

Usos problemáticos de dispositivos digitales en la infancia y adolescencia en América Latina

Desigualdad, bienestar y apoyo familiar

Matías Dodel

Ariel Tófalo

Rolando Pérez

David Torres

Jazmín Mazó Torrico



NACIONES UNIDAS

CEPAL



KIDS
ONLINE
RED
AMÉRICA LATINA

Gracias por su interés en esta publicación de la CEPAL



NACIONES UNIDAS



Si desea recibir información oportuna sobre nuestros productos editoriales y actividades, le invitamos a registrarse. Podrá definir sus áreas de interés y acceder a nuestros productos en otros formatos.

Deseo registrarme

Conozca nuestras redes sociales y otras fuentes de difusión en el siguiente link:



<https://bit.ly/m/CEPAL>



Usos problemáticos de dispositivos digitales en la infancia y adolescencia en América Latina

Desigualdad, bienestar y apoyo familiar

Matías Dodel

Ariel Tófalo

Rolando Pérez

David Torres

Jazmín Mazó Torrico



Este documento fue elaborado por Matías Dodel, Consultor de la División de Desarrollo Social de la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) y Profesor de la Universidad Católica del Uruguay, Ariel Tófaló, Consultor del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) en la Argentina, Rolando Pérez, de la Universidad de Costa Rica, David Torres, de la Universidad de Iberoamérica de Costa Rica, y Jazmín Mazó Torrico, de la Universidad Católica Boliviana San Pablo del Estado Plurinacional de Bolivia, bajo la coordinación de Daniela Trucco, Oficial Superior de Asuntos Sociales, y Amalia Palma, Asistente Superior de Investigación, ambas de la División de Desarrollo Social de la CEPAL, en el marco de las actividades del componente de inclusión digital del Programa de Cooperación de la CEPAL y la República de Corea, 2025.

Los autores agradecen la valiosa contribución de Cora Steinberg, del UNICEF en la Argentina, y de Raquel Santos García y Daniela Huneeus, de la División de Desarrollo Social de la CEPAL.

Las Naciones Unidas y los países que representan no son responsables por el contenido de vínculos a sitios web externos incluidos en esta publicación.

No deberá entenderse que existe adhesión de las Naciones Unidas o los países que representan a empresas, productos o servicios comerciales mencionados en esta publicación.

Las opiniones expresadas en este documento, que no ha sido sometido a revisión editorial, son de exclusiva responsabilidad de los autores y pueden no coincidir con las de la Organización o las de los países que representa.

Publicación de las Naciones Unidas
LC/TS.2026/79
Distribución: L
Copyright © Naciones Unidas, 2026
Todos los derechos reservados
Impreso en Naciones Unidas, Santiago
S.2600420[S]

Esta publicación debe citarse como: Dodel, M., Tófaló, A., Pérez, R., Torres, D. y Mazó Torrico, J. (2026). Usos problemáticos de dispositivos digitales en la infancia y adolescencia en América Latina: desigualdad, bienestar y apoyo familiar. *Documentos de Proyectos* (LC/TS.2026/79). Comisión Económica para América Latina y el Caribe.

La autorización para reproducir total o parcialmente esta obra debe solicitarse a la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), División de Documentos y Publicaciones, publicaciones.cepal@un.org. Los Estados Miembros de las Naciones Unidas y sus instituciones gubernamentales pueden reproducir esta obra sin autorización previa. Solo se les solicita que mencionen la fuente e informen a la CEPAL de tal reproducción.

Índice

Introducción	5
I. Comprendiendo el uso problemático de tecnologías digitales: conceptos clave y abordajes	7
A. Uso problemático de tecnologías digitales: un concepto en disputa	7
B. Cómo se aborda el uso problemático de tecnologías digitales	8
II. El uso problemático de tecnologías digitales en América Latina	11
A. Antecedentes en la región	11
1. Metodología de análisis	12
2. Resultados del análisis de los estudios Kids Online	13
III. Principales hallazgos	21
A. Diferencias según dispositivos	21
B. Diferencias según tipo de usos problemáticos	21
C. Diferencias agregadas de usos problemáticos según país	22
D. Resultados de los modelos multivariados	22
1. El rol opuesto de la edad según el dispositivo	23
2. El género y los efectos diferenciales por dispositivo	23
3. El efecto inconsistente del nivel socioeconómico	23
4. El papel de la edad del primer acceso al dispositivo personal	23
5. La frecuencia de uso como predictor del uso problemático	23
6. La satisfacción con la vida y su correlación negativa con el uso problemático	24
7. El rol protector del apoyo familiar	24
8. La similitud regional en los hallazgos de los modelos multivariados	24
E. Limitaciones del estudio	24

IV. Recomendaciones de política	27
A. Distinguir entre tecnologías y grupos de edad	27
B. Prevenir tempranamente	27
C. Promover competencias de autorregulación	28
D. Regular y monitorear el diseño de dispositivos y plataformas	28
E. Abordar el uso de tecnologías junto con el bienestar integral	28
F. Fortalecer el rol y las capacidades de las familias	29
G. Alinear esfuerzos con el sistema educativo	29
H. Sostener y ampliar la generación de evidencia comparada	29
I. Integralidad frente a un fenómeno complejo	30
Bibliografía	31
Anexos	35
Anexo A1	36
Anexo A2	39
Anexo A3	40
Cuadros	
Cuadro 1	Diseño de las encuestas nacionales Kids Online en los países considerados.....12
Cuadro 2	Chile y Costa Rica: prevalencia de uso problemático de celulares en la población de 9 a 17 años, análisis por ítems e índice resumen 13
Cuadro 3	Chile y Costa Rica: prevalencia de uso problemático de juegos en línea en la población de 9 a 17 años, análisis por ítems e índice resumen 14
Cuadro 4	Argentina y Bolivia (Estado Plurinacional de): prevalencia de uso problemático de celulares, juegos en línea e Internet en la población de 9 a 17 años, análisis por ítems e índice resumen..... 14
Cuadro A1.1	Comparabilidad entre países de las principales variables analíticas..... 37
Cuadro A3.1	Regresiones de conteo para uso problemático del celular: comparación entre Chile y Costa Rica 40
Cuadro A3.2	Regresiones de conteo para uso problemático de videojuegos en línea: comparación entre Chile y Costa Rica 41
Cuadro A3.3	Regresiones de conteo para uso problemático global: comparación entre Argentina y Bolivia (Estado Plurinacional de)..... 42
Gráficos	
Gráfico 1	Chile y Costa Rica: gráfico de bosque de IRR y errores estándar de modelos finales de comportamientos asociados a usos problemáticos de tecnologías digitales 16
Gráfico 2	Argentina y Bolivia (Estado Plurinacional de): gráfico de bosque de IRR y errores estándar de modelos finales de comportamientos asociados a usos problemáticos de tecnologías digitales 18

Introducción

Tal como sucede en cada etapa histórica de fuerte cambio tecnológico, la reciente masificación del acceso a dispositivos digitales conectados a Internet en la región, sumada al hecho de que su uso comienza a edades cada vez más precoces, ha contribuido a extender las preocupaciones asociadas a la adopción de nuevas tecnologías por parte de niñas, niños y adolescentes.

En consonancia con estos procesos señalados por Orben (2020a), tanto en el discurso público y en los medios de comunicación, como en ámbitos específicos de toma de decisiones de política pública (como la salud y la educación), la preocupación por las consecuencias negativas derivadas del uso excesivo o problemático de los celulares y los videojuegos ha ganado predominancia. Estos intensos debates públicos, que surgieron en economías más desarrolladas (algunos países de Europa y Estados Unidos), se han extendido a contextos tan disímiles como Asia Oriental y Australia, llegando actualmente a nuestra región y configurando así un fenómeno de características globales (Jahangir y Hendrix, 2026).

En particular para América Latina, los resultados de estudios nacionales realizados durante la última década en el marco de la iniciativa Kids Online muestran que el porcentaje de población de 9 a 17 años que utiliza celulares para conectarse a Internet alcanza niveles muy elevados y crece en particular en el segmento de menor edad. En Chile, el 87% contaba en 2022 con un celular propio con conectividad y en el segmento de menores de 10 años creció del 32% al 58% entre 2016 y 2022. Durante ese período, la edad promedio de acceso al primer celular se redujo de 11 a 8,9 años (CEPPE-UC *et al.* 2024). En el caso de la Argentina, el 95% de niñas, niños y adolescentes reportó en 2024 que accedía a un celular propio con el cual podía conectarse a Internet, alcanzando cifras muy elevadas incluso en el segmento de 9 a 11 años (86%). En promedio, la edad de acceso al primer smartphone de uso personal se ubicó en 9,6 años (UNICEF-UNESCO, 2025). También en el caso del Estado Plurinacional de Bolivia se registra una muy amplia extensión del acceso a telefonía celular: el 93% de la población de 13 a 17 años contaba con este dispositivo en 2024, siendo además el medio más habitual de conexión (IICC, 2025). Finalmente, en Costa Rica el porcentaje de niñas, niños y adolescentes que cuenta con un celular para acceder a Internet se mantuvo entre 2018 y 2023 (74%) y se observó relativa estabilidad en la edad de acceso que pasó de 10 a 9,6 años durante ese mismo período (Pérez Sánchez, 2024).

Si bien las experiencias de niñas, niños y adolescentes en el entorno digital suponen tanto el acceso a oportunidades como la exposición a riesgos, el debate público se ha centrado sobre todo en estos últimos, asociados al mencionado uso temprano, asiduo y privado de celulares, redes sociales y videojuegos. La caracterización de los riesgos, asimismo, es compleja. Livingstone y Stoilova (2021) identifican una diversa serie de riesgos para niñas, niños y adolescentes conectados que clasifican según el esquema de las “4C”: riesgos de contenido, de contacto, de conducta y comerciales. Los estudios de Kids Online Latinoamérica, permiten sostener que los episodios negativos derivados de un uso problemático de dispositivos digitales son uno de los riesgos más extendidos en la región. Aunque existen variaciones entre y dentro de los países respecto de su medición, los resultados de estos estudios nacionales realizados entre 2022 y 2025 coinciden en señalar la prevalencia y la preocupación por esta temática por parte de todos los actores involucrados en el bienestar de niñas, niños y adolescentes. Sin embargo, los abordajes predominantes de un fenómeno altamente complejo y multicausal tienden a ser aislados, univariados y a no controlar los potenciales factores de confusión propios de la vida social y afectiva de estas personas (Valkenburg, *et al.* 2022). Estos problemas asociados a la complejidad de la temática no son exclusivos del debate público o político, sino que existen también importantes desacuerdos en la comunidad científica sobre el abordaje del fenómeno.

En lo que se refiere a la región, hasta la fecha no existe un estudio sistemático y comparativo sobre la prevalencia y los factores asociados al uso problemático de dispositivos digitales. Este documento busca abordar esta brecha en la literatura, al utilizar encuestas de la segunda oleada de estudios Kids Online Latinoamérica, particularmente en la Argentina (2024), el Estado Plurinacional de Bolivia (2024/2025), Chile (2022) y Costa Rica (2023), para analizar determinantes de comportamientos problemáticos asociados al uso de Internet, celulares y videojuegos en personas de 9 a 17 años. A través de un análisis multivariado, se busca poner en relación la prevalencia de usos problemáticos de estas tecnologías con el apoyo familiar percibido por las niñas, niños y adolescentes, entendiendo que este puede resultar un factor protector frente a la emergencia de este tipo de conductas. Asimismo, y en línea con los planteos precedentes, se analiza esta relación en contexto, atendiendo a otros factores estructurales e individuales como el grupo etario, el género, la situación socioeconómica, la frecuencia de uso y la edad de acceso a estas tecnologías, y las percepciones sobre la situación emocional de la población bajo estudio.

Sin pretensiones de establecer vínculos causales, se busca aportar evidencia para aquellas políticas públicas y marcos regulatorios que se proponen abordar, de manera integral y multidimensional, el bienestar de las infancias y adolescencias en América Latina. Así también, se busca generar insumos que puedan orientar acciones vinculadas con el fortalecimiento de las capacidades de las familias en materia de crianza (*parenting*) digital y no digital.

I. Comprendiendo el uso problemático de tecnologías digitales: conceptos clave y abordajes

A. Uso problemático de tecnologías digitales: un concepto en disputa

En la discusión acerca de los impactos negativos para las infancias y adolescencias del uso problemático de celulares y videojuegos se entrecruzan miradas y perspectivas disciplinares diversas. Desde el ámbito de la salud, se han enfatizado aspectos relacionados con las manifestaciones de malestar psíquico y emocional en esta población (Orben, 2020b; Odgers y Jensen, 2020; Valkenburg *et al.*, 2022; Xiao *et al.*, 2025), lo que, como se verá más adelante, ha dado lugar a conclusiones mixtas. Asimismo, se han destacado otros efectos como el sedentarismo y la prevalencia de hábitos poco saludables en relación con la alimentación y el descanso asociados al uso excesivo de tecnologías digitales (Li *et al.*, 2020; LeBourgeois *et al.*, 2017; Ramsey Buchanan *et al.*, 2016). Desde las neurociencias, el acento se coloca en los impactos del uso sostenido de redes sociales y videojuegos (y más recientemente de la inteligencia artificial generativa, aspecto que no será abordado en este trabajo pero que sin duda forma parte de la agenda futura) sobre procesos neurológicos y cognitivos clave en esta etapa del desarrollo (Rodríguez Sáenz, *et al.* 2025; Kosmyna *et al.*, 2025; Gerlich, 2025). En el contexto educativo, las discusiones se centran en los efectos sobre la capacidad de atención de las y los estudiantes durante las clases y en el impacto sobre el tiempo dedicado a los quehaceres escolares, que se ve desplazado por el uso extendido de los celulares tanto dentro como fuera del ámbito escolar. Los debates públicos y legislativos recientes acerca de prohibir o integrar los dispositivos móviles en la propuesta escolar son una muestra clara de este estado de situación (Libisch *et al.*, 2026; GCBA, 2024). Asimismo, la escuela suele ser el espacio en el que se manifiestan conductas disruptivas e interacciones poco saludables entre pares que también pueden vincularse con el uso de estas tecnologías como apuestas *online* y *cyberbullying*, entre otras (Lanzillotti y Korman, 2020; DGCyE, 2024).

En este contexto, la proliferación de términos como “adicción digital” o “uso patológico” de las tecnologías parece haberse instalado en el discurso público y mediático. Aunque cabe señalar que no encuentra unanimidad en la literatura científica. La definición de uso problemático parece ser, en

principio, más adecuada al momento de considerar este fenómeno en lugar de que las que propone el discurso psiquiátrico vinculado a la patologización de conductas o a las adicciones, con las cuales comparte algunos rasgos comunes, pero también diferencias que ponen en cuestión esas aproximaciones (Moretta *et al.*, 2022; Munzer *et al.*, 2026). Sin embargo, la revisión de la literatura muestra que no existe actualmente un modo unívoco de clasificar y abordar el fenómeno de los usos problemáticos de tecnologías digitales.

Esta ausencia de una definición consensuada ha sido señalada ya por diferentes estudios (Durkee *et al.*, 2012; Anderson *et al.*, 2016; Moretta *et al.*, 2022), aunque parece haber cierto acuerdo respecto de las consecuencias que tienen para las personas que lo experimentan. Entre éstas se encuentran: dificultades en el funcionamiento cotidiano, trastornos en la alimentación y el sueño, tendencia al aislamiento y al debilitamiento de las relaciones sociales, y escasa capacidad de autorregulación sobre el tiempo que destinan a estas actividades y los espacios o contextos en los que las realizan. En este sentido, el tiempo de pantalla pasa a ser un factor relevante, pero no es lo que define *per se* un comportamiento problemático en el uso de las tecnologías; en cambio, son las consecuencias sobre diferentes dimensiones del bienestar las que se ponen de relieve (Ferguson, 2026). Por ello, en este artículo se considera adecuada la definición propuesta por Beard y Wolf (2001), para quienes el uso de tecnologías se vuelve problemático en la medida en que genera dificultades de orden psicológico, social, escolar y/o laboral en la vida de una persona.

B. Cómo se aborda el uso problemático de tecnologías digitales

Resulta habitual encontrar interpretaciones lineales que postulan vínculos de causa-efecto entre el uso de las tecnologías digitales y diferentes consecuencias negativas para las infancias y las adolescencias. No obstante, como ya han mostrado algunos metaanálisis y revisiones sistemáticas efectuados en los últimos años, la evidencia al respecto resulta insuficiente o poco conclusiva (Hancock *et al.*, 2022) cuando no, contradictoria (Cheng *et al.*, 2025). Entre las dificultades que se advierten en el estado del arte sobre la temática, suele señalarse que la mayor parte de los impactos identificados asociados al uso de redes sociales y celulares provienen de correlaciones observadas en estudios de corte transversal, que no pueden considerarse evidencia de relaciones causales (Valkenburg *et al.*, 2022). En particular, se advierte una clara tendencia a considerar el tiempo de uso como principal variable (Orben, 2022), mientras que a menudo no se atienden (o no se controlan) otros factores sociales, vinculares y emocionales relevantes que pueden influir en la relación que niñas, niños y adolescentes establecen con las tecnologías digitales (en términos de modalidades de uso, expectativas u otros) y en cómo estas últimas impactan en su bienestar.

Otro aspecto relevante es que el vínculo entre el uso de estas tecnologías y el bienestar psíquico y emocional de niñas, niños y adolescentes tiene un claro componente bidireccional, lo que complejiza aún más la interpretación de los hallazgos. En otras palabras, la bidireccionalidad radica en que el bienestar (o su ausencia) puede funcionar como predictor de usos problemáticos de celulares, videojuegos o redes sociales, al tiempo que estos usos problemáticos pueden amplificar dificultades de regulación emocional preexistentes (Munzer *et al.*, 2026).

Por otro lado, existe un cuerpo creciente de evidencia empírica sobre los efectos positivos y proactivos de las tecnologías digitales: en tanto recursos que habilitan espacios de socialización y entretenimiento, que pueden potenciar las oportunidades de aprendizaje y de acceso a la información, ofrecer nuevas formas de autoexpresión y creatividad, de participación y vinculación entre pares (Haddock *et al.*, 2022; UNICEF, 2017 y 2025). Parafraseando a Sonia Livingstone, los beneficios y riesgos del uso de dispositivos digitales para niñas, niños y adolescentes van de la mano, pero riesgo y daño no son un par indisoluble (Livingstone *et al.*, 2015).

Esto no implica que las preocupaciones asociadas al desplazamiento de actividades clave para el desarrollo de niñas, niños y adolescentes como consecuencia del uso de dispositivos digitales no sean válidas y atendibles. Tampoco supone desconocer la creciente advertencia acerca de ciertos aspectos del diseño de plataformas y videojuegos, también conocidos como “patrones oscuros” o “patrones engañosos” (Rossi *et al.*, 2024) que pueden estar asociados con usos problemáticos. Lo que señala la literatura es que se trata de un fenómeno más complejo, que puede ser tanto causa de la disminución del bienestar de niñas, niños y adolescentes como un síntoma o indicador de otros problemas que pueden estar atravesando. Algunos autores, como Ferguson (2026), señalan que muchos de los efectos negativos de las tecnologías digitales que encuentran estudios de correlación bivariados, terminan “desapareciendo” o “aproximándose a cero” cuando se controlan por otras variables psicosociales, familiares y de bienestar de niñas, niños y adolescentes. Tal como sostiene Livingstone, lo digital siempre es lo más saliente, pero no siempre lo más relevante en las vidas de niños, niñas y adolescentes (Livingstone, 2020).

El hecho de asociar estas consecuencias negativas con el uso de las tecnologías en sí mismo (en términos de causa y efecto), puede conducir a un diagnóstico poco preciso del problema y llevar a plantear estrategias de abordaje ineficaces. El tipo de actividades que realizan niñas, niños y adolescentes cuando están *online*, el tipo de contenidos a los que acceden, los motivos de uso, así como la calidad de los vínculos interpersonales, su situación emocional, el contexto social y familiar son también elementos clave que contribuyen a configurar escenarios más o menos propicios para la emergencia de conductas que podrían asociarse con usos problemáticos de celulares y videojuegos.

Si se considera la naturaleza multidimensional del fenómeno y los concurrentes efectos positivos y negativos de las tecnologías digitales sobre niñas, niños y adolescentes, su abordaje también debería apoyarse en la integralidad de las acciones y de las políticas que busquen mitigar los riesgos a los que pueden exponerse, sin por ello eliminar sus potenciales beneficios (UNICEF, 2017 y 2025; Haddock *et al.*, 2022).

II. El uso problemático de tecnologías digitales en América Latina

A. Antecedentes en la región

El principal antecedente descriptivo del fenómeno para la región son los mencionados estudios Kids Online. En términos generales, estos permiten observar que los comportamientos asociados a usos problemáticos de dispositivos digitales no presentan un perfil homogéneo entre diversos grupos de niñas, niños y adolescentes.

La encuesta Kids Online aplicada en Chile en 2022 (CEPPE-UC *et al.*, 2024), por ejemplo, identificó que las mujeres y el segmento de mayor edad suelen reportar niveles más altos de uso problemático del celular, mientras que, en el caso de los videojuegos, son los varones y los más pequeños quienes lo expresan en mayor medida. Por su parte, las investigaciones realizadas en el marco de la red Kids Online en la Argentina (UNICEF-UNESCO, 2025) y Costa Rica (Pérez Sánchez, 2024) encontraron una mayor prevalencia de usos problemáticos en los grupos etarios superiores, aunque no se observaron diferencias notorias por género. En cambio, señalaron correlaciones entre el uso problemático de las tecnologías digitales y las percepciones de niñas, niños y adolescentes sobre su situación emocional y satisfacción con la propia vida. Estos hallazgos descriptivos van en línea con la literatura científica sobre la temática, que señala la necesidad de atender a una diversidad de factores (sociales, familiares e individuales) para abordarla en su carácter multidimensional (Munzer *et al.*, 2026).

En línea con estas premisas, en el presente trabajo se aborda un conjunto de factores a modo de variables independientes para analizar su relación con los usos problemáticos de celulares, videojuegos e Internet. En función de la literatura consultada y de los hallazgos de los estudios previos de la Red Kids Online Latinoamérica, entre los cuales se consideran Pérez Sánchez y Dodel (2023) en el caso de Costa Rica; Tófaló en el caso de la Argentina y Cabello *et al.* en el caso de Chile (ambos en proceso de publicación), se explora, en primer lugar, la incidencia de variables estructurales como el sexo, la edad y la situación socioeconómica de niñas, niños y adolescentes, considerando también variables relativas al

acceso y utilización de dispositivos (como la edad de tenencia del primer celular y la frecuencia de uso tanto de celulares como de juegos en línea). Finalmente, se incorpora al análisis el rol del apoyo familiar percibido por niñas, niños y adolescentes, así como también el grado de satisfacción con la propia vida como parte del bienestar subjetivo.

1. Metodología de análisis

Este trabajo se enfoca en los resultados de estudios nacionales efectuados bajo el marco general de Global Kids Online (Livingstone *et al.*, 2015) en países del continente americano, dos de ellos pertenecientes al Cono Sur: Chile y la Argentina; el Estado Plurinacional de Bolivia, ubicado en la franja central de América Latina; y Costa Rica que forma parte del bloque continental de Centroamérica. Los estudios de referencia se efectuaron entre 2022 y 2025 como parte de la Red Kids Online América Latina, que cuenta con el apoyo de la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). Los datos fueron relevados mediante encuestas aplicadas a una muestra representativa a nivel nacional de población entre 9 y 17 años en hogares (en Bolivia (Estado Plurinacional de) y Costa Rica) y centros educativos (Argentina y Chile), alcanzando en conjunto a 11.585 niñas, niños y adolescentes.

Tal como se menciona en el informe regional de la segunda oleada de estudios de Kids Online América Latina (CEPAL, 2026), los países en los que se enmarca este estudio poseen niveles medios-altos y altos de conectividad, particularmente elevados en el caso de Chile y la Argentina.

El cuadro 1 sintetiza las principales características de las encuestas nacionales de los estudios de Kids Online América Latina considerados para este estudio.

Cuadro 1
Diseño de las encuestas nacionales Kids Online en los países considerados

	Argentina	Bolivia (Estado Plurinacional de)	Chile	Costa Rica
Año	2024	2024/2025	2022	2023
Muestra	Nacional. Aleatoria y estratificada por jurisdicción, bietápica	Nacional. Aleatoria simple, estratificada y polietápica	Nacional. Probabilística polietápica, y estratificada	Nacional. Probabilística, polietápica, y estratificada
Ponderación	Sí	No	Sí	No
Aplicación	Escuelas	Hogares	Escuelas	Hogares
Casos	5 910	1 470	3 011	1 194
Edades	9 a 17 años	9 a 17 años	9 a 17 años	9 a 17 años

Fuente: CEPAL (2026).

Para mayor detalle sobre el relevamiento, diseño muestral, cuestionarios y medidas aquí utilizadas de los diversos estudios Kids Online seleccionados, referirse al anexo A1.

Los resultados presentados en este documento se basan, en primer lugar, en un análisis descriptivo de los distintos indicadores sobre comportamientos asociados a usos problemáticos, tal como fueron medidos en cada país.

En segunda instancia, se construyeron variables resumen (sumas simples de los ítems de cada grupo de preguntas, de aquí en más, denominadas variables dependientes) que se analizaron en términos univariados y luego como parte de modelos multivariados de regresión para variables de tipo de conteo. Para el desarrollo sobre el diseño y la estrategia analítica utilizado en los análisis y modelos multivariados utilizados en presente estudio, referirse al anexo A2.

Con el fin de facilitar la interpretación y comparabilidad visual de los resultados, en el cuerpo principal del documento se presentan los modelos mediante gráficos de bosque o *forest plots* (Fries *et al.*, 2024), que permiten una lectura más intuitiva de la magnitud y dirección de los efectos. Las tablas de resultados detalladas se presentan en el anexo A3.

2. Resultados del análisis de los estudios Kids Online

a) Usos problemáticos: similitudes y brechas entre países de la región

Los resultados descriptivos de los estudios de Chile y Costa Rica muestran diferencias sustantivas en los niveles de autorreporte de usos problemáticos, tanto entre dispositivos (celulares y videojuegos) como entre países. En primer lugar, las mayores prevalencias se asocian al uso de celulares, lo cual se observa en ambos casos. En segundo lugar, Chile registra mayores niveles de usos problemáticos para ambos dispositivos en comparación con Costa Rica.

Comenzando por los celulares, el indicador que muestra la mayor prevalencia en ambos países refiere a quienes reportaron que “necesitan revisar su celular para ver si algo nuevo ha pasado”; siendo en Chile más del doble que en Costa Rica (61% y 29% respectivamente). En el otro extremo los valores más bajos se asocian con el hecho de “haber tenido problemas con su familia o amistades por el tiempo que usan el celular”, siendo su prevalencia sustantivamente más baja y también con menores diferencias entre países (23% Chile y 19% Costa Rica). Al final del cuadro 2 se presenta, como indicador resumen, el valor medio obtenido para cada batería de ítems, a partir de un índice sumatorio simple en el que cada comportamiento autorreportado adiciona un punto al valor que obtiene cada individuo de la muestra. De este modo, el puntaje individual puede oscilar entre 0 puntos (equivalente a ninguna consecuencia negativa) y 7 puntos (en el caso extremo de identificarse todas ellas). En sintonía con los resultados del análisis por ítem, los valores medios correspondientes a la población chilena (2,92) resultan más altos que los de Costa Rica (1,67) en lo que refiere a usos problemáticos del celular.

Cuadro 2
Chile y Costa Rica: prevalencia de uso problemático de celulares en la población de 9 a 17 años, análisis por ítems e índice resumen

Ítems	Chile	Costa Rica
Necesito revisar mi celular para ver si algo nuevo ha pasado	61%	29%
A veces hago cosas en mi celular que no me interesan realmente	48%	28%
He intentado pasar menos tiempo usando mi celular, pero no me resulta	43%	28%
Me molesta cuando no puedo revisar mi celular por estar sin señal o sin batería	41%	25%
A veces uso mi celular en lugares o situaciones donde no debería	34%	17%
Me cuesta concentrarme en mis estudios o tareas por el tiempo que uso mi celular	28%	20%
He tenido problemas con mi familia o amistades por el tiempo que uso mi celular	23%	19%
Índice de uso problemático de celulares: valor medio (escala 0 a 7 pts.)	2,92	1,67

Fuente: Encuesta Kids Online Chile 2022 y Costa Rica 2023.

En el caso de los juegos en línea (véase el cuadro 3), la mayor prevalencia de comportamientos problemáticos se vincula, en ambos países, con las posibilidades de autorregulación: 24% de niñas, niños y adolescentes en Chile y 18% en Costa Rica afirmaron haber intentado pasar menos tiempo jugando en línea sin que les diera resultado. El resto de los aspectos relevados (vínculos personales, desempeño escolar, descanso y alimentación) fueron destacados en menor medida. La lectura del indicador resumen (valor medio de la batería de ítems, en este caso con un rango de 0 a 4) vuelve a mostrar mayor incidencia de usos problemáticos en Chile que en Costa Rica, aunque la brecha resulta menor.

Cuadro 3
Chile y Costa Rica: prevalencia de uso problemático de juegos en línea en la población
de 9 a 17 años, análisis por ítems e índice resumen

Ítems	Chile	Costa Rica
He intentado pasar menos tiempo jugando en línea, pero no me resulta	24%	18%
Mis notas han bajado por el tiempo que paso jugando en línea	14%	10%
He dejado de comer o dormir por el tiempo que paso jugando en línea	14%	8%
He tenido problemas con mi familia o amistades por el tiempo que paso jugando en línea	12%	10%
Índice de uso problemático de videojuegos: valor medio (escala 0 a 4 pts.)	0,67	0,47

Fuente: Encuesta Kids Online Chile 2022 y Costa Rica 2023.

Como se señala en el anexo A1, en la Argentina y el Estado Plurinacional de Bolivia se indagaron comportamientos problemáticos asociados al uso de tecnologías de modo más genérico, sin distinguir entre dispositivos. Los resultados de las encuestas nacionales en estos dos países muestran prevalencias dispares respecto de algunos ítems, mientras que en otros resultan similares (véase el cuadro 4). Por un lado, respecto de las dificultades de autorregulación y el impacto negativo sobre los vínculos con familia y amistades, el Estado Plurinacional de Bolivia muestra porcentajes claramente más altos que la Argentina. Resulta particularmente llamativo el elevado porcentaje de niñas, niños y adolescentes bolivianos que intentaron “pasar menos tiempo en Internet” sin haberlo logrado (58%). Por otro lado, las dificultades en el desempeño escolar asociadas al uso de tecnologías alcanzan en ambos países valores cercanos, mientras que la incidencia de alteraciones en el sueño y/o alimentación resultan idénticas. No obstante, al observar los valores del índice resumen (que oscila entre 0 y 4 puntos), el Estado Plurinacional de Bolivia presenta un nivel de prevalencia mayor (1,32), prácticamente duplicando el valor promedio de la Argentina (0,73).

Cuadro 4
Argentina y Bolivia (Estado Plurinacional de): prevalencia de uso problemático de celulares, juegos en línea
e Internet en la población de 9 a 17 años, análisis por ítems e índice resumen

Ítems	Argentina	Bolivia (Estado Plurinacional de)
Dificultades en la autorregulación del tiempo de uso de tecnologías	21%	58%
Dificultades en el desempeño escolar asociadas al tiempo de uso de tecnologías	23%	25%
Problemas vinculares asociados al tiempo de uso de tecnologías	12%	32%
Alteración de hábitos de sueño y/o alimentación por el uso de tecnologías	17%	17%
Índice de uso problemático de tecnologías digitales: valor medio (escala 0 a 4 pts.)	0,73	1,32

Fuente: Encuesta Kids Online Argentina 2024, Estado Plurinacional de Bolivia 2024/2025.

Como se desprende del análisis precedente, la prevalencia de usos problemáticos vinculados con tecnologías digitales por parte de niñas, niños y adolescentes exhibe una importante variabilidad entre países en algunos casos, pero niveles similares en otros. Asimismo, cuando es posible distinguir entre dispositivos, el uso de celulares parece generar mayor autorreporte de consecuencias negativas que los juegos en línea. La capacidad de autorregulación sobre el tiempo de uso aparece, dentro de las dimensiones relevadas, como una de las problemáticas más reconocidas por niñas, niños y adolescentes. La escolaridad, los vínculos personales y la alteración de rutinas de descanso y alimentación, en cambio, registran niveles comparativamente más bajos.

b) Incidencia de diferentes factores sobre el uso problemático de tecnologías digitales

En esta sección se presentarán los resultados de distintos modelos multivariados de regresión para variables de tipo de conteo¹: la sumatoria simple de comportamientos asociados al uso problemático de tecnologías digitales. Para facilitar la interpretación y visualización de los modelos, los resultados se presentan como razones de tasas o de riesgo de incidencia (IRR, por sus siglas en inglés) y los modelos como un todo se visualizarán mediante gráficos de bosque o *forest plots* (Fries *et al.*, 2024). Los gráficos de bosque permiten una lectura clara de la magnitud y dirección de los efectos, así como la comparación entre modelos de distintos países y/o variables dependientes (los cuadros completos de coeficientes, no obstante, pueden consultarse en el Anexo A3).

El gráfico 1 sintetiza los modelos de conteo para Chile y Costa Rica, que cuentan con idénticas variables dependientes e independientes. Comenzando con el análisis de los predictores, la edad (aun controlando por todas las otras variables del modelo) muestra patrones diferenciados según el tipo de tecnología: a medida que aumenta la edad de niñas, niños y adolescentes se incrementan las probabilidades de usos problemáticos del celular y disminuyen los asociados a juegos en línea. En el caso del uso problemático del celular, se observa una asociación positiva en Chile (IRR=1.03; $p<0.001$), lo que implica que cada año adicional se asocia con un aumento aproximado de 3,5% en la frecuencia esperada de comportamientos problemáticos. En Costa Rica, el efecto es también de similar fuerza y signo². En contraste, para el uso problemático de juegos en línea, si bien la edad no es significativa al 95% en los modelos finales (pero sí en los intermedios, ver Anexo 3), la relación tiende a ser negativa y nuevamente cercana a estos niveles de significación. Tanto en Chile (IRR=0.96; $p<0.10$) como en Costa Rica (IRR=0.95; $p<0.10$), lo que implicaría que cada año edad se asocia con una reducción marginal de entre 4,3% y 5,3%, respectivamente, en la frecuencia esperada de comportamientos asociados a un uso problemático.

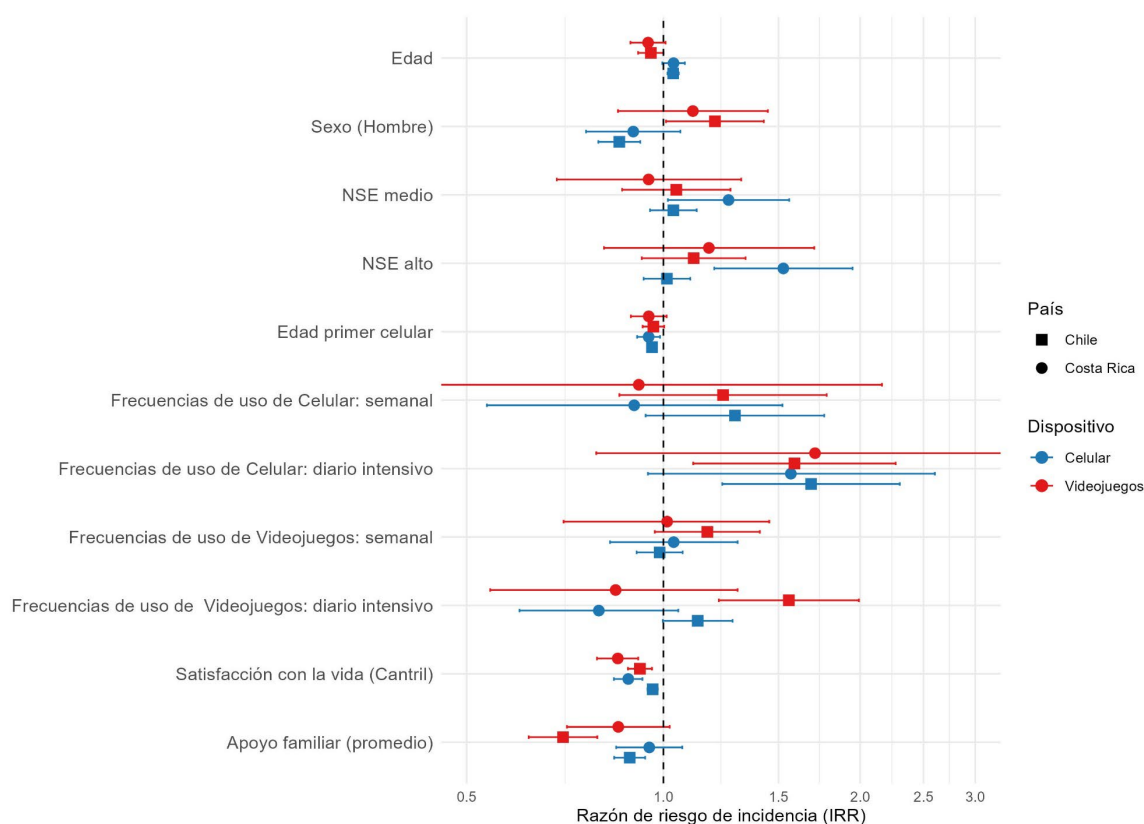
Algo similar sucede con el efecto de identificarse como varón (versus mujer o ninguna de las dos), ya que también presenta una diferenciación por tipo de tecnología. Se advierte que los usos problemáticos de celulares tienden a intensificarse entre las mujeres, mientras que los asociados a juegos en línea muestran mayor incidencia entre los varones³. En el caso del celular, la frecuencia esperada de uso problemático para varones resulta significativamente menor en Chile (IRR=0.86; $p<0.001$), lo que equivale a una reducción de 14,4% respecto a las mujeres y otros. En el caso de videojuegos, el patrón se invierte: en Chile los varones presentan una frecuencia esperada 19,9% mayor de uso problemático (IRR=1.20; $p<0.05$). En Costa Rica, si bien las tendencias van en el mismo sentido, los efectos del género no son estadísticamente significativos tanto en celulares (IRR=0.90; $p=0.209$), como en videojuegos (IRR=1.11; $p=0.439$).

¹ Debido a diferencias en las estrategias de muestreo y el uso de ponderadores únicamente en ciertos países, el tipo de modelo de regresión de conteo utilizado varía entre países. Para Argentina y Chile que utilizan ponderadores se utilizará una generalización de las regresiones de tipo Poisson (quasipoisson) del módulo de modelos generales lineales para muestras complejas, del paquete estadístico R (svyglm). En el caso de Bolivia se utilizó el GLM de Poisson "tradicional" (al encontrarse equidispersión luego de ser testeada). Finalmente, en Costa Rica, luego de ajustar modelos de Poisson, se debió recurrir a una distribución binomial negativa como ajuste para corregir la sobredispersión del modelo. Las lecturas en IRR simplifican las comparaciones, a pesar de estas diferencias.

² Aunque levemente por debajo del umbral de significación estándar (IRR=1.04; $p<0.10$).

³ Superando el umbral estándar de significación estadística únicamente en Chile.

Gráfico 1
Chile y Costa Rica: gráfico de bosque de IRR y errores estándar de modelos finales
de comportamientos asociados a usos problemáticos de tecnologías digitales



Fuente: Encuesta Kids Online Chile 2022 y Costa Rica 2023.

Nota: El gráfico de bosque sintetiza 4 modelos de conteo (2 por cada tecnología y cada país, respectivamente), presentando los valores de razones de tasas o de riesgo incidencia o IRR (el punto) y sus errores estándar (las líneas hacia ambos lados). Valores de IRR cercanos a uno indican que no hay un efecto de la variable independiente, mientras valores superiores a uno indican que esta incrementa la frecuencia del fenómeno y valores menores a uno que la reducen.

En lo que refiere al nivel socioeconómico, esta variable muestra efectos heterogéneos entre países. En Chile no se observan asociaciones significativas ni para celulares (NSE medio: IRR=1.04; $p=0.404$, NSE alto: IRR=1.01; $p=0.767$) ni para videojuegos (NSE medio: IRR=1.05; $p=0.641$, NSE alto: IRR=1.11; $p=0.253$). Es importante resaltar que esta variable en Chile no refiere al nivel socioeconómico del hogar de residencia, sino más bien al del centro educativo, algo que puede explicar el efecto nulo observado. En Costa Rica, en cambio, esta dimensión sí resulta relevante para el uso problemático del celular: pertenecer a un hogar de NSE medio se asocia con una frecuencia esperada 25,8% mayor (IRR=1.26; $p<0.05$) y al NSE alto con una frecuencia esperada 52,6% mayor de estos comportamientos (IRR=1.53; $p<0.001$), en comparación con el NSE bajo. Sin embargo, estos efectos no se replican en el caso de videojuegos, donde ninguno de los coeficientes es significativo (NSE medio: IRR=0.95; $p=0.752$, NSE alto: IRR=1.17; $p=0.396$).

La edad de acceso al primer celular con conectividad a Internet muestra un patrón consistente: el acceso precoz a un celular conectado se asocia con una mayor incidencia de usos problemáticos. En Chile, cada año adicional en la edad del acceso al primer celular con conectividad se asocia con una reducción de aproximadamente 3,9% en la frecuencia esperada de uso problemático (IRR=0.96; $p<0.001$), mientras que en Costa Rica la reducción es de 5,1% (IRR=0.95; $p<0.01$). Para videojuegos,

los efectos son más débiles y únicamente si aceptamos niveles de significación no estándares en Chile ($IRR=0.97$; $p<0.10$) y Costa Rica ($IRR=0.95$; $p=0.106$), aunque la tendencia parece ir en un sentido similar.

La frecuencia de uso del celular, como resulta esperable, se correlaciona con los comportamientos asociados a usos problemáticos del mismo. Especialmente en Chile, su uso intensivo (al menos diariamente) se asocia con una frecuencia esperada 68,2% mayor de usos problemáticos ($IRR=1.68$; $p<0.01$), mientras que el uso semanal no es significativo ($IRR=1.29$; $p=0.116$). En Costa Rica el efecto del uso intensivo también es positivo, pero con umbrales de significación estadística menos exigentes ($IRR=1.57$; $p<0.10$), sugiriendo efectos de fuerza similar (un aumento de 56,7%). De manera menos esperable, la frecuencia intensiva de uso del celular también parece incrementar los comportamientos asociados al uso problemático de juegos en línea: en Chile ($IRR=1.59$; $p<0.05$) equivalente a un aumento de 58,7%, mientras en Costa Rica esta relación no alcanza significación estadística ($IRR=1.71$; $p=0.183$).

Los efectos de la frecuencia de uso de consolas de videojuegos para conectarse a Internet son más claros para los juegos en línea que para el celular. En Chile, el uso intensivo de Internet en consolas (versus el uso infrecuente) se asocia con una frecuencia esperada 55,6% mayor de uso problemático de juegos en línea ($IRR=1.56$; $p<0.001$), mientras que el uso semanal lo es solo si aceptamos umbrales de significación estadística menos exigente ($IRR=1.17$; $p<0.10$). En Costa Rica no se observan asociaciones significativas con esta variable en el modelo final. En cambio, sobre el uso problemático del celular, estos efectos son más débiles, encontrándose el uso intensivo cerca de ser estadísticamente significativo en Chile ($IRR=1.13$; $p<0.10$) y bastante más lejos de la significación en Costa Rica y con sentido opuesto al caso chileno ($IRR=0.80$; $p=0.108$).

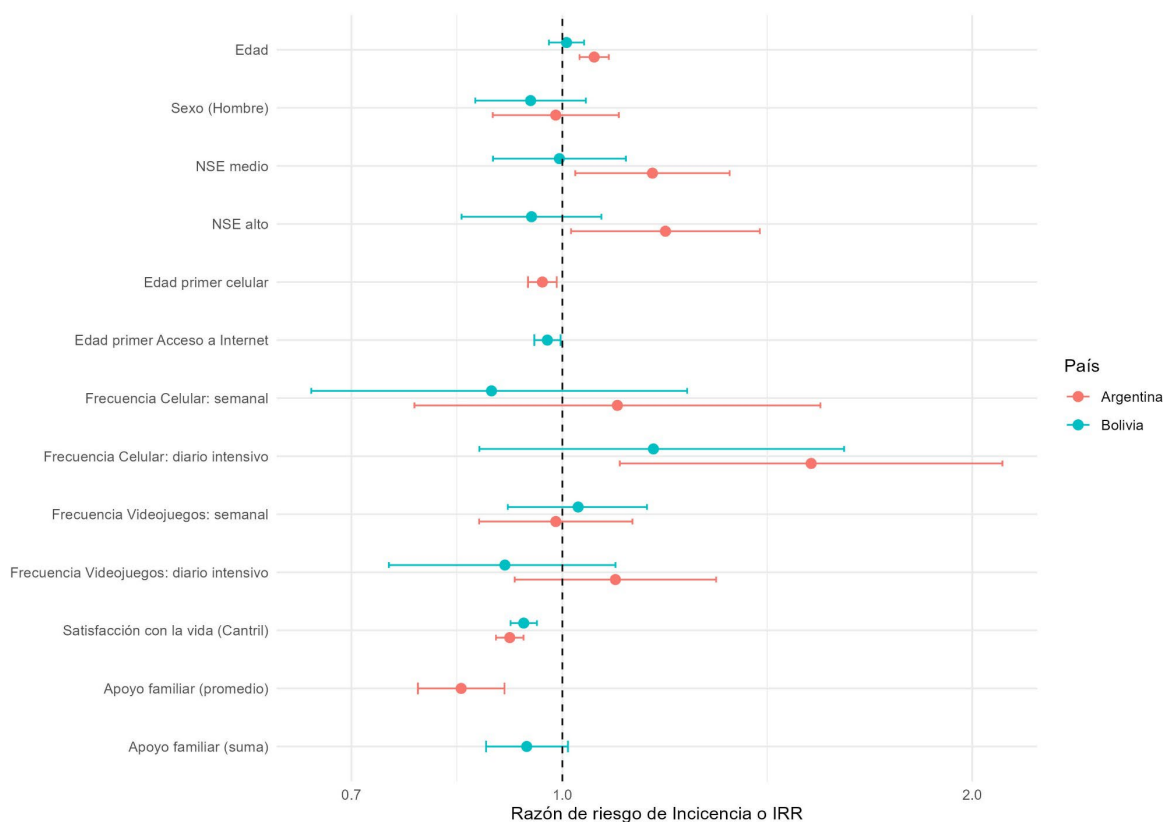
La satisfacción con la propia vida, tal cual es medida por la escalera de Cantril⁴, emerge como uno de los predictores más consistentes y robustos en todos los modelos y países. Se advierte que una mayor satisfacción con la propia vida se asocia con niveles más bajos de usos problemáticos tanto de celulares como de videojuegos. En el caso del celular, cada punto adicional en la escala se asocia con reducciones de comportamientos problemáticos del orden del 3,7% en Chile ($IRR=0.96$; $p<0.001$) y de 11,7% en Costa Rica ($IRR=0.88$; $p<0.001$). Para los juegos en línea, los efectos son igual de significativos: cada punto en la escala implica una reducción de 7,9% en Chile ($IRR=0.92$; $p<0.001$) y de 14,9% en Costa Rica ($IRR=0.85$; $p<0.001$).

El apoyo familiar muestra un rol protector, aunque como señala el gráfico 1, con variaciones entre países. En Chile, se asocia con una reducción de 11,2% en el uso problemático del celular ($IRR=0.89$; $p<0.001$) y de 29,8% en videojuegos ($IRR=0.70$; $p<0.001$), ambos con umbrales de significación estadística elevados. En Costa Rica, en cambio, si bien se mantiene la misma tendencia, el efecto es claramente no significativo para celular ($IRR=0.95$; $p=0.388$) y significativo sólo bajo umbrales menos exigentes para juegos en línea ($IRR=0.85$; $p<0.10$), equivalente en este caso a una reducción de 14,7%.

El gráfico 2, por su parte, sintetiza los modelos para la Argentina y el Estado Plurinacional de Bolivia, con similares variables dependientes e independientes entre ambos. La Argentina, a su vez, utiliza prácticamente los mismos predictores que Chile y Costa Rica. La principal diferencia radica, como se anticipó, en que los modelos de la Argentina y el Estado Plurinacional de Bolivia no permiten distinguir efectos por tipo de tecnología.

⁴ La escala o escalera de Cantril es un método para la medición del bienestar subjetivo o satisfacción general con la vida, particularmente muy utilizado para evaluar esta dimensión en niños, niñas y adolescentes. Propone a los respondientes imaginar una escalera (o arcoíris en el caso de niños y niñas para el Estado Plurinacional de Bolivia) donde el cero representa la peor vida posible y diez la mejor vida posible, para así indicar el escalón en el que consideran que se encuentran actualmente (Marquez *et al.*, 2026).

Gráfico 2
Argentina y Bolivia (Estado Plurinacional de): gráfico de bosque de IRR y errores estándar de modelos finales de comportamientos asociados a usos problemáticos de tecnologías digitales



Fuente: Encuesta Kids Online Argentina 2024, Estado Plurinacional de Bolivia 2024/2025.

Nota: El gráfico de bosque sintetiza 2 modelos de conteo (1 por cada país, respectivamente), presentando los valores de razones de tasas o de riesgo incidencia o IRR (el punto) y sus errores estándar (las líneas hacia ambos lados). Valores de IRR cercanos a uno indican que no hay un efecto de la variable independiente, mientras valores superiores a uno indican que esta incrementa la frecuencia del fenómeno y valores menores a uno que la reducen.

Comenzando por el análisis de la edad, en la Argentina, se registra una asociación positiva y estadísticamente significativa: a mayor edad, mayor incidencia de usos problemáticos de tecnologías. Cada año adicional de edad se asocia con un aumento de aproximadamente 5,5% en la frecuencia esperada de estos comportamientos ($IRR=1.06$; $p<0.001$). En el Estado Plurinacional de Bolivia, en cambio, no se observa una asociación estadísticamente significativa ($IRR=1.01$; $p=0.639$). Es importante consignar que, en vistas de los resultados de Chile y Costa Rica, la no significación en el Estado Plurinacional de Bolivia o una potencial reducción de la fuerza del efecto en la Argentina, podrían deberse a efectos opuestos de la variable edad sobre comportamientos asociados a usos problemáticos de distintas tecnologías digitales (celulares versus videojuegos) que aquí se analizan de manera conjunta.

Algo similar podría estar sucediendo en el caso del género, donde la variable no muestra asociaciones estadísticamente significativas en ninguno de los dos países. En la Argentina, el coeficiente es prácticamente nulo ($IRR=0.99$; $p=0.838$) mientras que en el Estado Plurinacional de Bolivia no resulta significativo ($IRR=0.95$; $p=0.261$).

El nivel socioeconómico presenta un patrón claro en la Argentina (similar al de Costa Rica): a mayor NSE, se incrementan los usos problemáticos de tecnologías digitales. En la Argentina, pertenecer a un hogar de NSE medio se asocia con una frecuencia esperada 16,5% mayor de usos problemáticos (IRR=1.16; $p<0.05$) y pertenecer al NSE alto con una frecuencia esperada 19% mayor (IRR=1.19; $p<0.05$) en comparación con niñas, niños y adolescentes de NSE bajo. En el Estado Plurinacional de Bolivia, en cambio, no se observan asociaciones significativas (NSE medio: IRR=1.00; $p=0.931$, NSE alto: IRR=0.95; $p=0.388$).

La edad del primer acceso a estas tecnologías muestra un patrón consistente en ambos países, similar a los observados en Chile y Costa Rica. Los resultados indican que acceder a celulares e Internet a edades más tempranas se relaciona con una mayor incidencia de usos problemáticos de tecnologías. En la Argentina, cada año adicional en la edad del acceso al primer celular con conectividad se asocia con una reducción de aproximadamente 3,3% en la frecuencia esperada de uso problemático (IRR=0.97; $p<0.01$). En el Estado Plurinacional de Bolivia, el retraso en la edad del primer acceso a Internet también se asocia con una reducción significativa (IRR=0.97; $p<0.05$), equivalente a una disminución de 2,5% por cada año adicional.

La frecuencia de uso de Internet en el celular muestra efectos distintos en ambos países. En la Argentina, el uso intensivo (versus infrecuente) se asocia con una frecuencia esperada 52,3% mayor de uso problemático (IRR=1.52; $p<0.05$), mientras que el uso semanal no presenta efectos significativos (IRR=1.10; $p=0.595$). En el Estado Plurinacional de Bolivia, ni el uso semanal (IRR=0.89; $p=0.459$) ni el uso intensivo (IRR=1.17; $p=0.326$) muestran asociaciones significativas. Por otra parte, la frecuencia de uso de Internet en consolas de videojuegos no muestra asociaciones significativas en ninguno de los dos países.

En lo que refiere a la escala de Cantril, la satisfacción con la vida emerge aquí también como uno de los predictores más consistentes para ambos países. Nuevamente, niveles de satisfacción más elevados se vinculan con una menor prevalencia de usos problemáticos. En la Argentina, cada punto adicional en la escala se asocia con una reducción de aproximadamente 8,5% en la frecuencia esperada de uso problemático (IRR=0.91; $p<0.001$). En el Estado Plurinacional de Bolivia, el efecto también es significativo y de magnitud similar, con una reducción de 6,3% (IRR=0.94; $p<0.001$).

Finalmente, el apoyo familiar vuelve a presentar un efecto protector, aunque más claramente en uno de los países. En la Argentina, se asocia con una reducción de aproximadamente 15,7% en la frecuencia esperada de uso problemático (IRR=0.84; $p<0.001$), mientras que, en el Estado Plurinacional de Bolivia, el efecto es más moderado (reducción de 5,8%) y sólo significativo bajo umbrales menos exigentes (IRR=0.94; $p<0.10$).

III. Principales hallazgos

Tal como se ha venido señalando a lo largo del documento, la incidencia de usos problemáticos asociados a dispositivos y tecnologías digitales por parte de niñas, niños y adolescentes es un fenómeno de naturaleza compleja, cuya comprensión y abordaje requiere de una estrategia integral que pueda dar cuenta de su carácter multidimensional. El presente trabajo busca realizar un aporte en esta dirección, al poner en relación las consecuencias negativas sobre diferentes dimensiones del bienestar que niñas, niñas y adolescentes reportan en los estudios de la Red Kids Online en América Latina, con un conjunto de factores individuales, familiares y sociales que, según se destaca en la literatura especializada, se asocian con este fenómeno.

A. Diferencias según dispositivos

Los resultados obtenidos muestran que, en los casos donde es posible distinguirlos, los usos problemáticos más prevalentes se asocian con los teléfonos celulares y en menor medida con los videojuegos en línea⁵. Este es un primer aspecto a destacar, dado que tiene relevancia tanto para la realización de futuros estudios como también para su abordaje desde las políticas públicas: la distinción entre dispositivos y tecnologías al momento de considerar sus posibles consecuencias negativas y también los factores predictores diferenciales de ambos fenómenos.

B. Diferencias según tipo de usos problemáticos

Asimismo, el análisis de las diferentes dimensiones sobre las cuales fue posible medir la prevalencia de usos problemáticos, indica que las dificultades de autorregulación emergen como uno de los elementos más relevantes. En diferentes contextos de América Latina, niñas, niños y adolescentes señalan que han

⁵ Es importante señalar que el uso de videojuegos online puede acarrear otras consecuencias negativas, como por ejemplo, el riesgo de entrar en contacto con desconocidos o con personas adultas. Si bien es una cuestión muy relevante, no fue abordada en tanto no conforma un comportamiento asociado a uso problemático de tecnologías, en el sentido en que aquí se le otorga.

intentado reducir el tiempo que pasan utilizando celulares, juegos en línea e Internet pero que no lo han conseguido. Como parte de estas dificultades de autorregulación, también se observa el reconocimiento por parte de niñas, niños y adolescentes de utilizar el celular en lugares o situaciones donde no deberían y que se encuentran haciendo cosas con el celular que no siempre les interesan. Estos hallazgos ponen de manifiesto que se trata, por un lado, de problemas percibidos por los propios usuarios de estas tecnologías; y, por otro lado, que la posibilidad efectiva de ejercer esa regulación no puede darse por sentada, sino que requiere de intervenciones, orientación y apoyo.

Con una prevalencia comparativamente menor, niñas, niños y adolescentes también identifican que el uso de estas tecnologías puede interferir en su desempeño escolar, ya sea reconociendo dificultades de concentración o bien porque el tiempo que le dedican tiene consecuencias negativas sobre las calificaciones obtenidas. Si bien los intentos de regulación o prohibición del uso de celulares en las aulas podrían encontrar sustento en estas afirmaciones, es importante no perder de vista que se trata también de herramientas con potencial pedagógico y que sus posibles consecuencias negativas sobre la escolaridad exceden lo que ocurre el propio ámbito de la escuela, dado que muchos de sus quehaceres como estudiantes tienen lugar en los hogares (estudiar para un examen, realizar tareas, preparar trabajos u otras actividades).

Otras dimensiones relevantes para el desarrollo de niñas, niños y adolescentes, como sus hábitos de alimentación y descanso, o los vínculos que establecen con sus familias y amistades, fueron identificadas en menor medida como ámbitos afectados por usos problemáticos de las tecnologías digitales. Esto no supone restarles importancia como parte de las consecuencias negativas derivadas del uso de Internet, celulares y juegos en línea: aunque su prevalencia sea menor, el impacto sobre la dimensión vincular puede ser indicativo de dificultades más complejas. Estos resultados pueden resultar útiles para orientar miradas y esfuerzos orientados a mitigar los riesgos asociados a comportamientos problemáticos en el uso de las tecnologías digitales.

C. Diferencias agregadas de usos problemáticos según país

No obstante, existen consideraciones teóricas y metodológicas para enfatizar la necesidad de considerar estas consecuencias negativas de manera conjunta, no sólo porque su acumulación delinea escenarios de mayor complejidad, sino también porque su abordaje simultáneo agrega robustez a la medición y al análisis comparado. De este modo, es posible advertir que niñas, niños y adolescentes chilenos reconocen usos problemáticos de celulares y juegos en línea en mayor medida que sus pares de Costa Rica; o bien que en el Estado Plurinacional de Bolivia su prevalencia general resulta bastante más elevada que en la Argentina.

D. Resultados de los modelos multivariados

Asimismo, la utilización de medidas resumen para abordar los usos problemáticos de estas tecnologías (en este caso, índices sumatorios), resultan valiosas para efectuar análisis multivariados y poner de relieve su vinculación con diferentes factores individuales, familiares y sociales. Los resultados de los modelos de regresión aplicados permiten afirmar que, más allá de las diferencias entre países y modelos específicos, es posible identificar un conjunto de patrones generales relativamente consistentes en torno a los factores que se asocian con comportamientos problemáticos en el uso de tecnologías digitales por parte de niñas, niños y adolescentes.

1. El rol opuesto de la edad según el dispositivo

En primer lugar, la edad emerge como un predictor relevante, aunque con un patrón claramente diferenciado según el tipo de dispositivo. En el caso del celular, el uso problemático tiende a aumentar consistentemente con la edad, mientras que en videojuegos la relación tiende a ser inversa y algo más débil. Esta diferencia sugiere que ambos tipos de uso responden a dinámicas distintas a lo largo de la niñez y la adolescencia. Sin embargo, cuando se consideran medidas agregadas de uso problemático —donde no se distingue entre tecnologías— el patrón general tiende a alinearse más con lo observado para el celular (a mayor edad, mayor incidencia de usos problemáticos), lo cual resulta coherente si se considera la mayor presencia de este dispositivo en la vida cotidiana de niñas, niños y adolescentes.

2. El género y los efectos diferenciales por dispositivo

Un patrón similar se observa en el caso del género. Mientras que el uso problemático de videojuegos tiende a ser mayor entre varones, las consecuencias negativas del uso de celulares se intensifican entre mujeres y otros géneros. Esta relación inversa entre dispositivos refuerza la idea de que las prácticas digitales están fuertemente segmentadas por género. Cuando se analizan medidas agregadas de uso problemático (sin distinguir entre tecnologías), estas diferencias tienden o bien a diluirse como resultado de la superposición de efectos entre dispositivos con signos opuestos, o bien a expresar menores usos problemáticos generales en varones (dada la prevalencia del uso del celular).

3. El efecto inconsistente del nivel socioeconómico

En contraste con las otras variables sociodemográficas, el nivel socioeconómico muestra disparidades como predictor. Si bien en algunos contextos como la Argentina o Costa Rica se asocia positivamente con el uso problemático (a mayor NSE, mayor incidencia de consecuencias negativas), en Chile y el Estado Plurinacional de Bolivia no muestra asociaciones significativas. Es importante señalar que la variable utilizada en Chile no es idéntica a la de los otros países, por lo cual esta ausencia de efectos puede relacionarse con el modo de medición. Más allá de lo anterior, no se advierte un mecanismo claro para vincular el mayor nivel socioeconómico de los hogares donde residen niñas, niños y adolescentes con el incremento del uso problemático, pudiendo deberse este vínculo a una diversidad de motivos, incluidos aspectos de mayor disponibilidad tecnológica en estos hogares (más allá de las que aquí se analizan).

4. El papel de la edad del primer acceso al dispositivo personal

Por el contrario, la edad de acceso al primer celular con Internet se presenta como uno de los factores más consistentemente asociados al uso problemático. En todos los modelos donde fue posible contrastarlo, el acceso precoz se asocia sistemáticamente con mayores niveles de comportamientos problemáticos. Este patrón, además de ser robusto, resulta particularmente relevante desde el punto de vista de políticas públicas, ya que sugiere que el momento de incorporación a la vida digital constituye un punto crítico en la trayectoria de uso.

5. La frecuencia de uso como predictor del uso problemático

Otro de los predictores más consistentes es la frecuencia de uso de Internet en el celular, especialmente en sus niveles más intensos. En la mayoría de los modelos, el uso diario o intensivo del celular se asocia con incrementos sustanciales en la frecuencia de comportamientos problemáticos, tanto para el propio celular como, en algunos casos, para los juegos en línea. Este hallazgo es consistente con la literatura sobre exposición y refuerza la idea de que la intensidad de uso se asocia a ciertos riesgos digitales. En contraste, la frecuencia de uso de videojuegos muestra efectos más acotados y específicos, generalmente limitados al propio uso problemático de videojuegos y con evidencia específica (en ciertos países) asociada a usos problemáticos del celular o Internet en general.

6. La satisfacción con la vida y su correlación negativa con el uso problemático

Finalmente, dos variables se destacan como factores protectores clave. Por un lado, la satisfacción con la vida actual —medida a través de la escalera de Cantril— parece ser el predictor más robusto y consistente en todos los países y dispositivos. De manera sistemática, mayores niveles de bienestar subjetivo se asocian con menor frecuencia de comportamientos problemáticos. Es importante aquí resaltar la naturaleza transversal de este estudio y sus implicancias para el análisis de esta relación. Si bien la satisfacción con la vida actual fue utilizada como un predictor del uso problemático, es probable que la relación entre ambas variables tenga un componente bidireccional, y su causalidad pueda ir en ambos sentidos. Lo que sí es posible afirmar con certeza es que, controlando por todos los demás factores, la satisfacción con la vida actual en la niñez y la adolescencia se correlaciona con frecuencias más bajas de comportamientos problemáticos asociados al uso de tecnología digital, cualquiera sea su tipo y cualquiera sea el país de la región. Este no es un dato menor para el diseño de política pública: es probable que el uso problemático se vincule con aspectos más globales del bienestar subjetivo de niñas, niños y adolescentes, pudiendo ser tanto un factor influyente como un síntoma de que algo, más allá de lo tecnológico, está afectando su bienestar, siendo el uso problemático un reflejo de ello (Munzer *et al.*, 2026).

7. El rol protector del apoyo familiar

Finalmente, el apoyo familiar también se posiciona como otro factor protector relevante, aunque con mayor variabilidad en su significación estadística entre países. Aun cuando no siempre alcanza los umbrales convencionales de significación estadística en todos los modelos, el signo del efecto es consistente y su magnitud sustantiva: el apoyo familiar tiende a reducir la prevalencia de usos problemáticos. La validación de la relevancia empírica de esta dimensión contribuye a complejizar el abordaje conceptual de los fenómenos asociados al uso problemático de Internet, celulares y videojuegos. Al igual que en lo observado respecto de la satisfacción con la propia vida, el contexto global de la vida de niñas, niños y adolescentes parece ser altamente relevante en la determinación de estos comportamientos. Como ocurre con diversos fenómenos asociados al desarrollo y bienestar de estas personas, el contexto familiar (sentirse apoyado, escuchado y seguro en el hogar) constituye un aspecto central, tanto fuera como dentro del entorno digital.

8. La similitud regional en los hallazgos de los modelos multivariados

Más allá de las diferencias entre países en relación con la prevalencia de usos problemáticos y las dimensiones específicas en que se manifiestan, los resultados del análisis multivariado delimitan recorridos similares en los distintos contextos latinoamericanos donde se aplicaron estudios dentro del marco de la Red Kids Online. Estos resultados indican que el uso problemático de tecnologías digitales no responde a un único perfil de riesgo, sino a una combinación de factores individuales, contextuales y conductuales. También muestran que algunos determinantes —como la edad de inicio, la intensidad de uso del celular y, especialmente, el bienestar subjetivo y el apoyo familiar— presentan una notable consistencia, lo que los posiciona como dimensiones centrales para la comprensión del fenómeno y para el diseño de políticas públicas e intervenciones orientadas a mitigar el riesgo de usos problemáticos asociados con las tecnologías digitales entre niñas, niños y adolescentes.

E. Limitaciones del estudio

Los hallazgos presentados deben interpretarse a la luz de un conjunto de limitaciones que delimitan los alcances del análisis y abren caminos para la investigación futura. La limitación más relevante refiere al carácter transversal de los estudios utilizados: si bien los modelos multivariados permiten identificar asociaciones estadísticamente significativas y descartar factores de confusión, no resulta posible

establecer relaciones de causalidad entre los predictores considerados y los comportamientos asociados a usos problemáticos. Como se anticipó respecto de la satisfacción con la vida, es altamente probable que varios de los vínculos identificados tengan un componente bidireccional. La posibilidad de aislar mecanismos causales y establecer la dirección de los efectos requiere estudios longitudinales que permitan observar la evolución temporal de estas variables y sus relaciones, una agenda particularmente desafiante en la región, pero necesaria para fortalecer tanto el diagnóstico como las intervenciones de política pública.

Una segunda limitación, central para la lectura de los resultados comparados, refiere a la dificultad para interpretar las disparidades en la prevalencia de usos problemáticos específicos observadas entre los países considerados. Como se desprende de la sección metodológica y se sintetiza en el cuadro 1, los estudios nacionales difieren en aspectos relevantes de su diseño: el marco de aplicación (centros educativos en la Argentina y Chile; hogares en el Estado Plurinacional de Bolivia y Costa Rica), el uso o no de ponderadores muestrales, el tamaño de las muestras y los años de relevamiento. Asimismo, las baterías de ítems para relevar usos problemáticos y algunas variables independientes no son completamente homogéneas. En este marco, las diferencias agregadas en los autorreportes —por ejemplo, los mayores niveles observados en Chile respecto de Costa Rica, o en el Estado Plurinacional de Bolivia respecto de la Argentina— no pueden atribuirse de manera unívoca a la prevalencia real del fenómeno. Estas brechas podrían explicarse por una combinación de factores que incluye, además de la prevalencia efectiva, las diferencias de diseño de los estudios, eventuales variaciones en la comprensión de los cuestionarios por parte de los respondentes y factores culturales que inciden en cómo niñas, niños y adolescentes identifican, interpretan y comunican sus experiencias con las tecnologías digitales en cada país. Discernir el peso relativo de cada uno de estos elementos excede las posibilidades del presente estudio y constituye una agenda pendiente para la investigación regional comparada.

Otras limitaciones adicionales merecen ser mencionadas: el carácter autorreportado de las medidas, sujeto a sesgos de deseabilidad social y de recordación; la construcción de las variables dependientes mediante índices sumatorios simples, en los que cada ítem aporta de igual modo al puntaje total; el hecho de que los diseños aplicados en centros educativos no captan a niñas, niños y adolescentes fuera del sistema escolar; y la no inclusión en los modelos de otros factores potencialmente relevantes, como el tipo de contenidos consumidos, las modalidades de uso, la exposición a patrones engañosos en los servicios digitales utilizados (Rossi et al., 2024), las prácticas específicas de mediación parental u otros indicadores de salud mental.

Pese a estas limitaciones, la convergencia de patrones generales entre los cuatro países analizados —en particular el rol protector de la satisfacción con la vida y el apoyo familiar, y el peso del acceso precoz y la intensidad de uso como factores de riesgo— sugiere que los hallazgos resultan robustos y aportan evidencia valiosa para orientar futuras investigaciones y decisiones de política pública en la región.

IV. Recomendaciones de política

Los hallazgos presentados permiten sugerir un conjunto de recomendaciones orientadas a fortalecer el abordaje de los usos problemáticos de tecnologías digitales en niñas, niños y adolescentes. En su conjunto, estas recomendaciones parten de una premisa central: los comportamientos asociados a usos problemáticos no pueden ser comprendidos ni abordados únicamente como un problema de “tiempo de pantalla”, sino como fenómenos que expresan la interacción entre trayectorias de acceso, intensidad de uso, bienestar subjetivo, dinámicas familiares y contextos de socialización.

A. Distinguir entre tecnologías y grupos de edad

En primer lugar, los resultados sugieren la necesidad de desarrollar políticas diferenciadas según tipo de tecnología y momento del ciclo de vida. La evidencia muestra que el uso problemático del celular y el de juegos en línea no siguen exactamente el mismo patrón: mientras el primero tiende a incrementarse con la edad y a ser más frecuente entre mujeres, el segundo presenta una mayor incidencia entre varones y a edades relativamente menores. Esto indica que las intervenciones no deberían tratar a todas las tecnologías como equivalentes ni asumir que sus riesgos se distribuyen de igual forma entre todos los grupos. Desde esta perspectiva, resulta recomendable diseñar acciones específicas para distintas edades, así como dispositivos y prácticas de uso concretas, en lugar de promover regulaciones homogéneas para todo el universo digital.

B. Prevenir tempranamente

En segundo lugar, los resultados respaldan la conveniencia de priorizar estrategias preventivas tempranas, sobre todo previas o cercanas al inicio de la vida más autónoma en el entorno digital. La asociación consistente entre una edad más precoz en el acceso al primer celular o a Internet y mayores niveles de comportamientos problemáticos sugiere que el momento de incorporación a estas tecnologías constituye una etapa especialmente relevante. Esto no implica promover prohibiciones

generales ni descontextualizadas, sino fortalecer orientaciones públicas, escolares y comunitarias que ayuden a las familias a tomar decisiones informadas sobre el acceso inicial a dispositivos conectados, acompañadas de pautas de uso progresivo, supervisión adecuada a la edad y construcción progresiva de autonomía digital en línea con el respeto de todos los derechos de niñas, niños y adolescentes.

C. Promover competencias de autorregulación

Asimismo, la evidencia indica que la intensidad de uso del celular merece especial atención en las estrategias de política pública. El uso intensivo del celular aparece de manera reiterada como uno de los predictores más claros de comportamientos problemáticos, tanto en medidas específicas de celular como, en algunos contextos, en indicadores agregados de uso problemático. Esto sugiere incorporar componentes explícitos de fortalecimiento de competencias asociadas a la autorregulación, gestión del tiempo de conexión, establecimiento de rutinas cotidianas y reconocimiento de señales de uso excesivo. En términos de política educativa y de salud, esto implica ir más allá de mensajes generales sobre “uso responsable” y avanzar hacia herramientas concretas para organizar tiempos, pausas, espacios y contextos de uso. El reconocimiento por parte de niñas, niños y adolescentes del impacto negativo sobre diferentes dimensiones de su cotidianidad del tiempo de uso de las tecnologías constituye un punto de partida favorable para esta tarea.

D. Regular y monitorear el diseño de dispositivos y plataformas

Pero esto no implica dejar toda la responsabilidad sobre ellos y sus familias: resulta necesario avanzar hacia un enfoque sistémico de los derechos digitales de niñas, niños y adolescentes que permita poner en cuestión aspectos del diseño de dispositivos y plataformas digitales. Los usos problemáticos emergen en entornos que buscan maximizar la permanencia y favorecer el uso ininterrumpido de juegos y aplicaciones, mediante estrategias como la reproducción automática, posibilidad de *scrolling* infinito, recomendación algorítmica personalizada y publicidad basada en datificación o cajas de recompensas en juegos en línea, entre otros. Se trata sin dudas de un desafío, dado que tanto la regulación como el monitoreo de plataformas supone no sólo una voluntad clara sino un despliegue de estrategias complejas. Pero no es imposible, incluso en países de la región. Contrariamente a otras regulaciones prohibicionistas que han surgido recientemente en países asiáticos y anglosajones, el Estatuto Digital da Criança e do Adolescente (Ley Nº 15.211/2025 del Brasil), que entró en vigor en marzo de 2026, prohíbe que las grandes plataformas digitales realicen prácticas de diseño engañoso cuando los usuarios son niñas, niños y adolescentes. Se trata de intervenciones concretas sobre un aspecto clave de las condiciones en que se producen sus experiencias digitales, reconociéndolos como sujetos de derechos.

E. Abordar el uso de tecnologías junto con el bienestar integral

Por otro lado, los hallazgos señalan que las políticas más eficaces probablemente no serán aquellas centradas únicamente en la tecnología, sino las que incorporen una mirada más amplia sobre el bienestar de niñas, niños y adolescentes. La satisfacción con la vida actual aparece como el factor protector más robusto y consistente en todos los países y modelos. Esto sugiere que los comportamientos problemáticos asociados a lo digital no deben ser interpretados sólo como un problema tecnológico, sino también como una posible expresión de malestares o dificultades más amplias en la vida de niñas, niños y adolescentes. En consecuencia, las respuestas de política públicas deberían apoyarse en abordajes integrales del bienestar, la salud mental, convivencia y apoyo

socioemocional en la escuela, la comunidad y el hogar. Desde esta perspectiva, reducir los comportamientos asociados a usos problemáticos no depende sólo de limitar el tiempo de uso de dispositivos, sino también de fortalecer condiciones de vida que favorezcan la salud física y emocional, que les provean de alternativas a las pantallas y que resulten positivas para su bienestar psicosocial. Al respecto, acciones concretas como fomentar el acceso a espacios culturales y deportivos, o ampliar las oportunidades de realizar actividades recreativas al aire libre en espacios públicos seguros forman parte también de este abordaje integral.

F. Fortalecer el rol y las capacidades de las familias

Los resultados también refuerzan la importancia de incorporar a las familias como actores centrales de las estrategias de prevención y acompañamiento. El apoyo familiar se muestra de manera consistente como un factor protector: sentirse escuchado, acompañado y seguro en el hogar se vincula con menores niveles de uso problemático, lo que sugiere que las políticas deberían evitar enfoques que responsabilicen individualmente a niñas, niños y adolescentes por sus dificultades de autorregulación y, en cambio, fortalecer las capacidades de cuidado, acompañamiento y mediación familiar (digital y no digital). Esto podría traducirse en programas de orientación para madres, padres y cuidadores, materiales accesibles sobre crianza digital, dispositivos comunitarios de apoyo y difusión de estrategias de mediación que no se limiten al control, sino que promuevan el diálogo, la co-utilización, contención y construcción de acuerdos. No obstante, a diferencia de estrategias dirigidas a niñas, niños y adolescentes que pueden realizarse en el marco de la educación formal obligatoria, las estrategias dirigidas a adultos conllevan la dificultad adicional de encontrar los canales y tiempos más adecuados para democratizar este tipo de información.

G. Alinear esfuerzos con el sistema educativo

Además de las familias, las escuelas deben ser parte de la respuesta, pero no su único escenario ni necesariamente su principal foco de restricción. Dado que una parte importante de las consecuencias negativas reportadas refieren a problemas de autorregulación, concentración o interferencia con las tareas escolares, es razonable que las instituciones educativas tengan un rol relevante. Sin embargo, los hallazgos también muestran que el fenómeno excede ampliamente el espacio escolar y se relaciona con prácticas que ocurren en el hogar y en otros entornos cotidianos. Por ello, las políticas escolares sobre celulares y otras tecnologías deberían evitar respuestas exclusivamente prohibitivas y combinar reglas claras con acciones pedagógicas, formación en autorregulación, alfabetización digital crítica, ciudadanía digital y articulación con las familias. En otras palabras, la regulación del uso en la escuela puede ser necesaria, pero será insuficiente si se realiza de manera aislada y culmina con el fin de la jornada escolar: se requieren estrategias más amplias y comprehensivas.

H. Sostener y ampliar la generación de evidencia comparada

En lo que refiere a las diferencias observadas entre países y entre tecnologías, estas parecen indicar la necesidad de fortalecer los sistemas de monitoreo y producción de evidencia comparada. Una política pública eficaz requiere distinguir entre fenómenos asociados a distintos tipos de dispositivos, prácticas de uso y perfiles de riesgo, evitando diagnósticos excesivamente generales. Los estudios de la red Kids Online América Latina pueden servir a este fin. Creemos recomendable que futuras encuestas y sistemas de información profundicen la medición comparada de comportamientos problemáticos, incorporen indicadores homogéneos sobre intensidad de uso, bienestar subjetivo y apoyo familiar, y

permitan seguir la evolución del fenómeno en distintos grupos etarios. Darle un carácter oficial al estudio de esta temática e incrementar la asiduidad de los estudios, como ya sucede en el caso de Kids Online Brasil, parecen pasos claves en esta línea, especialmente en un mundo globalizado e hiperconectado donde las tecnologías, sus usos y sus significados cambian con rapidez.

I. Integralidad frente a un fenómeno complejo

Por último, a modo de síntesis, se propone que las políticas públicas deberían adoptar un enfoque integral de prevención proporcional y acompañamiento progresivo, más que uno centrado exclusivamente en la sanción o la restricción universal. La evidencia disponible no respalda la idea de que exista una única causa o solución frente a los usos problemáticos. Por el contrario, muestra que se trata de fenómenos atravesados por desigualdades, trayectorias familiares, bienestar emocional, intensidad de uso y especificidades tecnológicas. En este marco, las respuestas más sensatas parecen ser aquellas que combinan la regulación de plataformas y aplicaciones, con orientación temprana, promoción del bienestar, apoyo a las familias, fortalecimiento de capacidades de autorregulación y reglas institucionales claras, pero contextualizadas.

Bibliografía

- Anderson, E., Steen, E. y Stavropoulos, V. (2016). Internet use and Problematic Internet Use: a systematic review of longitudinal research trends in adolescence and emergent adulthood. *International Journal of Adolescence and Youth*, No. 4, Vol. 22 (430-454).
- Beard, K. y Wolf, E. (2001). Modification in the proposed diagnostic criteria for Internet addiction. *Cyberpsychology y Behavior*, No. 4 (377-383).
- CEPAL (2026). Análisis comparativo de los resultados Kids Online América Latina: Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Costa Rica y Uruguay. Comisión Económica para América Latina y el Caribe. Naciones Unidas.
- Centro de Estudios de Políticas Y Prácticas en Educación [CEPPE-UC], Instituto de Estudios Avanzados en Educación (IE) - Centro de Investigación Avanzada en Educación [IE-CIAE], Ministerio de Educación y UNICEF (2024). La relación de niños, niñas y adolescentes con el mundo digital: Kids Online Chile 2022. UNICEF Chile. <https://www.unicef.org/chile/media/9376/file/Informe%20kids%20online.pdf>
- Cheng, Q., Panayiotou, M., Finserås, T., Andersen, A. y Humphrey, N. (2025). How do social media use, gaming frequency, and internalizing symptoms predict each other over time in early-to-middle adolescence?, *Journal of Public Health*, fdaf150, <https://doi.org/10.1093/pubmed/fdaf150>
- DGCyE (2024). Apuestas en línea: abordaje pedagógico de un consumo problemático. Dirección General de Cultura y Educación, Gobierno de la Provincia de Buenos Aires.
- Durkee, T. et. al. (2012). Prevalence of pathological internet use among adolescents in Europe: Demographic and social factors. *Addiction*, No. 107 (2210-2222).
- Ferguson, C. J. (2026). Links between social media use and mental wellness in youth are an artifact of other factors: implications for public policy and meta-analysis. *Current Psychology*, 45(6), 573.
- Fries J., Oberleiter S. y Pietschnig J. (2024). Say farewell to bland regression reporting: Three forest plot variations for visualizing linear models. *PLoS One*. 19 (2) <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0297033>
- GCBA (2024). Resolución 2075/MEDGC/2024. Regulación del uso de dispositivos digitales personales en establecimientos educativos de la Ciudad de Buenos Aires. Ministerio de Educación, Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.
- Gerlich, M. (2025). AI Tools in Society: Impacts on Cognitive Offloading and the Future of Critical Thinking. *Societies* No.15, Vol.6. <https://doi.org/10.3390/soc15010006>

- Haddock, A., Ward, N., Yu, R. y O'Dea, N. (2022). Positive effects of digital technology use by adolescents: a scoping review of the literature. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, No. 19. <https://doi.org/10.3390/ijerph192114009>
- Hancock, J., Liu, S., Luo, M. y Mieczkowski, H. (2022). Psychological well-being and social media use: a meta-analysis of associations between social media use and depression, anxiety, loneliness, eudaimonic, hedonic and social well-being. Elsevier BV, SSRN Electronic Journal. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4053961>
- Instituto de Investigación en Ciencias del Comportamiento [IICC], Save the Children Bolivia y Child Found. (2025). Riesgos y Oportunidades del uso de las tecnologías de la información y comunicación en adolescentes en Bolivia. Universidad Católica Boliviana "San Pablo". Disponible en: https://www.iicc.ucb.edu.bo/wp-content/uploads/2025/06/NAVEGANDO-ENTRE-RIESGOS-INVISIBLES-Y-OPORTUNIDADES-REALES_-GLOBAL-KIDS-BOLIVIA.pdf
- Jahangir, R. y Hendrix, J. (2026). Tracking Efforts to Restrict Or Ban Teens from Social Media Across the Globe. <https://www.techpolicy.press/tracking-efforts-to-restrict-or-ban-teens-from-social-media-across-the-globe/>
- Kosmyna, N., Hauptmann, E., Ye Tong Yuan, J. et al. (2025). Your brain on ChatGPT: accumulation of cognitive debt when using an AI assistant for essay writing task. MIT, Media Lab Cambridge.
- Lanzillotti, A y Korman, G. (2020). Maltrato escolar y cyberbullying. Perspectiva de los estudiantes. En *Revista Hallazgos* 21, Vol. 5, No. 1. <https://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/article/view/394/323>
- Lazarsfeld, P. (1973). De los conceptos a los índices empíricos. en R. Boudon y P. Lazarsfeld *Metodología de las ciencias sociales*, Ed. Laia, Barcelona, 1973: 35-46.
- LeBourgeois, M., Hale, L., Chang, AM., Akacem, L. et al. (2017). Digital media and sleep in childhood and adolescence. *Pediatrics*, No. 140 (Supplement_2): (S92–S96). <https://doi.org/10.1542/peds.2016-1758J>
- Li, C., Cheng, G., Sha, T., Cheng, W., y Yan, Y. (2020). The relationships between screen use and health indicators among infants, toddlers, and preschoolers: a meta-analysis and systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, No. 17 (19), 7324. <https://doi.org/10.3390/ijerph17197324>
- Libisch, C., Pagés, P., Dodel, M., Novell, E., May, Z. y Odriozola, V. (2026). Estudio sobre la gestión de celulares en aulas de Educación Media Pública en Uruguay. CEIBAL, Universidad Católica de Uruguay y UNESCO. <https://documentos.ceibal.edu.uy/portal/2026/03/Estudio-descriptivo-Celulares-en-clase.pdf>
- Livingstone, S. (2020). Digital by default: the new normal of family life under covid-19. Information Law and Policy Centre blog, 7 de mayo. Disponible en <https://infolawcentre.blogs.sas.ac.uk/2020/05/07/digital-by-default-the-new-normal-of-family-life-under-covid-19-sonia-livingstone/>
- Livingstone, S., Mascheroni, G. y Staksrud, E. (2015). Developing a framework for researching children's online risks and opportunities in Europe. London: EU Kids Online.
- Livingstone, S., y Stoilova, M. (2021). The 4Cs: Classifying Online Risk to Children. (CO:RE Short Report Series on Key Topics). Hamburg: Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI); CO:RE - Children Online: Research and Evidence. <https://doi.org/10.21241/ssnar.71817>
- Marquez, J., Zhou, W., Boyle, L., y Taylor, L. (2026). Cantril Ladder or Overall Life Satisfaction? Comparing 0–10 Summary Indicators of Adolescent Wellbeing. *Child Indicators Research*, 1-21.
- Moretta, T., Buodo, G., Demetrovics, Z. y Potenza, M. (2022). Tracing 20 years of research on problematic use of the internet and social media: Theoretical models, assessment tools, and an agenda for future work. *Comprehensive Psychiatry*, No. 112. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2021.152286>
- Munzer T., Milkovich L., Madigan S., et al. (2026) Digital Ecosystems, Children, and Adolescents: Technical Report. American Academy of Pediatrics, Council on Communications and Media. *Pediatrics*, 157(2). Retrieved from: <https://publications.aap.org/pediatrics/article/157/2/e2025075321/206128/Digital-Ecosystems-Children-and-Adolescents?autologincheck=redirected>
- Odgers, C. y Jensen, M. (2020). Annual Research Review: Adolescent mental health in the digital age: facts, fears, and future directions. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*. <https://doi.org/10.1111/jcpp.13190>
- Orben A. (2020a). The Sisyphean Cycle of Technology Panics. *Perspectives on psychological science: a journal of the Association for Psychological Science*, 15(5), 1143–1157. <https://doi.org/10.1177/1745691620919372>
- Orben, A. (2020b). Teenagers, screens and social media: a narrative review of reviews and key studies. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, No. 55 (407–414). <https://doi.org/10.1007/s00127-019-01825-4>
- Orben, A. (2022). Digital diet: A 21st century approach to understanding digital technologies and development. *Infant and Child Development*, 31(1), e2228. <https://doi.org/10.1002/icd.2228>

- Pérez Sánchez, R. (2024). Niñas, niños y adolescentes en Internet: Informe segunda encuesta Kids Online Costa Rica. Universidad de Costa Rica. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20274.82885>
- Pérez Sánchez, R. y Dodel, M. (2023). Predictores del uso problemático del teléfono celular en adolescentes costarricenses. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 21(1), 1-21. <https://dx.doi.org/10.11600/rlcsnj.21.1.5525>
- Ramsey Buchanan, L., Rooks-Peck, C., Finnie, R., Wethington, H. *et al.* (2016). Reducing recreational sedentary screen time. Community Preventive Services Task Force. *American Journal of Preventive Medicine*, Vol. 50, Issue 3, (402–415). <https://doi.org/10.1016/j.amepre.2015.09.030>
- Rodríguez Sáenz, Y., González Bogante, B., Ruiz Rojas, N., Calderón Madriz, S. y Cohen Abitbol, R. (2025). Sobreexposición digital: el impacto neurológico del uso excesivo de pantallas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*. Vol. 7, No. 3 (3890-3896). <https://doi.org/10.56712/latam.v6i3.4237>
- Rossi, A., Carli, R., Botes, M. W., Fernandez, A., Sergeeva, A., y Chamorro, L. S. (2024). Who is vulnerable to deceptive design patterns? A transdisciplinary perspective on the multi-dimensional nature of digital vulnerability. *Computer Law y Security Review*, 55, 106031. <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2024.106031>
- UNICEF (2017). Estado mundial de la infancia 2017. Niños en un mundo digital. Disponible en: www.unicef.org/media/48591/file/SOWC_2017_SP.pdf
- UNICEF (2025). Trazando una línea en los espacios digitales: Restricción del uso de las redes sociales según la edad. Nota de Política. New York: Fondo de Naciones Unidas para la Infancia. <https://www.unicef.org/documents/policy-note-drawing-line-digital-spaces>
- UNICEF-UNESCO (2025). Niñas, Niños y adolescentes conectados, Informe general de Resultados Encuesta Kids Online Argentina. UNICEF Argentina. <https://www.unicef.org/argentina/informes/kids-online-ninios-ninias-adolescentes-conectados>
- Valkenburg, P., Meier, A. y Beyens, I. (2022). Social media use and its impact on adolescent mental health: An umbrella review of the evidence. *Current Opinion in Psychology*, No. 44 (58–68). <https://doi.org/10.1016/j.copsy.2021.08.017>
- Xiao, Y., Meng, Y., Brown, T., Keyes, K. y Mann, J. (2025). Addictive Screen Use Trajectories and Suicidal Behaviors, Suicidal Ideation, and Mental Health in US Youths. *JAMA*. <https://doi.org/10.1001/jama.2025.7829>

Anexos

Anexo A1

Diseño, cuestionario y medidas de los estudios Kids Online América Latina

Si bien todas las encuestas utilizadas forman parte del mismo proyecto global, los capítulos nacionales de Kids Online presentan algunas diferencias en su diseño muestral e ítems específicos de sus cuestionarios. Esto afecta la estrategia de análisis y, por lo tanto, debe explicarse aquí. Sobre lo primero, es relevante destacar que Costa Rica y el Estado Plurinacional de Bolivia utilizaron muestras de personas de 9 a 17 años residentes en hogares, mientras que las encuestas de la Argentina y Chile se basaron en muestras de estudiantes de educación formal obligatoria de 9 a 17 años. Si bien las tasas de cobertura en educación primaria y en los primeros años del ciclo secundario en ambos países son prácticamente universales, existe cierto nivel de abandono en los últimos años del nivel secundario que, si bien pequeño, debe ser atendido.

Es importante señalar que el estudio del Estado Plurinacional de Bolivia se desarrolló en dos fases. En 2024 se aplicó una encuesta a adolescentes de 13 a 17 años mediante un diseño muestral en municipios grandes e intermedios. Posteriormente, en 2025 se amplió la muestra incorporando a población de 9 a 12 años, adaptando los instrumentos a su etapa de desarrollo y manteniendo los mismos municipios para asegurar la comparabilidad de los datos.

Asimismo, si bien todos los estudios son representativos de niñas, niños y adolescentes de 9 a 17 años a nivel nacional, también existen diferencias sustantivas en el tamaño de las muestras entre países, lo que implica una mayor dispersión de errores estándar entre las estimaciones nacionales.

En lo que refiere a los cuestionarios, existen dos tipos de diferencias que complejizan (mas no invalidan) el análisis comparativo: diferencias en la medición del uso problemático de tecnologías y diferencias en la medición de algunas variables independientes.

Tal como se observa en el cuadro A1.1, los cuestionarios de Chile y Costa Rica son prácticamente idénticos y evalúan con mayor detalle los usos problemáticos. Utilizan una batería de 7 ítems dicotómicos asociados al uso problemático de celular y 4 para videojuegos, y cuentan con todas las variables predictoras usadas en el presente documento en sus versiones más extensas.

En el caso de la Argentina, el cuestionario incluye todas las variables predictoras presentes en Chile y Costa Rica, pero cuenta únicamente con 4 ítems dicotómicos de uso problemático de tecnología formulados de modo general y para ambos tipos de dispositivos y actividades a la vez: "... en Internet, con el celular o jugando online".

El Estado Plurinacional de Bolivia, por su parte, preguntó por los mismos 4 ítems que la Argentina, pero indagando por "Internet" en general, sin especificar por celular o juegos. También relevó casi los mismos predictores que la Argentina, Chile y Costa Rica, pero con categorías de respuesta distintas (distintas frecuencias de uso de dispositivos), colapsadas (variables dicotómicas sobre los ítems de apoyo familiar en vez de ordinales), o variables que miden conceptos similares pero no idénticos (edad del primer acceso a Internet en vez de acceso a un celular con conectividad a Internet).

La percepción de apoyo familiar fue relevada mediante el grado de acuerdo manifestado por niñas, niños y adolescentes frente a tres afirmaciones: "Mi familia realmente trata de ayudarme", "En mi casa me escuchan cuando hablo" y "Me siento seguro/a en mi casa". Solo en el caso del Estado Plurinacional de Bolivia se utilizaron opciones de respuesta dicotómicas. La variable utilizada en el modelo corresponde al promedio de las respuestas afirmativas obtenido en esta batería de ítems para la Argentina, Chile y Costa Rica; y la suma en el caso del Estado Plurinacional de Bolivia.

Cuadro A1.1
Comparabilidad entre países de las principales variables analíticas

Dimensión	Variable	Chile	Costa Rica	Argentina	Bolivia (Estado Plurinacional de)	Comparabilidad
Uso problemático	Celular	Sí, escala específica (7 ítems)	Sí, escala específica (7 ítems)	No disponible	No disponible	Chile/Costa Rica
	Juegos en línea	Sí, escala específica (4 ítems)	Sí, escala específica (4 ítems)	No disponible	No disponible	Chile/Costa Rica
	General de Internet/ambos	No disponible	No disponible	Sí, escala general (4 ítems)	Sí, escala general (4 ítems; por edad)	Argentina/Bolivia (Estado Plurinacional de)
Conectividad	Edad del primer...	Sí, celular con acceso a Internet	Sí, celular con acceso a Internet	Sí, celular con acceso a Internet	Sí, acceso a Internet	Chile/Costa Rica/Argentina; ~Bolivia (Estado Plurinacional de)
	Frec. uso de celular	Sí	Sí	Sí	Sí	Todos, recodificando diferencias en categorías y cortes
	Frec. uso de consola videojuegos	Sí	Sí	Sí	Sí	Todos, recodificando diferencias en categorías y cortes
Bienestar subjetivo	Cantril o equivalente (0-10)	Sí	Sí	Sí	Sí	Todos
Apoyo familiar	Apoyo familiar	Sí, ordinal	Sí, ordinal	Sí, ordinal	Sí, binaria	Chile/Costa Rica/Argentina; ~Bolivia (Estado Plurinacional de)

Fuente: Encuestas de Kids Online Argentina (2024), Estado Plurinacional de Bolivia (2024/2025), Chile (2022) y Costa Rica (2023).

En lo que refiere a las variables sociodemográficas, si bien en el estudio se utiliza una variable que identifica a varones (hombre=1, cualquier otra respuesta=0), los países preguntaron por tanto por identificación de género (Argentina, Estado Plurinacional de Bolivia 13 a 17 años, Chile y Costa Rica), como por sexo (Estado Plurinacional de Bolivia, 9 a 12 años). La edad fue preguntada en años simples.

Por último, el indicador de Nivel Socioeconómico utiliza diversas metodologías de cálculo nacionales, en base a índices ya validados en la Argentina, el Estado Plurinacional de Bolivia y Costa Rica, todos segmentados en niveles Alto, Medio y Bajo. En el caso de Chile, si bien se cuenta con los mismos cortes, la variable indica el grupo socioeconómico al que pertenece el centro educativo al que asistían niñas, niños y adolescentes al momento de la encuesta, por lo que los resultados de esta variable deben ser relativizados para el caso chileno a la hora del análisis comparado.

Anexo A2

Diseño y estrategia analítica

A la luz de la revisión de la literatura en la temática, el presente estudio utilizó las encuestas de Kids Online Argentina (2024), Estado Plurinacional de Bolivia (2024/2025), Chile (2022) y Costa Rica (2023) para analizar los comportamientos problemáticos asociados al uso de tecnologías digitales.

En primer lugar, se realizó un análisis descriptivo de las distintas baterías de preguntas sobre comportamientos asociados a usos problemáticos, tal como fueron medidas en cada país. En segundo lugar, se construyeron variables resumen (sumas simples de los ítems de cada batería, de aquí en más, denominadas variables dependientes) que se analizaron en términos univariados y luego como parte de un modelo multivariado. Se conciben los comportamientos asociados a los usos problemáticos de la tecnología digital como un concepto hipotético que no se puede medir directamente (Bollen, 2002). Asimismo, a diferencia de la inestabilidad y mayor debilidad de las relaciones entre el concepto de uso problemático y los rasgos específicos de cada ítem medido, la posición de un individuo en la escala de un constructo mantiene mayor correlación con los cambios en la medida resumen como un todo, más allá de las variaciones en ítems individuales (Lazarsfeld, 1973).

Finalmente, constituyendo esto el centro del análisis, se ajustaron modelos multivariados de regresión para variables de tipo de conteo (un tipo de modelo lineal generalizado, o GLM, por sus siglas en inglés), acordes con la naturaleza de la variable dependiente: la sumatoria simple de distintos comportamientos asociados al uso problemático de tecnologías. A diferencia de los análisis univariados y bivariados, estos modelos estadísticos permiten controlar conjuntamente los factores predictores más relevantes asociados al fenómeno, generando información sobre los efectos de cada variable predictora y manteniendo constantes todos los otros factores. Se ajustaron modelos anidados, en los que se integraron secuencialmente bloques teóricos de variables. Si bien esto permite evaluar las mejoras en el ajuste de los modelos ante la introducción de las nuevas dimensiones, la descripción de los resultados se centrará en los modelos de mejor ajuste, más completos desde un punto de vista teórico, y corrigiendo por problemas de sobredispersión en caso de ser necesario. Esto resulta particularmente relevante en una temática donde la literatura especializada enfatiza la prevalencia en los discursos mediáticos y políticos acerca de afirmaciones basadas en relaciones espurias o efectos que se reducen a niveles cercanos a lo negligible al controlar por variables teóricamente relevantes (Ferguson, 2026).

Para facilitar la interpretación, los resultados se presentan como razones de tasas o de riesgos de incidencia (IRR, por sus siglas en inglés). Las IRR permiten interpretar los efectos de manera intuitiva: valores mayores a 1 indican un aumento en la frecuencia esperada del comportamiento asociado al uso problemático, mientras que valores menores a 1 indican una reducción. Valores próximos a 1 indican efectos mínimos o nulos. Por ejemplo, un IRR de 1.3 puede interpretarse como un aumento del 30% en la frecuencia esperada de estos incidentes, mientras que un IRR de 0.8 indica una disminución del 20%. El uso de IRR es especialmente relevante para un estudio comparado, ya que permite evaluar la consistencia y magnitud de los efectos entre países y tipos de uso problemático en una métrica común.

Anexo A3

Resultados de los análisis estadísticos multivariados

Cuadro A3.1
Regresiones de conteo para uso problemático del celular: comparación entre Chile y Costa Rica

Variable	Chile M1	Chile M2	Chile M3	Chile M4	Costa Rica M1	Costa Rica M2	Costa Rica M3	Costa Rica M4	Costa Rica NB
(Intercepto)	2,593*** (1,051)	2,358*** (1,110)	3,480*** (1,122)	4,563*** (1,134)	0,901 (1,166)	1,070 (1,252)	3,343*** (1,295)	3,529*** (1,313)	3,804** (1,527)
Edad	1,034*** (1,007)	1,039*** (1,008)	1,034*** (1,008)	1,035*** (1,008)	1,037*** (1,010)	1,046*** (1,013)	1,031* (1,013)	1,031* (1,013)	1,036+ (1,020)
Sexo (Hombre)	0,820*** (1,030)	0,825*** (1,033)	0,853*** (1,033)	0,856*** (1,033)	0,892* (1,054)	0,911+ (1,056)	0,901+ (1,056)	0,901+ (1,056)	0,899 (1,088)
Nivel socioeconómico (NSE) medio	1,035 (1,036)	1,012 (1,036)	1,034 (1,035)	1,036 (1,035)	1,323*** (1,077)	1,229** (1,078)	1,271** (1,078)	1,272** (1,078)	1,258* (1,115)
Nivel socioeconómico (NSE) alto	1,033 (1,037)	1,015 (1,036)	1,015 (1,036)	1,012 (1,036)	1,627*** (1,083)	1,518*** (1,086)	1,531*** (1,086)	1,539*** (1,086)	1,526*** (1,132)
Edad primer celular		0,959*** (1,007)	0,961*** (1,007)	0,961*** (1,007)		0,951*** (1,013)	0,952*** (1,013)	0,953*** (1,013)	0,949** (1,020)
Uso celular: semanal		1,311** (1,098)	1,294** (1,097)	1,287** (1,096)		0,876 (1,205)	0,944 (1,206)	0,944 (1,206)	0,902 (1,299)
Uso celular: diario intensivo		1,722*** (1,096)	1,684*** (1,095)	1,682*** (1,094)		1,472* (1,195)	1,599** (1,196)	1,603** (1,196)	1,567+ (1,288)
Uso videojuegos: semanal		0,977 (1,037)	0,989 (1,036)	0,987 (1,036)		0,998 (1,077)	1,004 (1,077)	1,004 (1,077)	1,037 (1,121)
Uso videojuegos: diario intensivo		1,128* (1,052)	1,139* (1,052)	1,128* (1,051)		0,768** (1,099)	0,784* (1,099)	0,783** (1,099)	0,796 (1,152)
Satisfacción con la vida			0,948*** (1,007)	0,963*** (1,008)			0,883*** (1,015)	0,884*** (1,015)	0,883*** (1,026)
Apoyo familiar (Promedio)				0,888*** (1,023)				0,977 (1,038)	0,951 (1,059)
N	1 949	1 949	1 949	1 949	796	796	796	796	796
Pseudo R2	0,028	0,093	0,116	0,126	0,029	0,073	0,107	0,107	0,090

Fuente: Encuesta Kids Online Chile 2022 y Costa Rica 2023.

Nota: IRR = incidence rate ratio. Cada celda reporta IRR y, debajo entre paréntesis, el error estándar. + $p < 0,10$, * $p < 0,05$, ** $p < 0,01$, *** $p < 0,001$.

Cuadro A3.2
Regresiones de conteo para uso problemático de videojuegos en línea: comparación entre Chile y Costa Rica

Variable	Chile M1	Chile M2	Chile M3	Chile M4	Costa Rica M1	Costa Rica M2	Costa Rica M3	Costa Rica M4	Costa Rica NB
(Intercepto)	0,741** (1,115)	0,679+ (1,254)	1,737* (1,278)	3,664*** (1,295)	0,763 (1,322)	0,970 (1,488)	4,359*** (1,563)	6,036*** (1,603)	6,617** (1,909)
Edad	0,963* (1,015)	0,968+ (1,019)	0,954* (1,019)	0,957* (1,018)	0,965+ (1,020)	0,973 (1,024)	0,952* (1,025)	0,954+ (1,025)	0,947+ (1,032)
Sexo (Hombre)	1,196** (1,071)	1,093 (1,078)	1,182* (1,077)	1,199* (1,075)	1,074 (1,105)	1,080 (1,110)	1,086 (1,110)	1,090 (1,110)	1,109 (1,144)
Nivel socioeconómico (NSE) medio	1,048 (1,085)	0,997 (1,085)	1,035 (1,084)	1,046 (1,082)	0,942 (1,136)	0,880 (1,137)	0,942 (1,138)	0,951 (1,138)	0,949 (1,180)
Nivel socioeconómico (NSE) alto	1,137 (1,086)	1,116 (1,085)	1,120 (1,083)	1,113 (1,082)	1,176 (1,149)	1,087 (1,155)	1,093 (1,155)	1,135 (1,156)	1,174 (1,208)
Edad primer celular		0,963* (1,017)	0,963* (1,016)	0,965* (1,016)		0,948* (1,025)	0,951* (1,025)	0,952* (1,025)	0,950 (1,033)
Uso celular: semanal		1,243 (1,221)	1,230 (1,217)	1,234 (1,212)		0,779 (1,386)	0,906 (1,391)	0,891 (1,390)	0,917 (1,517)
Uso celular: diario intensivo		1,602* (1,217)	1,563* (1,213)	1,587* (1,208)		1,411 (1,363)	1,663 (1,368)	1,649 (1,367)	1,706 (1,494)
Uso videojuegos: semanal		1,145+ (1,084)	1,163+ (1,082)	1,167* (1,080)		1,026 (1,152)	1,035 (1,152)	1,032 (1,152)	1,013 (1,202)
Uso videojuegos: diario intensivo		1,570*** (1,114)	1,600*** (1,112)	1,556*** (1,109)		0,813 (1,193)	0,848 (1,193)	0,837 (1,193)	0,845 (1,248)
Satisfacción con la vida			0,879*** (1,016)	0,921*** (1,016)			0,841*** (1,027)	0,850*** (1,027)	0,851*** (1,038)
Apoyo familiar (Promedio)				0,702*** (1,048)				0,864* (1,072)	0,853+ (1,095)
N	2 010	2 010	2 010	2 010	810	810	810	810	810
Pseudo R2	0,008	0,033	0,066	0,092	0,007	0,033	0,070	0,074	0,070

Fuente: Encuesta Kids Online Chile 2022 y Costa Rica 2023.

Nota: IRR = incidence rate ratio. Cada celda reporta IRR y, debajo entre paréntesis, el error estándar. + p < 0,10, * p < 0,05, ** p < 0,01, *** p < 0,001.

Cuadro A3.3
Regresiones de conteo para uso problemático global: comparación entre Argentina y Bolivia (Estado Plurinacional de)

Variable	Argentina M1	Argentina M2	Argentina M3	Argentina M4	Bolivia (Estado Plurinacional de) M1	Bolivia (Estado Plurinacional de) M2	Bolivia (Estado Plurinacional de) M3	Bolivia (Estado Plurinacional de) M4
(Intercepto)	0,301*** (1,131)	0,300*** (1,184)	0,748 (1,197)	1,052 (1,206)	1,151 (1,162)	1,431+ (1,237)	2,537*** (1,261)	2,799*** (1,269)
Edad	1,067*** (1,008)	1,071*** (1,010)	1,053*** (1,010)	1,055*** (1,010)	1,014 (1,011)	1,010 (1,015)	1,006 (1,015)	1,007 (1,015)
Sexo (Hombre)	0,909* (1,040)	0,910* (1,043)	0,973 (1,043)	0,989 (1,043)	0,945 (1,048)	0,935 (1,049)	0,947 (1,049)	0,948 (1,049)
Nivel socioeconómico (NSE) medio	1,133* (1,051)	1,091+ (1,052)	1,151** (1,051)	1,165** (1,051)	0,999 (1,058)	0,970 (1,059)	0,994 (1,059)	0,995 (1,059)
Nivel socioeconómico (NSE) alto	1,113+ (1,065)	1,062 (1,066)	1,150* (1,066)	1,190** (1,066)	0,953 (1,060)	0,912 (1,062)	0,942 (1,062)	0,949 (1,062)
Edad primer celular (Argentina)		0,963*** (1,010)	0,967*** (1,010)	0,967*** (1,010)		0,977* (1,011)	0,975* (1,011)	0,975* (1,011)
Edad primer acceso a Internet (Bolivia (Estado Plurinacional de))								
Uso celular: semanal		1,071 (1,149)	1,065 (1,146)	1,098 (1,145)		0,889 (1,176)	0,882 (1,176)	0,887 (1,176)
Uso celular: diario intensivo		1,478** (1,139)	1,469** (1,136)	1,523*** (1,136)		1,191 (1,170)	1,155 (1,170)	1,166 (1,170)
Uso videojuegos: semanal		0,975 (1,054)	0,989 (1,053)	0,989 (1,053)		1,020 (1,062)	1,029 (1,062)	1,027 (1,062)
Uso videojuegos: diario intensivo		1,088 (1,073)	1,079 (1,072)	1,094 (1,072)		0,901 (1,103)	0,911 (1,103)	0,907 (1,103)
Satisfacción con la vida			0,897*** (1,009)	0,915*** (1,009)			0,933*** (1,011)	0,937*** (1,011)
Apoyo familiar (Promedio Argentina/Suma Bolivia (Estado Plurinacional de))				0,843*** (1,030)				0,942+ (1,036)
N	4 162	4 162	4 162	4 162	1 394	1 394	1 394	1 394
Pseudo R2	0,017	0,030	0,062	0,069	0,003	0,020	0,044	0,046

Fuente: Encuesta Kids Online Argentina 2024, Estado Plurinacional de Bolivia 2024/2025.

Nota: IRR = incidence rate ratio. Cada celda reporta IRR y, debajo entre paréntesis, el error estándar. + p < 0,10, * p < 0,05, ** p < 0,01, *** p < 0,001.

Este estudio aporta datos clave para diseñar políticas públicas y marcos regulatorios que promuevan el bienestar integral de niñas, niños y adolescentes en América Latina. Los hallazgos revelan que los usos problemáticos de las tecnologías no obedecen únicamente al tiempo frente a las pantallas, sino a la combinación de un acceso temprano, la intensidad de uso, el bienestar subjetivo, las dinámicas familiares y los contextos de socialización. Frente a este desafío, se propone impulsar políticas diferenciadas según la edad y la tecnología, fortalecer la prevención temprana, desarrollar competencias de autorregulación y avanzar en la regulación de plataformas digitales. Asimismo, se destaca la necesidad de abordar el fenómeno desde una perspectiva de bienestar integral, reforzar el apoyo familiar, articular esfuerzos con el sistema educativo y fortalecer la producción de datos comparados. En conjunto, se promueve un enfoque preventivo, integral y basado en derechos.

Versión digital disponible online

