



Anexo Menores de Edad

Barómetro Digital de Chile

2025 - 2026

Realizado por:

**nativo@
digital**
[fundación]

Financiado por:



Patrocinado por:



**CENTRO DE
INNOVACIÓN**
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Ficha técnica	3
Resumen Ejecutivo	4
Caracterización	5
Capítulo 1 Conectividad	6
Capítulo 2 Usos, preferencias y restricciones tecnológicas	11
Capítulo 3 Inteligencia artificial	24
Capítulo 4 Bienestar digital y riesgos digitales	30
Capítulo 5 Ciudadanía digital y estado	40

ÍNDICE



FICHA TÉCNICA

- **Técnica:** Encuesta online vía mail
- **Tamaño de la muestra:** 815 casos
- **Diseño de la muestra:** muestreo por conveniencia con técnica de bola de nieve.
- **Trabajo de levantamiento:** Datos recopilados durante marzo del 2026.

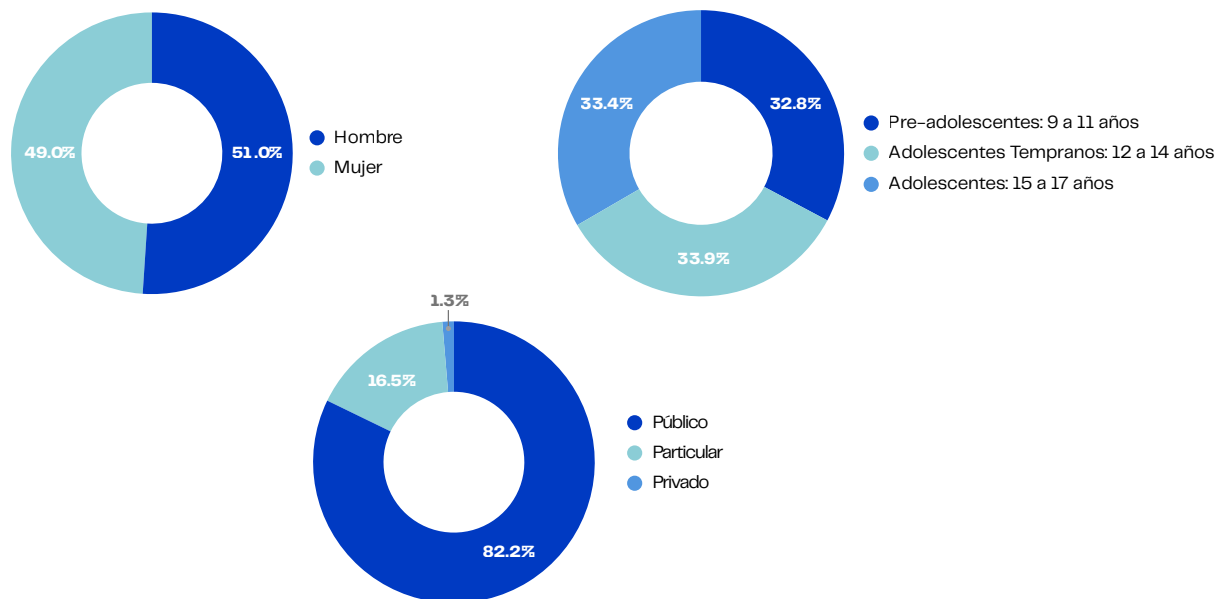
RESUMEN EJECUTIVO

- El celular se consolida como la herramienta tecnológica indiscutida, con un uso casi universal que se intensifica al llegar a la adolescencia.
- La conectividad ha evolucionado hacia la movilidad y la autonomía, sustentada en planes de datos móviles que desplazan al Wifi doméstico a medida que los jóvenes crecen.
- El consumo es principalmente recreativo, centrado en redes sociales visuales y mensajería, con una dedicación temporal intensiva que prioriza el ocio y la vinculación constante sobre los fines educativos.
- En el ámbito escolar, los estudiantes muestran una valoración selectiva: prefieren sus dispositivos personales (computador y celular) por sobre la infraestructura institucional.
- El aprendizaje se ha vuelto más autónomo gracias a los videos educativos y los asistentes virtuales. No obstante, existe una profunda subutilización de tecnologías de vanguardia, como la robótica o las pizarras inteligentes, lo que limita una transformación digital más profunda en el aula.
- La IA se ha integrado de forma masiva como un tutor virtual para resolver tareas, resumir información y estudiar temas específicos. Si bien los menores demuestran una alta confianza para operar estas herramientas e identificar contenidos generados por algoritmos, persiste una vulnerabilidad en el pensamiento crítico, manifestada en la dificultad para detectar errores en las respuestas de la IA.
- La relación con la tecnología presenta matices preocupantes para el bienestar emocional, con evidencias de agotamiento mental e interferencias en el sueño. Aunque existe una postura crítica y escéptica sobre la veracidad de internet, la seguridad se gestiona más desde la conducta que desde lo técnico.
- Ante crisis digitales, la familia sigue siendo el refugio principal, aunque los adolescentes tienden progresivamente a la autorresolución de conflictos.
- Se observa un desinterés predominante por la participación ciudadana, la cual se ejerce de forma pasiva mediante el consumo de debates en redes sociales.
- Finalmente, existe una marcada desconexión con las plataformas digitales del Estado, cuyo uso es marginal y decrece drásticamente tras la etapa escolar temprana.

Caracterización

N: 815

Distribución de la muestra según variables sociodemográficas



Distribución de grupos generacionales según edad

Categoría	Edades comprendidas	Años de Nacimiento (Aprox.)	Introducción al Concepto
Pre-adolescentes	9 a 11 años	2015 – 2017	Etapa de transición entre la infancia y la pubertad. En el entorno digital, es el periodo de "primera llegada" a redes sociales y juegos masivos, donde el pensamiento lógico es concreto pero empieza a abrirse a la interacción social digital bajo alta supervisión.
Adolescentes Tempranos	12 a 14 años	2012 – 2014	Fase marcada por el inicio de la pubertad y la búsqueda de pertenencia grupal. Digitalmente, es la etapa de mayor experimentación con la identidad, el uso intensivo de plataformas de video corto y la migración hacia una autonomía privada con menor monitoreo parental.
Adolescentes	15 a 17 años	2009 – 2011	Periodo de consolidación de la identidad y preparación para la vida adulta. Muestran un dominio técnico avanzado y una gestión de su "yo digital" mucho más estratégica. El uso de la tecnología se orienta tanto al ocio social como a la productividad y la exploración de intereses vocacionales.



CAPÍTULO 1

CONECTIVIDAD

Acceso a dispositivos tecnológicos

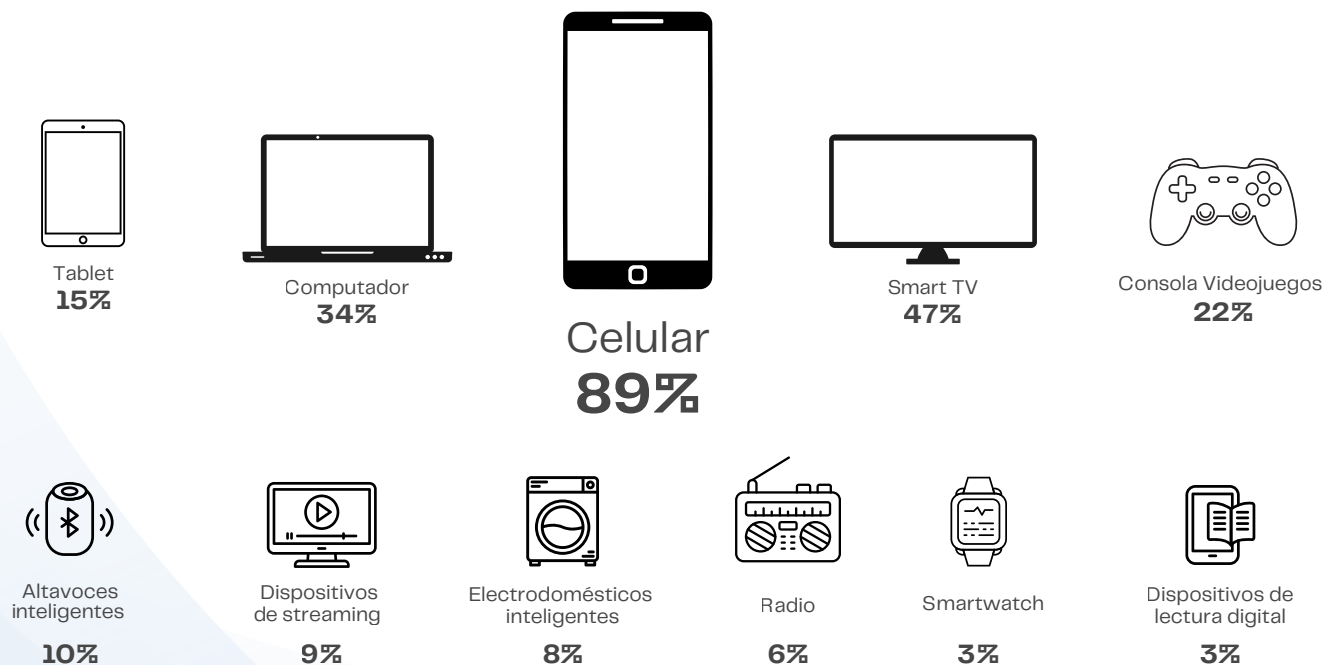
1.1

Uso de dispositivos tecnológicos durante el día.

El panorama digital de los menores en Chile está dominado por el celular. Un 89% de los menores señalan utilizarlo durante el día. La gran diferencia con el resto de los dispositivos da cuenta que el celular no es un dispositivo más, es, sin lugar a dudas la manera en que los menores de edad acceden al mundo digital.

La televisión inteligente (47%) mantiene su relevancia como centro de entretenimiento compartido, pero el computador (34%) queda rezagado a una tercera posición, lo que marca una diferencia sustancial con el segmento adulto, donde la multimodalidad es mayor. Estamos ante una generación que consume, juega y se educa primordialmente en pantallas verticales y táctiles, alejándose del modelo de "escritorio" tradicional.

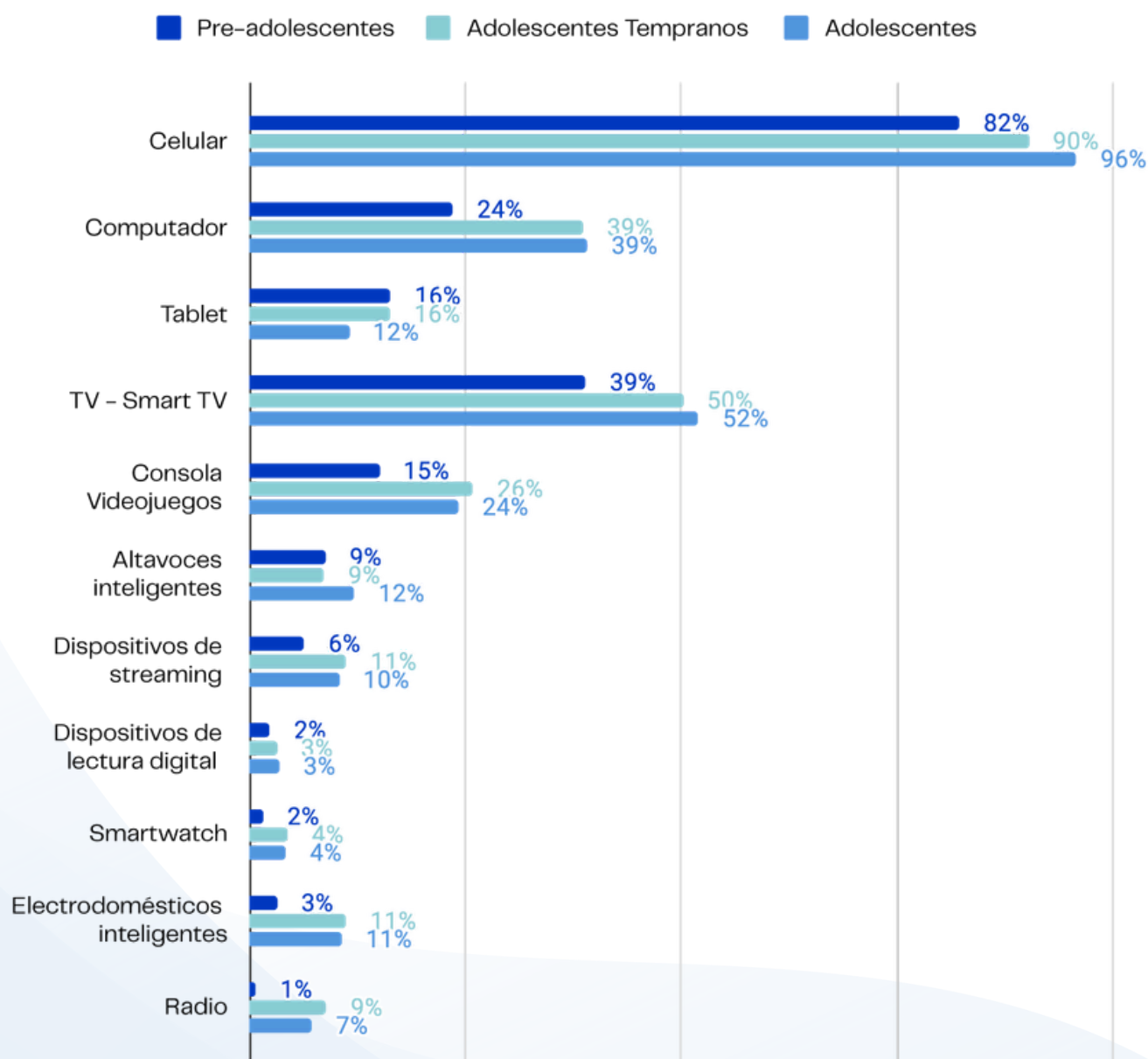
Resultados 2025-2026



Generación Smartphone: El celular se toma el protagonismo

Los datos revelan una tendencia clara hacia la centralización digital: a medida que los jóvenes crecen, el smartphone deja de ser un accesorio para convertirse en el eje de su vida cotidiana. Mientras que en la pre-adolescencia todavía existe un ecosistema de dispositivos más variado, al llegar a la adolescencia el celular alcanza una presencia casi total del 96%.

Comparativa entre grupos de menores de edad



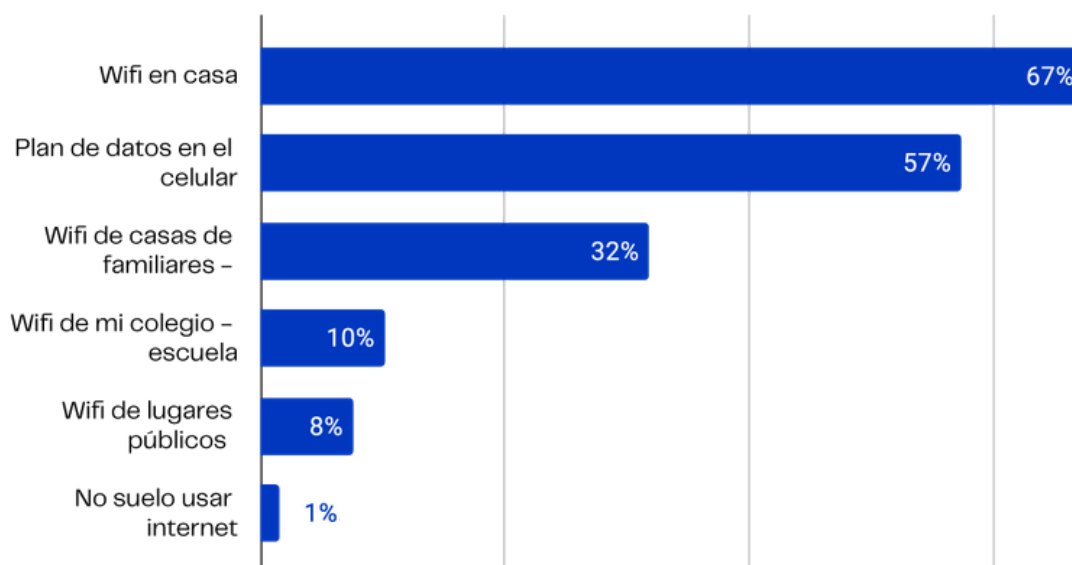
Acceso a internet

1.2 Formas de acceso a internet

Conexión 24/7: El hogar y la movilidad definen el acceso juvenil

La forma en que los menores acceden a la red confirma que internet ha dejado de ser un lugar al que se "va" para convertirse en un entorno que los acompaña siempre. El hogar sigue siendo el centro de operaciones con un 67% de uso de Wifi, pero es la alta presencia de planes de datos propios (57%) lo que marca la pauta de esta generación. Este equilibrio entre la estabilidad de la casa y la libertad del plan móvil refuerza la idea del smartphone como el dispositivo de cabecera, permitiendo una conexión que no se interrumpe al salir a la calle o al visitar a terceros.

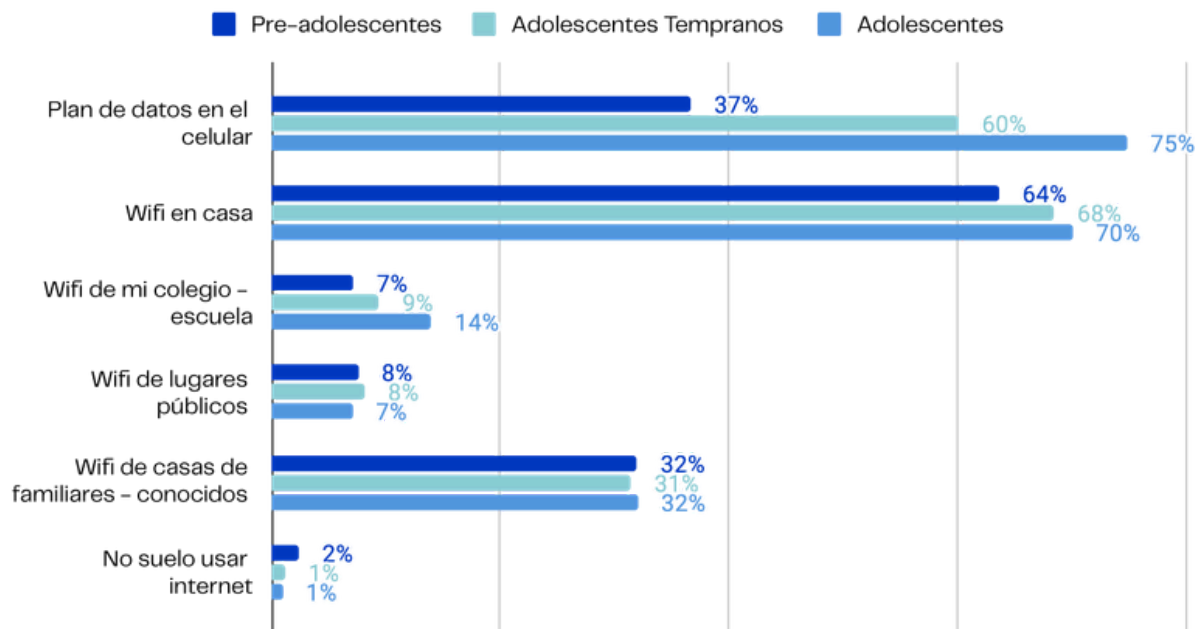
Resultados 2025-2026



La Conquista de la Autonomía: El plan de datos como el nuevo estándar juvenil

Los datos revelan una transformación profunda en la forma en que los jóvenes habitan el entorno digital: el paso de una conexión "anclada" a una conexión "ubicua". Mientras que los pre-adolescentes dependen mayoritariamente del Wifi en casa (64%), los adolescentes consolidan su independencia digital a través del plan de datos móvil, que salta de un 37% a un impresionante 75%. Esta evolución marca el fin de la dependencia de espacios físicos específicos para estar en línea; para el adolescente actual, internet no es algo a lo que se accede, sino un entorno que lo acompaña permanentemente en su bolsillo.

Comparativa entre grupos de menores de edad



- **El plan de datos como "rito de pasaje" digital:** El salto del 37% en pre-adolescentes al 75% en adolescentes sugiere que la entrega de un plan de datos se ha convertido en el equivalente moderno a "dar las llaves de la casa". Representa el paso de una navegación supervisada en el hogar a una autonomía total, donde el joven decide cuándo y dónde conectarse sin depender de una red compartida.
- **Conectividad omnipresente:** El equilibrio entre el Wifi en casa (70%) y el plan de datos (75%) en adolescentes asegura una transición invisible entre el mundo privado y el público. Esta cobertura total elimina los "tiempos muertos" digitales, facilitando una presencia constante en redes sociales y plataformas de mensajería que no se interrumpe al cruzar la puerta del hogar.

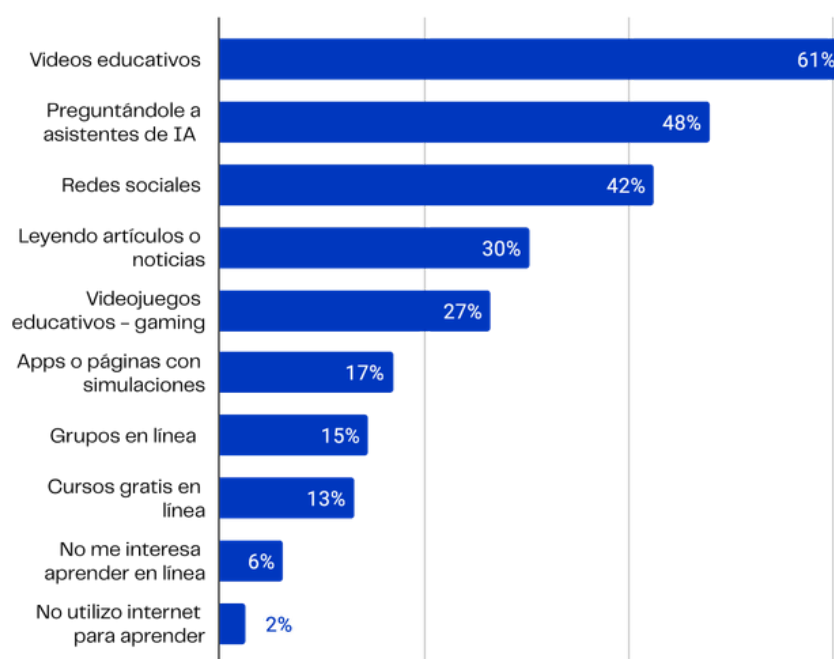
CAPÍTULO 2

USOS, PREFERENCIAS Y RESTRICCIONES TECNOLÓGICAS

Del Tutorial al Prompt: La nueva era del aprendizaje autónomo

La forma en que los jóvenes adquieren conocimiento ha dado un giro definitivo hacia lo visual y lo interactivo. Los datos confirman que el modelo tradicional de estudio está siendo desplazado por formatos de consumo rápido y respuesta inmediata: los videos educativos (61%) se consolidan como el aula principal, mientras que la Inteligencia Artificial (48%) emerge con una fuerza impresionante como el nuevo tutor personal. Para esta generación, aprender no es un proceso de búsqueda pasiva, sino una experiencia dinámica que ocurre principalmente en plataformas que mezclan entretenimiento y utilidad.

Resultados 2025-2026

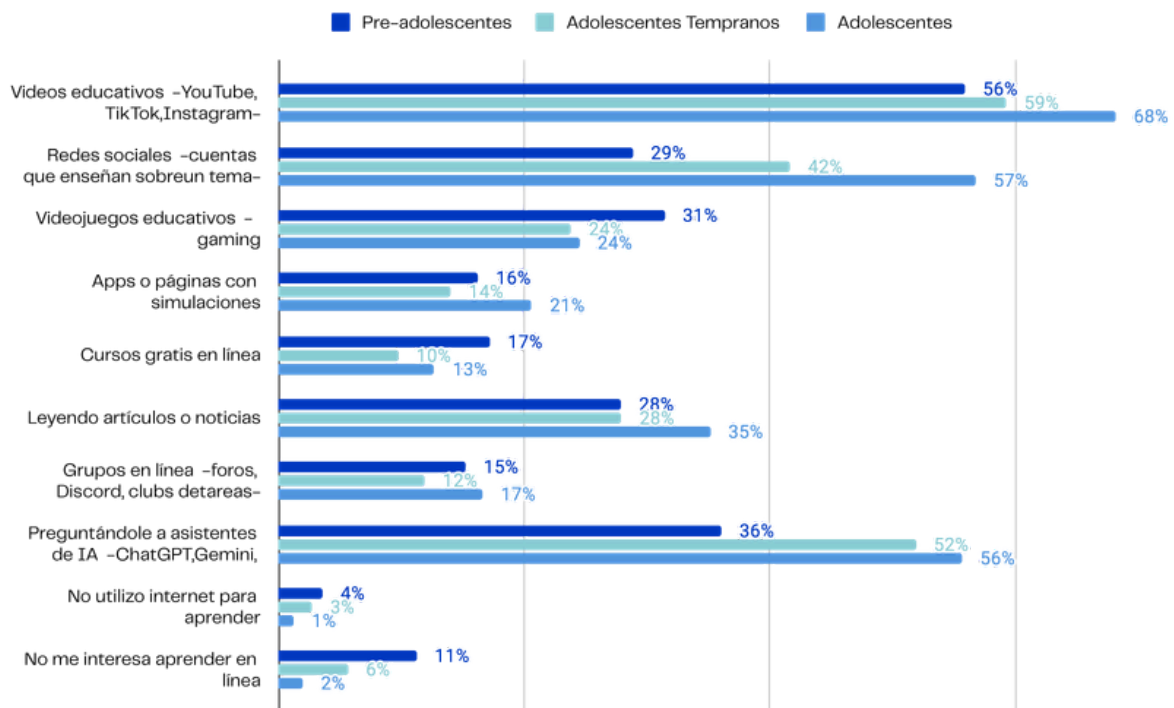


- **Dominio de la Cultura Visual (61%):** El video y las redes sociales desplazan definitivamente al texto. El aprendizaje es ahora "paso a paso" y visual, transformando a plataformas de ocio, como Youtube, en las principales bibliotecas de consulta.
- **La IA como Nuevo Mentor (48%):** Casi la mitad de los jóvenes prefiere la síntesis de la IA por sobre la lectura de artículos (30%). La competencia clave ha migrado de "saber buscar" a "saber preguntar" (prompting).
- **Interactividad sobre Formalidad:** El interés por aprender a través del gaming (27%) y simulaciones duplica al de los cursos tradicionales (13%). Los jóvenes buscan entornos dinámicos con retroalimentación inmediata, prefiriéndolas sobre las estructuras de aprendizaje estáticas.

El Salto a la Eficiencia: Del juego al tutor inteligente

El aprendizaje digital juvenil evoluciona rápido: del juego hacia la búsqueda de soluciones inmediatas. Mientras los pre-adolescentes aún aprenden mediante el gaming (31%), los adolescentes priorizan la rapidez. El uso de videos educativos sube al 68% y la IA se consolida en el 56%. Ante mayor carga académica, el joven no vuelve al texto, sino que elige un "copiloto" tecnológico para resolver dudas en segundos.

Comparativa entre generaciones

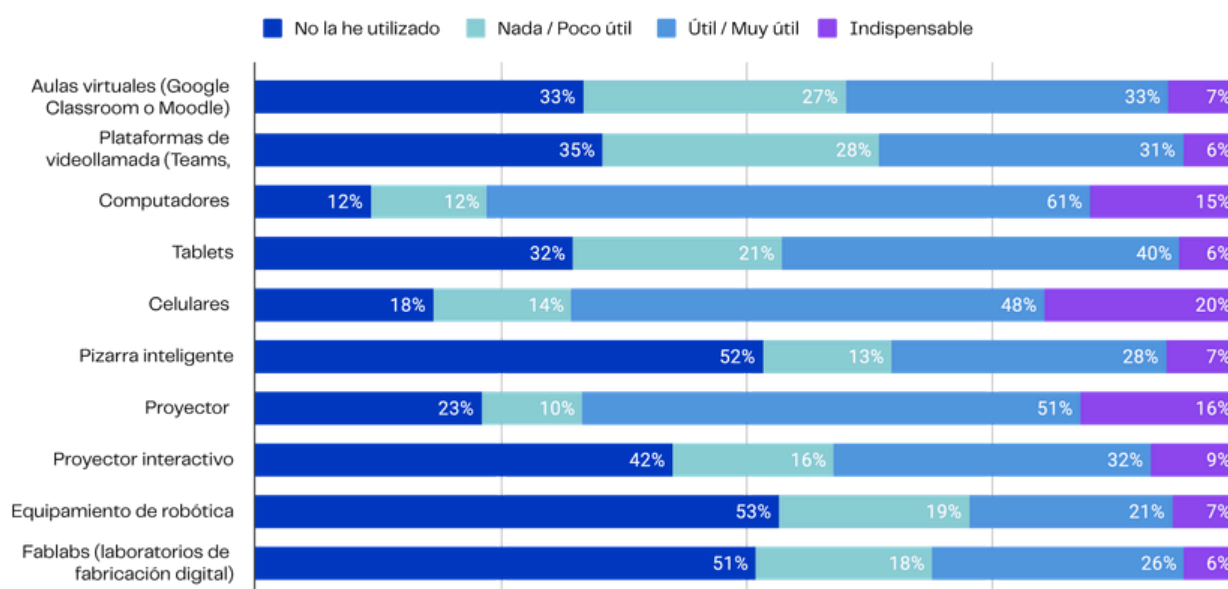


- **IA como tutor principal (56%):** El uso de asistentes inteligentes sube 20 puntos con la edad. El adolescente ya no busca información para procesarla, sino respuestas listas que resuelvan dudas complejas rápido.
- **Aprendizaje "social" (57%):** Seguir cuentas educativas en redes se duplica al crecer. El conocimiento se busca en narrativas cercanas y rostros conocidos, transformando el ocio en formación continua.

Herramientas para el Aprendizaje: El Hardware como Motor del Aula

La integración de tecnología en los procesos de enseñanza se sostiene principalmente en el hardware tradicional y móvil. Existe una jerarquía clara donde los dispositivos de uso personal y los sistemas de proyección lideran la utilidad percibida, mientras que las herramientas de colaboración remota y los laboratorios especializados aún no logran una presencia masiva en la experiencia cotidiana.

Resultados 2025-2026



Computadores y celulares como pilares: El computador es la herramienta mejor valorada, con un 76% que lo califica como útil o indispensable. El celular le sigue con un 68%, consolidándose como un instrumento clave para el aprendizaje que supera incluso la valoración de las tablets (46%).

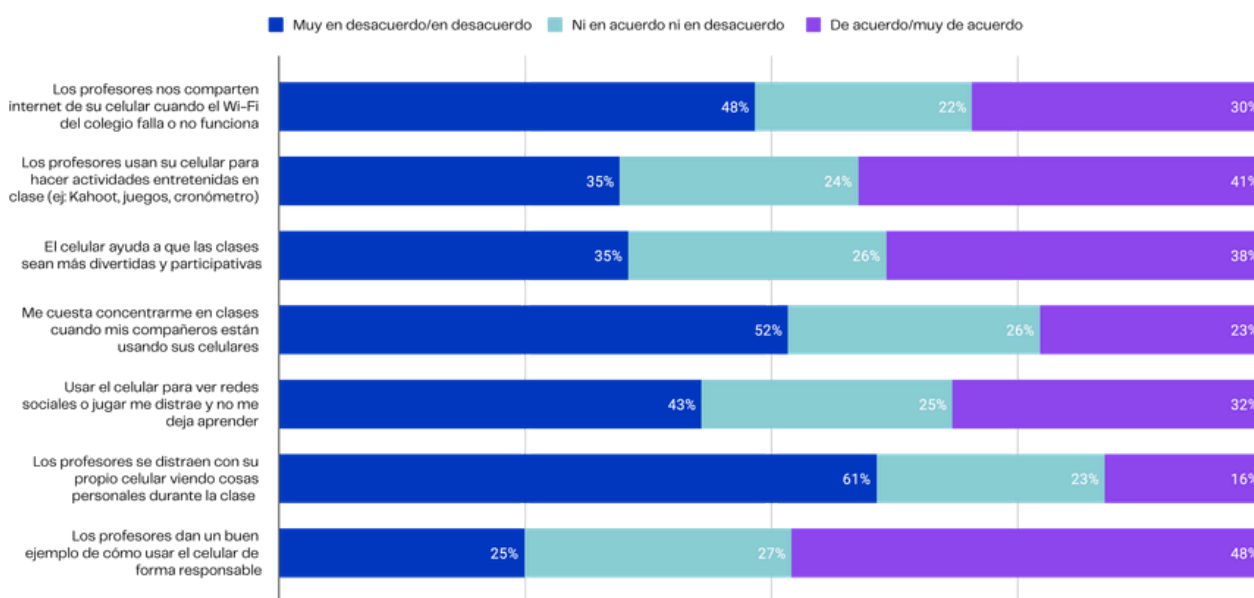
Vigencia del proyector tradicional: El proyector mantiene una alta relevancia (67%), superando significativamente a opciones más avanzadas como la pizarra inteligente o el proyector interactivo, los cuales no han sido utilizados por casi la mitad de los encuestados.

Brecha en tecnologías avanzadas: Equipamientos de robótica (53%) y laboratorios de fabricación digital o Fablabs (51%) registran los niveles más altos de falta de uso o implementación. Aunque se presentan como innovaciones pedagógicas, su presencia real en el día a día escolar es todavía marginal.

El Celular en el Aula

La presencia del smartphone en las aulas se percibe hoy más como una herramienta de dinamismo que como un foco de conflicto. Contrario a las creencias habituales sobre la distracción masiva, existe una alta confianza en la capacidad de ignorar el uso ajeno y una valoración muy positiva de la labor docente. El entorno educativo aparece como un espacio donde el dispositivo se integra para actividades puntuales, respaldado por un profesorado que es visto mayoritariamente como un referente de uso responsable y profesional.

Resultados 2025-2026



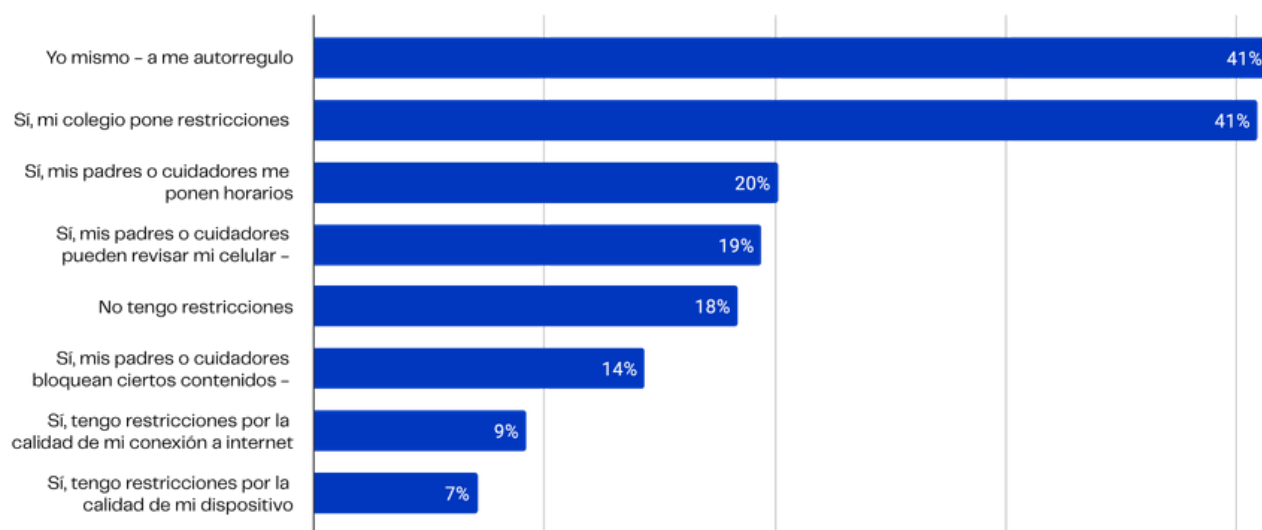
- **Resiliencia ante la distracción ajena:** Un **52%** de quienes asisten a clase afirma que no tiene problemas para concentrarse cuando el resto del grupo usa el celular. Solo un **23%** percibe este comportamiento como un obstáculo, lo que sugiere una alta capacidad de aislamiento o una normalización total del dispositivo en el entorno de estudio.
- **Validación de la autoridad digital:** El cuerpo docente es evaluado positivamente: un **48%** considera que dan un buen ejemplo de uso responsable y el **61%** desestima que se distraigan con asuntos personales. Esta percepción refuerza la figura del profesor como un modelo de conducta que separa lo profesional de lo privado frente a la clase.
- **Dinamización a través del juego:** El uso de herramientas interactivas (como Kahoot o cronómetros) es reconocido por el **41%**, consolidando al dispositivo como un aliado para hacer las sesiones más entretenidas y participativas, percepción compartida por el **38%** del perfil consultado.

2.4 Restricciones de uso dispositivo digital

Autonomía y límites en la vida digital joven

El control del tiempo digital se reparte equitativamente entre la autorregulación (41%) y las normas escolares (41%). En el hogar, las restricciones son menores, destacando el uso de horarios (20%) y la revisión de dispositivos (19%).

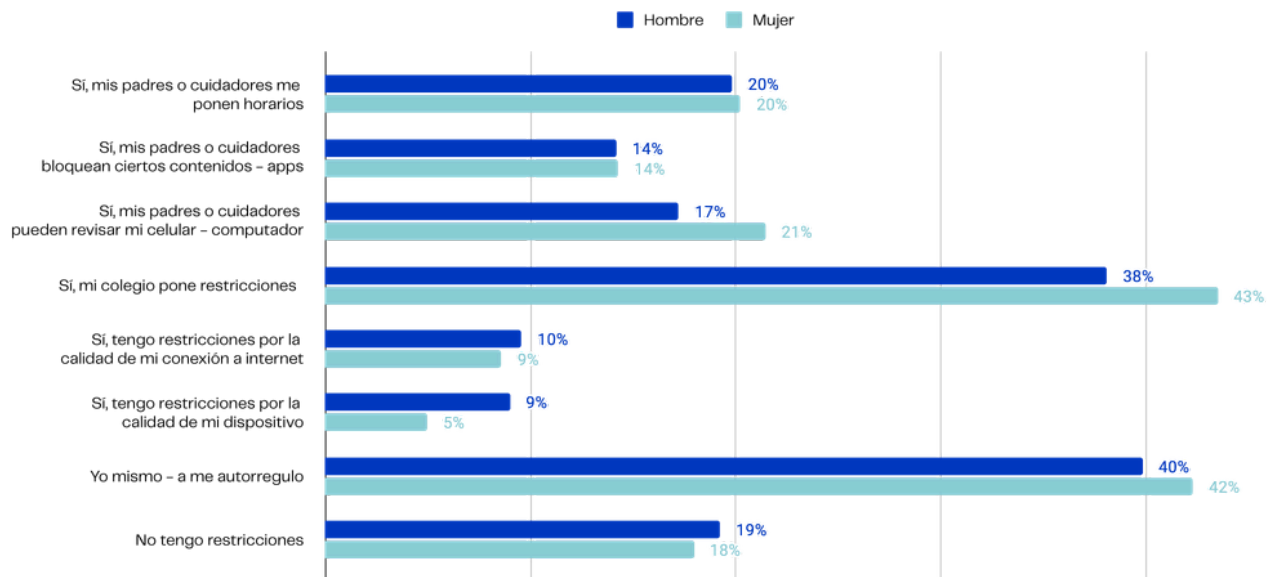
Resultados 2025-2026



Control y Género: El equilibrio entre autonomía y vigilancia

La gestión del tiempo digital muestra una base común, pero con matices de género relevantes. Ambos grupos coinciden plenamente en los límites de horarios (20%) y bloqueo de contenidos (14%), evidenciando una pauta parental uniforme. Sin embargo, las mujeres experimentan una mayor fiscalización externa: enfrentan más restricciones en el colegio (43%) y una revisión más frecuente de sus dispositivos por parte de sus cuidadores (21%), a pesar de reportar niveles de autorregulación ligeramente superiores.

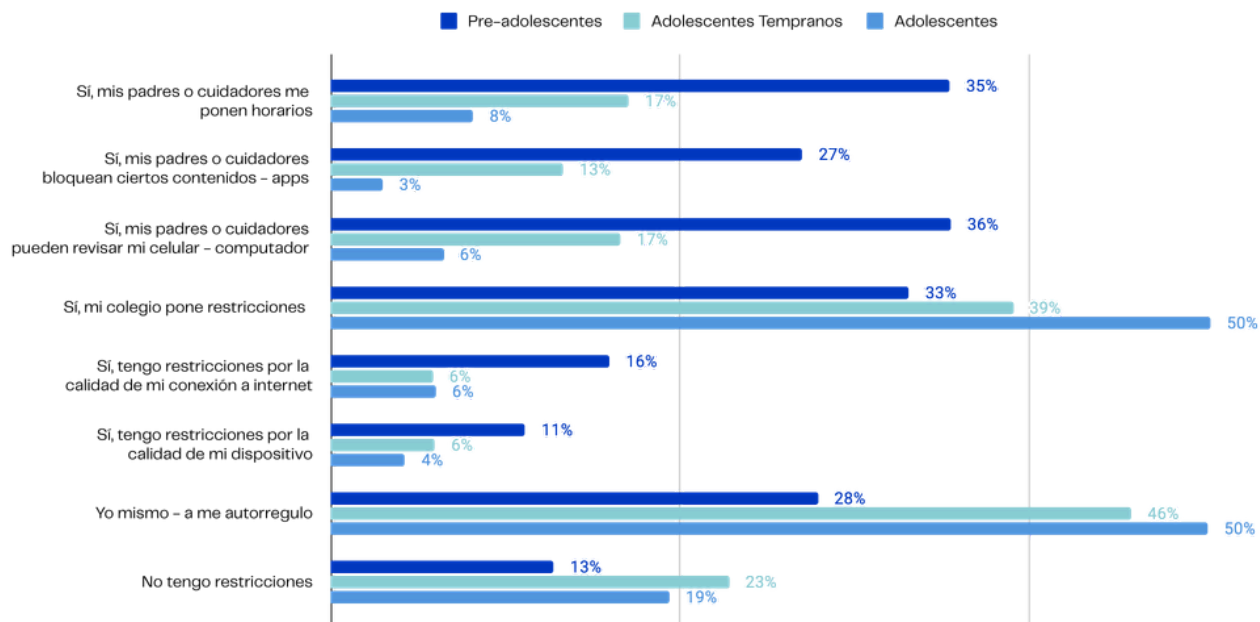
Diferencias por género



De la Tutela a la Autonomía: El traspaso de mando en el control digital

El control sobre la vida digital de los menores vive un giro radical al entrar en la adolescencia. Mientras los pre-adolescentes están bajo una supervisión parental estricta —con un 36% de revisión de dispositivos y 35% de horarios fijos—, los adolescentes mayores transitan hacia la independencia casi total. En esta etapa, este rol se desplaza hacia la autorregulación y prohibiciones escolares (50%), reflejando mayor autonomía personal y rigor institucional.

Comparativa entre grupos de menores de edad



- **El fin de la supervisión parental:** El bloqueo de contenidos y la revisión de equipos caen drásticamente (del 36% al 6%) al llegar a la adolescencia. Los padres abandonan las herramientas de control técnico, delegando la seguridad digital exclusivamente en el criterio del joven.
- **La escuela como último bastión de orden:** A medida que los controles en casa desaparecen, las restricciones escolares aumentan progresivamente hasta el 50%. El colegio queda como el único espacio donde el adolescente encuentra límites normativos a su conectividad.
- **Consolidación de la autorregulación:** El salto en la capacidad de gestionarse uno mismo (del 28% al 50%) indica que el adolescente se percibe como dueño de su tiempo. Esto aumenta la presión sobre la formación previa; si no hubo educación digital temprana, esta autonomía ocurre en un vacío de conocimiento, lo que aumenta la probabilidad de ser víctima de riesgos digitales críticos, como el ciberacoso, las estafas o la exposición de su privacidad.

Uso Digital

2.5 Principales usos de los dispositivos tecnológicos

El Ecosistema de la Pantalla: Entretenimiento sobre productividad

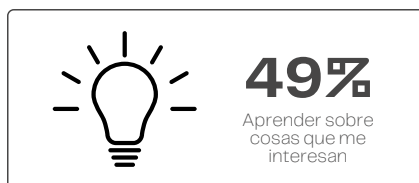
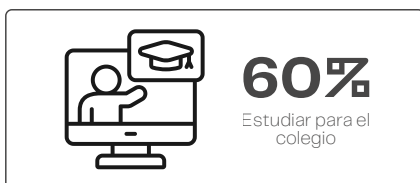
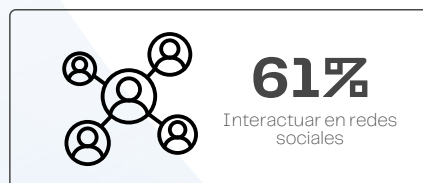
El mapa de uso de los menores en Chile muestra que la tecnología es, ante todo, un espacio de alivio y gratificación. El consumo de video (71%) se alza como la única actividad plenamente transversal, superando incluso a la comunicación directa. Es notable cómo el estudio (60%) y la búsqueda de información (48%) quedan en un segundo plano frente al entretenimiento multimedia y el gaming. Esto consolida al smartphone no como una herramienta de trabajo, sino como un centro de ocio personal donde el aprendizaje ocurre de manera secundaria o bajo demanda.

Ranking de Usos Digitales 2025-2026

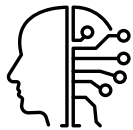
El Núcleo del Consumo y Ocio (>70%)



Estilo de Vida, Conectividad y Estudio (40% - 70%)



Usos Especializados e Incipientes (<40%)



39%
Utilizar Inteligencia Artificial



32%
Ubicarse en la ciudad (Mapas/GPS)



27%
Crear o editar contenido digital



20%
Usar asistentes de voz



5%
Acceder a contenido erótico

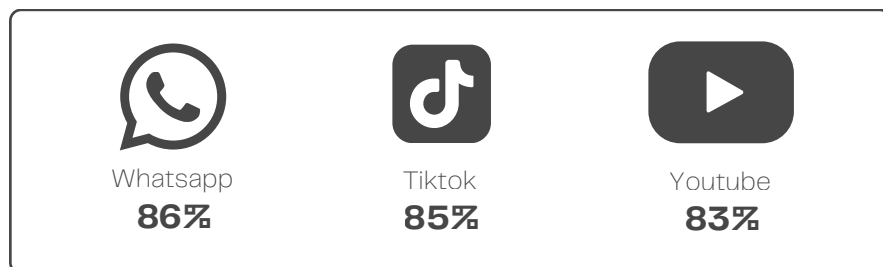
2.6 Principales redes sociales utilizadas

El Tridente Digital: Mensajería inmediata y entretenimiento algorítmico

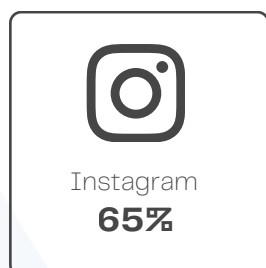
El ecosistema social de los menores está dominado por una "Triple Corona": **WhatsApp, TikTok y YouTube**. Estas plataformas no son solo apps, sino la infraestructura básica de su comunicación y ocio. Es notable cómo el video corto y el contenido a demanda (TikTok/YouTube) tienen el mismo peso que la mensajería directa, desplazando a un segundo plano a redes más tradicionales o de "vitrina" como **Instagram (65%)**. El menor de 2025 no busca solo socializar; busca ser entretenido por algoritmos que ya conocen sus gustos a la perfección.

Ranking de Redes Sociales 2025-2026

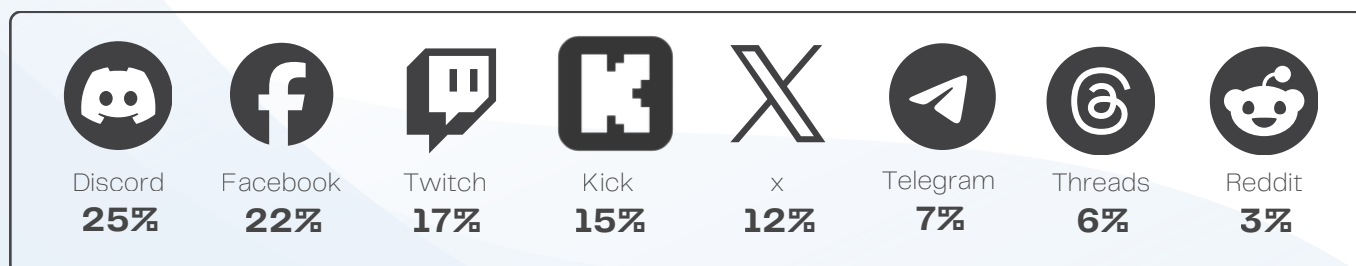
El Núcleo de la Conectividad y el Video (>70%)



La Vitrina Social (40% - 70%)



Comunidades y Nichos Emergentes (<40%)



Dominio del Catálogo Global: Netflix y Disney+ lideran la pantalla juvenil

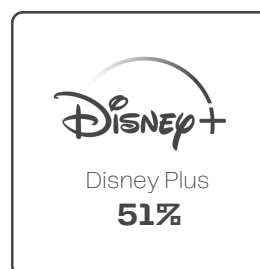
El consumo de contenido en los hogares chilenos con menores de edad está definido por la hegemonía de **Netflix (75%)**, que se mantiene como el estándar por defecto. **Disney+ (51%)** logra consolidarse como la segunda opción indiscutible, probablemente impulsada por sus franquicias de alto impacto (Marvel, Star Wars). Fuera de estos gigantes, el mercado se fragmenta en opciones de nicho, donde destaca el peso del contenido especializado frente a las ofertas locales o de cine de autor, las cuales presentan una penetración marginal en este segmento.

Ranking de Plataformas de Streaming 2025- 2026

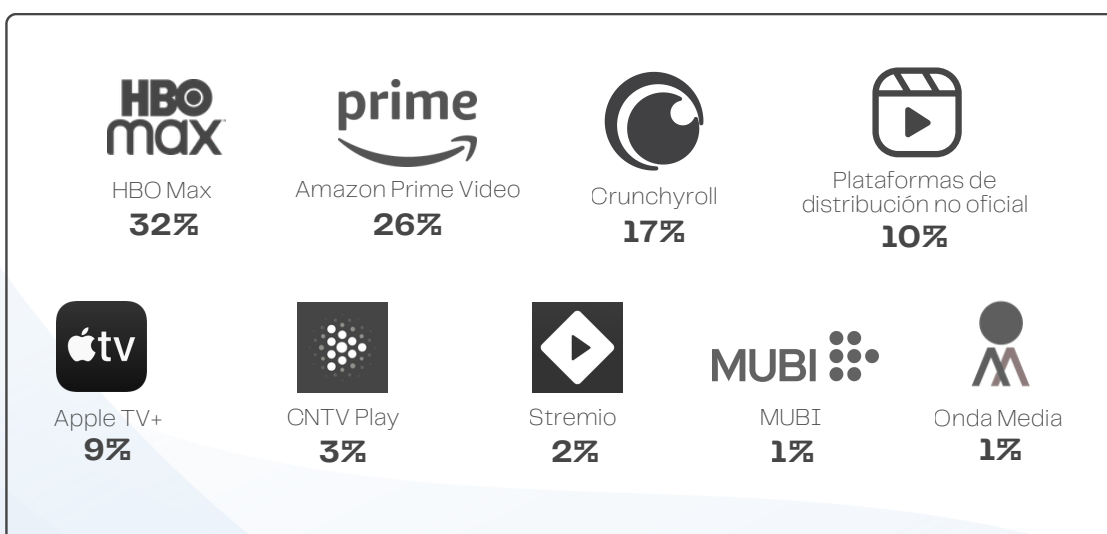
El Núcleo del Entretenimiento (>70%)



Consumo Masivo y Familiar (40% - 70%)



Preferencias Especializadas y Nichos (<40%)



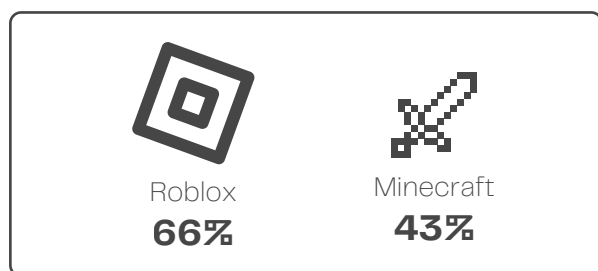
2.8 Juegos online más utilizados

El Triunfo del Metaverso Social: El juego como espacio de encuentro

El mapa del gaming juvenil en 2025 está liderado por "plataformas-mundo" más que por juegos lineales. **Roblox (66%)** y **Minecraft (43%)** se consolidan como los líderes indiscutibles, confirmando que para los menores el videojuego es, ante todo, un espacio de socialización y creación. El resto del mercado se divide principalmente en títulos de competencia rápida y movilidad, donde los juegos diseñados para celular superan significativamente en alcance a los grandes títulos de consola o PC.

Ranking de Videojuegos 2025- 2026

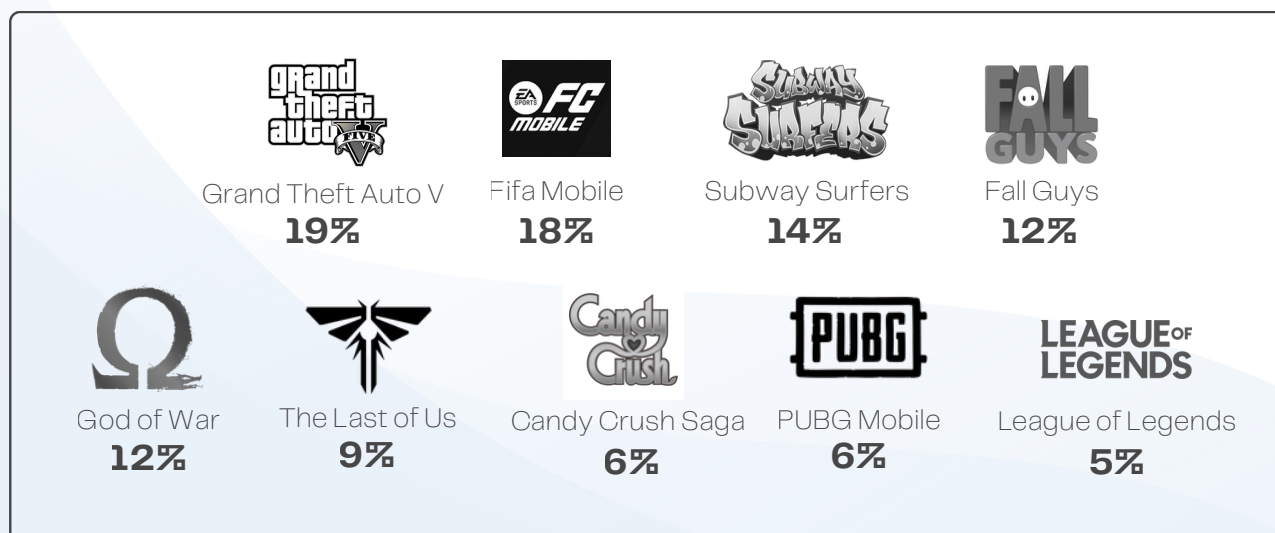
El Núcleo del Gaming Creativo (>40% - 70%)



Competencia y Acción en Dispositivos Móviles (20% - 40%)



Preferencias Especializadas y Nichos (<40%)





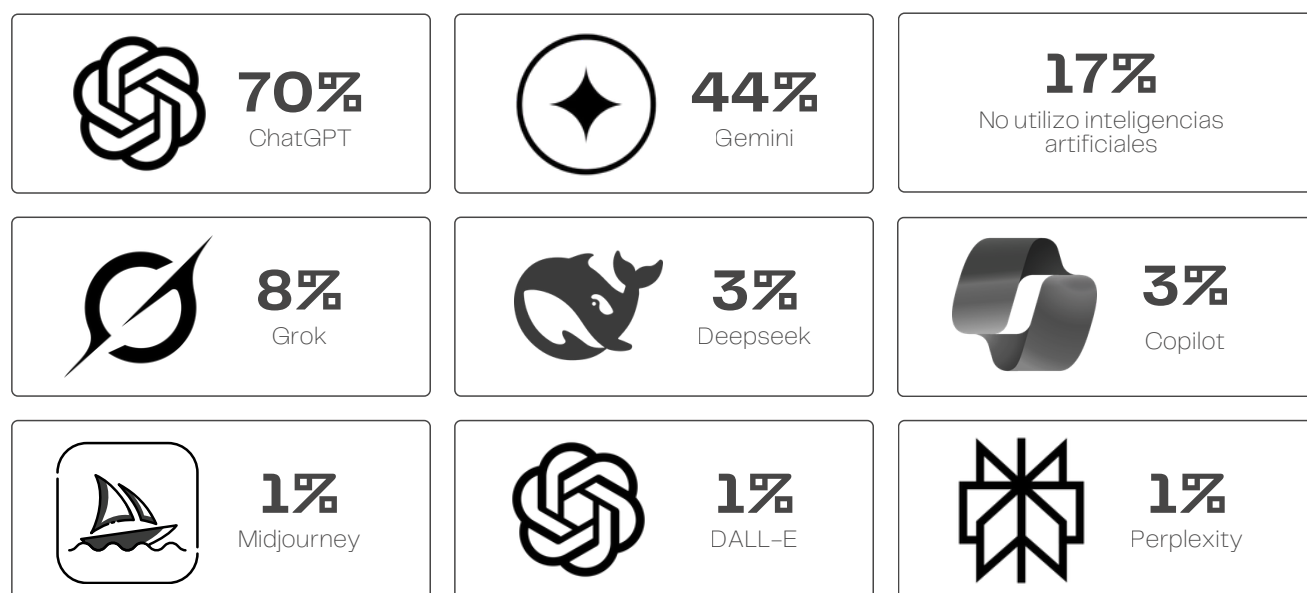
CAPÍTULO 3

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

La Dualidad del Asistente: OpenAI y Google dominan la mente joven

La adopción de la IA en menores es masiva y está concentrada en dos grandes jugadores. ChatGPT (70%) se consolida como el estándar absoluto, casi un sinónimo de la tecnología misma. Le sigue Gemini (44%), que aprovecha su integración con el ecosistema de Google para ganar terreno rápidamente. Un dato relevante es que solo un 17% de los jóvenes se mantiene al margen de esta tecnología, lo que confirma que la IA ya es una competencia básica y cotidiana en su desarrollo digital.

Resultados 2025-2026

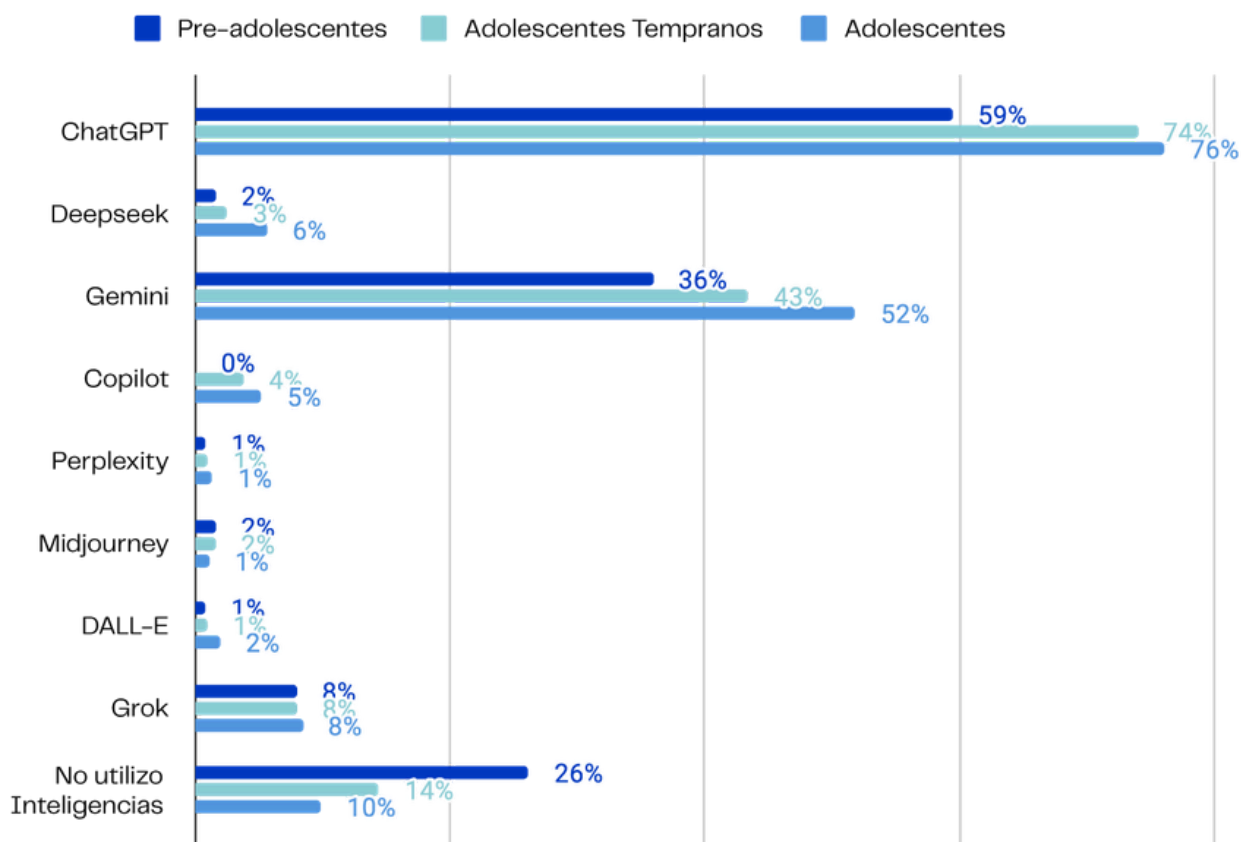


- **IA de Texto sobre Creatividad:** Es revelador que las IAs generadoras de imágenes (Midjourney/DALL-E) apenas lleguen al 1%. Los jóvenes usan la IA principalmente como una utilidad funcional para sintetizar información y no para la producción artística o creativa.
- **Baja fidelidad a herramientas secundarias:** A pesar del ruido mediático, opciones como Copilot o Perplexity no logran penetrar en el segmento joven. Para el menor de edad, la simplicidad y la rapidez de la respuesta directa (chat) vencen a las herramientas de búsqueda asistida o productividad compleja.

La Normalización de la IA: De la curiosidad al estándar cotidiano

La adopción de la Inteligencia Artificial se acelera con la edad, pasando de una etapa exploratoria a ser un recurso casi universal. El desplome de la "no utilización" (que cae del 26% al 10%) confirma que la IA ya no es opcional, sino una competencia básica para enfrentar las crecientes exigencias académicas y sociales de los adolescentes. A los 17 años, la IA ya es parte invisible de su infraestructura de pensamiento.

Comparativa entre grupos de menores de edad



- **Hegemonía consolidada:** ChatGPT se estabiliza como el estándar absoluto. En la adolescencia, 3 de cada 4 jóvenes lo integran como su principal "copiloto", transformando definitivamente su proceso de búsqueda y síntesis de información.
- **Diversificación del ecosistema:** Gemini crece sostenidamente hasta ser usado por más de la mitad de los adolescentes. Los jóvenes están aprendiendo a alternar entre modelos, validando a Google como una alternativa de peso frente a OpenAI.
- **El fin de la resistencia digital:** La caída de 16 puntos en el desinterés por la IA revela una integración total. A mayor edad, la herramienta pierde su carácter "novedoso" para volverse una utilidad necesaria, eliminando la brecha de uso observada en los más pequeños.

3.2

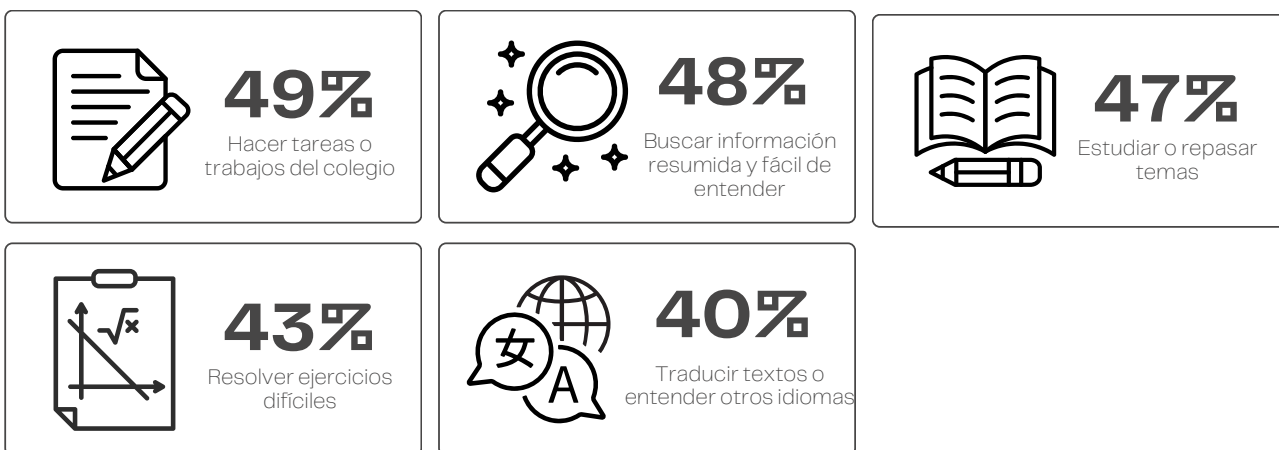
Principales usos de la Inteligencia Artificial

La IA como Motor de Eficiencia: Del buscador al copiloto académico

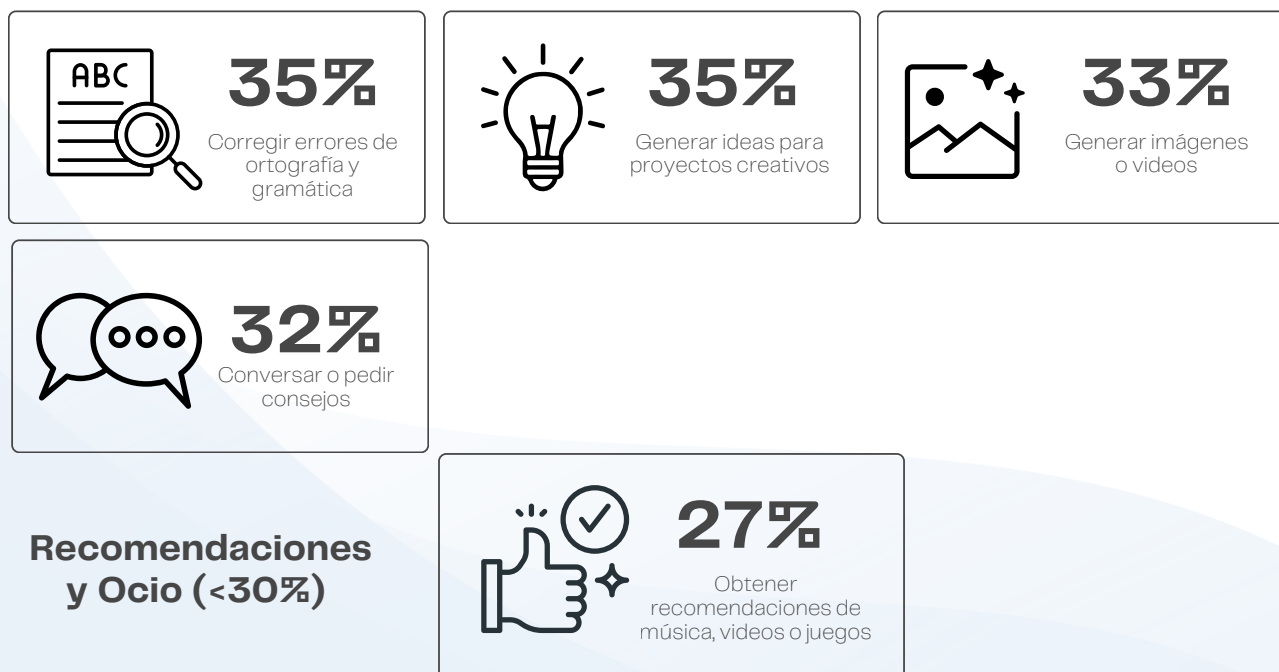
La Inteligencia Artificial se ha consolidado como el "tutor de cabecera" de los menores. El bloque de apoyo escolar domina el uso, evidenciando que los menores de edad ya no quieren navegar por múltiples enlaces en un buscador; prefiere la síntesis inmediata (48%) y la resolución de problemas complejos (43%). Estamos ante una generación que utiliza la IA para optimizar su tiempo, eliminando las barreras de la "página en blanco" y delegando en la máquina las tareas más mecánicas del proceso de aprendizaje.

Ranking 2025-2026

El Núcleo del Apoyo Académico (40% - 70%)



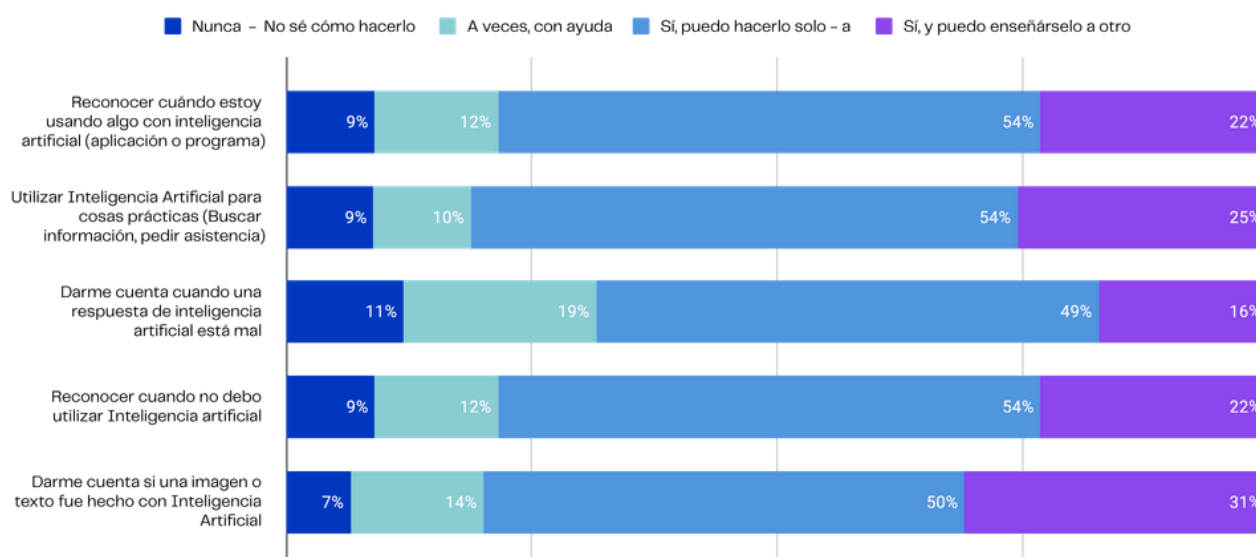
Creatividad y Refinamiento (30% - 40%)



Expertos en IA: La brecha entre el uso y la verdad

La confianza en el uso de la IA es alta: la mayoría de los jóvenes se sienten capaces de operar estas herramientas sin ayuda. Sin embargo, esta destreza técnica choca con la dificultad para verificar la información. Aunque la adolescencia navega con fluidez en la ejecución, aún flaquea al detectar errores o "alucinaciones" del algoritmo, evidenciando una brecha crítica entre saber usar la herramienta y validar su veracidad.

Resultados 2025-2026

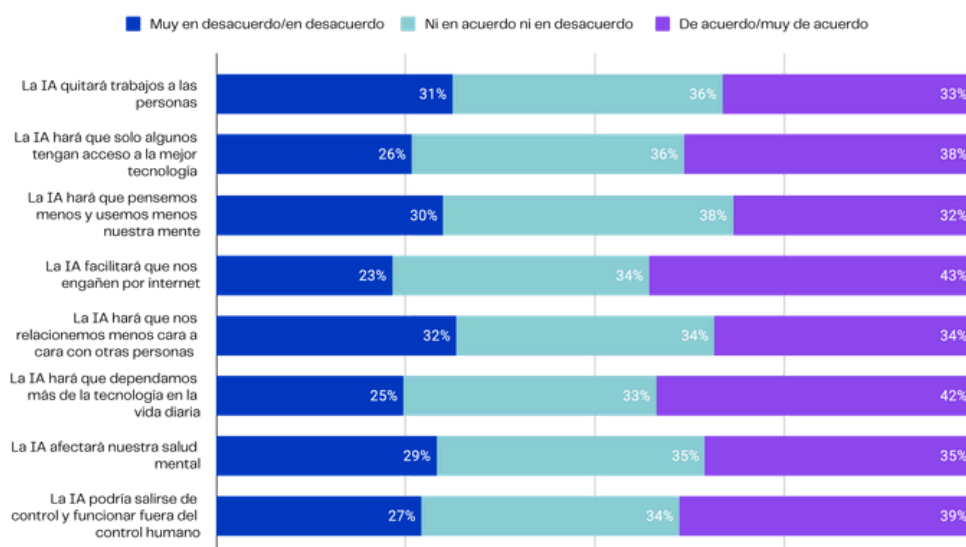


- **Detección visual experta:** Identificar contenidos sintéticos es la mayor fortaleza (31% podría enseñarlo). La exposición a redes ha agudizado el criterio frente a la estética de lo artificial.
- **Detectar errores es el desafío principal:** Con apenas un 16% de usuarios expertos, identificar fallas o datos falsos es la tarea que genera menos seguridad. Esta dificultad para validar la información se consolida como el punto más vulnerable de la experiencia digital actual.
- **Autonomía y límites:** Un 76% afirma saber cuándo evitar el uso de IA. Esto muestra que existe una conciencia inicial sobre la responsabilidad y los límites de la automatización.

Incertidumbre y Vigilancia: El horizonte de la IA según las nuevas generaciones

Existe un sentimiento de incertidumbre y precaución respecto al impacto de la Inteligencia Artificial a largo plazo. Aunque no hay un rechazo masivo, las preocupaciones más agudas no se centran en el fin del trabajo o la pérdida de capacidades cognitivas, sino en la vulnerabilidad ante el engaño y la pérdida de autonomía frente a la tecnología. La neutralidad es el denominador común en la mayoría de las áreas, lo que sugiere que las nuevas generaciones están en una etapa de "esperar y ver" mientras observan cómo se despliega esta revolución en su cotidianidad.

Resultados 2025-2026



- **La verdad como principal temor:** Facilitar los engaños por internet es el riesgo con mayor consenso (**43%**). Esto conecta directamente con la dificultad admitida previamente para detectar errores, posicionando a la desinformación y las estafas como la amenaza más tangible de la era algorítmica.
- **Conciencia de la dependencia:** Un **42%** reconoce que la IA aumentará la subordinación tecnológica en la vida diaria. Existe una claridad notable sobre cómo estas herramientas pueden pasar de ser asistentes opcionales a convertirse en prótesis digitales indispensables para funcionar en sociedad.
- **El temor a la pérdida de control:** Casi 4 de cada 10 usuarios (**39%**) temen que la IA pueda funcionar fuera del dominio humano. Este riesgo "existencial" o técnico supera a preocupaciones sociales más tradicionales, como la pérdida de empleos (**33%**) o la disminución de las interacciones cara a cara (**34%**).
- **Ambigüedad en salud y mente:** Las percepciones sobre la salud mental y el impacto en el pensamiento propio están divididas casi exactamente en tercios. Esta falta de consenso indica que todavía no hay una experiencia acumulada suficiente para determinar si la IA es una amenaza para el bienestar emocional o simplemente una nueva forma de procesar el mundo.

The background features a series of thin, grey, wavy lines that flow from the top towards the bottom. Small grey dots are placed at various points along these lines, creating a network-like or data-flow aesthetic. The overall color palette is light, with soft blue and grey tones.

CAPÍTULO 4

BIENESTAR DIGITAL Y RIESGOS DIGITALES

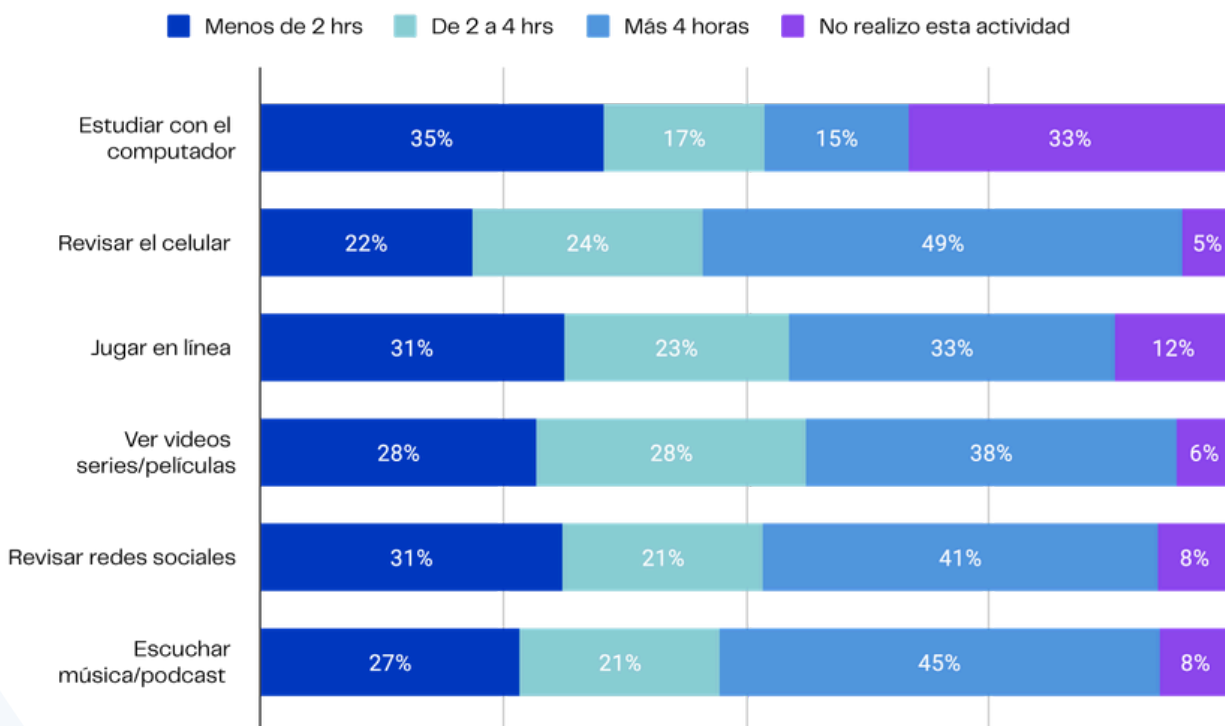
Bienestar Digital

4.1 Horas dedicadas a actividades digitales

La Hiperconectividad como Estándar: Intensidad y Propósitos del Tiempo Digital

La distribución del tiempo frente a las pantallas revela una clara prioridad: el ocio y la conexión social sobre las tareas académicas. Mientras que el estudio es la actividad con menor dedicación horaria, el uso intensivo (más de 4 horas) se concentra masivamente en el celular, la música y las redes sociales. Este patrón sugiere que la vida digital no es solo una herramienta de consulta, sino el entorno principal donde transcurre la vida cotidiana, el descanso y la interacción emocional de las nuevas generaciones.

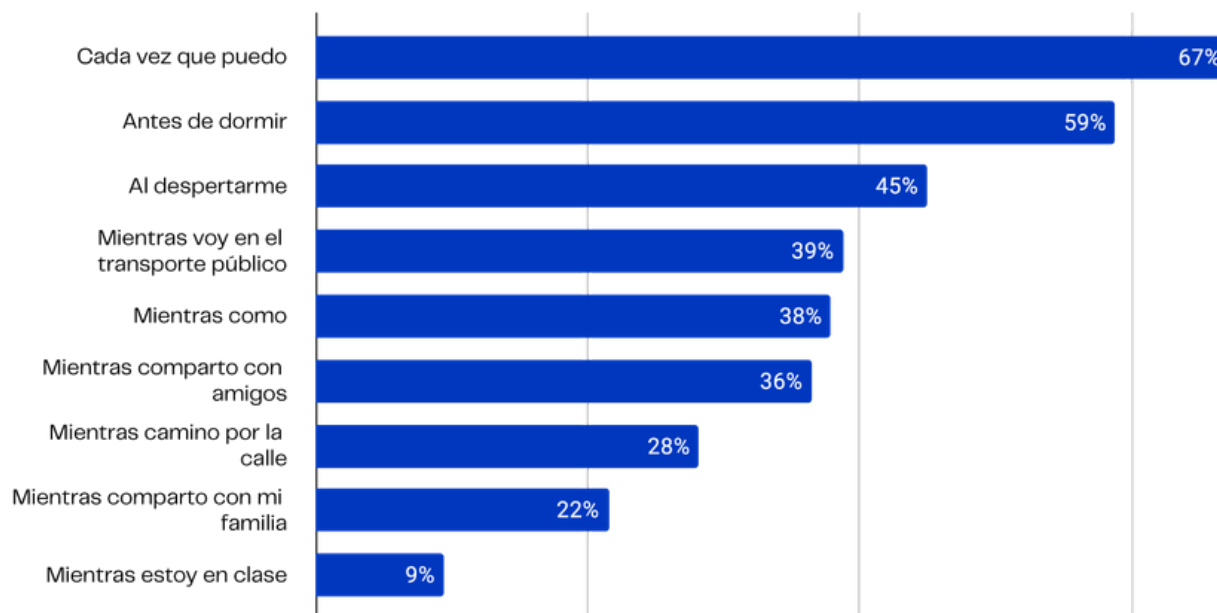
Resultados 2025-2026



Conectividad Sin Pausas: El celular como el primer y último estímulo del día

La ubicuidad del smartphone es absoluta. Con un 67% de los menores de edad revisando sus dispositivos "cada vez que pueden", la frontera entre la vida online y offline es prácticamente inexistente. El celular no es solo una herramienta, sino una presencia constante que marca el inicio (45% al despertar) y el cierre (59% antes de dormir) de la jornada. Este ciclo de conexión inmediata y final refleja una arquitectura de la atención donde el entorno digital se ha convertido en el filtro principal para procesar la realidad.

Resultados 2025-2026

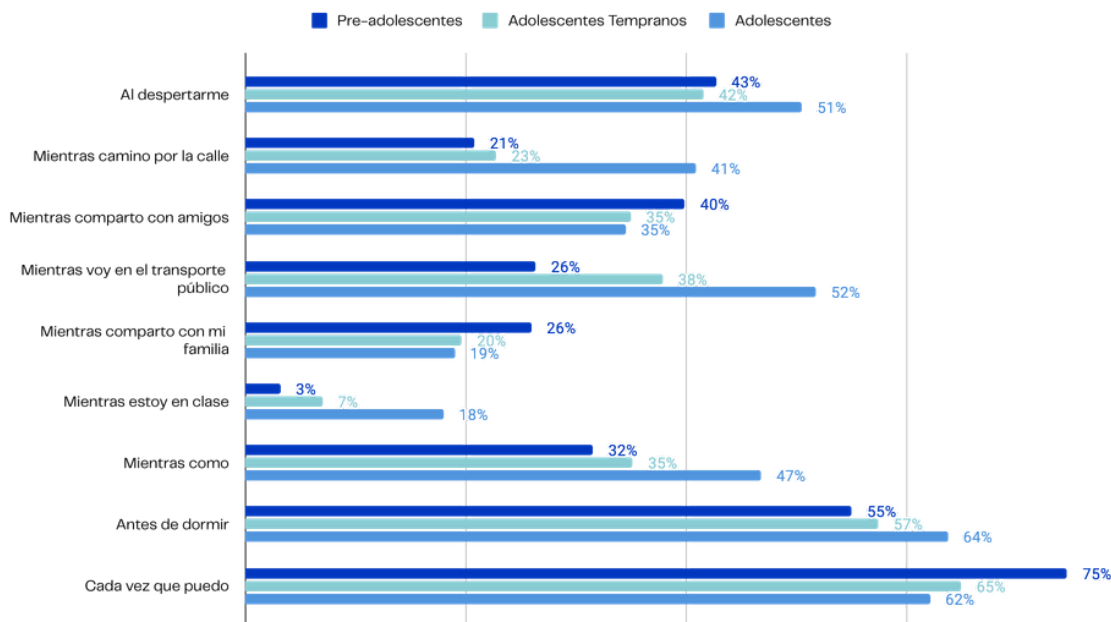


- **El smartphone como ritual de apertura y cierre:** El alto uso al despertar y antes de dormir indica que el dispositivo es el primer y último estímulo cognitivo del día. Esta conducta evidencia una dependencia emocional y funcional que desplaza momentos de introspección por el consumo de información externa.
- **Presencia fragmentada en lo social:** Un **36%** admite revisar el celular mientras comparte con amigos y un **22%** con su familia. Esto sugiere una "doble presencia": se habita el espacio físico, pero la atención está constantemente anclada en el espacio digital, lo que altera la calidad de los vínculos presenciales.
- **Uso oportunista y micro-momentos:** La categoría "cada vez que puedo" lidera con un **67%**, demostrando que cualquier espacio vacío en la rutina (tiempos de espera, transiciones o aburrimiento momentáneo) es colonizado inmediatamente por el dispositivo.

De la Impulsividad a la Integración: El Cambio de la Conducta Digital con la Edad

La relación con el smartphone evoluciona desde un deseo constante de conexión hacia una integración profunda en las rutinas de independencia. En las primeras etapas, predomina la urgencia de revisar el equipo "cada vez que se puede" (75%), pero al avanzar hacia la adolescencia mayor, el uso se desplaza hacia momentos específicos de la vida pública y privada: el transporte, la calle y las comidas. El dispositivo deja de ser un premio para convertirse en un compañero permanente de la trayectoria vital.

Comparativa entre grupos de menores de edad

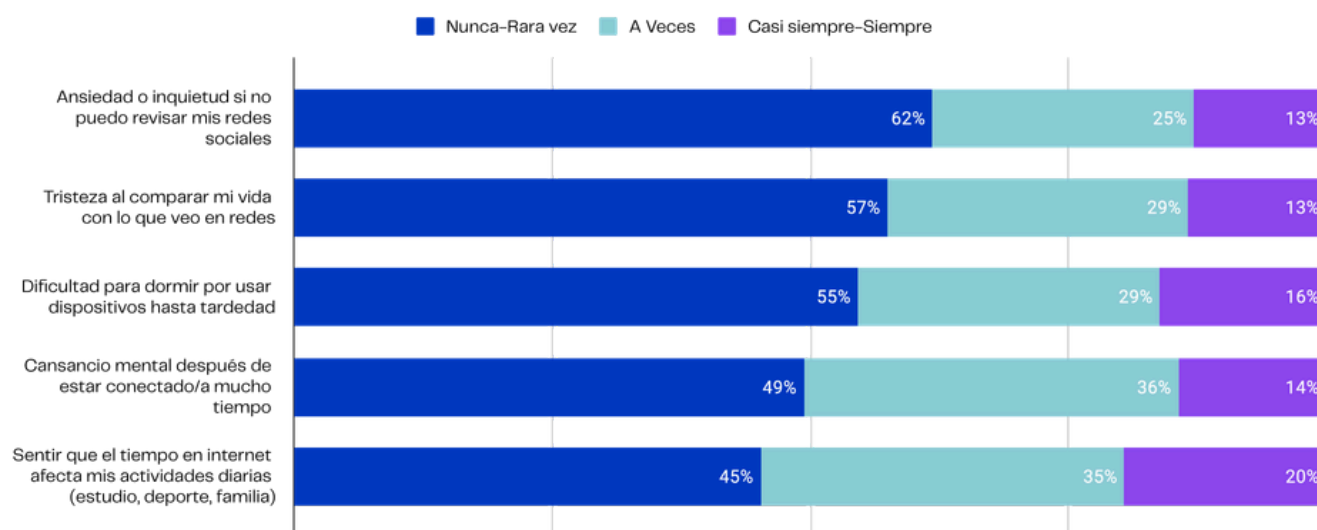


- **La conquista del espacio público:** El uso en el transporte aumenta drásticamente (del 26% al 52%) y se duplica al caminar por la calle (21% al 41%). Esto refleja cómo la adolescencia mayor habita el espacio urbano a través de la pantalla, utilizando el smartphone como un escudo o una herramienta de compañía en sus trayectos independientes.
- **El declive de la "pausa familiar":** Mientras que en la pre-adolescencia el uso del celular frente a la familia es del 26%, este baja al 19% en la etapa mayor. Sin embargo, el uso mientras se come sube al 47%, lo que sugiere que la interacción digital ha ganado la batalla en la mesa, transformando el acto de alimentarse en un momento de consumo de contenidos.
- **Infiltración en el aula:** Es notable el salto en la revisión del dispositivo durante las clases, que pasa de un marginal 3% a un 18%. A mayor edad, las barreras institucionales parecen volverse más porosas, o bien, el smartphone se integra como una herramienta de consulta (o distracción) más difícil de regular.
- **La consolidación del ritual nocturno:** El hábito de revisar el dispositivo antes de dormir no es una conducta emergente, sino una práctica ya establecida desde la pre-adolescencia (55%). Al avanzar hacia la adolescencia mayor, esta tendencia se intensifica hasta alcanzar el 64%, convirtiéndose en el regulador definitivo del descanso y desplazando formalmente los tiempos de desconexión previa al sueño en todas las etapas.

Bienestar Digital: De la Resiliencia a la Fatiga Silenciosa

Los menores de edad muestran una notable resiliencia ante los efectos emocionales más drásticos de las redes sociales; la mayoría declara no sentir tristeza por comparación ni ansiedad extrema por desconexión de forma frecuente. Sin embargo, el costo de la hiperconectividad se manifiesta en el agotamiento y en la gestión del tiempo. La tecnología no está rompiendo necesariamente el ánimo de los usuarios, pero sí está erosionando su energía mental y su capacidad para equilibrar las responsabilidades diarias con la vida digital.

Resultados 2025-2026

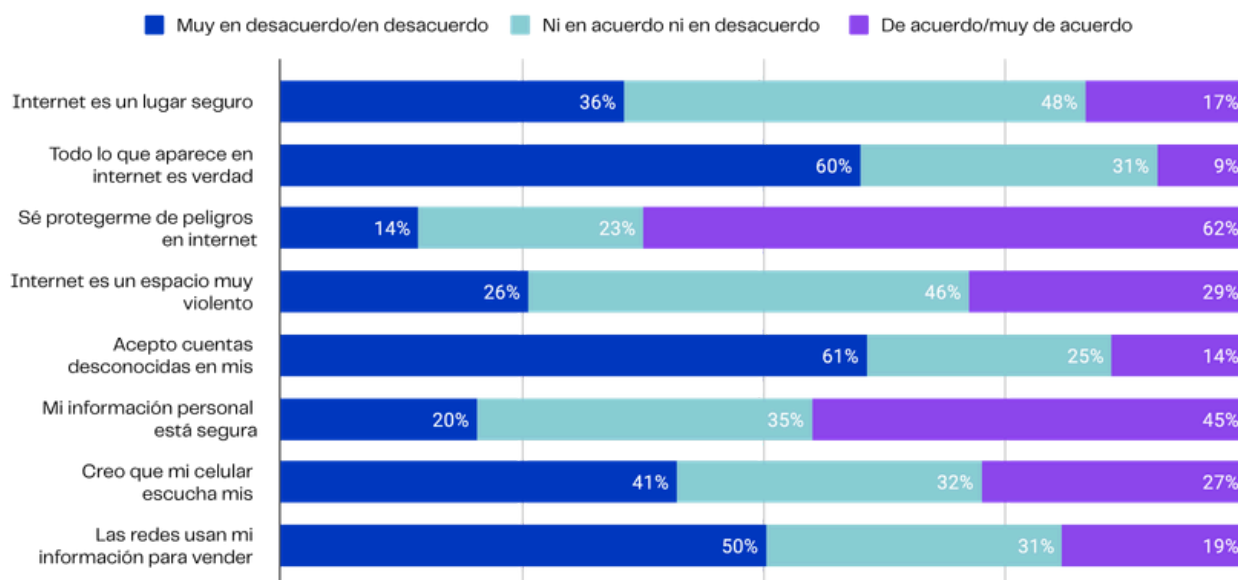


- **La fatiga mental como síntoma principal:** El **50%** de los menores de edad experimentan cansancio mental "a veces- casi siempre/siempre" tras periodos largos de conexión. Este agotamiento no siempre es percibido como un problema de salud, sino como un costo aceptado de la vida moderna, lo que puede normalizar estados de saturación cognitiva desde temprana edad.
- **El conflicto con la vida analógica:** El impacto en las actividades diarias (estudio, deporte, familia) es el punto donde se reporta mayor cronicidad, con un **55%** que siente esta afectación "a veces- casi siempre/siempre". Existe una conciencia clara de que el tiempo digital es un juego de suma cero: lo que se le entrega a la pantalla se le resta al desarrollo de otras facetas vitales.
- **Desconexión del impacto emocional:** Es significativo que el **62%** niegue sentir ansiedad al no poder revisar sus redes. Esto sugiere que, o bien existe una alta capacidad de autorregulación emocional, o bien el uso se ha vuelto tan automático que el usuario ya no identifica la inquietud como una sensación externa, sino como parte de su estado natural.

Seguridad y Percepción: La Armadura Digital de las Nuevas Generaciones

Existe una marcada disonancia entre la percepción del entorno y la confianza en las capacidades personales. Mientras que sólo un **17%** considera que internet es un lugar seguro, una amplia mayoría (**62%**) afirma saber protegerse de sus peligros. Esta "armadura digital" sugiere que los menores no buscan un entorno libre de riesgos, sino que confía en su propio criterio y herramientas para navegar en un espacio que reconoce como hostil o, al menos, poco confiable.

Resultados 2025-2026



- **La paradoja de la privacidad:** Resulta sorprendente que el **45%** considere que su información personal está segura y que solo el **19%** crea que las redes sociales utilizan sus datos para fines comerciales. Esta percepción de "seguridad de datos" contrasta con las tendencias globales de crítica a las grandes tecnológicas, sugiriendo que la privacidad se entiende más como "evitar que me hackeen" que como el uso que las plataformas hacen de la información.
- **Neutralidad ante la violencia digital:** Casi la mitad de los usuarios (**46%**) se mantiene neutral sobre si internet es un espacio violento. Esto podría indicar una normalización de ciertas conductas agresivas o una exposición segmentada donde, mientras no les afecte directamente, no califican el entorno como hostil.

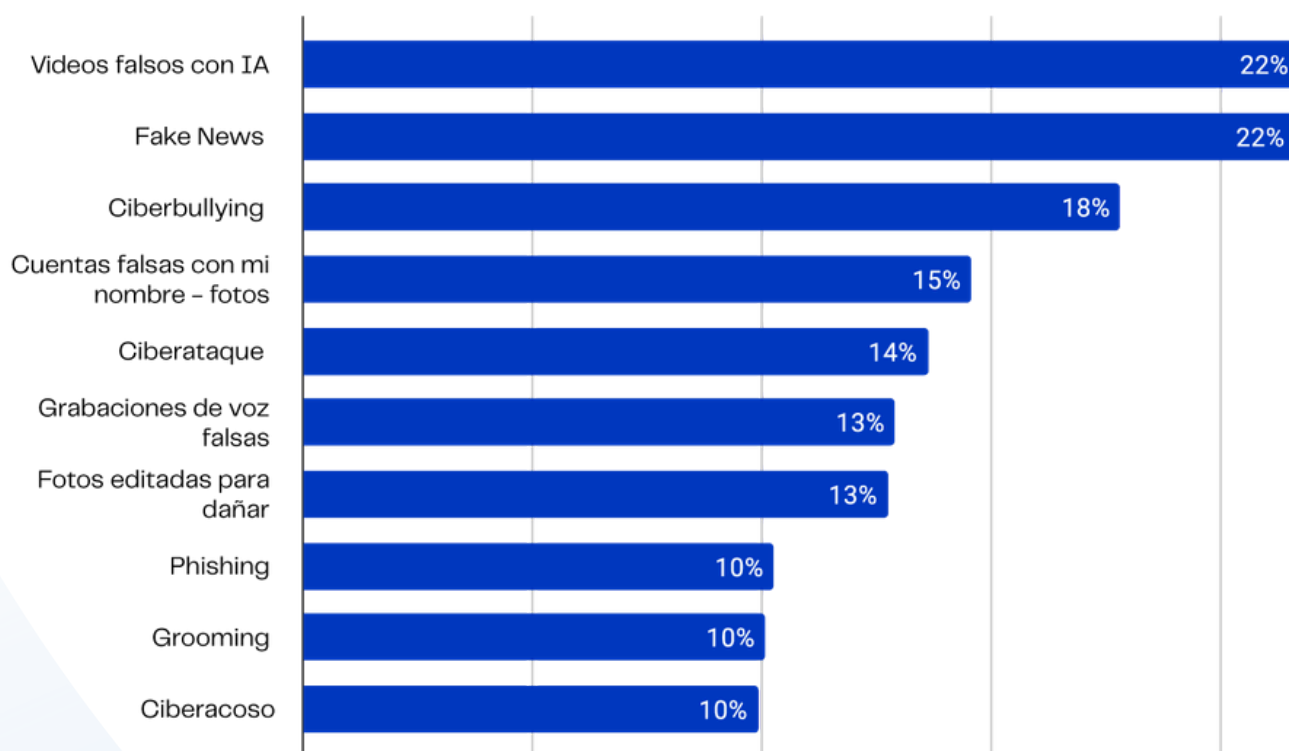
Riesgos Digitales

4.5 Experiencias y vivencias en el entorno digital

Vulnerabilidad Digital: El Impacto de la IA y el Acoso en la Red

La experiencia digital está marcada por una exposición directa a la desinformación y el hostigamiento. El 22% de los usuarios ya ha enfrentado videos falsos creados con IA y noticias falsas, mientras que casi una quinta parte (18%) reporta haber vivido situaciones de ciberbullying. Estas cifras revelan que la navegación no es solo una actividad de consumo, sino un espacio donde el 15% lidia con la suplantación de identidad y un preocupante 10% enfrenta riesgos críticos como el grooming, evidenciando que los peligros actuales combinan la sofisticación técnica con la agresión personal directa.

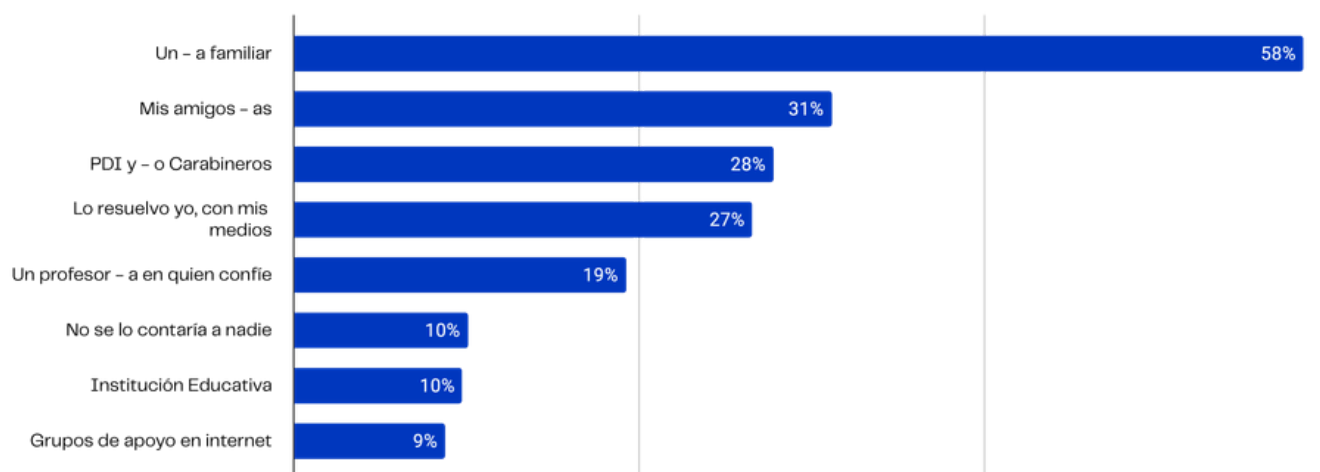
Resultados 2025-2026



La Primacía del Entorno Familiar ante el Ataque Digital

Ante un incidente de seguridad en internet, el círculo de confianza más cercano se consolida como la primera línea de defensa. Existe una tendencia clara a buscar refugio en la familia antes que en cualquier otra instancia, lo que posiciona al hogar como el espacio de contención emocional y técnica prioritario. Sin embargo, persiste un porcentaje relevante de usuarios que opta por la autogestión o el silencio, evidenciando una brecha de confianza hacia las instituciones educativas y los grupos de apoyo formal.

Resultados 2025-2026



Prácticas de seguridad y autocuidado

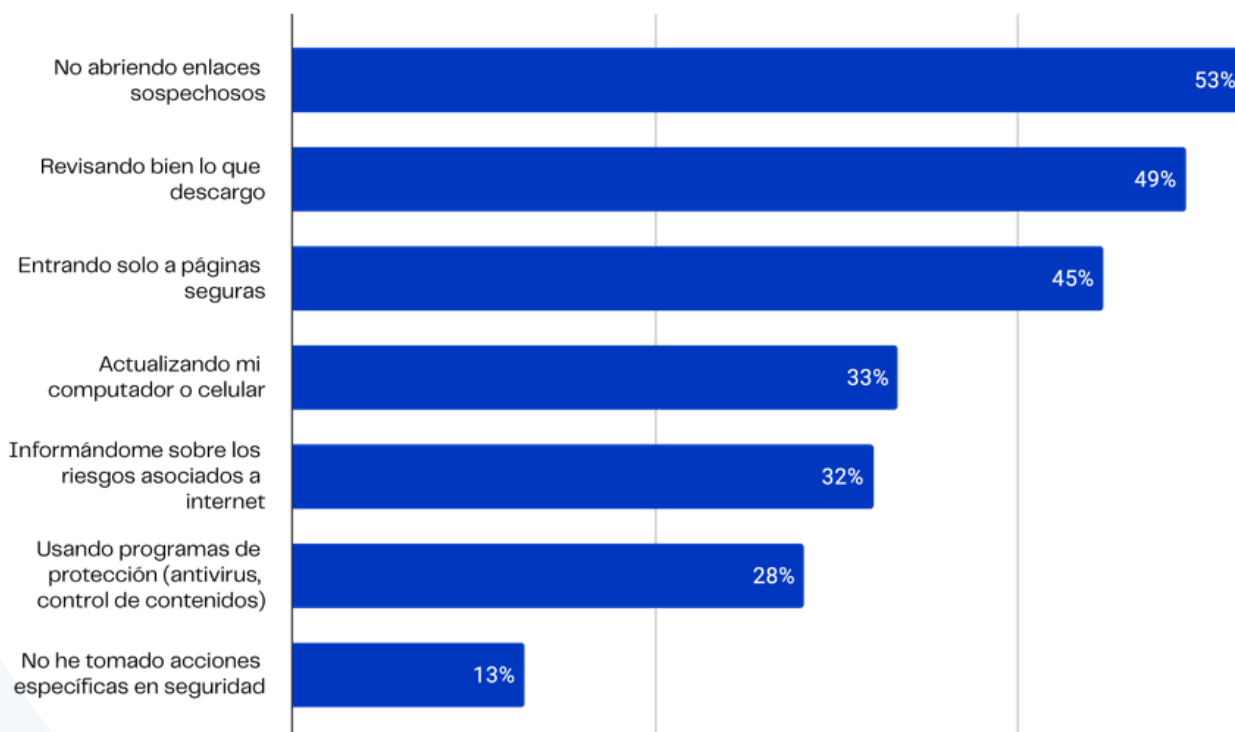
4.7

Proactividad ante el Riesgo: Estrategias de Resguardo Online

Cultura de Autocuidado: El Sentido Común como Escudo Digital

La seguridad en línea para los menores de edad se basa primordialmente en la prevención conductual más que en el uso de herramientas técnicas avanzadas. Existe una conciencia clara de que el riesgo suele entrar por una acción propia, por lo que las principales medidas de protección son intuitivas y preventivas. El "sentido común digital" —como desconfiar de enlaces o descargas— es la primera barrera de defensa, dejando en segundo plano las soluciones de software o la actualización de sistemas.

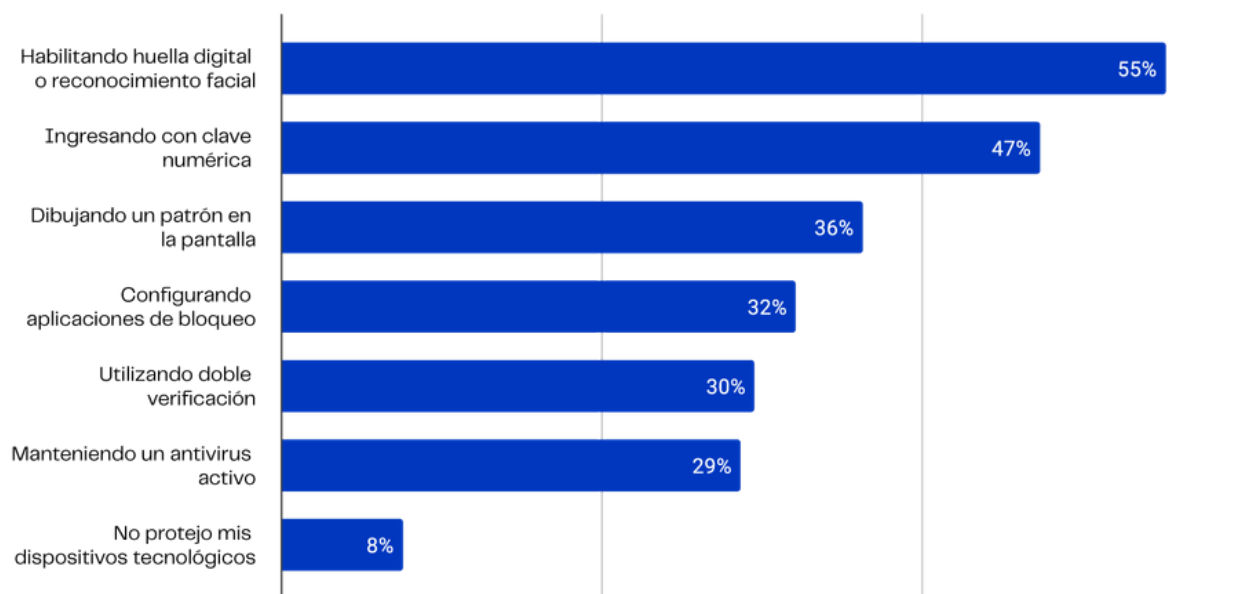
Resultados 2025-2026



Barreras de Acceso: La Biometría como el Nuevo Estándar de Seguridad

La protección de los dispositivos personales ha evolucionado hacia métodos de identificación física y rápida. La mayoría de los menores edad con acceso a dispositivos tecnológicos prefieren soluciones que integran la comodidad con la seguridad, desplazando gradualmente a los métodos tradicionales de escritura o dibujo. Existe una clara conciencia de que el acceso físico al dispositivo es la primera frontera de la privacidad, aunque todavía queda camino por recorrer en la adopción de capas de seguridad lógica más profundas, como la doble verificación.

Resultados 2025-2026



CAPÍTULO 5

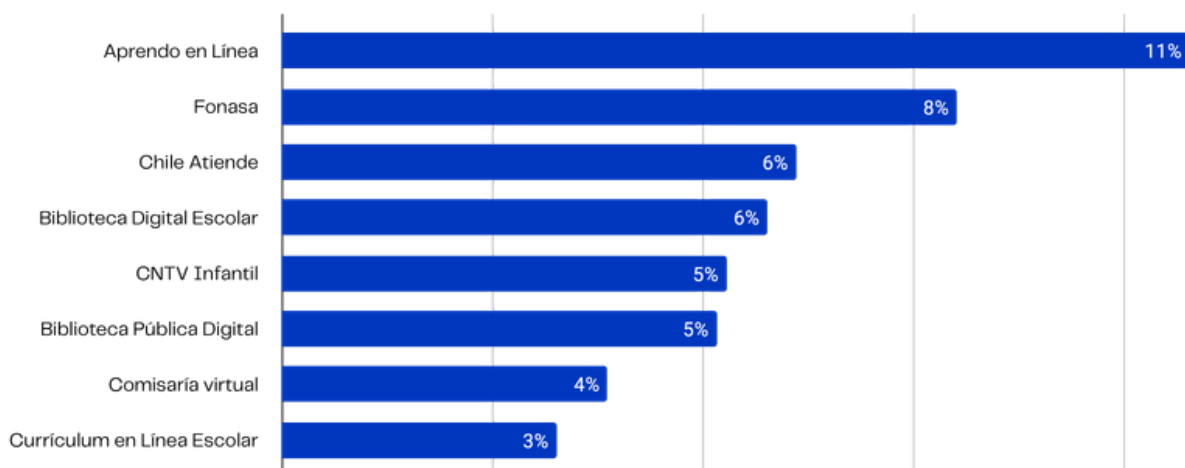
CIUDADANÍA DIGITAL Y ESTADO

5.1 Aplicaciones y plataformas del estado que se utilizan diariamente

El Ecosistema Institucional: Relevancia Escolar y Ciudadanía en Formación

La presencia digital del Estado se manifiesta de forma estratégica a través del apoyo al aprendizaje y el acceso a servicios de bienestar. Para este perfil de usuarios, el vínculo institucional más sólido se materializa en herramientas de apoyo pedagógico como **Aprendo en Línea (11%)**, que lidera el uso diario, junto con recursos como la **Biblioteca Digital Escolar (6%)**. Es notable, además, que plataformas de servicios esenciales como **Fonasa (8%)** y **Chile Atiende (6%)** superen en frecuencia a las bibliotecas públicas o contenidos infantiles, lo que indica que el contacto con lo público está fuertemente marcado por la utilidad escolar y la gestión de beneficios que impactan en su núcleo familiar.

Resultados 2025-2026

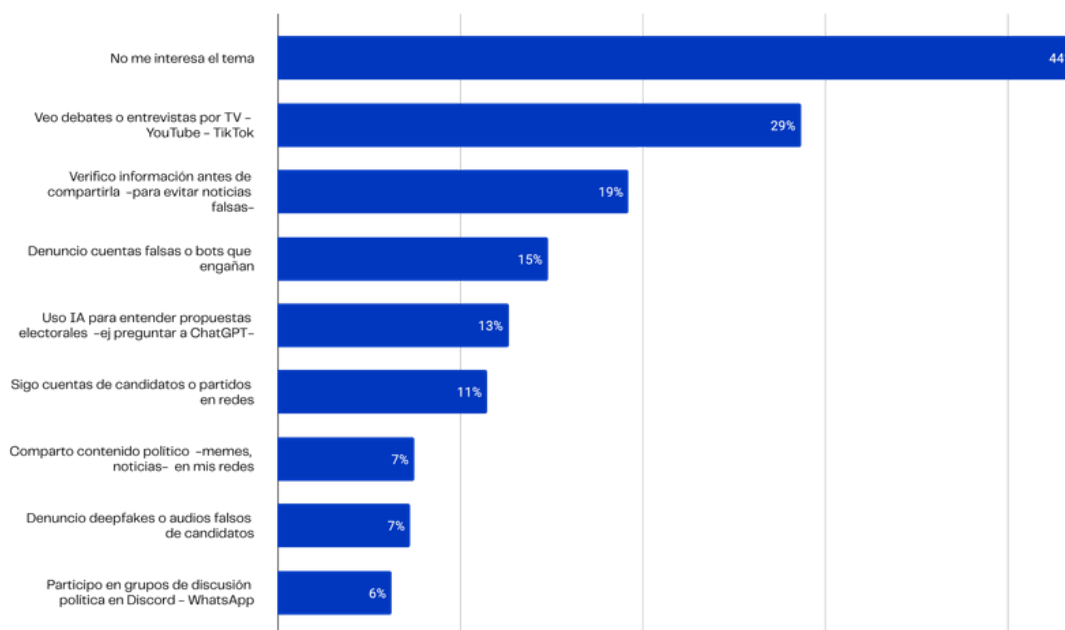


- **El aula como puerta de acceso al Estado:** "Aprendo en Línea" (11%) y la "Biblioteca Digital Escolar" (6%) son los puntos de mayor contacto. Esto confirma que, para estas generaciones, el vínculo con lo público es casi exclusivamente educativo; el Estado "existe" en su vida diaria en la medida en que apoya sus procesos de estudio.
- **Competencia con el ocio privado:** El escaso alcance de las Bibliotecas Digitales (5-6%) y de CNTV Infantil (5%) frente a las horas de consumo en redes sociales y videos analizadas previamente, demuestra que los contenidos culturales del Estado tienen dificultades para competir por la atención de las nuevas generaciones frente a las plataformas de entretenimiento comercial.
- **La digitalización de la norma escolar:** El uso de herramientas como el "Currículum en Línea" (3%) muestra que estas plataformas son percibidas como repositorios de consulta técnica y no como entornos de navegación espontánea. Su uso es instrumental y probablemente esté mediado por la instrucción directa de sus profesores.

Ciudadanía Digital: Entre la Desconexión y el Filtro Crítico

La relación con la participación ciudadana en este tramo de edad muestra una clara división: mientras casi la mitad mantiene una postura de desinterés, quienes sí interactúan con la realidad sociopolítica lo hacen desde un rol de **espectadores críticos**. Para este perfil de 9 a 17 años, la ciudadanía digital no se ejerce mediante la militancia o el debate público, sino a través del consumo de formatos visuales y la aplicación de criterios de seguridad para proteger la veracidad de su entorno.

Resultados 2025-2026



- **El predominio del desinterés temprano:** Un 44% manifiesta no tener interés en temas de ciudadanía. En un rango que va desde la niñez hasta la mayoría de edad, este dato sugiere que el discurso político tradicional no logra permear en las prioridades de quienes navegan, quienes perciben estos temas como lejanos a su realidad cotidiana.
- **Información a través de la cultura visual:** Entre quienes sí se informan, el canal principal son los debates y entrevistas en TikTok, YouTube o TV (29%). La política entra en su radar solo cuando adopta los códigos del entretenimiento digital: brevedad, dinamismo y formato de video.
- **La "Higiene Digital" como compromiso cívico:** Resulta notable que la verificación de información (19%) y la denuncia de cuentas falsas (15%) superen a la participación activa en discusiones. Para las nuevas generaciones, ser un "buen ciudadano digital" consiste más en limpiar la red de mentiras que en defender una ideología específica.