pausas o visualización continua, si fue supervisado por alguien ya sea el cuidador principal u otro

familiar, entre otra información, de manera de obtener resultados más exactos y detallados que permitan complementar lo que se ha encontrado en el presente estudio.

En cuanto a los alcances del estudio, al tratarse de una muestra relativamente amplia y que incluía gran parte del territorio regional, consideramos que representa realmente la realidad experimentada por la población preescolar en la actualidad. Además, como ya se había mencionado anteriormente, la información obtenida permitirá continuar indagando en la temática y mejorando la investigación o bien ayudará en nuevos lineamientos, con el objetivo de hacer visible una realidad oculta en el territorio nacional.

Por otra parte, la investigación permitirá realizar nuevos aportes al conocimiento científico, iniciando con una caracterización para posteriormente y en base a los resultados llevar a cabo diversos tipos de análisis como, por ejemplo, correlaciones. Asimismo, existe un evidente impacto a nivel aplicado, puesto que, a partir de dichos datos, diversas instituciones o profesionales podrán elaborar pautas de uso saludable que ayuden a controlar el uso excesivo de dichas pantallas electrónicas.

XI. Referencias

- Academia Americana de Pediatría (2016a). Más tiempo con los dispositivos digitales resulta en menos probabilidad de que los niños terminen sus tareas escolares. Recuperado de <https://www.healthychildren.org/Spanish/news/Paginas/more-time-on-digital-devices-means-kids-less-likely-to-finish-homework.aspx>
- Academia Americana de Pediatría (2016b). Nuestra posición con respecto al tiempo para estar frente a una pantalla. Recuperado de <https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/Media/Paginas/where-we-stand-tv-viewing-time.aspx>
- Academia Americana de Pediatría (2016c). La American Academy of Pediatrics publica nuevas recomendaciones para el consumo mediático de los niños. Recuperado de <https://www.healthychildren.org/Spanish/news/Paginas/aap-announces-new-recommendations-for-childrens-media-use.aspx>
- Academia Americana de Pediatría (2018). Los niños y la tecnología: consejos para los padres en la era digital. Recuperado de <https://www.healthychildren.org/spanish/family-life/media/paginas/tips-for-parents-digital-age.aspx>
- Anderson, B. A. & Bushman, B. J. (2001). Effects of Violent Videogames on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal and Prosocial Behavior: A Meta-analytic Review of Scientific Literature. *Psychological Science*, 12(5).
- Arancibia, M. J., & Cornejo, P. (2014). El derecho de familia en Chile. Evolución y nuevos desafíos. *Revista Ius et Praxis*, 20(1), 279-318.

- Argilés, M., Cardona, G., & Pérez, E. (2016). Cómo afectan las pantallas electrónicas al sistema visual. *Gaceta de optometría y óptica oftálmica*, 513, 48-52.
- Asociación para Investigación de Medios de Comunicación. (2018). Más del 40% de los niños ve contenidos televisivos en los dispositivos móviles o el ordenador. España: Autor.
- Assanthiany, R., Guery, E., Caron, F. M., Cheymol, J., Picherot, G., Foucaud, P., & Gelbert, N. (2017). Children and screens: A survey by french pediatricians. *El sevier*, 25, 84-88.
- Badia, M. M., Clariana, M., Gotzens, C., Cladellas, R., & Dezcallar, T. (2015). Videojuegos, televisión y rendimiento académico en alumnos de primaria. *Revista de medios y educación*, (46), 25-38.
- Bandura, A. (2002). Social cognitive theory of mass communication. En Bryant, J. & Zillmann, D. (Eds.) *Media Effects: Advances in Theory and Research* (2nd Ed.). LEA's Communication Series, pp. 121-153. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Boyatzis, C. J. & Matillo, G. M. (1995). Effects of "The Mighty Morphin Power Rangers" on children's aggression with peers. *Child Study Journal*, 25(1), 45-55.
- Bringué, X., Sádaba, C., & Artopoulos, A. (2014). La generación interactiva en Argentina: niños y adolescentes ante las pantallas. *Education Policy Analysis Archives/Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, 22 , 1-19.
- Brody, J. (2015, 10 de julio). Los efectos negativos de las pantallas en niños y adolescentes. *The new york times*. Recuperado de <https://www.nytimes.com/2015/07/10/universal/es/adiccion-a-las-pantallas-comienza-a-afectar-a-ninos-y-adolescentes.html>

- Camiruaga, A., & Iraola, M. (2016). *Los bebés hoy y el uso de pantallas*. 1-5. Recuperado de <http://casmu.com.uy/wp-content/uploads/2017/09/Los-beb%C3%A9s-hoy-y-el-uso-de-las-pantallas-2016-06.pdf>
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95.
- Cárdenas, L. (2016). La tablet como herramienta pedagógica para fomentar la narración en niños y niñas de transición. Recuperado desde <http://bdigital.unal.edu.co/52737/9/LidaY.CardenasGonz%C3%A1lez.2016.pdf>
- Carrasco, F., Droguett, R., Huaiquil, D., Navarrete, A., Quiroz, M. J., & Binimelis, H. (2017). El uso de dispositivos móviles por niños: entre el consumo y el cuidado familiar. *Cultura-hombre-sociedad*, 27(1), 108-137.
- Carrillo-Mora, P., Barajas-Martínez, K. G., Sánchez-Vásquez, I., Rangel-Caballero, M. F. (2018). Trastornos del sueño: ¿qué son y cuáles son sus consecuencias? *Revista de la Facultad de Medicina de la UNAM*, 61(1), 6-19.
- Centro de Encuestas y Estudios Longitudinales de la UC. (2016). Encuesta CASEN 2015: Cobertura y uso de teléfonos móviles. Santiago, Chile. Recuperado de <http://www.encuestas.uc.cl/img/datos/Casen%20Celulares.pdf>
- Consejo Nacional de Televisión, CNTV. (2008). VI Encuesta Nacional de Televisión. Recuperado de <https://www.cntv.cl/vi-encuesta-nacional-de-television-2008/cntv/2011-03-18/150322.html>
- Consejo Nacional de Televisión, CNTV. (2014). VIII Encuesta Nacional de Televisión. Recuperado de <https://www.cntv.cl/viii-encuesta-nacional-de-television-2014/cntv/2014-12-31/105056.html>

- Consejo Nacional de televisión, CNTV. (2015). Efectos de la TV en las emociones de los niños. Recuperado de <https://www.cntv.cl/efectos-de-la-tv-en-las-emociones-de-los-ninos/cntv/2015-03-05/104733.html>
- Consejo Nacional de Televisión, CNTV. (2017). Avance IX Encuesta Nacional de Televisión. Recuperado de <https://www.cntv.cl/avance-ix-encuesta-nacional-de-television-2017/cntv/2017-10-12/121426.html>
- Contraloría General de la República (2012). Guía práctica para la construcción de muestras. Recuperado de http://www.oas.org/juridico/PDFs/mesicic4_chl_const.pdf
- Contreras, A. (2013). *Sueño a lo largo de la vida y sus implicancias en salud. Rev. Med. Clin. Condes*, 24(3) 341-349.
- Diario el Centro. (2018). Se triplican los delitos informáticos en la región del Maule. Diario el Centro. Recuperado de <http://www.diarioelcentro.cl/noticias/policial/se-triplican-los-delitos-informaticos-en-la-region-del-maule>
- Domínguez, A., Aguilera, S., Acosta, T., Navarro, G., & Ruiz, Z. (2012). La deseabilidad social revalorada: más que una distorsión, una necesidad de aprobación social. *Acta de investigación psicológica*, 2(3), 808-824.
- Duque, I. L., & Parra, J. H. (2012). Exposición a pantallas, sobrepeso y descondicionamiento físico en niños y niñas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10(2), 971-981.
- Echeburúa, E., & De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-96.
- Ferguson, C., & Donnellan, M. (2013). Is the Association Between Children's Baby Video Viewing and Poor Language Development Robust? A Reanalysis of Zimmerman,

- Christakis, and Meltzoff (2007). *Developmental Psychology*. Advance online publication, 50(1), 1-8.
- Fuertes, J. & Palmero, O. (1998). Intervención temprana. En Verdugo, M.A. *Personas con discapacidad. Perspectivas psicopedagógicas y rehabilitadoras*. Madrid: Siglo XXI (2ª Ed.).
- Gabelas, J. (2011). Pantallas y jóvenes en el ágora del nuevo milenio. *ACIMED*, 22(1), 79-90.
- Garrido-Rojas, L. (2006). Apego, emoción y regulación emocional: Implicaciones para la salud. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 38(3), 493-507.
- Gatica, P. (2018). Ver y sentir (pantallas). Diseño, dispositivos y emoción. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, (66), 113-122.
- Gobierno de Extremadura (s.f). Estudio sobre el uso de dispositivos móviles en niños y adolescentes en Extremadura. Recuperado de <https://enmarchaconlastic.educarex.es/conectadoyseguero/pdf/encuestadispositivos.pdf>
- González-Bernal, M. I. (2012). Reseña: La generación interactiva en Iberoamérica 2010, Niños y adolescentes ante las pantallas. *Palabra clave*, 15(3), 729-732.
- Green, S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423, 534-537.
- Hacer Familia. (2018). La tablet es el dispositivo más usado por los niños. Recuperado desde <https://www.hacerfamilia.com/actualidad/tablet-dispositivo-mas-usado-ninos-20161019131016.html>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. México D.F: McGraw-Hill.

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México D.F: McGraw-Hill.
- Instituto Nacional de Estadísticas, INE. (2017). Primeros resultados definitivos del Censo 2017: un total de 17.574.003 personas fueron efectivamente censadas. Recuperado de <http://www.ine.cl/prensa/detalle-prensa/2017/12/22/primeros-resultados-definitivos-del-censo-2017-un-total-de-17.574.003-personas-fueron-efectivamente-censadas>
- Iriarte, F. (2007). Los niños y las familias frente a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (tics). *Psicología desde el Caribe*, (20), 208-224.
- Jadue, G. (2003). Transformaciones familiares en Chile: riesgo creciente para el desarrollo emocional, psicosocial y la educación de los hijos. *Estudios pedagógicos*, (29), 115-126.
- Janssen, I., Medina, C., Pedroza, A., & Barquera, S. (2013). Screen time in Mexican children: findings from the 2012 National Health and Nutrition Survey (ENSANUT 2012). *Salud Pública de México*, 55(5), 484-491.
- Julious, S. (2005). Sample size of 12 per group rule of thumb for a pilot study. *Pharmaceutical Statistics*, 4, 287-291.
- Kenneth, G. & Joyce, S. (1993). Television "violence" and children with emotional and behavioral disorders. *Journal of Emotional & Behavioral Disorders*, 1 (1).
- Krynski, L., Ciancaglini, A., & Goldfarb, G. (2017). Bebés, niños, adolescentes y pantallas: ¿qué hay de nuevo?. *Archivos argentinos de pediatría*, 115(4), 404-408.
- Linn, S., Wolfsheimer, J., & Levin, D. E. (2012). Ante el dilema de la pantalla: Los niños pequeños, la tecnología y la educación temprana. Recuperado de http://www.commercialfreechildhood.org/sites/default/files/ScreenDilemma_SP.pdf

- Llorca, M. A., Bueno, G. M., Villar, C., & Diez, M. A. (2010). Frecuencia en el uso de videojuegos y rendimiento académico. Recuperado desde <http://campus.usal.es/~comunicacion3punto0/comunicaciones/022.pdf>
- López-Sánchez, C., & García del Castillo, J. A. (2017). La familia como mediadora ante la brecha digital: repercusión en la autoridad. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 8(1), 108-124.
- Lozano, J. C., & Frankenberg, L. (2008). Enfoques teóricos y estrategias metodológicas en la investigación empírica de audiencias televisivas en América Latina: 1992–2007. *Comunicación y Sociedad*, 10, 81–110.
- Lucas, A., Robb, M., Takeuchi, L., & Kotler, J. (2011). Always connected: The new digital media habits of young children. Recuperado de http://www.joanganzcooneycenter.org/wpcontent/uploads/2011/03/jgcc_alwaysconnected.pdf
- Martinez, J. L., & Medrano, C. (2012). La mediación parental y el uso de Internet. *International journal of developmental and educational psychology*, 1(1), 549-556.
- Mayorgas, M. J. (2009). Programas de prevención de la adicción a las nuevas tecnologías en jóvenes y adolescentes. En E. Echeburúa, F. J. Labrador y E. Becoña (eds.). *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes* (pp. 221-249). Madrid, España: Pirámide.
- Ministerio de Desarrollo Social, MDS. (2011). Encuesta de Caracterización Socioeconómica Nacional CASEN. Recuperado de: http://observatorio.ministeriodesarrollosocial.gob.cl/casen_publicaciones.php?ano=201

- Ministerio de Desarrollo Social, MDS. (2018). Seremi de Desarrollo Social del Maule dio a conocer resultados regionales de la Octava Encuesta de la Juventud [Comunicado de Prensa]. Recuperado de <http://www.ministeriodesarrollosocial.gob.cl/noticias/seremi-de-desarrollo-social-del-maule-dio-a-conocer-resultados-regionales-de-la-octava-encuesta-de-l>
- Ministerio de educación, Mineduc. (2017). Estadísticas de la educación 2016. Recuperado de https://centroestudios.mineduc.cl/wpcontent/uploads/sites/100/2017/07/Anuario_2016.pdf
- Ministerio de Desarrollo Social & Consejo Nacional de Televisión (2016). Niños y niñas frente a las pantallas. Guía de actividades para un uso saludable. Recuperado de http://www.crececontigo.gob.cl/wp-content/uploads/2017/06/CNTV_guianinos_ninas-frente-a-las-pantallas-REF.pdf
- Nigro, P. (2008). Tres miradas sobre la televisión: docentes, padres y niños. *Educación y educadores*, 11(1), 55-65.
- Nogueira, M. A., & Ceinos, C. (2015). Influencia de la tablet en el desarrollo infantil: perspectivas y recomendaciones a tener en cuenta en la orientación familiar. *Tendencias pedagógicas*, 26, 33-50.
- Observatorio de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (2006). Las TIC en los hogares españoles. Recuperado de http://observatorio.red.es/estudios/documentos/uso_perfil.pdf.
- Orozco, G., & Miller, T. (2017). La televisión más allá de sí misma en América Latina. *Comunicación y sociedad*, (30), 107-127.

- Peiró, S., & Merma, G. (2011). Una mirada crítica a las repercusiones de la televisión en la educación. *Revista de la Universidad Bolivariana*, 10(29), 413-432.
- Prieto-Benavides, D., & Correa-Bautista, J., & Ramírez-Vélez, R. (2015). Niveles de actividad física, condición física y tiempo en pantallas en escolares de Bogotá, Colombia: Estudio FUPRECOL. *Nutrición Hospitalaria*, 32 (5), 2184-2192.
- Qualcomm Snapdragon (2012). National Survey Reveals Americans Unique Mobile Habits, Reliance on Staying Connected. Recuperado de <https://www.qualcomm.com/news/onq/2012/10/10/national-survey-reveals-americans-unique-mobile-habits-reliance-staying>
- Ramos, M. (2016). *Exposición a pantallas en la actualidad*. (Memoria grado, Universidad de Sevilla, España). Recuperado de <https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/50470/Ramos%20Enr%C3%ADquez%20Manuel.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Real Academia Española. (2014). Diccionario de la lengua española. (23. Ed.). Consultado en <http://dle.rae.es/?id=RibGXgi>
- Rodríguez, A. (2012). Los niños menores de tres años y la televisión Perspectivas de investigación y debate (1999-2010). Recuperado de http://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/comunicacion-cultural-y-ni%C3%B1ez/Documents/Los%20ni%C3%B1os%20menores%20de%203%20a%C3%B1os%20y%20la%20televisi%C3%B3n_web.pdf
- Rodríguez, M. (2014). Prólogo a la sexta edición. En John Bowlby (eds.). *Vínculos afectivos: Formación, desarrollo y pérdida*. Madrid, España: Morata.

- Rojas, V. (2008). Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil. *Revista chilena de pediatría*, 79, 80-85.
- Román, M., & Murillo, F. (2014). Disponibilidad y uso de TIC en escuelas latinoamericanas: incidencia en el rendimiento escolar. *Educação E Pesquisa*, 40(4), 879-895.
- Roseberry, S., Hirsh-Pasek, K., Parish-Morris, J. & Michnick, R. (2009). Live action: Can young children learn verbs from video?. *Child Development*, 80(5), 1360-1375.
- Salvo, I., & González, H. (2015). Homoparentalidades electivas en Chile: Emergencias, tensiones y perspectivas. *Psicoperspectivas*, 14(2), 40-50.
- Sánchez, M. (2011). *Apego en la infancia y apego adulto: influencia en las relaciones amorosas y sexuales* (Memoria máster, Universidad de Salamanca, España). Recuperado de https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/99355/1/TFM_EstudiosInterdisciplinaresG enero_SanchezHerrero_M.pdf
- Sandoval, M. (2006). Los efectos de la televisión sobre el comportamiento de las audiencias jóvenes desde la perspectiva de la convergencia y de las prácticas culturales. *Universitas psychologica*, 15(2), 205-222.
- Sisson, S. B., Church, T. S., Martin, C. K., Tudor-Locke, C., Smith, S. R., Bouchard, C... & Katzmarzyk, P. T. (2009). Profiles of sedentary behavior in children and adolescents: the US National Health and Nutrition Examination Survey, 2001-2006. *Int J Pediatr Obes*, 4(4). 353-359.
- Sociedad Chilena de Pediatría. (2015). Niños y dispositivos electrónicos: lo bueno y lo malo de una exposición inevitable. Recuperado desde <http://www.sochipe.cl/ver2/mihijo/12.pdf>

- Superintendencia de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (2011). Estadísticas. Recuperado de <http://www.supertel.gob.ec/index.php/Estadisticas/Servicios-de-Telecomunicaciones.html>
- Torrico, E., Santín, C., Andrés, M., Menéndez, S., & López, M. J. (2002). El modelo ecológico de Bronfrenbrenner como marco teórico de la Psicooncología. *Anales de psicología*, 18(1), 45-59.
- Troncoso, J. (22 marzo de 2017). Celulares en Chile superan los 27 millones y usuarios bajan gasto: prefieren plan de datos y Wifi gratis. *Diario Financiero*. Recuperado de <https://www.df.cl/noticias/empresas/telecom-tecnologia/celulares-en-chile-superan-los-27-millones-y-usuarios-bajan-gasto/2017-03-21/225943.html>
- Unicef. (s.f.). Primera Infancia. Recuperado de <http://unicef.cl/web/primera-infancia/#seccion1>
- Valdivia, C. I., Garate, E., Regal, N., Castillo, G., & Sáez, Z. M. (2014). Exposición a televisión y retardo primario del lenguaje en menores de 5 años. *Revista Cubana de Pediatría*, 86(1), 18-25.
- Vara, E., Pons, R., Lajara, F., Molina, S., Villarejo, V., & Planas, E. (2009). Impacto del abuso de pantallas sobre el desarrollo mental. *Pediatría Atención Primaria*, 11(43), 413-423.
- Vergara, E., Vergara, A., & Chávez, P. (2014). Televisión e infancia: Una aproximación comparativa y etnográfica al consumo televisivo en niños chilenos de estratos socioeconómicos medio-alto y bajo. *Cuadernos.info*, (35), 177-187.

- Vittrup, B., Snider, S., Rose, K. K., & Rippy, J. (2016). Parental perceptions of the role of media and technology in their young children's lives. *Journal of Early Childhood Research, 14*(1), 43–54.
- Waisman, I., Hidalgo, E., & Rossi, M. (2018). Uso de pantallas en niños pequeños en una ciudad de Argentina. *Archivos argentinos de pediatría, 116*(2), 186-195.
- Zabaleta, S. (2012). Efectos del uso de dispositivos tecnológicos en niños pequeños. *KubernÉtica, 1-5*.
- Zimmerman, F. J., Christakis, D. A., & Meltzoff, A. N. (2007). Associations between media viewing and language development in children under age two years. *The Journal of Pediatrics, 151*, 364–368.

XII. Anexos

Anexo 1: *Consentimiento informado*



Consentimiento informado



Investigadores: Rocío Astudillo y Nicolás Toledo.

Estimados/as padres, somos estudiantes de último año de la carrera de Psicología de la Universidad de Talca y estamos realizando un estudio denominado “Uso de pantallas durante la infancia: una mirada descriptiva de la realidad en la región del Maule” bajo la supervisión de la docente Rosario Spencer Contreras, como parte del trabajo de memoria para la obtención del título profesional. El objetivo de este documento es entregar la información necesaria para que Ud. pueda decidir libremente si es que desea participar en esta investigación.

Propósito:

El objetivo de la presente encuesta es conocer la manera en que los niños y niñas en edad preescolar que asisten a establecimientos educacionales reconocidos por el estado usan pantallas digitales (teléfonos, tablets, computador, televisión, etc). Lo que se busca es conocer qué ven los niños, qué uso le dan a la pantalla, cuando la utilizan, cuánto tiempo pasan frente a ella, etc. de manera de dar cuenta cómo esta tecnología es parte cotidiana de la vida de los niños y niñas de las provincias de Curicó, Talca y Linares pertenecientes a la región del Maule.

Tipo de intervención:

La metodología que se utilizará para la recolección de información será mediante encuestas disponibles en dos formatos de aplicación, estos son de manera virtual o presencial.

Participación voluntaria, consecuencias y duración:

Es muy importante mencionar que su participación en esta investigación es totalmente voluntaria, si desea o no ser parte del presente estudio no conlleva ningún tipo de consecuencia, además, si acepta y en algún momento desea no continuar se puede retirar incluso si ya ha comenzado a responder el cuestionario. La duración del estudio no se extenderá por más de 15 minutos desde que inicia la aplicación del instrumento.

Contactos investigadores:

Ante cualquier duda o consulta sobre el procedimiento puede comunicarse directamente a los siguientes correos de contacto de los investigadores:

- * rastudillo14@alumnos.ugalca.cl
- * ntoledo14@alumnos.ugalca.cl

Consentimiento

Al respecto, señalo que:

He sido informado/a sobre la investigación a desarrollar y las eventuales molestias, incomodidades, ocasionales riesgos y consecuencias que la realización del procedimiento implica, previamente a su aplicación y con la descripción necesaria para conocerlas en un nivel suficiente.

He sido también informado/a en forma previa a la aplicación, que los procedimientos que se realicen no implican un costo que yo deba asumir. Mi participación en el procedimiento no involucra un costo económico alguno que deba solventar. Junto a ello he recibido una explicación satisfactoria sobre el propósito de la actividad, así como de los beneficios sociales y comunitarios que se espera estos produzcan.

Estoy en pleno conocimiento que la información obtenida con la actividad en la cual participaré será absolutamente confidencial, y que no aparecerá mi nombre ni mis datos personales en libros, revistas y otros medios de publicidad, ya que, la investigación ya descrita es con fines meramente académicos. Sé que la decisión de participar en esta investigación es absolutamente voluntaria. Si no deseo participar en ella o, una vez iniciada la investigación, no deseo proseguir colaborando, puedo hacerlo sin problemas. Se me asegura que mi negativa no implica ninguna consecuencia negativa para mí. Adicionalmente, se ha manifestado la voluntad en orden a aclarar cualquier duda que me surja sobre mi participación en la actividad realizada.

He leído el documento, entiendo las declaraciones contenidas en él y la necesidad de hacer constar mi consentimiento, para lo cual lo firmo libre y voluntariamente, recibiendo en el acto copia de este documento.

Yo, _____ Cédula de identidad o pasaporte N°, _____, de nacionalidad _____, mayor de edad, con domicilio en la ciudad de _____, consiento en participar en la investigación denominada: “Uso de pantallas durante la infancia: una mirada descriptiva de la realidad en la región del Maule”, y autorizo a realizar los procedimientos requeridos por el proyecto de investigación descrito.

Fecha: ___/___/_____

Firma de la persona que consiente: _____

Anexo 2: Certificado comité de ética



CERTIFICADO

Talca, Chile, 25 de Octubre de 2018


A quien corresponda:


Por medio del presente certificado informamos que el proyecto titulado "Uso de pantallas durante la infancia: una mirada descriptiva de la realidad en la región del Maule", de los alumnos Rocío Astudillo Villarroel y Nicolás Toledo Cabello, cumple con los estándares éticos en su formulación. Este proyecto es guiado por la Dra. Rosario Spencer y corresponde a la memoria de título para optar al grado de Psicólogo.

Asimismo, se deja constancia que se presentó al Comité los documentos correspondientes que respaldan el proyecto: 1) Proyecto de memoria; 2) Resumen para el Comité de Ética; 3) Consentimiento Informado; y 4) Encuesta uso de dispositivos con pantallas. Este estudio tiene como objetivo caracterizar la visualización y el uso de pantallas digitales en niños pre-escolares pertenecientes a la región del Maule.

Como observación menor se sugiere incluir de forma explícita en la documentación del proyecto y en el consentimiento informado el nombre de la profesora guía.


Dra. Johanna Kreither
Olivares

Saluda atentamente

Dr. Andrés Jiménez Figueroa


Dr. José Luis Ulloa Fulgeri

Comité de Ética Facultad de Psicología



Anexo 3: Encuesta uso de dispositivos con pantallas

Uso de dispositivos con pantallas

Le solicitamos que responda a una serie de preguntas seleccionando la opción u opciones que le parezca más apropiada para definir su situación. Su aporte es esencial para el conocimiento científico, por ende, esperamos que su colaboración sea lo más sincera posible.

Muchas Gracias

Cuestionario uso de dispositivos con pantallas

1.- ¿Cuál es el sexo del niño/a?

Hombre Mujer

2.- Edad del niño/a al momento de contestar la encuesta.

3.- ¿Cuántos hermanos/as tiene el niño?

4.- El niño/a por el cual usted está respondiendo esta encuesta ¿es el hijo/a nacido número?

5.- ¿En qué curso se encuentra actualmente el niño/a?

Sala cuna menor

Sala cuna mayor

Nivel medio menor

Nivel medio mayor

Pre-kínder

Kínder

6.- Actualmente el niño/a ¿presenta algún tipo de diagnóstico médico o psicológico?

Sí No

7.- Si su respuesta anterior es sí, especifique cual/es?

8.- Provincia de residencia.

Curicó Talca Linares

9.- El domicilio se encuentra en una zona.

Urbana Rural

10.- Ingreso económico mensual familiar aproximado.

Hasta \$300.000
 Entre \$300.001 y \$600.000
 Entre \$600.001 y \$900.000
 Entre \$900.001 y \$1.200.000
 Más de 1.200.000

11.- ¿Cuántas personas tienen domicilio permanente en el hogar?

12.- ¿Con cuál o cuáles de las siguientes personas vive el niño/a? (seleccione una o más según corresponda).

Madre Padre Hermano(s)
 Abuelo(s) Tío(s) Primo(s)
 Bisabuelo(s) Otro

13.- ¿Qué relación o parentesco tiene quien está respondiendo la encuesta con el niño/a?

14.- Edad del cuidador principal.

15.- Nivel de educación del cuidador principal.

Básica incompleta Básica completa Media incompleta
 Media completa Educación superior incompleta Educación superior completa

16.- ¿El cuidador principal es laboralmente activo?

Sí, y es remunerado por ello
 Sí, pero no es remunerado por ello (ej. voluntariado)
 No es laboralmente activo

17.- ¿Quién se responsabiliza del niño/a en el hogar cuando no está el cuidador principal?

Familiar Niñera Un conocido Una institución Otro

18.- ¿Cuál o cuáles de los siguientes dispositivos se encuentran en su hogar? (seleccione una o más según corresponda).

Smartphone Computador Tablet
 Televisor Consola de juegos portátil Ninguno

19.- De los dispositivos que se encuentran en su hogar ¿Cuál(es) son utilizados por el niño/a? (seleccione una o más según corresponda)

Smartphone Computador Tablet
 Televisor Consola de juegos portátil Ninguno

20.- ¿Cuál(es) de los siguientes dispositivos es propiedad del niño/a? (seleccione una o más según corresponda).

Smartphone Computador Tablet
 Televisor Consola de juegos portátil Ninguno

21.- ¿Cuál de los siguientes es el dispositivo más utilizado durante el día por el niño/a?

Smartphone Computador Tablet
 Televisor Consola de juegos portátil Ninguno

22.- ¿Existen reglas familiares o control sobre el uso de pantallas?

Sí No

23.- ¿Quién es el encargado de establecer las reglas familiares sobre el uso de pantallas?

Madre Padre Hermano(a)
 Cuidador primario que no está en las opciones anteriores
 Otra persona No existen reglas

24.- ¿Cuál(es) de la(s) siguientes reglas se establecen? (seleccione una o más según corresponda).

Reglas sobre la duración o tiempo de uso de pantallas Reglas sobre el horario
 Reglas sobre el contenido Reglas sobre el tipo de dispositivo utilizado
 Reglas sobre el lugar en que se puede visualizar Reglas sobre la supervisión de un adulto
 No se establecen reglas Otra

25.- ¿El niño/a accede a pantallas durante las comidas?

Sí No

26.- Tipo de contenido(s) visualizado(s) habitualmente. (seleccione una o más según corresponda).

Dibujos animados Programas educativos Programas culturales
 Programas musicales Juegos Ninguno
 Otro

27.- En el lugar donde reside el niño/a ¿se encuentra bloqueada la televisión para contenido de adultos?

Sí No

28.- ¿El niño/a visualiza pantallas estando solo?

Sí No

29.- ¿Qué hace principalmente el cuidador mientras el niño/a visualiza pantallas? (seleccione una o más según corresponda).

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> No visualiza pantallas mientras se encuentra solo | <input type="checkbox"/> Trabajando |
| <input type="checkbox"/> Realizando tareas domésticas | <input type="checkbox"/> Cuidando a otro niño/a |
| <input type="checkbox"/> Visualizando pantallas | <input type="checkbox"/> Conversando |
| <input type="checkbox"/> Descansando | <input type="checkbox"/> Estudiando |
| <input type="checkbox"/> Otra actividad | |

30.- ¿Por qué motivo el cuidador le facilita un dispositivo con pantalla al niño/a? (seleccione una o más según corresponda).

- | | | |
|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> Para lograr calmarlo | <input type="checkbox"/> Para consolarlo | <input type="checkbox"/> Cuando tiene una pataleta |
| <input type="checkbox"/> Porque está aburrido | <input type="checkbox"/> Porque el adulto necesita hacer algo tranquilo | |
| <input type="checkbox"/> Para entretener al niño | <input type="checkbox"/> Para que el niño juegue | <input type="checkbox"/> Como un premio |
| <input type="checkbox"/> No le facilita pantallas | <input type="checkbox"/> Otro motivo no señalado | |

31.- ¿El niño/a privilegia las pantallas por sobre otra actividad?

- Sí No

32.- Si la respuesta anterior es sí ¿por sobre cuál(es)? (seleccione una o más según corresponda).

- | | | |
|--|---|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Usar juguetes | <input type="checkbox"/> Hacer tareas | <input type="checkbox"/> Comer |
| <input type="checkbox"/> Compartir con otros niños | <input type="checkbox"/> Otra actividad no mencionada | |

33.- ¿El niño/a pide ver algún tipo de pantalla y/o es ofrecida?

- Pide Es ofrecida Ambas

34.- ¿el niño/a se resiste a dejar de ver una pantalla cuando se le pide?

- Sí No

35.- ¿El niño/a utiliza por sí mismo el dispositivo con pantalla o solicita ayuda?

- Lo maneja de forma autónoma Solicita ayuda

36.- ¿Qué días de la semana el niño/a utiliza con mayor frecuencia un dispositivo con pantallas?

37.- Comúnmente ¿en qué instancia del día el niño/a utiliza con mayor frecuencia un dispositivo con pantalla?

- En la mañana En la tarde En la noche

38.- ¿Cuántas horas al día en promedio utiliza dispositivos el niño/a?

39.- ¿Cuántas horas al día en promedio utiliza dispositivos el cuidador primario?

40.- En una escala de 1 a 5 ¿en qué nivel calificaría la dependencia del niño a estos dispositivos? (encierre en un círculo el número de su respuesta)

Muy poco 1 2 3 4 5 Mucho

41.- ¿Está de acuerdo con el uso de pantallas durante la infancia?

___ Sí ___ No

42.- ¿Qué opinión tiene como cuidador principal respecto al uso de pantallas por parte del niño/a?

Anexo 4: Resultados obtenidos en la muestra piloto

La encuesta fue respondida por un total de 24 adultos responsables del cuidado de un niño o niña quienes, además, cumplen con los requisitos de exclusión e inclusión y que previamente firmaron el consentimiento requerido. De los niños/as participantes un 70,83% corresponde al sexo masculino y un 29,17% al sexo femenino, sus edades fluctúan entre cero años (meses) a más de 5 años, específicamente un 4,17% de la muestra con una edad de meses, igual porcentaje en niños mayores de cinco años, 16,67% con una edad de dos años, 37,50% con tres años de edad, 16,67% con cuatro años y 20,83% con cinco años.

Con respecto al lugar de residencia, un 29,2% de los participantes tiene domicilio en Curicó, un 41,7% en Linares, 8,3% en Talca y por último un 21% en comunas como Chiguayante, Chimbarongo, Constitución, Licantén y San Javier.

Se evaluaron diversas características asociadas al uso de pantallas, con respecto al tipo de dispositivo, los resultados indican que un 96,3% de los hogares disponen de al menos un televisor, mientras que un 85,2% señala tener computador, un 81,5% smartphones, un 66,7% tiene un tablet, y en último lugar un 14,8% dispone de una consola de videojuego portátil, además, la totalidad de la muestra manifiesta contar con al menos una de las opciones señaladas. La diversidad de tipos de pantallas disponibles en el hogar, facilitan el acceso por parte del niño, en este sentido, los resultados muestran que 81,5% de los niños visualiza televisión, un 63% el smartphone, el tablet con un 40,7%, el computador en un 29,6%, mientras que el dispositivo menos utilizado por los niños es la consola de videojuego portátil con un 7,4%, por otra parte, de las personas que respondieron solo un 3,7% señala que el infante no utiliza ningún tipo de pantalla. En cuanto a los dispositivos que son propiedad del infante, se encontró que un 59,3% de los niños no son dueños de ningún dispositivo tecnológico con pantalla, mientras que el 29,6% son propietarios de un tablet, un 14,8% lo son de un smartphone, un 7,4% de un televisor y solamente un 3,7% de una consola de juegos portátil, en lo que respecta al computador, ningún adulto señala que sea propiedad del niño.

Ahora bien, en cuanto al establecimiento de reglas familiares sobre la visualización de pantallas, 95,83% señala que, si se han establecido, mientras que sólo un 4,17% no cuenta con ningún tipo de reglas. En lo referente al tipo de reglas aplicadas, los resultados indican que la regla sobre el contenido visualizado está presente en un 81,5% de quienes responden, aquella sobre la duración o el tiempo de uso de la pantalla en un 70,4%, sobre el horario en que puede acceder a una pantalla se encontró que era aplicada en un 51,9%, aquella regla dirigida a la visualización de pantallas en compañía de un adulto, un 48,1% de los participantes la aplica, sobre el lugar en que se puede visualizar en un 25,9%, el tipo de dispositivo utilizado era aplicada en un 14,8%.

Con respecto al contenido visualizado con mayor frecuencia, se encontró que un 92,6% visualiza dibujos animados, un 59,3% programas educativos, 55,6% prefiere programación de tipo musical, un 37% utiliza las pantallas para visualizar un juego, y en menor medida con un 18,5% se utilizan para observar programas culturales. El motivo por el cual el cuidador le facilita un dispositivo con pantalla al niño, en un 77,8% es para entretenerlo, un 33,3% para que el infante pudiese jugar, un 29,6% como un premio, un 22,2% lo hace porque necesita realizar alguna actividad tranquila, un 18,5% porque el niño está aburrido y, en un 3,7% cada una para poder calmar al infante, para poder estudiar, porque él lo pide en algunas ocasiones y para que vea contenido educativo. Asimismo, un 75% de los cuidadores señala que el niño prefiere las pantallas por sobre otra actividad, mientras que, solo un 25% disfruta más utilizando sus juguetes, haciendo tareas, dibujando y visitando a sus amigos por sobre las pantallas.

Evaluación Acuerdo Interjueces

Primeramente nos presentaremos somos Rocío Astudillo y Nicolás Toledo, estudiantes de quinto año de psicología de la Universidad de Talca, estamos realizando nuestra tesis y para eso le agradecemos que pudiese ser Juez/a y evaluar cada pregunta y su respectiva respuesta, para esto le pedimos que en el cuadro ubicado en el costado derecho de cada ítem pueda seleccionar con una X si es adecuada o inadecuada, si usted considera que hay algo que debe ser conocido por nosotros, le solicitamos utilice el espacio inferior de dicho cuadro donde se encuentra el apartado para comentarios. Le pedimos escribir su nombre y profesión, información que será anónima y es más bien útil para llevar un proceso ordenado.

El objetivo de la encuesta es conocer la manera en que los niños y niñas en edad preescolar usan pantallas digitales (teléfonos, tablets, computador, televisión, etc.). Nos interesa saber qué ven los niños, qué uso le dan a la pantalla, cuándo la utilizan, cuánto tiempo pasan frente a la pantalla, etc. de manera de comprender cómo esta tecnología es parte cotidiana de la vida de los niños y niñas de la región del Maule. La información obtenida será analizada como parte del trabajo de memoria de título de alumnos de la carrera de psicología de la Universidad de Talca. El cuestionario es anónimo y la información proporcionada será manejada en forma confidencial.

Ante cualquier duda o consulta puede comunicarse a los siguientes correos de contacto:

* rastudillo14@alumnos.otalca.cl

* ntoledo14@alumnos.otalca.cl

· **Nombre Juez:**

· **Profesión:**

Muchas Gracias

1.- ¿Cuál es el sexo del niño/a?

- Hombre
- Mujer

Evaluación Pregunta (N°1)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

2.- Edad del niño/a al contestar la encuesta (años).

- 0-11 meses
- 1 año
- 2 años
- 3 años
- 4 años
- 5 años
- 6 años
- Más de 6 años

Evaluación Pregunta (N°2)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

3.- ¿Cuántos hermanos/as tiene el niño?

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Evaluación Pregunta (N°3)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

4.- El niño/a por el cual usted está respondiendo esta encuesta ¿es el hijo/a nacido número?

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Evaluación Pregunta (N°4)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

5.- ¿En qué curso se encuentra actualmente el niño/a?

- Sala cuna menor
- Sala cuna mayor
- Nivel medio menor
- Nivel medio mayor
- Pre-kinder
- Kinder

Evaluación Pregunta (N°5)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

6.- Actualmente el niño/a ¿presenta algún tipo de diagnóstico médico o psicológico?

- Si
- No

Evaluación Pregunta (N°6)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

7.- Si su respuesta anterior es sí, especifique cual/es?

- _____
(Respuesta corta)

Evaluación Pregunta (N°7)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativa	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

8.- Provincia de residencia.

- Curicó
- Talca
- Cauquenes
- Linares

Evaluación Pregunta (N°8)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

9.- El domicilio se encuentra en una zona.

- Urbana
- Rural

Evaluación Pregunta (N°9)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

10.- Ingreso económico mensual familiar aproximado.

- Hasta \$300.000
- Entre \$300.001 y \$600.000
- Entre \$600.001 y \$900.000
- Entre \$900.001 y \$1.200.000
- Más de 1.200.000

Evaluación Pregunta (N°10)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

11.- ¿Cuántas personas tienen domicilio permanente en el hogar?

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
-

Evaluación Pregunta (N°11)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

12.- ¿Con cuál(es) de la(s) siguiente(s) persona(s) vive el niño/a? Marque la(s) alternativa(s) correcta(s).

- Madre
- Padre
- Hermano(s)
- Abuelo(s)
- Tio(s)
- Primo(s)
- Bisabuelo(s)
- Otro

Evaluación Pregunta (N°12)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

13.- ¿Qué relación o parentesco tiene el cuidador principal con el niño/a?

- Madre
- Padre
- Hermano(a)
- Abuelo(a)
- Tío(a)
- Otro

Evaluación Pregunta (N°13)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

14.- Edad del cuidador principal.

- _____
(Respuesta corta)

Evaluación Pregunta (N°14)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativa	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

15.- Nivel de educación del cuidador principal.

- Básica incompleta
- Básica completa
- Media incompleta
- Media completa
- Educación superior incompleta
- Educación superior completa

Evaluación Pregunta (N°15)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

16.- ¿El cuidador principal es laboralmente activo?

- Sí, y es remunerado por ello
- Sí, pero no es remunerado por ello
- No es laboralmente activo

Evaluación Pregunta (N°16)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

17.- ¿Quién se responsabiliza del niño/a en el hogar cuando no está el cuidador principal?

- Familiar
- Niñera
- Un conocido
- Una institución
- Otro

Evaluación Pregunta (N°17)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

18.- ¿Cuál(es) de lo(s) siguiente(s) dispositivo(s) se encuentran en su hogar? Marque la(s) alternativa(s) correcta(s).

- Smartphone
- Computador
- Tablet
- Televisor
- Consola de juegos portátil
- Otro
- Ninguno

Evaluación Pregunta (N°18)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

19.- De los dispositivos que se encuentran en su hogar ¿Cuál(es) son utilizados por el niño/a? Marque la(s) alternativa(s) correcta(s).

- Smartphone
- Computador
- Tablet
- Televisor
- Consola de juegos portátil
- Otro
- Ninguno

Evaluación Pregunta (N°19)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas:	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

20.- ¿Cuál(es) de los siguientes dispositivos es propiedad del niño/a? Marque la(s) alternativa(s) correcta(s).

- Smartphone
- Computador
- Tablet
- Televisor
- Consola de juegos portátil
- Otro
- Ninguno

Evaluación Pregunta (N°20)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas:	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

21.- ¿Cuál de los siguientes es el dispositivo más utilizado durante el día por el niño/a?

- Smartphone
- Computador
- Tablet
- Televisor
- Consola de juegos portátil
- Otro
- Ninguno

Evaluación Pregunta (N°21)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas:	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

22.- ¿Existen reglas familiares o control sobre el uso de pantallas?

- Si
- No

Evaluación Pregunta (N°22)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

23.- ¿Quién es el encargado de establecer las reglas familiares sobre el uso de pantallas?

- Madre
- Padre
- Hermano(a)
- Cuidador primario que no está en las opciones anteriores
- Otro
- No existen reglas

Evaluación Pregunta (N°23)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

24.- ¿Cuál(es) de la(s) siguientes reglas se establecen? Marque la(s) alternativa(s) correcta(s).

- Reglas sobre la duración o tiempo de uso de pantallas
- Reglas sobre el horario
- Reglas sobre el contenido
- Reglas sobre el tipo de dispositivo utilizado
- Reglas sobre el lugar en que se puede visualizar
- Reglas sobre la supervisión de un adulto
- Otra
- Ninguna

Evaluación Pregunta (N°24)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

25.- ¿El niño/a accede a pantallas durante las comidas?

- Si
- No

Evaluación Pregunta (N°25)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

26.- Tipo de contenido(s) visualizado(s) habitualmente. Marque la(s) alternativa(s) correcta(s).

- Dibujos animados
- Programas educativos
- Programas culturales
- Programas musicales
- Juegos
- Otro
- Ninguno

Evaluación Pregunta (N°26)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

27.- En el lugar donde reside el niño/a ¿se encuentra bloqueada la televisión para contenido de adultos?

- Si
- No

Evaluación Pregunta (N°27)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

28.- ¿El niño/a visualiza pantallas estando solo?

- Si
- No

Evaluación Pregunta (N°28)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

29.- ¿Qué hace principalmente el cuidador mientras el niño/a visualiza pantallas? Marque la(s) alternativa(s) correcta(s).

- No visualiza pantallas mientras se encuentra solo
- Trabajando
- Realizando tareas domesticas
- Cuidando a otro niño/a
- Visualizando pantallas
- Conversando
- Descansando
- Estudiando
- Otro

Evaluación Pregunta (N°29)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

30.- ¿Por qué motivo el cuidador le facilita un dispositivo con pantalla al niño/a? Marque la(s) alternativa(s) correcta(s).

- Para lograr calmarlo
- Para consolarlo
- Cuando tiene una pataleta
- Porque esta aburrido
- Porque el adulto necesita hacer algo tranquilo
- Para entretener al niño
- Para que el niño juegue
- Como un premio
- Otro
- No le facilita pantallas

Evaluación Pregunta (N°30)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

31.- ¿El niño/a privilegia las pantallas por sobre otra actividad?

- Sí
- No

Evaluación Pregunta (N°31)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

32.- Si la respuesta anterior es sí ¿por sobre cuál(es)? Marque la(s) alternativa(s) correcta(s).

- Usar juguetes
- Hacer tareas
- Comer
- Compartir con otros niños
- Otra

Evaluación Pregunta (N°32)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

33.- ¿El niño/a pide ver algún tipo de pantalla y/o es ofrecida?

- Pide
- Es ofrecida
- Ambas

Evaluación Pregunta (N°33)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

34.- ¿el niño/a se resiste a dejar de ver una pantalla cuando se le pide?

- Si
- No

Evaluación Pregunta (N°34)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

35.- ¿El niño/a utiliza por sí mismo el dispositivo con pantalla o solicita ayuda?

- Lo maneja de forma autónoma
- Solicita ayuda

Evaluación Pregunta (N°35)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

36.- ¿Qué días de la semana el niño/a utiliza con mayor frecuencia un dispositivo con pantallas? Marque la(s) alternativa(s) correcta(s).

- Lunes
- Martes
- Miércoles
- Jueves
- Viernes
- Sábado
- Domingo
- Ningún día

Evaluación Pregunta (N°36)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

37.- Comúnmente ¿en qué instancia del día el niño/a utiliza con mayor frecuencia un dispositivo con pantalla?

- Mañana
- Tarde
- Noche

Evaluación Pregunta (N°37)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

38.- ¿Cuántas horas al día en promedio utiliza dispositivos el niño/a?

- 1 hora
- 2 horas
- 3 horas
- 4 horas
- 5 horas o más

Evaluación Pregunta (N°38)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

39.- ¿Cuántas horas al día en promedio utiliza dispositivos el cuidador primario?

- Entre 1 y 3 horas
- Entre 4 y 6 horas
- Entre 7 y 9 horas
- 10 o más horas

Evaluación Pregunta (N°39)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

40.- Pensando en una escala de 1 a 5 ¿en qué nivel calificaría la dependencia del niño a estos dispositivos?

Muy poco 1 2 3 4 5 Mucho

(Selección de un número)

Evaluación Pregunta (N°40)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

41.- ¿Está de acuerdo con el uso de pantallas durante la infancia?

- Sí
- No

Evaluación Pregunta (N°41)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativas	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

42.- ¿Qué opinión tiene como cuidador principal respecto al uso de pantallas por parte del niño/a?

- _____

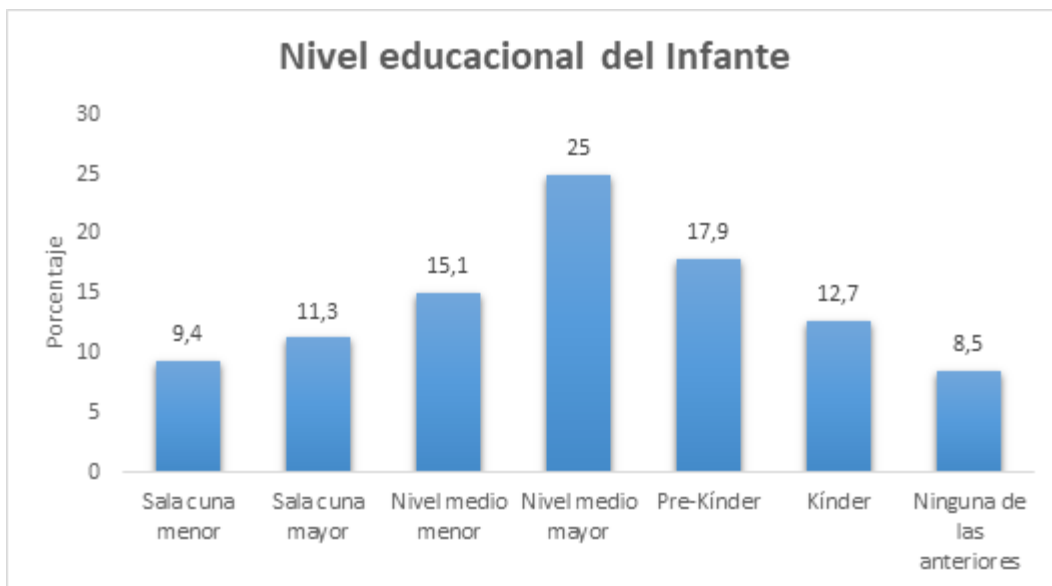
(Respuesta Larga)

Evaluación Pregunta (N°42)	
Adecuada	Inadecuada
Evaluación Alternativa	
Adecuada	Inadecuada
Comentarios o sugerencias de modificación:	

Anexo 6: Gráfico sexo del infante



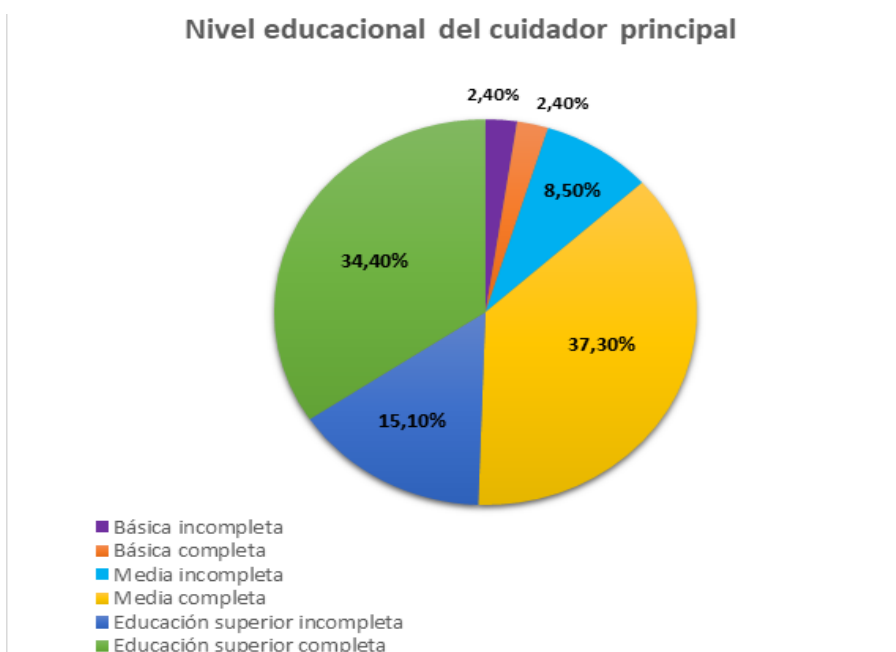
Anexo 7: Gráfico nivel de escolaridad del infante



Anexo 8: Gráfico ingreso económico familiar aproximado



Anexo 9: Gráfico nivel de educación cuidador principal del infante



Anexo 10: Gráfico de actividades por sobre las cuales el infante prefiere utilizar dispositivos electrónicos

