



ugr | Universidad  
de Granada

2016/2017



# **UN ESTUDIO DESCRIPTIVO SOBRE EL USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS POR NIÑOS DE 0-6 AÑOS**

M.<sup>a</sup> DOLORES MALAGÓN PEDRAJAS

**Trabajo Fin de Grado**

Grado de Educación Infantil

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD DE GRANADA

### ACLARACIONES:

**Sobre el género:** a largo de estas páginas se ha evitado la alternancia –a/–o y –as/–os en expresiones tales como: “el niño y la niña”, “el hijo y la hija” empleando el masculino en sentido genérico en su lugar, con el fin de hacer que la lectura sea más fácil y cómoda, sin que ello implique ninguna postura sexista.

**Sobre las imágenes utilizadas:** las imágenes utilizadas han sido obtenidas a través del buscador Google Imágenes, pero con el filtro de búsqueda sobre los derechos de uso, como “*etiquetadas para su utilización no comercial con modificaciones*”.

## ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN .....	5
1.1 Qué uso hacen los niños de las nuevas tecnologías.....	5
1.2 Diferencias entre uso, abuso y adicción.....	8
1.3 Cómo afecta el uso de las nuevas tecnologías al desarrollo de los niños.....	9
1.4 Consejos para padres y madres sobre el uso seguro de las nuevas tecnologías .....	11
1.5 Objetivos del estudio... ..	13
2. MÉTODO .....	14
2.1 Participantes .....	14
2.2 Variables e instrumentos.....	15
2.3 Procedimiento .....	16
2.4 Diseño y análisis de resultados.....	16
3. RESULTADOS.....	16
4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES .....	25
5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	26
6. ANEXOS .....	29

## **RESUMEN:**

Este Trabajo Fin de Grado pretende investigar el uso que hacen niños de 0 a 6 años de las Nuevas Tecnologías (NNTT), desde la perspectiva de sus padres (N=156). Para la recogida de datos se utiliza un cuestionario de la AMEI-WAECE de 2011 y para el tratamiento de los datos el programa estadístico SPSS versión 22.0 para Windows.

Los resultados muestran que la mayoría de los niños cuentan con varios aparatos tecnológicos en sus hogares, y tanto ellos, como su familia, hacen uso de estos, y además, que poco a poco va aumentando el número de niños que prefieren pasar su tiempo jugando con aparatos tecnológicos que realizando actividades al aire libre, jugando con sus amigos... Las familias reconocen los riesgos que entraña un mal uso de estas NNTT en sus hijos, pero se las ofrecen como recurso para que coman, que se las lleven a la calle, les permiten conectarse a Internet y no suelen tener ninguna APPs de control parental. Esto nos revela, que es necesario hacer llegar unas pautas a los padres sobre un uso seguro y adecuado de las NNTT en las vidas de sus hijos.

**PALABRAS CLAVE:** Nuevas Tecnologías, uso adecuado, abuso, adicción, familia.

## 1. INTRODUCCIÓN

*“Si en treinta años aún no hemos aprendido a domesticar la televisión, ¿qué no ha de pasar si en la última media docena de años han entrado en casa el ordenador, la consola de videojuegos, Internet y los teléfonos móviles?” Salvador Cardús.*

Cada día son más las personas que usan algún aparato tecnológico haciéndolo imprescindible en su día a día. Y no sólo eso, esta moda se está acercando a los niños, incluso a los más pequeños, y son partícipes junto a sus familias, de las Nuevas Tecnologías (NNTT). Todos conocemos los beneficios que estas NNTT nos aportan, pero no tenemos tan claro cuáles son los prejuicios y el impacto que puede tener en la vida o en el cerebro en desarrollo de los niños.

Las Nuevas Tecnologías han provocado un gran cambio en la sociedad y ya no podemos ni sabemos vivir sin ellas. Incluso los niños, han cambiado el juego en las calles, parques, con sus amigos, por jugar en casa a videojuegos, Tablet o móvil...

Como bien explica Labrador, Requesens y Helguera (2011) Internet es la tecnología más protagonista hoy en día. Esto es debido a que se ha convertido en un recurso útil, fácil y no solo profesional, ya que se puede aplicar en la vida diaria de las personas; permite la comunicación con otras personas que se encuentran lejos de nosotros, facilita información sobre cualquier tema, podemos comprar, jugar, leer, ver películas, etc.

Teniendo en cuenta esta tendencia, nos hemos interesado para este TFG por realizar una investigación para conocer qué uso hacen los niños de 0-6 años de las NNTT, cómo afecta su uso a estos niños que están en pleno desarrollo, y consejos para padres sobre un uso seguro y adecuado de ellas.

### ***1.1 Qué uso hacen los niños de Educación Infantil de las Nuevas Tecnologías***

Ruiz San Román (2008 citado en Melgarejo y Rodríguez, 2010) señala que los avances tecnológicos han dado lugar a la aparición de la denominada “*sociedad multipantalla*”, esto quiere decir, que las pantallas se han multiplicado: el número de receptores en el hogar, los tipos de pantallas en el hogar (ordenadores, consolas para videojuegos, reproductores de contenidos audiovisuales, etc.), el número de horas de emisión en cada cadena e Internet han conseguido que innumerables contenidos audiovisuales estén disponibles en cualquier momento para cualquier usuario que los puede consumir cuando, como quiera y las veces que quiera. Además, se está

produciendo un aumento, a nivel mundial, sobre el número de horas de exposición a los medios (AMEI-WAECE, 2011).

Según la revisión realizada por la AMEI-WAECE (2011), diferentes estudios señalan que cada vez es más común que los niños más pequeños hagan uso de todo tipo de medios digitales, y que estén expuestos a varios tipos de medios digitales a la vez. Varias fuentes coinciden en que, durante la semana, la mayoría de los niños pasan por lo menos tres horas al día viendo la televisión, y que su tasa de uso entre los niños menores de 6 años, es la más alta en los últimos ocho años. También, los vídeos on-line han ido creciendo en protagonismo, encontrando que el 60% de los niños menores de 3 años los ven, –porcentaje que disminuye a medida que los niños crecen, lo que parece deberse a que los niños en edad escolar pasan menos tiempo en casa–, este aumento se debe a que hoy en día podemos ver vídeos on-line desde cualquier dispositivo portátil como la Tablet o el teléfono móvil.

El estudio del Instituto Tecnológico del Juguete (AIJU, 2010), indica que se han dado importantes cambios en los gustos de consumo de los niños actuales. El estudio se ha realizado con niños de entre 4 y 12 años de siete países europeos, y describe a los niños de hoy en día como “superconsumidores” y usuarios precoces de NNTT. Los niños cada vez a edades más tempranas acceden a las NNTT, existiendo, incluso, juegos de ordenador para bebés y portátiles para niños.

Según un informe publicado por el Joan Ganz Cooney Center y Sesame Workshop (2011), cerca del 80% de los niños entre 0 y 5 años de Estados Unidos, usan Internet y lo hacen por lo menos una vez a la semana. Ya sobre los 3 años, el 25% de los niños se conecta diariamente, y este porcentaje comienza a incrementar conforme van creciendo. Además, el informe Nielsen (2010) señala que el 36% de los niños entre 2 y 11 años usan Internet a la misma vez que ven la televisión.

Un estudio desarrollado por el grupo AVG Internet Security y publicado por Business Wire (2011), con una muestra a 2.200 madres de niños entre 2 y 5 años de diez países diferentes, ha concluido que el 19% de los niños son capaces de jugar a aplicaciones sencillas en teléfonos móviles o Tablet, pero que sólo el 9% de esa misma franja de edad, saben atarse los cordones.

En cuanto a los videojuegos, al 40% de los niños les parece un pasatiempo muy entretenido, y son más los niños (51.8%) que las niñas (27.3%) los que pasan más tiempo jugando. La mayoría de los menores juega desde casa y los juegos que prefieren son los de acción, deportes, coches-carreras y aventuras (Labrador et al., 2011).

Según una encuesta realizada por la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe), a finales del año 2009 (INTECO, 2009 citado en Labrador et al., 2011) uno de cada tres hogares españoles cuenta con una videoconsola de juegos, y que la presencia de los niños en el hogar resulta determinante.

Atendiendo al INTEF (2016), los niños conciben las tecnologías como una fuente de diversión y entretenimiento, siendo sus actividades favoritas jugar y ver vídeos en una gran variedad de dispositivos que normalmente están conectados a una red WiFi. De todos los dispositivos que existen, los preferidos por los niños son las Tablet y los teléfonos inteligentes. Esto es debido a que les permiten ver vídeos, jugar, llevárselos de un lado a otro, y, además, son fáciles de utilizar. En el caso de las Tablet, también las prefieren por el tamaño de sus pantallas. En cuanto a los teléfonos móviles, los niños suelen usar los de sus familias para pasar ratos a lo largo del día, para estar ocupados durante un tiempo o cuando los padres necesitan tiempo para ellos mismos. La mayoría de los niños utilizan estos dispositivos para jugar y ver dibujos animados, aunque a algunos de ellos también los usan para crear cosas con ellas, dibujar, hacer fotos y recopilar vídeos. Esto ha hecho, que se dé un descenso del número de ordenadores de sobremesa y televisores en las habitaciones de los niños, sobre todo en el Reino Unido.

En referencia a los resultados del estudio realizado por el equipo de España de la AMEI-WAECE (2011) –con 2902 familias, con hijos con edades comprendidas entre los 3 y 6 años de edad escolarizados en Educación Infantil–, encontramos que el 36% de los niños de tan solo tres años utilizan el ordenador y las videoconsolas para jugar o conectarse a Internet. La mayoría de los niños, ven la televisión entre 1 y 2 horas al día, sólo 1 de cada 4 niños no tiene contacto con videoconsolas u ordenadores frente a casi la mitad que pasa al menos 1 hora, más de la mitad dedica entre 1-2 horas a los juegos conocidos como tradicionales, y 6 de cada 10 niños están menos de 1 hora jugando al aire libre. Conforme los niños avanzan en edad, suelen usar más las Nuevas Tecnologías, y dedican más tiempo a juegos tecnológicos que a actividades lúdicas en casa. Sobre los 6 años, el 81% de los niños pasan de 1 a 2h al día jugando al ordenador entre semana. Si hablamos de fin de semana, la cantidad aumenta a 3-4h al día. En cuanto al género, encuentran que en cuanto a tiempo dedicado no hay diferencias, pero sí en las temáticas, así, las niñas prefieren el juego simbólico, musicales, imitación del hogar, etc., mientras que los niños disfrutan más con juegos de acción, bélicos, construcciones... Los fines de semana, a las actividades a las que dedican mayor

cantidad de tiempo (más de 4 horas al día), son por orden: ver la televisión, ordenador, video-consolas, otros dispositivos electrónicos y actividades al aire libre.

### ***1.2 Diferencias entre uso, abuso y adicción a las Nuevas Tecnologías***

Labrador et al. (2011) señalan que durante muchos años la noción de adicción nos ha llevado a pensar exclusivamente en adicción a las drogas. Ante este riesgo, la sociedad está muy sensibilizada, especialmente los padres, pero hoy en día, la acepción es mucho más amplia puesto que cualquier conducta es susceptible de convertirse en adictiva. Sin embargo, no todas las personas tenemos el mismo riesgo de desarrollar en exceso una actividad que pudiera ser adictiva, o de terminar siendo dependientes de ella; los factores personales y ambientales establecen diferencias importantes en el riesgo de desarrollo e influyen en la evolución de una adicción. A continuación, presentamos como diferencian esto autores, el uso, abuso y adicción a las NNTT en niños.

#### **A. Conductas de uso adecuado**

Si un niño hace uso de las NNTT para jugar y divertirse, comunicarse, aprender, y además, sigue haciendo todo lo que hacía antes, y esto, no interfiere en sus obligaciones ni en sus actividades de tiempo libre, podemos decir que no presenta ningún indicio adictivo. No hay señales de alarma que nos digan que ese niño tiene una adicción, por lo que, las Nuevas Tecnologías, no suponen un problema cuando es controlado y está en equilibrio con las demás actividades que realiza el niño en su día a día.

#### **B. Conductas relacionadas con abuso**

El problema aparece cuando la vida del niño comienza a girar en torno a las Nuevas Tecnologías. Este incremento de las NNTT interfiere gravemente en su vida diaria y hace que pierda interés por sus tareas escolares y se ausente de actividades extraescolares o eventos sociales. Debido a esto, empiezan los conflictos con los padres y los enfados y rabietas de los niños. Ahora, el niño no usa las NNTT para pasarlo bien, sino para aliviar el mal rato que le supone no usarlas, en este momento, el niño necesita usarlas a toda costa.

#### **C. Conductas que pueden ser síntomas de adicción**

El término “Adicción a las Nuevas Tecnologías” (ANT) se usa para hablar de conductas similares a las que presentan aquellas personas con adicción a las drogas o al juego patológico. Entre estas conductas encontramos:



- ✓ Tolerancia: es la necesidad que tiene el niño, de aumentar la duración, intensidad o frecuencia del uso, para obtener lo que desea, ya que si se mantiene con la misma intensidad, frecuencia o duración, el efecto placentero disminuye. Esto hace, que la persona quiera dedicar más tiempo a las NNTT, ya sea para jugar on-line, ver vídeos de YouTube...
- ✓ Pérdida de control: esto es algo característico de cualquier adicción, unida a la dependencia que experimenta el niño. Al principio, cuando no hay señales de adicción, el niño las usa por el placer que le produce, pero una vez que se presentan síntomas, necesita usarlas para aliviar el malestar que tiene cuando no puede hacerlo. Incluso, puede que el rendimiento escolar del niño comience a empeorar, cuando antes era adecuado, y se deba a las conductas adictivas de las NNTT.
- ✓ Ocultación: este término se le asocia a los niños de mayor edad cuando no reconocen que son adictos a las NNTT. En cambio, con niños de 0 a 6 años, son los padres los que no reconocen que sus hijos son adictos a su uso. Esta negación del problema, hace que se mantenga a pesar de que el niño tenga fracaso escolar, aislamiento social, rabietas y enfados con la familia, etc.
- ✓ Cambios de comportamiento: si el problema de adicción se prolonga, afecta a la vida cotidiana del niño. Esto hace que aparezcan cambios emocionales, cambios en las rutinas y hábitos de su vida diaria, cambios físicos... que estarán presentes mientras el niño realice esas conductas adictivas.

### ***1.3 Cómo afecta el uso de las Nuevas Tecnologías al desarrollo de los niños***

Como hemos hablado antes, las NNTT están ya inmersas en nuestra sociedad y cada vez es más normal ver a un niño con ellas. Diferentes estudios señalan que hay muchos beneficios si las usamos bien, pero, también, nos confirman que no hacemos buen uso y esto afecta a la vida y desarrollo de los niños.

Así, el Zone'in Programs Inc. (2014) señala que el uso excesivo de la tecnología está relacionado con los problemas de atención infantil, resultados académicos pobres, agresividad, conflictos familiares, sueño deteriorado, retrasos en el desarrollo, trastornos del apego, imagen corporal deteriorada, obesidad y sexualidad temprana. Además, los niños con adicciones tecnológicas tienen habilidades mal desarrolladas en otras áreas,

como son: la autoidentidad, habilidades sociales, relación con la naturaleza y sentido del espíritu.

Por su parte, Muñoz (2014) indica otros efectos sobre el comportamiento y conducta de los niños:

- Aislamiento: prefieren aislarse de su entorno más cercano, como son la familia, los progenitores y otras personas de interacción cotidiana.
- Relaciones escolares y familiares: pierden interés en el currículum, en la exploración de las actividades realizadas en clase, en las actividades extraescolares, etc. Dedicar más tiempo a los juegos en vez de a desarrollar destrezas académicas y habilidades de socialización, útiles para su vida diaria. En cuanto al hogar, disminuyen las relaciones y actividades familiares y también, el vínculo socioafectivo con los padres y los hermanos.
- Soledad: los niños suelen usar las NNTT de manera individual, por lo que cada vez más, encontramos situaciones de soledad y aislamiento, que poco a poco van intensificándose conforme se vuelven más adictos a las tecnologías.
- Violencia: los niños pueden estar expuestos a través de las tecnologías a contenidos de diversa violencia: violencia de género, verbal y física. Estos comportamientos pueden internalizarse y usarlos en su vida cotidiana.

Pasar demasiadas horas frente a la televisión, ordenador, teléfono móvil y/o videojuegos, unido a una inadecuada alimentación y un comportamiento sedentario, tiene sus consecuencias. Aumenta el riesgo de padecer sobrepeso en niños menores, pudiendo llegar a desarrollar la denominada “obesidad digital”, término descrito por Sieberg (2011), para referirse al exceso de uso o dependencia de las NNTT (Díaz y Aladro, 2016).

En cuanto a los videojuegos, los investigadores han encontrado que aquellos niños que pasan muchas horas jugando a videojuegos, usan menos áreas clave de las partes frontales del cerebro, reduciendo la actividad del lóbulo frontal (Small y Vorgan, 2009). Y no solo eso, sino que cuando los niños pasan mucho tiempo jugando a videojuegos, se abstraen de todo lo que les rodea. La excitación psicológica y física que tienen por jugar, hace que se sientan tensos e irritables. Además, aumenta la presión arterial y el ritmo cardíaco, y por lo tanto, se agita el sistema nervioso autónomo del cuerpo. Esto hace que los niños sientan estrés y adrenalina. Podemos decir que la obsesión por el juego afecta tanto al cuerpo como al cerebro. Estos autores, también, apuntan que el

juego prolongado con videojuegos hace a los niños más agresivos y los desensibiliza ante la violencia que ven en otros lugares. Y parece ser, que es la intensidad de las imágenes violentas de un juego, más que la cantidad de contenidos violentos, lo que puede producir mayor efecto en la función cerebral y la conducta agresiva.

En otra investigación, Kawashima (2009 citado en Small y Vorgan, 2009) ha descubierto que cuando los niños hacen uso de los videojuegos, solo se utiliza una región muy pequeña del cerebro. Sin embargo, si realizan otra actividad, como por ejemplo, sumas sencillas, se usa el lóbulo frontal, las regiones que controlan el aprendizaje, la memoria, los sentimientos, e incluso, el impulso.

Relacionado con la televisión, Kirkorian, Wartella y Anderson (2008) sugieren que durante los primeros años de vida la exposición al entretenimiento puro, y el contenido violento en particular, se asocia con un menor desarrollo cognitivo y rendimiento académico. En cambio, la exposición temprana a los programas apropiados para la edad, diseñados en torno a un currículo educativo, se asocia con la mejora cognitiva y académica. Entonces, lo que produce un efecto positivo o negativo depende del tipo de contenido que vean.

#### ***1.4 Consejos para familias sobre el uso seguro de las Nuevas Tecnologías***

Tras conocer los riesgos que producen las NNTT, es importante aconsejar a los padres sobre los hábitos de uso, la compra y las herramientas disponibles para reforzar el uso seguro por parte de sus hijos, y así, no solo podrán resolver o mitigar una situación de peligro, sino anticiparse y prevenir esos riesgos. Los padres son los adultos que se encuentran en el entorno más cercano y son el referente principal del niño, por lo que, son ellos los que pueden detectar una situación de peligro y responder a ella (INTECO, 2010).

En varias investigaciones (INTECO, 2007; INTECO, 2010; Labrador et al. 2011) se indican algunas medidas básicas que las familias pueden usar para proteger a sus hijos de los riesgos que conlleva el uso de las NNTT en general:

- Hay que controlar el tiempo que los niños dedican a una actividad con alguno de los aparatos tecnológicos (TV, Tablet, ordenador, teléfono móvil o consola). En el caso de los videojuegos, estos están diseñados para que el juego cada vez sea más interesante, lo que hace que los niños no sean capaces de apagar la consola, puesto que al conseguir un objetivo, aparece otro más llamativo. Por ello, hay que

enseñarles a decidir el tiempo que van a jugar, o a utilizar cualquiera de estos aparatos; siendo recomendable que hagamos a los niños partícipes de esta decisión.

- Hablar abiertamente con los hijos sobre los riesgos que conlleva su uso y explicarles en qué consiste el uso seguro y responsable.
- En los ratos libres de los niños, es importante comprobar que no solo hacen uso de las NNTT, puesto que el buen uso del tiempo libre es un gran factor de protección contra las adicciones. Por eso, es conveniente que los niños, también, vayan al parque, jueguen con otros amigos o con la familia, realicen manualidades, etc.
- No es recomendable usar estos aparatos como recompensa o castigo para los niños, ya que así lo que estamos haciendo es dándole más valor del que tienen.
- Si los padres observan que los niños se ponen nerviosos, agresivos, o cambian su comportamiento, lo ideal es que dejen de jugar. Pueden descansar realizando otra actividad o evitar, directamente, que los niños sigan haciendo uso de esos aparatos.
- Los padres deben intentar que estos aparatos tecnológicos se encuentren en lugares comunes del hogar, como por ejemplo, el salón, y por lo tanto, que jueguen en sitios donde los padres puedan observar lo que hacen. También, es importante vigilar los juegos que realizan los niños fuera de casa, es decir, en casa de otros amigos, en el parque...
- Hay que establecer unas normas consensuadas para el uso de estos aparatos, no deben ser impuestas, sino realizarlas junto a los niños y conseguir un acuerdo mutuo. Si al comienzo los niños no aceptan estas normas, los padres deben convencerlos, pero nunca aceptar su rechazo.

Para que estos consejos sean efectivos, es imprescindible que los padres sean los primeros que se desconecten de las Nuevas Tecnologías, ya que los niños imitan lo que ven en sus padres. Para ello, es bueno designar “tiempo sagrado” con los hijos y así poder disfrutar en familia y establecer relaciones familiares más fuertes (Zone’in Programs Inc., 2014).

Además, podemos utilizar con los teléfonos móviles, Tablet, ordenadores, videojuegos, SmartTV, etc., herramientas de “Control parental” (Melamud et al., 2007), que permite bloquear o restringir el acceso a información ofensiva para los niños. Por ejemplo, para el uso de Internet, nos encontramos con varios programas para bloquear el acceso a contenidos inapropiados: Netnanny ([www.netnanny.com](http://www.netnanny.com)); CyberPatrol

([www.cyberpatrol.com](http://www.cyberpatrol.com)); iProtectYou ([www.softforyou.com/ip-index.html](http://www.softforyou.com/ip-index.html)); Norton Internet Security ([www.symantec.com](http://www.symantec.com)).

Algunas consolas –Xbox 360, Wii y PS3– incluyen la opción de activar el control parental para proteger a los usuarios no solamente del contenido en línea, sino de conversaciones con desconocidos y de juegos con contenido inapropiado. Los equipos permiten limitar la clasificación de juegos aptos para los niños; por ejemplo, se pueden limitar los juegos para que sólo pueda utilizar los clasificados hasta una determinada edad. Utilizar un juego clasificado para una edad superior requerire una contraseña. Algunas como las PS3 y Xbox 360, adicionalmente, permiten restringir los DVDs que se pueden reproducir, atendiendo a la clasificación estándar de películas. Sin embargo, a pesar de las facilidades que ofrecen los controles parentales, hay que recordar que no siempre se puede estar pegado a los hijos y que la mejor forma de evitar que entren en conversaciones cuestionables o accedan a contenidos para adultos es hablando con ellos (Labrador et al., 2011, p.52).

También, en los videojuegos se ha creado un código de regulación llamado PEGI (Pan European Game Information). El sistema PEGI ha sido creado y es propiedad de la Federación de Software Interactivo de Europa (ISFE) (PEGI, 2014). El objetivo de este código es proporcionar información al comprador sobre los contenidos y las edades recomendadas. En referencia al contenido, encontramos ocho descriptores (Cuadro 1, Anexo I).

En cuanto a la edad, se clasifica dentro de cinco categorías, que indican la edad a partir de los cuales el juego es adecuado. Antes de comercializarse el producto, sus creadores revisan el contenido y lo clasifican dentro de una serie de categorías establecidas. En la parte externa de la caja del producto, encontramos los logotipos que nos dan la información de ese videojuego (Cuadro 2, Anexo II).

### ***1.5 Objetivos del estudio***

Actualmente, las tecnologías digitales están inmersas en la vida de los niños desde que nacen, como un juego más. Por ello, esta investigación pretende analizar qué uso hacen los niños de 0-6 años y sus familiares de las Nuevas Tecnologías, conocer cuál es la opinión de las familias sobre las mismas y qué riesgos/beneficios creen que entrañan.

## 2. MÉTODO

### 2.1 *Participantes*

En referencia a la muestra, debemos reseñar que no hay ningún proceso de selección muestraria, ya que hemos intentado llegar al máximo de población.

Han participado un total de 156 familias, con al menos un hijo con edades comprendidas entre los 0 y 6 años de edad. Las mujeres ( $\bar{X}_{\text{edad}} = 35.08$ ) han sido más participativas con un 73.7% frente al 26.3% los hombres ( $\bar{X}_{\text{edad}} = 36.83$ ). El 30.8% de los padres tienen estudios universitarios y el 24.0% estudios secundarios, trabajan principalmente como autónomos (15.4%), en el sector servicios (13.5%) y en la agricultura (10.9%). Y en el caso de las madres, el 38.2% tienen universitarios y el 17.8% secundaria y trabajan en educación (20.5%), trabajos administrativos (13.5%) y como amas de casa (14.1%). En cuanto a la situación laboral, son más los padres, los que están empleados (94.7%), frente al 74.8% de las madres. El horario laboral varía según padres o madres. En relación a los padres, el 12.1% tiene un horario de 8:00 a 14:00 y de 16:00 a 19:00, el 7.9% trabaja de 8:00 a 15:00 y el 6.9% tiene turnos rotativos. En cuanto a las madres, el 12.9% tiene un horario de 9:00 a 14:00, el 10.6% trabaja de 8:00 a 15:00 y el 9.1% que suelen ser amas de casa, trabajan a tiempo completo. En general, el nivel socioeconómico es medio con un porcentaje del 59.4%, aunque también, encontramos a familias con un nivel económico bajo-medio (31.0%).

En cuanto al estado civil, el 74.8% están casados, seguido de unión libre (18.7%); la mayoría viven en núcleo familiar formado por padre, madre e hijos (94.9%); tienen de 1 a 4 hijos – el 47.4% uno, el 44.9% dos, el 5.8% tres y el 1.9% cuatro– con edades comprendidas entre los 1 y los 23 años. La mayoría de los padres contesta al cuestionario en referencia a su primer hijo (71.2%). Centrándonos en los niños sobre los que se responde el cuestionario, tienen una media de edad de 3.77 años; el 56.2% son niños y el 43.8% niñas. En referencia a la hora que se levanta el niño entre semana, encontramos que la mayoría lo hace entre las 6:45 y las 8:00 (75.5%), seguido de entre las 8:15 y 8:30, con un 19%. Y se acuestan, sobre las 22:00-23:00 (50.3%) y sobre las 20:30-21:30 (36.8%). Si hablamos de fines de semana, los niños se levantan entre las 8:30-9:30 con un 63.4% y sobre las 10:00-11:00 (28.8%). A la hora de acostarse, son más los que lo hacen sobre las 22:30-23:00 (67.7%) y el 17.4% se acuestan sobre las 21:30-22:00.

## *2.2 Variables e instrumentos*

Para realizar esta investigación se ha utilizado un cuestionario sobre el uso de las Nuevas Tecnologías para padres y madres que tienen niños de edades comprendidas entre 0-6 años (Anexo III), adaptado de AMEI-WAECE (2011). Está formado por 27 preguntas de distintos tipos (dicotómicas, de opción múltiple, de respuesta múltiple y escala likert de 5 puntos) organizadas en 9 bloques:

- A. Datos personales de las familias que están realizando el cuestionario como dónde viven, número de hijos, edad y escolarización, quién responde al cuestionario, edad, estudios, profesión y horario laboral de los padres, entre otros.
- B. Cuestiones generales sobre ocio y NNTT (ítems 1-4): con preguntas como las actividades preferidas de la familia, la cantidad de horas que pasan realizando algunas actividades, y además, número y dueños de los aparatos que hay en casa.
- C. Televisión (ítems 5-9): preguntas sobre sitios de la casa y horas al día que ve el niño la televisión, qué suele hacer mientras la ve, canales y programas favoritos, así como, si comenta lo que ve en la TV.
- D. Internet (ítems 10 y 11): les preguntamos sobre el tipo de conexión que tienen en casa y si se conecta o no.
- E. Ordenadores (ítems 12-14): cuestiones como donde suele usar el ordenador, las horas que lo usa y lo que suele hacer con él.
- F. Tablet, móviles o iPad (ítems 15-18): preguntamos sobre el lugar donde usan estos aparatos, así como las horas, para qué lo utiliza y cuestiones sobre control parental.
- G. Consolas y videojuegos (ítems 19-24): preguntas sobre videojuegos y temáticas preferidas, dispositivos electrónicos que hay en casa, horas que suele usarlo, y además, cuándo acostumbra a utilizarlo y de quién suele estar acompañado.
- H. Reacción emocional y conductual (ítem 25): realizamos preguntas sobre la reacción del niño al no dejarle usar esos aparatos.
- I. Opinión sobre las NNTT (ítems 26 y 27): se pregunta sobre el grado de acuerdo/ desacuerdo sobre si son un entretenimiento, una compañía, etc. Y

también, sobre los posibles riesgos y beneficios del uso en niños menores de 6 años.

Por último, se ha incluido una única cuestión sobre “Tendencias actitudinales educativas” extraída de Torio (2008), para establecer el grado de acuerdo/desacuerdo de los padres sobre diferentes estrategias educativas (normas, valores,...) que utilizan en casa, en la vida diaria, para educar a sus hijos.

### ***2.3 Procedimiento***

Para llevar a cabo esta investigación, en primer lugar, se ha contactado con familias con hijos en edades comprendidas entre los 0-6 años, para solicitar su colaboración en el estudio. Se les explicaba la finalidad y objetivos del estudio, en qué consistía el cuestionario y cómo debía cumplimentarse, además, se les garantizaba el anonimato, la confidencialidad de la información y la utilización de los datos con fines exclusivamente de investigación. La mayoría de los cuestionarios han sido entregados a mano, pero algunos se han realizado online mediante Word. Todos los cuestionarios cuentan con una carta informativa y un teléfono de contacto para cualquier duda o incidencia.

Esta recogida de datos se ha realizado durante los meses de marzo y abril de 2017. Los participantes han tenido varias semanas para responder a los cuestionarios.

### ***2.4 Diseño y análisis de resultados***

Se trata de una investigación descriptiva, en el que se ha utilizado un diseño transversal, con una encuesta de tipo cuantitativo y no experimental. El criterio principal utilizado ha sido la experiencia, el conocimiento y la opinión de los encuestados.

Para procesar y analizar los resultados se ha utilizado el paquete estadístico SPSS versión 22.0 para Windows. Los resultados se han obtenido realizando diversos análisis de frecuencias y estadísticos descriptivos para calcular las medias y la desviación típica.

## **7. RESULTADOS**

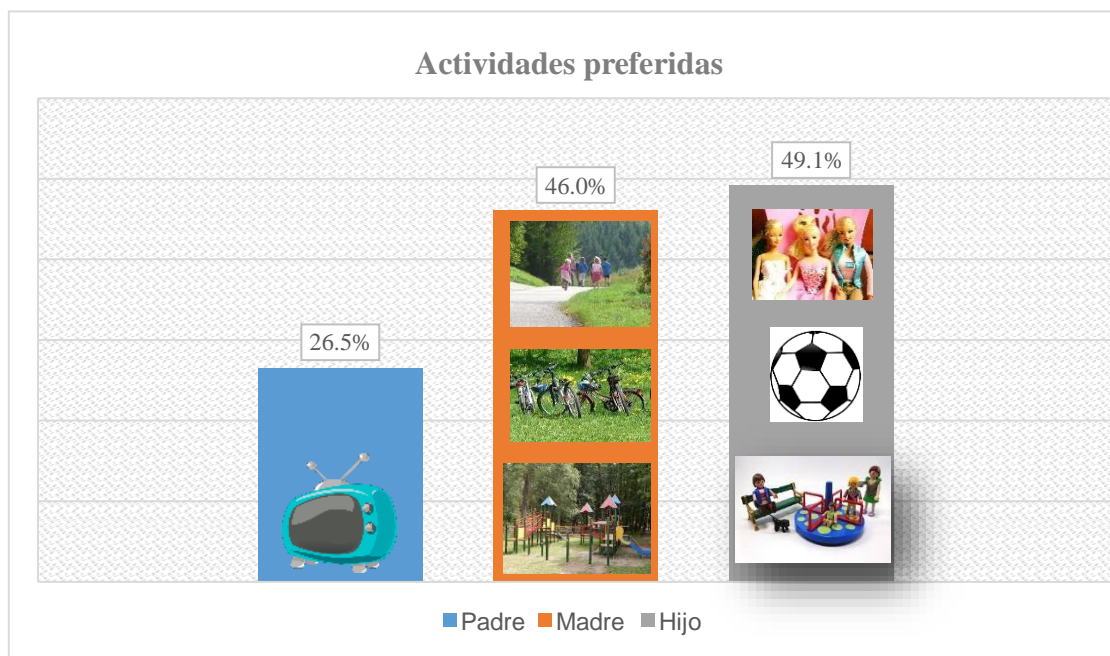
Comenzamos analizando las actividades preferidas de padres, madres e hijos (Gráfica 1). Los padres prefieren ver series TV (26.5%), jugar/ver fútbol (15.0%) y también, jugar a la consola (9.3%); en cambio las madres, se decantan por las actividades al aire libre (46.0%), jugar con sus hijos (31.3%) y ver series TV (21.4%). A



los hijos lo que más les gusta es jugar a los playmobil, a la pelota, a las barbies... (49.1%), ver dibujos (23.0%) y juegos con la consola (11.0%).

### Gráfica 1

Actividades preferidas de padres, madres e hijos



Respecto al número de horas que pasan realizando diversos tipos de actividades con y sin NNTT (Tabla 2, Anexo IV), observamos que entre semana, tanto padres (42.1%) como madres (42.7%) e hijos (45.3%) ven la televisión entre 1 y 2h. Dedicar menos de 1h a conectarse a Internet, viendo vídeos de YouTube, canales de televisión online... –31.7% padres, 34.9% madres y 46.6% hijos–. La mayoría de los padres no juega a los videojuegos ni a las consolas (73.9%; 57.1%), al igual que las madres (85.1%; 63.3%) y los hijos (71.7%; 75.9%). En cuanto a jugar/utilizar la Tablet y el móvil, los padres (30.1%), las madres (36.4%) y los hijos (53.8%) lo hacen menos de 1h. En cuanto al fin de semana (Tabla 3, Anexo V), los padres (35.9%) y madres (38.4%) suelen ver la televisión entre 2 y 3h, mientras que los hijos (35.8%) entre 1 y 2h. En relación a Internet, lo usan entre 1 y 2h –27.7% padres, 31.7% madres y 20.9% hijos–. Los videojuegos y el ordenador, la mayoría continúan usándolos 0h y la Tablet y el móvil, menos de 1h.

En referencia a los aparatos que hay en casa (Tabla 4), vemos que la mayoría de las familias tiene televisor (96.1%), ordenador portátil (78.1%), Tablet/iPad (80.0%) y

teléfono móvil (96.1%) y que la mayoría tiene entre 1 y 2 aparatos de cada, y los dueños suelen ser la familia, o los padres.

**Tabla 4**

*Aparatos que hay en casa, cantidad y dueño*

<b>Aparatos</b>	<b>Si</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Dueño</b>
Televisor	96.1% (149)	2 (39.2%)	Familia (47.3%)
Smart TV	34.2% (53)	1 (29.4%)	Familia (80.2%)
Ordenador de sobremesa	36.8% (57)	1 (34.0%)	Familia (70.0%)
Ordenador portátil	78.1% (121)	1 (57.0%)	Padres (37.1%)
Tablet/iPad	80.0% (124)	1 (62.9%)	Familia (38.0%)
Teléfono móvil	96,1% (149)	2 (81.5%)	Padres (84.1%)
Consolas	54.2% (84)	1 (40.1%)	Familia (57.6%)
Consolas portables	23.9% (37)	1 (15.7%)	Familia (77.0%)

El 55.1% de los niños no se conecta a Internet con un 55.1% frente a un 44.9% que sí. Respecto a los hijos que no se conectan a Internet, el 45.1% de los padres comenta que no lo hacen debido a que prefieren que se entretengan de otras formas; el 34.1% opina que no es adecuado para su edad; y el 11.0% piensa que el manejo es complicado para su edad.

Centrándonos en la TV, encontramos que la mayoría de los padres entre semana la ven de 20:00 a 24:00 con un 91.2%. También, lo hacen con un 29.9% al mediodía (de 14:00 a 16:00), y otros la ven antes de ir a trabajar (12.2%). En referencia a las madres, el 90.7% la ven de 20:00 a 24:00, mientras que el 53.3% lo hacen de 14:00 a 18:00. Si hablamos de los hijos, el 51.3% ven la televisión por la tarde, de 16:00 a 20:00. Respecto al fin de semana, los padres suelen ver la televisión de 20:00 a 24:00 con un 88.8% y además, el 43.4% la ven al mediodía (de 14:00 a 16:00) y por la mañana de 10:00 a 14:00 (24.5%). En cuanto a las madres, el 87.8% la ven por la noche, de 20:00 a 24:00. También, la ven al mediodía, de 14:00 a 16:00 con un 43.5% y por la mañana de 10:00 a 14:00 (25.2%), por lo que coinciden con los padres. Los hijos la ven más por la mañana, de 8:00 a 12:00 (50.7%) y otros niños por la noche, de 20:00 a 22:00, con un 43.2%. También, lo hacen a mediodía (de 14:00 a 16:00) con un 42.6%

En la Tabla 5, podemos observar los lugares donde los niños habitualmente ven la televisión. La mayoría la ve en el salón (83.2%) y en la habitación de los padres

(17.4%); y suelen realizar otras actividades mientras la ven (Tabla 6) como estar con la familia (77.3%) y comer (74.7%).

**Tabla 5**

*Lugares donde ve el niño la televisión*

<b>Lugar</b>	<b>Nº de orden y porcentaje</b>	<b>N</b>
Cocina	3º (13,5%)	21
Salón	1º (83.2%)	129
Sala de estar o salita	4º (8.4%)	13
Habitación de los padres	2º (17.4%)	27
Habitación de niño	6 (5.2%)	8
Habitación de los hermanos	7º (2.6%)	4
En cualquiera, porque la ve a través de Internet mediante dispositivo móvil	5º (7.1%)	11

**Tabla 6**

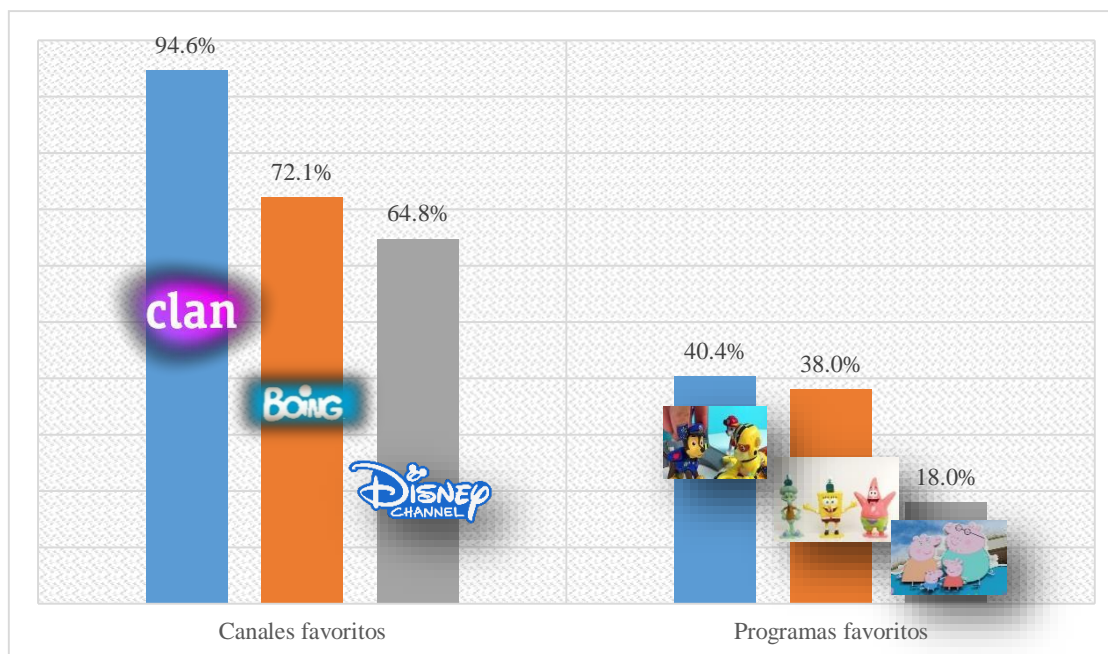
*Actividades que realizan a la vez que ven la TV*

<b>¿Qué hace mientras ve la TV?</b>	<b>Si</b>	<b>N</b>
Comer	74.7%	112
Hacer los deberes	3.3%	5
Leer/que le lean un libro o cuento	1.3%	2
Jugar	44.0%	66
Actividad física (saltar en el sofá, correr por el salón...)	37.3%	56
Estar con la familia	77.3%	116

Respecto a los canales y programas que más ven los niños (Gráfica 2), encontramos que la mayoría ven la “Patrulla Canina” (40.4%), “Bob Esponja” (38.0%) y “Peppa Pig” (18.0%), en Clan (94.6%), Boing (72.1%) y Disney Channel (64.8%). Además, el 58.4% de los hijos suele hablar con su familia sobre lo que ve en TV y hacen comentarios sobre el capítulo y la actuación de los personajes (24.6%), los que les llama la atención y les hace gracia (8.5%) o preguntan sobre lo que ven (3.6%).

## Gráfica 2

Canales y programas favoritos de los niños.

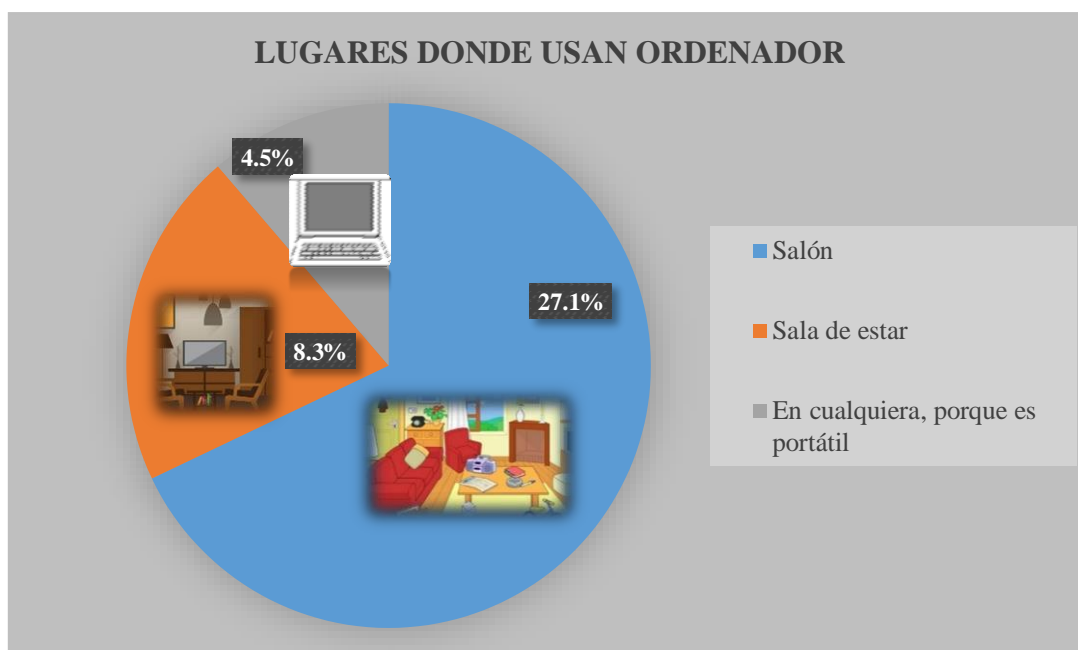


En referencia a los ordenadores, durante la semana, los padres lo suelen usar por la mañana, de 10:00 a 14:00 (29.1%) y por la tarde, de 16:00 a 20:00 (34.4%). También, lo usan por la noche (de 20:00 a 22:00) un 12.7%. En relación a las madres, coinciden en las horas: por la mañana (de 10:00 a 14:00) con un 29.3% y por la tarde, de 16:00 a 20:00 (29.3%). Además, lo utilizan por la noche, de 20:00 a 22:00 (10.0%). Y los hijos, suelen usar poco el ordenador, pero lo hacen por la tarde, de 16:00 a 18:00, con un 7.4% y de 18:00 a 20:00, con un 14.1%. Algunos, suelen usarlo por la noche (de 20:00 a 22:00), con un 5.2%. Respecto al fin de semana, el 25.9% de los padres utilizan el ordenador por la mañana, de 10:00 a 12:00 (8.1%) y por la tarde, de 16:00 a 20:00 (12.6%). Algunos padres, también, lo usan por la noche (de 20:00 a 22:00) con un 12.6%. Las madres lo usan de 10:00 a 12:00 de la mañana, con un 9.5%, por la tarde (de 16:00 a 20:00) con un 22.6% y por la noche (de 20:00 a 22:00) con un 9.5%. Los hijos lo usan por la mañana, de 10:00 a 12:00 (7.3%), y por la tarde (de 16:00 a 18:00) con un 8.8% y de 20:00 a 22:00 (9.5%).

En la Gráfica 3, podemos observar los lugares donde suelen usar el ordenador los niños: en el salón (27.1%), sala de estar (8.3%) y en cualquier sitio, ya que es portátil (4.5%). La mayoría, lo usan para ver vídeos de YouTube (24.8%) y para ver películas, dibujos animados o series on-line (18.0%) (Tabla 10).

### Gráfica 3

Lugares donde usan los niños los ordenadores



**Tabla 10**

Uso que hacen del ordenador

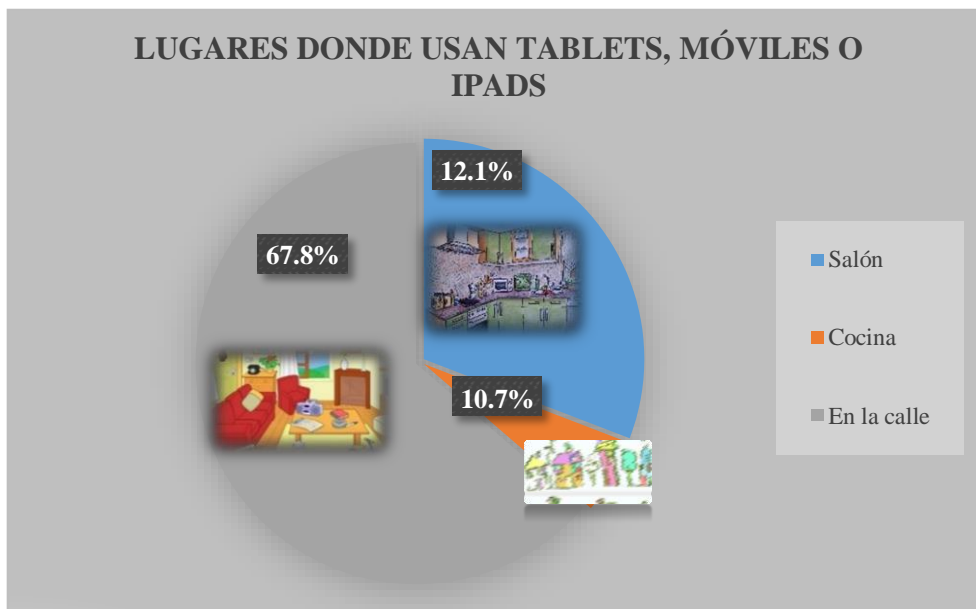
Usos	Nº orden y porcentaje	N
Navegar por Internet	5º (1.5%)	2
Visitar páginas webs	6º (1.5%)	2
Ver vídeos de YouTube	1º (24.8%)	33
Ver películas, dibujos o series on-line	2º (18.0%)	24
Jugar “en línea”	7º (0.8%)	1
Jugar a juegos educativos	3º (13.5%)	
Hablar por Skype con familiares/amigos	4º (4.5%)	6

Respecto a las Tablets, móviles o iPads, la mayoría de los padres y madres afirman utilizarlos entre semana, todo el día (29.8% y 25.3%, respectivamente), seguido de por la noche, de 20:00 a 22:00 (27.0% y 21.9%) y, al mediodía, de 14:00 a 16:00, con un 19.1% y 21.0%. En cuanto a los hijos, suelen usarlos, principalmente, por la tarde, de 16:00 a 20:00, con un 51.1%, aunque, también, por la noche (de 20:00 a 22:00) con un 18.4% y al mediodía (15.0%). Respecto al fin de semana, la mayor parte de los padres y madres, afirman que los utilizan, principalmente, por la noche de 20:00 a 24:00 con un 42.1% y 45.5% respectivamente, aunque, el 30.0% y 27.5%, señalan que los usan todo el día. Los hijos los usan, sobre todo por la tarde, de 16:00 a 20:00 (52.1%), por la mañana de 10:00 a 14:00, con un 30.4%, y de 20:00 a 22:00 (23.6%).

En la Gráfica 4, se muestran los lugares donde las utilizan: el salón (67.8%), la cocina (12.1%) y en la calle (10.7%). La mayoría las utilizan para ver vídeos de YouTube (35.3%) y ver películas, dibujos o series on-line (34.7%) (Tabla 11).

#### Gráfica 4

*Lugares donde usan las Tablets, móviles o iPads*



#### Tabla 12

*Uso que hacen de las Tablets, móviles o iPads*

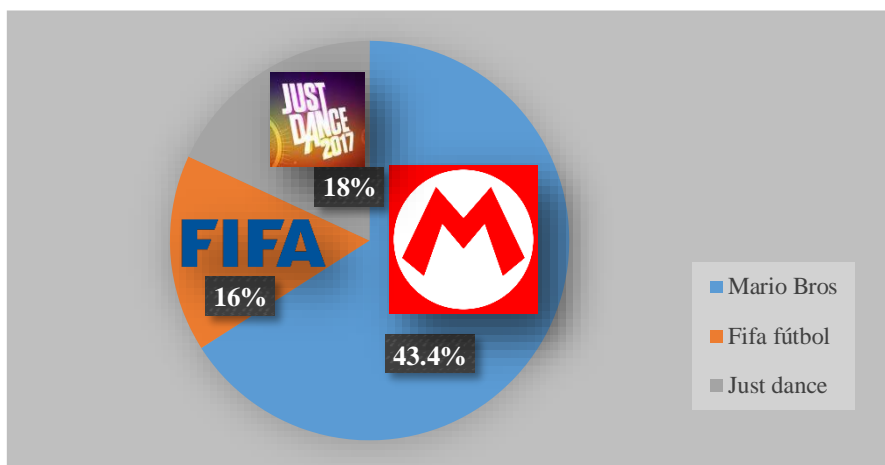
Usos	Nº orden y porcentaje	N
Visitar páginas webs	8º (1.3%)	2
Ver vídeos de YouTube	1º (35.3%)	53
Ver películas, dibujos animados o series on-line	2º (34.7%)	52
Jugar “en línea”	6º (2.7%)	4
Jugar a juegos educativos	3º (16.7%)	25
Hablar por Skype con familiares/amigos	7º (2.0%)	3
Conectarse a redes sociales	9º (0.7%)	1
Hablar por Whatsapp con familiares	4º (3.3%)	5
Usar aplicaciones	5º (2.7%)	4

En cuanto a las APPs, el 80.1% de los padres comentan que sus hijos no se descargan aplicaciones. El 19.9% que sí lo hacen, descargan aplicaciones gratuitas. El 90.2% de los hijos respetan las prohibiciones de los padres sobre no descargarlas. Además, la mayoría afirman que disponen de contraseña en los aparatos tecnológicos para impedir que sus hijos compren aplicaciones (56.3%), en cambio, el 69.2% no suele usar ninguna APP de control parental en dispositivos móviles, Tablets o iPads.

Centrándonos en los videojuegos, la Wii (23.8%) y la PlayStation (21.8%), son las consolas que más tienen las familias, seguidas de juegos de ordenador para niños (12.2%), Nintendo DS (13.6%) y Nintendo (10.2%). Las temáticas de videojuegos preferidas por los niños son, por orden: personajes (42.4%), animales (39.4%), Disney (36.4%), musicales (33.3%), vehículos (28.3%), deportes (27.3%), superhéroes (21.2%), hogar (18.2%), moda (16.2%), y, acción (16.2%). Y entre los favoritos encontramos (Gráfica 5):

**Gráfico 5**

*Videojuegos favoritos*



En referencia a las horas que pasa la familia jugando a la consola, encontramos que entre semana, los padres no suelen usar la consola (88.8%), aunque el 3.0% juega por la tarde, de 18:00 a 20:00 y por la noche, de 20:00 a 22:00 (6.7%). En cuanto a las madres, el 97.8% no utiliza la consola, y son pocas madres las juegan por la tarde, de 18:00 a 20:00 (0.7%). El 78.3% de los hijos no juegan a la consola, el resto juega a mediodía (3.6%), por la tarde (de 16:00 a 20:00) con un 16.0%, y por la noche, de 20:00 a 22:00 (2.9%). Respecto al fin de semana, aumentan los padres que juegan (23.5%) y lo hacen, por la tarde (de 16:00 a 20:00), con un 16.9% y por la noche, de 20:00 a 22:00 (5.9%). En cuanto a las madres, el 91.0% no juegan, pero algunas sí lo hacen por la tarde, de 16:00 a 20:00, con un 4.6%. La mayoría de los hijos, no juegan a la consola (60.1%), lo que sí los hacen, por la mañana, de 10:00 a 12:00 (8.0%), por la tarde (de 16:00 a 20:00) con un 29.7% y por la noche, de 20:00 a 24:00, con un 7.9%.

Respecto a cuándo usan los niños las NNTT (Tabla 13, Anexo VI), observamos que la mayoría suelen usar la TV cuando hace mal tiempo para jugar fuera (41.1%) y cuando quieren ver algún programa en concreto (43.8%). Lo mismo ocurre con el

ordenador, lo usan cuando hace mal tiempo para jugar fuera (10.4%) y cuando quieren ver algo en concreto (12.8%). En cuanto a las Tablets, móviles o iPads, las suelen usar cuando están aburridos (43.6%) y cuando quieren ver algo en concreto (30.1%). Mientras, que las consolas, las usan cuando no tienen tareas que realizar (12.8%) y cuando hace mal tiempo para jugar fuera (19.5%). La mayoría suelen estar acompañados de sus padres o madres cuando los utilizan (Tabla 14, Anexo VII).

En cuanto a la reacción del niño cuando los padres no le dejan usar algunos de los aparatos tecnológicos (Tabla 15, Anexo VIII), encontramos que la mayoría “siempre” o “casi siempre” *se va a jugar con otra cosa* (55.7% TV, 37.5% Tablet, 35.7% ordenador, y 28.1% consola). En cambio, algunos niños reaccionan “siempre” o “casi siempre” mal, teniendo una rabieta (21.9% Tablet, 20.9% TV); enfadándose (26.6% Tablet, 20.8% TV, 11.7%); protestando (19.2% TV, 18.1% Tablet) o llorando (17.7% Tablet).

En la Tabla 16 (Anexo IX) se presenta el grado de acuerdo/desacuerdo de los padres con lo que son para ellos las NNTT. Así, sobre la Tablet, TV y consolas, el 57.3%, el 55.8% y el 51.3% están de acuerdo en que son un entretenimiento. Están en desacuerdo con que sean una compañía (44.2% TV, ordenador 62.0%, 57.0% Tablet, 76.0% consola), en cambio están de acuerdo en que las consolas (41.1%), la TV (39.7%), y las Tablet (34.3%), son una forma de rellenar el tiempo. En cuanto a que sean un medio de aprendizaje, los padres están de acuerdo, en que lo son los ordenadores (43.9%) y las Tablet (40.8%).

Finalmente, se presentan los *riesgos vs beneficios* que consideran los padres respecto al uso de la TICs y los menores de 6 años (Tabla 17, Anexo X). Por un lado, los padres están completamente de acuerdo en que la consola (63.6%) y la Tablet (59.3%) provocan adicción y una actitud agresiva en general (31.9% consola, 31.8% TV, 29.2% ordenador y 28.1% Tablet) y que además, aprenden cosas innecesarias para su edad (38.8% Tablet, 36.4%, ordenador 33.3% TV y 31.4% consola). También, están completamente de acuerdo en que todos los aparatos (consola, 55.5%; Tablet, 51.4%; ordenador, 46.8%; TV, 45.5%) provocan sedentarismo y una disminución de la socialización (consola 48.9%; 45.1% Tablet, 40.0% ordenador y 36.4% TV). Por otro lado, la mayoría no está nada de acuerdo en que la consola (57.3%), TV (54.0%), Tablet (37.5%) y ordenador (33.3%) aumentan el gusto por la lectoescritura, pero sí están de acuerdo en que desarrollan la creatividad de sus hijos (ordenador, 36.4%; TV, 34.9%; y Tablet, 29.5%).



## 8. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Tras el análisis de resultados, nuestros datos revelan que en la mayoría de los hogares estudiados, se cuenta con un televisor, ordenador portátil y tablet/móviles y en aproximadamente el 70% se cuenta con una consola normal o portable, esto nos quiere decir que las NNTT están inmersas en nuestra sociedad como algo habitual que está en consonancia con Ruiz San Román (2008 citado en Melgarejo y Rodríguez, 2010) que denomina a la sociedad como “sociedad multipantalla”.

Hoy en día, los niños de 0-6 años siguen jugando a los playmobil, barbies, pelotas... pero las NNTT cada vez más, van atrayéndolos y el porcentaje que las usan va aumentando. Así, encontramos en nuestros datos que a los niños, también, les gusta jugar con la consola y ver dibujos. Además, observamos que la mayoría de niños que juega a la consola lo hace porque a algún familiar también le gusta, y se suele dar más en los padres.

En referencia a los aparatos tecnológicos, las familias encuestadas contestan que sus hijos se conectan a Internet, aunque menos de la mitad, por lo que no está en consonancia con el informe publicado por el Joan Ganz Cooney Center y Sesame Workshop (2011), donde más de la mitad se conectan a Internet. Aun así, es un porcentaje bastante alto el de nuestros datos, teniendo en cuenta que Internet es un medio inadecuado e inseguro para niños tan pequeños.

Un aspecto digno de resaltar, es que en el estudio la TV y la Tablet, aparecen como un recurso para lograr que los niños coman, a pesar de que los pediatras desaconsejan radicalmente esta práctica que provoca que no se alimenten bien. También nos gustaría destacar, que uno de los lugares donde más suelen usar la Tablet es en la calle, esto quiere decir que los niños no se socializan tanto con otros niños de su edad, al estar observando la pantalla de estos aparatos, ni tampoco realizan actividades físicas al aire libre como jugar, correr, saltar... Por lo tanto, esto está en consonancia con la idea de Sieberg (2011) donde habla del término “obesidad digital”, refiriéndose al aumento de sobrepeso en niños debido al uso excesivo de aparatos tecnológicos que provocan sedentarismo.

Con los ordenadores y las consolas es diferente, ya que no son tantos los que los usan, aun así, hay niños de estas edades que sí lo hacen. Suelen jugar a ambos aparatos por la tarde entre semana y el fin de semana. La mayoría de los niños que juega a los videojuegos, prefieren las temáticas sobre personajes, animales, Disney... por lo que

encontramos una disonancia con Labrador et al. (2011), que nos dice que los juegos que prefieren los niños son los de acción, deportes, coches-carreras y aventuras.

En cuanto a la cantidad de horas usando estos aparatos tecnológicos, nuestros datos revelan que los niños ven la TV 1-2 h entre semana, lo que coincide con el estudio de AMEI-WAECE (2011). Este estudio también nos indica que los vídeos on-line han ido ganando en protagonismo, y observamos esa idea en nuestros datos, ya que la mayoría de los niños usa los aparatos tecnológicos para ver vídeos de YouTube. En el aspecto que no coincidimos es en el uso de la videoconsolas, ya que nos dice que 1 de cada 4 niños no tiene contacto con ellas, mientras que nuestros datos revelan que son más de la mitad los que no la usan.

En conclusión, sabemos que las NNTT son importantes en la vida de los niños, pero no imprescindibles. A los niños les encanta porque les atrae y engancha, pero realmente los padres no se dan cuenta del daño que puede producirles en el desarrollo integral si no hacen un uso adecuado y seguro de estas. Además, el uso de las NNTT deben estar en equilibrio con otras actividades, como jugar con los amigos y familia, realizar actividades al aire libre, etc., para fomentar otros aspectos en los niños.

## 9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMEI-WAECE (2011). *Estudio descriptivo sobre la cultura mediática en niños y niñas de Educación Infantil*. Recuperado de [http://www.waece.org/amei/waece\\_tics2011.pdf](http://www.waece.org/amei/waece_tics2011.pdf)
- Costa, M., Morante, M., Busó, P. y Blasco, C. (2010). *The now generation. Caracterización, datos y perfiles sociales infantiles*. Valencia: Ed. AIJU. Recuperado de <https://robertoigarza.files.wordpress.com/2008/11/rep-the-now-generation-caracterizacion-datos-y-perfiles-sociales-infantiles-aiju-2011.pdf>
- Díaz, R. y Aladro, M. (2016). Relación entre uso de las nuevas tecnologías y sobrepeso infantil, como problema de salud pública. *RqR Enfermería Comunitaria*, 4(1), 46-51.
- Gutnick, A. L., Robb, M., Takeuchi, L. y Kotler, J. (2010). *Always connected: The new digital media habits of Young children*. New York: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- INTECO (2009). *Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres*. Recuperado de

<http://www.pantallasamigas.net/estudios-realizados/pdf/inteco-estudio-uso-seguro-tic-menores.pdf>

INTECO (2010). *Guía para padres y madres sobre uso seguro de videojuegos por menores*. Recuperado de

[http://www.orientapadres.com/downloads/guia\\_para\\_padres\\_sobre\\_uso\\_seguro\\_de\\_videojueg.pdf](http://www.orientapadres.com/downloads/guia_para_padres_sobre_uso_seguro_de_videojueg.pdf)

INTEF (2016). *Uso de las tecnologías por niños de hasta 8 años*. Recuperado de

[http://blog.educalab.es/intef/wp-content/uploads/sites/4/2016/03/2016\\_0220-Informe\\_TIC\\_ninos\\_8years-INTEF.pdf](http://blog.educalab.es/intef/wp-content/uploads/sites/4/2016/03/2016_0220-Informe_TIC_ninos_8years-INTEF.pdf)

Kawashima, R. (2009). *Brain trainer*. Madrid: Temas de Hoy.

Kirkorian, H.L., Wartella, E.A. y Anderson, D.R. (2008). Media and Young Children's Learning. *The future of children*, 18(1), 39-61. Recuperado de

[https://www.princeton.edu/futureofchildren/publications/docs/18\\_01\\_03.pdf](https://www.princeton.edu/futureofchildren/publications/docs/18_01_03.pdf)

Labrador, F.J., Requesens, A., y Helguera, M. (2011). *Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de Internet, móviles y videojuegos*. Madrid: Fundación Gaudium.

Melamud, A., Otero, P., Nasanovsky, J., Stechina, D., Goldfarb, G., Svetliza, J., Canosa, D., Matamoros, R., y Ringuelet, L. (2007). Los niños, sus padres, Internet y los pediatras. *Archivos Argentinos de Pediatría*, 105(4), 368-371. Recuperado de

<http://www.scielo.org.ar/pdf/aap/v105n4/v105n4a15.pdf>

Melgarejo, I. y Rodríguez, M.M. (2011). Los canales infantiles politemáticos de televisión digital en España: análisis y clasificación. *Doxa Comunicación, Revista Interdisciplinaria de Estudios de Comunicación y Ciencias Sociales*, 13, 171-191. ISSN 1696-019X.

Muñoz, O. (2014). La era de la niñez digital: la antítesis como propuesta. *Rayuela*, 10, 246-251. Recuperado de

<http://revistarayuela.ednica.org.mx/sites/default/files/246-251.pdf>

Nielsen (2010). *Three screen report Q1 2010*. Nueva York: The Nielsen Compan.

Recuperado de [http://www.qa.nielsen.com/content/dam/corporate/us/en/reports-downloads/3%20Screen/2010/Three%20Screen%20Report%20\(Q1%202010\).pdf](http://www.qa.nielsen.com/content/dam/corporate/us/en/reports-downloads/3%20Screen/2010/Three%20Screen%20Report%20(Q1%202010).pdf)

PEGI (2014). *Descriptorios para videojuegos y logotipos para la recomendación de los juegos según la edad*. Recuperado de <http://www.pegi.info/en/index/id/952>

Sieberg, D. (2011). *Digital Diet: The 4-Step Plan to Break Your Addiction and Regain Balance in Your Life*. New York: Three River Press.

- Small, G. y Vorgan, G. (2009). *El cerebro digital*. Barcelona: Urano.
- Torio, S. (2008). *Cuestionario “Estudio socioeducativo de hábitos y tendencias de comportamiento en familias con niños de Educación Infantil”*. Recuperado de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/20945/1/TESIS.pdf>
- Zone’in Programs Inc. (2014). *Ten steps to successfully unplug children from technology*. Recuperado de <http://www.zoneinworkshops.com/pdf/Ten%20steps%20to%20successfully%20unplug%20children%20from%20technology%20-%20helpful%20hints.pdf>

## 10. ANEXOS

### ANEXO I:

#### Cuadro 1

*Descriptores para videojuegos (PEGI, 2014)*

DESCRITORES PARA VIDEOJUEGOS (PEGI, 2014)	
	Lenguaje soez: El juego contiene palabras mal sonantes
	Discriminación: contiene representaciones discriminatorias
	Drogas: hace referencia o muestra el uso de drogas
	Miedo: puede asustar o provocar miedo a los niños
	Apuestas: hace referencia a los juegos de azar y las apuestas
	Online: puede jugarse en línea
	Sexo: Contiene representaciones de desnudez y/o comentarios sexuales

**ANEXO II:**

**Cuadro 2**

*Logotipos para la recomendación de los juegos según la edad (PEGI, 2014)*



### ANEXO III:

## CUESTIONARIO PARA PADRES SOBRE EL USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INFANTIL (adaptado de AMEI-WAECE, 2011)



Estimado señor/a, nos dirigimos a usted, como padre o madre de un/una menor con edades comprendidas entre los 0-6 años, para solicitarle su colaboración en un estudio sobre cómo afecta el uso de las nuevas tecnologías al desarrollo de aquellos niños/as que se encuentran en la etapa de Educación Infantil, que desde la Universidad de Granada, estamos llevando a cabo como parte del Trabajo Fin de Grado. Se trata de contestar a un cuestionario que evalúa el uso de las Nuevas Tecnologías (TICs) en niños de Educación Infantil.

Este cuestionario no pretende juzgar ni emitir juicios de valor sino informar, por ello, nos gustaría conocer la situación real y le pedimos sinceridad en las contestaciones. Se trata de un cuestionario auto-administrado y la información recogida será totalmente confidencial y anónima y solo se utilizará para cumplir los objetivos de la investigación. Para responder al cuestionario, deben indicarnos sobre qué menor centra sus respuestas y responder atendiendo al uso de las TICs respecto a los últimos dos meses. En caso, de tener más de un menor dentro del rango de edad del estudio, si lo desea puede cumplimentar varios cuestionarios, solicítenos las copias necesarias.

Agradecemos su atención y la colaboración en el proyecto. Para cualquier duda o consulta puede contactar en el teléfono 677165622.

Reciba un cordial saludo.

M. <sup>a</sup> Dolores Malagón Pedrajas

Alumna de 4º curso del Grado de Maestra en Educación Infantil

---

*Nota: a lo largo del cuestionario se ha evitado la alternancia –a/–o y –as/–os en expresiones tales como: “el niño y la niña”, “el hijo y la hija” empleando el masculino en sentido genérico en su lugar, con el fin de hacer que la lectura sea más fácil y cómoda, sin que ello implique ninguna postura sexista.*

**CUESTIONARIO PARA PADRES SOBRE EL USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS  
EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INFANTIL (adaptado de AMEI-WAECE, 2011)**

<b>Indique el lugar donde vive:</b> Rural <input type="checkbox"/> Urbano <input type="checkbox"/>														
<b>Número de hijos:</b> <input type="text"/>	Hijo 1 edad (años y meses): <input type="text"/>						Sexo: M <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>							
	Hijo 2 edad (años y meses): <input type="text"/>						Sexo: M <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>							
	Hijo 3 edad (años y meses): <input type="text"/>						Sexo: M <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>							
	Hijo 4 edad (años y meses): <input type="text"/>						Sexo: M <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>							
<b>Señale sobre el hijo con edad entre 0-6 años sobre el que va a responder:</b> Hijo 1 <input type="checkbox"/> Hijo 2 <input type="checkbox"/> Hijo 3 <input type="checkbox"/> Hijo 4 <input type="checkbox"/>														
<b>Sus hijos acuden a un centro educativo (En caso afirmativo, indique de qué tipo de centro se trata):</b>														
Hijo 1: AÚN NO <input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/>			Tipo: Público <input type="checkbox"/>			Privado-concertado <input type="checkbox"/>			Privado <input type="checkbox"/>					
Hijo 2: AÚN NO <input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/>			Tipo: Público <input type="checkbox"/>			Privado-concertado <input type="checkbox"/>			Privado <input type="checkbox"/>					
Hijo 3: AÚN NO <input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/>			Tipo: Público <input type="checkbox"/>			Privado-concertado <input type="checkbox"/>			Privado <input type="checkbox"/>					
Hijo 4: AÚN NO <input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/>			Tipo: Público <input type="checkbox"/>			Privado-concertado <input type="checkbox"/>			Privado <input type="checkbox"/>					
<b>¿Quién contesta al cuestionario?:</b>						<b>Indique, por favor la edad de ambos padres:</b>								
1. Padre <input type="checkbox"/>						a. Padre <input type="text"/>								
2. Madre <input type="checkbox"/>						b. Madre <input type="text"/>								
3. Otro (Indicar la relación con el niño): <input type="text"/>						c. Otro <input type="text"/>								
<b>¿Cuál es su estado civil?:</b>														
1. Casado/a <input type="checkbox"/>		2. Unión Libre <input type="checkbox"/>		3 Separado/a <input type="checkbox"/>		4. Divorciado/a <input type="checkbox"/>								
5. Viudo/a <input type="checkbox"/>		6. Soltero/a <input type="checkbox"/>		7. Familia reconstruida <input type="checkbox"/>										
<b>¿Quiénes viven en el núcleo familiar? :</b>		<b>Si</b> <input type="checkbox"/>		<b>No</b> <input type="checkbox"/>		<b>¿Qué estudios han realizado?</b> (Indique solamente el nivel más alto alcanzado):								
a. Padre		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>				<b>Ninguno</b>		<b>Doctorado</b>				
b. Madre		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>				<b>Primaria</b>		<b>Master</b>				
c. Hijos		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		a. Padre		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>				
d. Abuelos		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		b. Madre		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>				
e. Otros		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		*Si ha marcado la opción e., por favor indique quién: <input type="text"/>								
<b>¿Cuál es su profesión? (Indíquela con la mayor precisión posible):</b>														
a. Padre: <input type="text"/>														
b. Madre: <input type="text"/>														
<b>¿Cuál es la situación laboral, de ambos, en la actualidad?:</b>														
			<b>1. Empleado/a</b>			<b>2. Desempleado/a</b>			<b>3. Jubilado/a</b>			<b>4. Tareas domésticas</b>		
a. Padre			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
b. Madre			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
<b>¿Cuál es el horario laboral, de ambos, actualmente?:</b>														
a. Padre <input type="text"/>														
b. Madre <input type="text"/>														
<b>¿De L-V, sobre qué hora se levanta y acuesta el niño?: Levanta: <input type="text"/> Acuesta: <input type="text"/></b>														
<b>¿Y los fines de semana y/o festivos?: Levanta: <input type="text"/> Acuesta: <input type="text"/></b>														



1. Indique cuáles son las 3 actividades que más les gusta practicar a ustedes y a su hijo en su tiempo libre (por orden de preferencia):

Orden	Padre	Madre	Hijo
1°			
2°			
3°			

2. De Lunes a Viernes, de media, cuánto tiempo al día le dedicáis ustedes y su hijo a las siguientes actividades (marque con una X las que considere oportunas, siendo: P=Padre, M=Madre y H=Hijo):

Actividades	0h			Menos de 1h			Entre 1 y 2h			Entre 2 y 3h			Más de 4h		
	P	M	H	P	M	H	P	M	H	P	M	H	P	M	H
Ver la televisión	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Estar conectado a Internet (viendo vídeos de YouTube, canales de televisión online...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jugar a videojuegos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leer/ Que le lean	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jugar/estar al aire libre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jugar en casa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jugar/utilizar la Tablet/móvil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hacer deporte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jugar con hermanos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jugar/estar con amigos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jugar con papás/hijos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utilizar/jugar con el ordenador	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Otros (especificar) :	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Y, ¿durante los fines de semana? (marque con una X las que considere oportunas):

Actividades	0h			Menos de 1h			Entre 1 y 2h			Entre 2 y 3h			Más de 4h		
	P	M	H	P	M	H	P	M	H	P	M	H	P	M	H
Ver la televisión	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Estar conectado a Internet (viendo vídeos de YouTube, canales de televisión online...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jugar a videojuegos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leer/ Que le lean	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jugar/estar al aire libre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jugar en casa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jugar/utilizar la Tablet/móvil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hacer deporte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jugar con hermanos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jugar/estar con amigos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jugar con papás/hijos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utilizar/jugar con el ordenador	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Otros (especificar) :	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. De los siguientes aparatos, indique cuáles tienen en casa, la cantidad de cada uno y quién es el “dueño” (por ejemplo, el niño, la madre, el padre, los padres, la familia, los hijos...) de cada aparato:

Aparatos	No	Sí	Cantidad	Dueño
Televisor	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Smart TV	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Ordenador de sobremesa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Ordenador portátil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Tablet/iPad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Teléfono móvil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Consolas (PlayStation, Wii, XBOX,...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Consolas portables (Nintendo DS, PSP,...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		



### BLOQUE DE CUESTIONES SOBRE LA TELEVISIÓN:

5. Habitualmente, ¿dónde ve el niño la televisión? (ordene empezando por el 1 que corresponde al lugar donde más tiempo ve la tele el niño):

Lugar	No aplicable	Nº de orden:
Cocina	<input type="checkbox"/>	
Salón	<input type="checkbox"/>	
Sala de estar o salita	<input type="checkbox"/>	
Habitación de los padres	<input type="checkbox"/>	
Habitación de niño	<input type="checkbox"/>	
Habitación de los hermanos	<input type="checkbox"/>	
En cualquiera, porque la ve a través de Internet mediante un dispositivo móvil	<input type="checkbox"/>	
Otros (especificar):	<input type="checkbox"/>	

6. Cuando el niño ve la televisión, ¿suele hacer algo más? (puede marcar más de un opción):

Comer	<input type="checkbox"/>
Hacer los deberes	<input type="checkbox"/>
Leer/que le lean un libro o cuento	<input type="checkbox"/>
Jugar	<input type="checkbox"/>
Actividad física (saltar en el sofá, correr por el salón,...)	<input type="checkbox"/>
Estar con la familia	<input type="checkbox"/>

7. Indique, por orden de mayor a menor (siendo 1 el que más), los canales de TV que suele ver el niño y sus programas favoritos:

<b>Canales</b>	<b>1º:</b>	<b>2º:</b>	<b>3º:</b>
<b>Programas</b>	<b>1º:</b>	<b>2º:</b>	<b>3º:</b>

8. ¿El niño acostumbra a hablar con ustedes u otros adultos y/o familiares sobre los programas que ve?:

No  Sí  No lo sé

Si ha contestado que Sí, por favor indique ¿qué es lo que más suele destacar el niño a la hora de conversar sobre lo que ha visto en la televisión?:

**9. De Lunes a Viernes y los fines de semana y/o festivos, ¿a qué hora suelen ver ustedes y su hijo la televisión?**

Franjas horarias	SEMANA			FIN DE SEMANA/FESTIVOS		
	Padre	Madre	Hijo	Padre	Madre	Hijo
No la ve/veo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Antes de ir "al cole"/trabajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la mañana: antes de las 8:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la mañana: de 8:00 a 10:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la mañana: de 10:00 a 12:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la mañana: de 12:00 a 14:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A mediodía (de 14:00 a 16:00)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la tarde: de 16:00 a 18:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la tarde: de 18:00 a 20:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la noche: de 20:00 a 22:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la noche: de 22:00 a 24:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Después de las 24:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Todo el día	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



**BLOQUE DE CUESTIONES SOBRE INTERNET:**

**10. ¿De qué tipo de conexión a Internet disponen en el domicilio familiar habitual?:**

<input type="checkbox"/> Ninguna	<input type="checkbox"/> Datos móviles (3G, 4G)	<input type="checkbox"/> Conexión telefónica (ADSL)
<input type="checkbox"/> Conexión vía satélite	<input type="checkbox"/> Ondas de radio (WIFI)	<input type="checkbox"/> Fibra óptica (Cable)

**11. Su hijo se conecta a Internet:**

No  Sí

**Si ha contestado que No, por favor señale, ¿por qué el niño no hace uso de la conexión?:**

- |                                                               |                                                                     |
|---------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> No veo que le pueda aportar nada     | <input type="checkbox"/> No lo veo adecuado para su edad            |
| <input type="checkbox"/> El manejo es complicado para su edad | <input type="checkbox"/> Prefiero que se entretenga de otras formas |
| <input type="checkbox"/> No creo que necesite conectarse      | <input type="checkbox"/> No me lo he planteado                      |



**BLOQUE DE CUESTIONES SOBRE LOS ORDENADORES:**

**12. Habitualmente, ¿dónde usa el niño el ordenador? (ordénelo siendo el 1 el lugar donde más tiempo):**

Cocina	No aplicable <input type="checkbox"/>	Nº de orden:
Salón	No aplicable <input type="checkbox"/>	Nº de orden:
Sala de estar o salita	No aplicable <input type="checkbox"/>	Nº de orden:
Habitación de los padres	No aplicable <input type="checkbox"/>	Nº de orden:
Habitación de niño	No aplicable <input type="checkbox"/>	Nº de orden:
Habitación de los hermanos	No aplicable <input type="checkbox"/>	Nº de orden:
En cualquier lugar porque es portátil	No aplicable <input type="checkbox"/>	Nº de orden:
Otros (especificar):		Nº de orden:

**13. Indique qué suele hacer su hijo con el ordenador (ordenado de mayor a menor):**

Usos	No aplicable	Número de orden:
Navegar por internet	<input type="checkbox"/>	
Visitar páginas webs	<input type="checkbox"/>	
Ver vídeos de YouTube	<input type="checkbox"/>	
Ver películas, dibujos animados o series on-line	<input type="checkbox"/>	
Jugar "en línea"	<input type="checkbox"/>	
Jugar a juegos educativos	<input type="checkbox"/>	
Hablar por Skype u otros programas similares con familiares o amigos	<input type="checkbox"/>	
Otros (especificar):	<input type="checkbox"/>	

**14. De lunes a viernes y los fines de semana y/o festivos, ¿a qué hora suelen ustedes y su hijo utilizar el ordenador?:**

Franjas horarias	SEMANA			FIN DE SEMANA/FESTIVOS		
	Padre	Madre	Hijo	Padre	Madre	Hijo
No lo utiliza/o	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Antes de ir "al cole"/trabajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la mañana: antes de las 8:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la mañana: de 8:00 a 10:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la mañana: de 10:00 a 12:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la mañana: de 12:00 a 14:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A mediodía (de 14:00 a 16:00)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la tarde: de 16:00 a 18:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la tarde: de 18:00 a 20:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la noche: de 20:00 a 22:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la noche: de 22:00 a 24:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Después de las 24:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Todo el día	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



**BLOQUE DE CUESTIONES SOBRE LAS TABLET, MÓVILES O IPAD:**

**15. Habitualmente, ¿dónde usa el niño la Tablet, móvil o iPad? (ordene empezando por el 1 que corresponde al lugar donde más tiempo usa estos aparatos):**

Cocina	No aplicable <input type="checkbox"/>	Nº de orden:
Salón	No aplicable <input type="checkbox"/>	Nº de orden:
Sala de estar o salita	No aplicable <input type="checkbox"/>	Nº de orden:
Habitación de los padres	No aplicable <input type="checkbox"/>	Nº de orden:
Habitación de niño	No aplicable <input type="checkbox"/>	Nº de orden:
Habitación de los hermanos	No aplicable <input type="checkbox"/>	Nº de orden:
En la calle	No aplicable <input type="checkbox"/>	Nº de orden:
Otros (especificar):		Nº de orden:

**16. De Lunes a Viernes y los fines de semana y/o festivos, ¿a qué hora suelen usar la Tablet, móvil o iPad ustedes y su hijo?:**

Franjas horarias	SEMANA			FIN DE SEMANA/FESTIVOS		
	Padre	Madre	Hijo	Padre	Madre	Hijo
No la utiliza/mos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Antes de ir "al cole"/trabajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la mañana: antes de las 8:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la mañana: de 8:00 a 10:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la mañana: de 10:00 a 12:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la mañana: de 12:00 a 14:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A mediodía (de 14:00 a 16:00)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la tarde: de 16:00 a 18:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la tarde: de 18:00 a 20:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la noche: de 20:00 a 22:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la noche: de 22:00 a 24:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Después de las 24:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Todo el día	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**17. Indique qué suele hacer su hijo cuando usa la Tablet, móvil o iPad (ordenado de mayor a menor):**

Usos	No aplicable	Número de orden:
Visitar páginas webs	<input type="checkbox"/>	
Ver vídeos de YouTube	<input type="checkbox"/>	
Ver películas, dibujos animados o series on-line	<input type="checkbox"/>	
Jugar “en línea”	<input type="checkbox"/>	
Jugar a juegos educativos	<input type="checkbox"/>	
Hablar por Skype u otros programas similares con familiares o amigos	<input type="checkbox"/>	
Conectarse a redes sociales (Facebook, Instagram...)	<input type="checkbox"/>	
Hablar por Whatsapp con familiares o amigos	<input type="checkbox"/>	
Usar aplicaciones (especificar cuáles):	<input type="checkbox"/>	
Otros (especificar):	<input type="checkbox"/>	

**18. ¿Su hijo se ha descargado alguna vez aplicaciones (APPS) en un móvil, Tablet o iPad?:**

No  Sí  En caso negativo, por favor pase a la pregunta número 19.  
 Si su respuesta es afirmativa, 18.1 ¿qué tipo de aplicaciones se descarga su hijo con más frecuencia?:  
 Gratuitas  De pago  Ambas   
 18.2 ¿Alguna vez se ha descargado una aplicación a pesar de que le prohibierais hacerlo?: No  Sí   
 18.3 ¿Disponéis de contraseña para impedir que su hijo compre aplicaciones?: No  Sí   
 18.4 ¿Utilizáis alguna APP de control parental en la Tablet, móvil o iPad?: No  Sí



**BLOQUE DE CUESTIONES SOBRE LAS CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS:**

**19. ¿Cuáles de los siguientes dispositivos electrónicos tiene el niño en casa a su disposición?:**

Dispositivos electrónicos	No	Sí	Cantidad	Dueño
Juegos de ordenador para niños	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Wii	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Xbox	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Nintendo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
PlayStation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Nintendo DS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
PSP	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Otros (cuáles)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

**20. Indique, por orden de mayor a menor (siendo 1 el que más), los videojuegos preferidos del niño:**

1º:	2º:	3º:
4º:	5º:	6º:

**21. ¿Qué temáticas de videojuegos son las preferidas de su hijo? Marque tantas como considere oportunas:**

<input type="checkbox"/> Acción y similares	<input type="checkbox"/> Vehículos, circuitos, trenes
<input type="checkbox"/> Bélicos	<input type="checkbox"/> Musicales (música, canción y baile)
<input type="checkbox"/> Estrategia	<input type="checkbox"/> Deportes
<input type="checkbox"/> Animales	<input type="checkbox"/> Imitación hogar
<input type="checkbox"/> Moda y diseño	<input type="checkbox"/> Personajes de ficción (Hello Kitty, Bob Esponja, Pocoyo...)
<input type="checkbox"/> Mundo Disney	<input type="checkbox"/> Ficción (mundos mágicos)
<input type="checkbox"/> Cuerpo humano y ciencia	<input type="checkbox"/> Otros:
<input type="checkbox"/> Superhéroes (mundo MARVEL)	

**22. De Lunes a Viernes y los fines de semana o festivos, ¿a qué hora suelen usar la consola ustedes y su hijo?:**

Franjas horarias	SEMANA			FIN DE SEMANA/FESTIVOS		
	Padre	Madre	Hijo	Padre	Madre	Hijo
No la utiliza/o	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Antes de ir "al cole"/trabajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la mañana: antes de las 8:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la mañana: de 8:00 a 10:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la mañana: de 10:00 a 12:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la mañana: de 12:00 a 14:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A mediodía (de 14:00 a 16:00)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la tarde: de 16:00 a 18:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la tarde: de 18:00 a 20:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la noche: de 20:00 a 22:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Por la noche: de 22:00 a 24:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Después de las 24:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Todo el día	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**23. ¿Cuándo acostumbra el niño a usar los siguientes aparatos? Señale para cada aparato las 2 ocasiones que se den con mayor frecuencia:**

Uso de los aparatos	Televisión	Ordenador	Tablet/móvil	Consolas
Cuando está aburrido	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cuando no tiene compañía para hacer otra cosa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cuando no tiene tareas que realizar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cuando hace mal tiempo para jugar en el exterior	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cuando quiere ver algún programa en concreto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cuando no tiene nada que hacer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Otro (indique cuál):				

**24. Cuando el niño usa estos aparatos, ¿de quién suele estar acompañado? (Puede marcar más de una opción):**

Acompañamiento	Televisión	Ordenador	Tablet/móvil	Consolas
Padre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Madre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hermanos mayores	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hermanos menores que él	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Otro familiar (indique cuál):	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amigos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Está solo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**25. ¿Cómo reacciona habitualmente su hijo cuando no le dejáis usar algunos de estos aparatos? (1= Nunca, 5= Siempre)**

Reacción del niño	Televisión					Ordenador					Tablet/móvil					Consolas				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
a. Se enfada																				
b. Llora																				
c. Tiene una rabieta																				
d. Le da igual																				
e. Se va a jugar con otra cosa																				
f. Rompe algún objeto																				
g. Pega a su hermano/s																				
h. Pega a los padres																				
i. Insulta																				
j. Protesta																				
k. Otro (especificar):																				

**26. Indique su grado de acuerdo (1= Nada de acuerdo y 5= Completamente de acuerdo):**

Para Ud. como padre o madre, estos aparatos son	Televisión					Ordenador					Tablet/móvil					Consolas				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Un entretenimiento																				
Una compañía																				
Un medio de aprendizaje																				
Una forma de "rellenar el tiempo"																				
Otro (especificar):																				

**27. Finalmente, nos gustaría conocer su grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones sobre las TICs y los menores de 6 años (1= Nada de acuerdo y 5= Completamente de acuerdo):**

Riesgos/beneficios	Televisión					Ordenador					Tablet/móvil					Consolas				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
a) Provoca adicción																				
b) Afecta a la visión																				
c) Provoca sedentarismo																				
d) Disminuye la socialización																				
e) Favorece su desarrollo integral																				
f) Provoca nerviosismo																				
g) Educa																				
h) Mejora el aprendizaje																				
i) Favorece una actitud agresiva																				
j) Es relajante																				
k) Aprende cosas innecesarias para su edad																				
l) Provoca sobreestimulación																				
m) Aumenta el gusto por la lectoescritura																				
n) Provoca problemas de sueño																				
o) Desarrolla la creatividad																				
p) Exposición/vulnerabilidad																				
q) Acceden a contenido educativo																				
r) Facilita el acceso a contenido violento y sexual																				
s) Mejora coordinación ojo-mano																				
t) Ejercita las capacidades mentales (memoria, etc.)																				
u) Mejora la inteligencia																				
v) Provocan problemas posturales																				
w) Divierte y entretiene																				
x) Distrae																				
y) Favorece la obesidad																				
z) Mejora la habilidad para resolver problemas																				

**TENDENCIAS ACTITUDINALES EDUCATIVAS (Torio, 2008)**

Por favor, señale con una "X" en qué medida valora las siguientes afirmaciones (1= Muy en desacuerdo, 2= En desacuerdo, 3= De acuerdo, 4= Muy de acuerdo):	1	2	3	4
a) La clave para educar bien a los hijos consiste, esencialmente, en castigarlos cada vez que se portan mal				
b) Me molesta que alguno de mis hijos me pida ayuda para hacer algo; creo que debería hacerlo solo/a				
c) En mi opinión, es normal que mis hijos cometan errores mientras están aprendiendo				
d) Los niños aprenden mejor a través del juego				
e) Cuando los padres castigan, no tienen que explicar el motivo				
f) Creo que los padres tenemos que dejar a los hijos a "su libertad" para que aprendan por sí mismos				
g) Me agrada que mis hijos tengan iniciativa para hacer cosas, aunque cometan errores				
h) Los niños deben respetar siempre a los padres por el hecho de serlo				
i) La educación de los hijos puede llevarse a cabo perfectamente sin recompensas ni castigos				
j) Creo que la vida es la mejor escuela, sin que sea necesario estar dando constantemente				

consejos a los hijos				
k) El diálogo es el mejor sistema para conseguir que los niños comprendan				
l) Parece necesario crear un clima de amistad y de igualdad entre padres e hijos				
m) Los padres tenemos que utilizar frecuentemente los castigos para prevenir problemas futuros				

**¡Muchas gracias por su colaboración!**



**Anexo IV:**

**Tabla 2**

*Número de horas realizando estas actividades entre semana*

Actividades	ENTRE SEMANA														
	0h			Menos de 1h			Entre 1 y 2h			Entre 2 y 3 h			Más de 4h		
	P	M	H	P	M	H	P	M	H	P	M	H	P	M	H
Ver la televisión	6.9%	1.3%	4.7%	20.0%	22.7%	28.0%	42.1%	42.7%	45.3%	24.1%	24.7%	19.3%	6.9%	8.7%	2.7%
Estar conectado a Internet	18.3%	21.2%	29.1%	31.7%	34.9%	46.6%	32.4%	27.4%	17.6%	7.7%	11.0%	6.1%	9.9%	5.5%	0.7%
Jugar a videojuegos	73.9%	85.1%	71.7%	10.6%	12.2%	17.2%	11.3%	2.0%	9.0%	2.1%	0.7%	2.1%	2.1%	0.0%	0.0%
Leer/ Que le lean	40.3%	16.1%	17.0%	31.7%	45.6%	60.5%	20.9%	24.8%	16.3%	6.5%	13.4%	5.4%	0.7%	0.0%	0.7%
Jugar/estar al aire libre	22.1%	9.7%	0.7%	20.6%	20.8%	15.2%	31.6%	41.7%	42.4%	18.4%	18.8%	30.5%	7.4%	9.0%	11.3%
Jugar en casa	15.9%	11.5%	1.3%	32.6%	23.0%	5.3%	29.5%	37.4%	49.7%	17.4%	20.1%	28.5%	4.5%	7.9%	15.2%
Jugar/utilizar la Tablet/móvil	18.4%	13.3%	24.8%	30.1%	36.4%	53.8%	26.5%	28.7%	13.1%	11.8%	14.0%	6.2%	13.2%	7.7%	2.1%
Hacer deporte	32.6%	36.2%	20.3%	19.1%	27.7%	37.1%	31.9%	24.8%	26.6%	10.6%	8.5%	14.7%	5.7%	2.8%	1.4%
Jugar con hermanos	73.3%	73.0%	38.2%	7.8%	6.1%	12.5%	12.1%	10.4%	20.6%	3.4%	4.3%	14.7%	3.4%	6.1%	14.0%
Jugar/estar con amigos	34.4%	27.1%	6.9%	26.4%	28.7%	25.5%	24.8%	25.6%	29.7%	8.8%	13.2%	19.3%	5.6%	5.4%	18.6%
Jugar con papás/hijos	8.9%	4.9%	3.4%	23.0%	17.5%	15.5%	38.5%	44.8%	45.3%	20.0%	21.0%	25.7%	9.6%	11.9%	10.1%
Utilizar/jugar con el ordenador	57.1%	63.3%	75.9%	18.0%	18.7%	20.6%	12.8%	7.9%	2.8%	5.3%	5.8%	0.7%	6.8%	4.3%	0.0%

Nota: P= Padre; M= Madre; H= Hijo

**Anexo V:**

**Tabla 3**

*Número de horas realizando estas actividades el fin de semana*





Actividades	FIN DE SEMANA														
	0h			Menos de 1h			Entre 1 y 2h			Entre 2 y 3 h			Más de 4h		
	P	M	H	P	M	H	P	M	H	P	M	H	P	M	H
Ver la televisión	5.5%	5.3%	8.6%	15.2%	11.9%	12.6%	28.3%	31.8%	35.8%	35.9%	38.4%	27.8%	15.2%	12.6%	15.2%
Estar conectado a Internet	20.6%	19.7%	29.7%	25.5%	31.7%	26.9%	27.7%	31.7%	29.0%	15.6%	8.5%	11.0%	10.6%	8.5%	3.4%
Jugar a videojuegos	70.9%	83.2%	63.9%	9.9%	9.8%	13.2%	12.8%	6.3%	20.1%	2.1%	0.7%	2.8%	4.3%	0.0%	0.0%
Leer/ Que le lean	30.7%	11.8%	12.8%	34.3%	41.7%	54.6%	24.8%	26.4%	24.8%	8.8%	16.7%	6.4%	1.5%	3.5%	1.4%
Jugar/estar al aire libre	4.4%	1.4%	2.0%	1.5%	2.1%	19.5%	24.3%	22.2%	46.3%	40.4%	44.4%	32.2%	29.4%	29.9%	0.0%
Jugar en casa	6.8%	5.8%	2.0%	11.4%	10.8%	3.4%	34.1%	33.1%	31.1%	34.8%	34.5%	40.5%	12.9%	15.8%	23.0%
Jugar/utilizar la Tablet/móvil	19.4%	18.2%	27.8%	30.2%	31.5%	34.0%	23.0%	24.5%	18.1%	17.3%	18.2%	14.6%	10.1%	7.7%	5.6%
Hacer deporte	24.1%	27.7%	21.8%	18.2%	22.6%	23.2%	32.8%	30.7%	30.3%	17.5%	15.3%	19.0%	7.3%	3.6%	5.6%
Jugar con hermanos	69.9%	67.5%	37.8%	4.4%	4.4%	3.9%	7.1%	6.1%	12.6%	11.5%	13.2%	23.6%	7.1%	8.8%	22.0%
Jugar/estar con amigos	12.5%	12.1%	5.7%	5.5%	3.8%	7.8%	40.6%	37.9%	33.3%	25.8%	30.3%	33.3%	15.6%	15.9%	19.9%
Jugar con papás/hijos	3.7%	2.2%	1.4%	5.2%	6.5%	5.6%	28.4%	26.8%	23.9%	42.5%	43.5%	47.9%	20.1%	21.0%	21.1%
Utilizar/jugar con el ordenador	57.9%	66.7%	69.6%	22.6%	22.2%	18.1%	9.8%	5.9%	8.0%	7.5%	3.7%	3.6%	2.3%	1.5%	0.7%

Nota: P= Padre; M= Madre; H= Hijo

**Anexo VI:**

**Tabla 13**





*Cuándo utilizan las NNTT los niños*

Usos				
Cuando está aburrido	39.7 (58)	8.0% (10)	43.6% (58)	8.3% (11)
Cuando no tiene compañía para hacer otra cosa	24.7% (36)	6.4% (8)	21.8% (29)	7.5% (10)
Cuando no tiene tareas que realizar	26% (38)	8.8% (11)	23.3% (31)	12.8% (17)
Cuando hace mal tiempo para jugar en el exterior	41.1% (60)	10.4% (13)	25.6% (34)	19.5% (26)
Cuando quiere ver algún programa en concreto	43.8% (64)	12.8% (16)	30.1% (40)	2.3% (3)
Cuando no tiene nada que hacer	28.1% (41)	6.4% (8)	25.6% (34)	11.3% (15)

**Anexo VII:**

**Tabla 14**





*Acompañamiento cuando usan las NNTT*

<b>Acompañamiento</b>				
Padre	76.0% (114)	26.1% (35)	60.9% (84)	20.9% (29)
Madre	86.7% (130)	26.1% (35)	71.9% (100)	15.8% (22)
Hermanos mayores	23.3% (35)	5.2% (7)	9.4% (13)	12.2% (17)
Hermanos menores que él	15.3% (23)	1.5% (2)	7.2% (10)	5.0% (7)
Otro familiar	14.7% (22)	2.2% (3)	6.5% (9)	2.9% (4)
Amigos	6.7% (10)	1.5% (2)	5.8% (8)	6.5% (9)
Está solo	19.3% (29)	3.0% (4)	18.0% (25)	10.1% (14)

**Anexo VIII:**

**Tabla 15**

*Reacción del niño ante prohibición de uso de aparatos tecnológicos*





Reacción del niño	 %					 %					 %					 %				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
a. Se enfada	23.7	26.6	25.9	12.9	7.9	27.1	11.4	7.9	5.7	1.4	18.7	21.6	20.1	18.0	8.6	22.1	11.0	4.8	7.6	4.1
b. Lloro	41.0	23.9	20.9	6.7	4.5	33.8	9.4	4.3	4.3	1.4	30.1	23.5	15.4	9.6	8.1	28.3	9.0	6.2	3.4	2.8
c. Tiene una rabieta	40.3	21.6	14.2	14.9	6.0	32.6	8.1	5.2	3.7	2.2	30.7	17.5	16.8	14.6	7.3	25.7	9.7	4.9	4.9	4.2
d. Le da igual	26.0	18.3	18.3	17.6	16.8	13.4	4.2	10.6	6.3	19.7	21.5	20.8	20.0	12.3	11.5	13.6	4.8	6.1	7.5	18.4
e. Se va a jugar con otra cosa	13.7	7.6	19.8	26.7	29.0	10.1	4.3	8.7	8.7	21.0	20.3	11.3	17.3	18.0	19.5	10.3	5.5	6.2	6.2	21.9
f. Rompe algún objeto	92.9	2.4	0.8	0.8	0.0	50.0	0.7	0.7	0.7	0.0	81.7	1.5	2.3	0.8	0.0	47.2	1.4	0.7	0.0	0.0
g. Pega a su hermano/s	90.8	5.0	0.0	0.0	0.8	48.9	2.3	0.8	0.0	0.0	74.0	8.7	2.4	0.0	0.8	44.4	0.7	2.8	0.7	0.0
h. Pega a los padres	91.4	3.9	1.6	0.0	0.0	51.4	1.4	0.7	0.0	0.0	77.3	6.1	3.0	0.0	0.0	47.3	1.4	1.4	0.0	0.0
i. Insulta	88.1	6.3	1.6	0.8	0.0	47.8	2.9	1.5	0.0	0.0	75.4	8.5	1.5	0.8	0.0	43.4	2.8	2.1	0.7	0.0
j. Protesta	23.5	26.5	27.9	9.6	9.6	23.4	17.0	11.3	2.1	0.0	23.2	23.2	21.7	12.3	5.8	21.1	10.2	10.2	4.1	4.1

**Anexo IX:**

**Tabla 16**

*Grado de acuerdo/desacuerdo de padres y madres sobre lo que son para ellos las NNTT*



**Para Ud. como padre o madre, estos aparatos son...**

	 %					 %					 %					 %				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Un entretenimiento	4.9	4.9	31.5	23.8	35.0	17.9	12.8	39.3	18.8	11.1	5.8	10.1	26.8	29.0	28.3	20.4	8.8	18.6	18.6	32.7
Una compañía	44.2	23.3	18.3	7.5	6.7	62.0	20.4	14.8	0.9	1.9	57.0	17.5	15.8	3.5	6.1	76.0	11.5	7.7	1.9	1.9
Un medio de aprendizaje	22.5	27.1	35.7	10.9	3.9	11.4	20.3	24.4	24.4	19.5	18.4	15.2	25.6	25.6	15.2	57.5	23.6	11.3	3.8	2.8
Una forma de “rellenar el tiempo”	8.7	19.8	31.0	18.3	21.4	25.9	24.1	30.4	7.1	12.5	18.0	26.2	21.3	19.7	14.8	27.7	11.6	18.8	12.5	28.6

**Anexo VIII:**

**Tabla 17**

*Grado de acuerdo/desacuerdo de los riesgos y beneficios de estos aparatos*

Riesgos/beneficios	 %					 %					 %					 %				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
a. Provoca adicción	7.2	16.3	24.2	28.1	24.2	9.0	4.1	31.0	24.8	30.3	2.0	3.3	12.7	22.7	59.3	0.7	6.4	10.0	17.9	63.6
b. Afecta a la visión	6.5	11.0	23.2	27.7	31.6	1.4	8.3	20.7	22.8	45.5	2.0	4.7	10.1	28.2	55.0	1.4	10.8	7.2	27.3	51.8
c. Provoca sedentarismo	3.2	5.8	14.3	31.2	45.5	2.8	2.8	19.9	27.0	46.8	4.7	4.1	14.9	25.0	51.4	0.7	5.1	11.7	24.8	55.5
d. Disminuye la socialización	4.6	9.9	28.5	20.5	36.4	2.9	7.1	28.6	20.7	40.0	2.8	6.3	20.8	25.0	45.1	2.2	4.4	24.4	18.5	48.9
e. Favorece su desarrollo integral	26.3	29.6	28.9	9.9	5.3	20.4	23.9	35.2	12.7	7.0	24.3	25.0	33.1	10.1	7.4	40.7	22.2	20.7	7.4	7.4
f. Provoca nerviosismo	17.0	23.5	29.4	17.6	12.4	9.1	23.1	29.4	23.1	14.7	8.9	19.2	21.9	28.1	21.9	5.8	10.9	16.1	26.3	39.4
g. Educa	14.9	27.9	41.6	11.7	3.9	7.0	23.2	38.0	21.1	9.9	21.8	18.4	35.4	17.0	7.5	41.9	27.2	17.6	7.4	4.4
h. Mejora el aprendizaje	13.6	30.5	37.7	16.9	1.3	8.4	21.7	35.7	29.4	4.2	20.8	22.1	32.9	20.8	3.4	42.0	25.4	18.1	8.0	5.1
i. Favorece una actitud agresiva	26.0	18.8	31.8	16.2	7.1	20.8	26.4	29.2	17.4	5.6	17.1	23.3	28.1	20.5	11.0	12.3	8.0	21.7	31.9	24.6
j. Es relajante	19.5	27.3	31.2	14.9	7.1	31.0	34.5	23.2	4.9	5.6	30.8	34.2	25.3	6.8	2.7	52.6	26.3	12.4	1.5	5.8
k. Aprende cosas innecesarias para su edad	9.8	15.0	33.3	24.2	17.6	10.5	15.4	36.4	23.1	14.0	10.9	15.0	38.8	18.4	17.0	9.5	11.7	26.3	19.7	31.4
l. Provoca sobreestimulación	12.8	18.1	39.6	18.1	11.4	8.6	13.6	42.1	22.1	12.1	10.4	14.6	34.7	24.3	16.0	6.7	11.9	29.6	23.0	27.4
m. Aumenta el gusto por la lectoescritura	54.0	23.3	14.7	4.0	4.0	33.3	25.5	26.2	9.2	5.0	37.5	22.9	26.4	8.3	4.9	57.3	16.8	15.3	3.8	5.3
n. Provoca problemas de sueño	16.3	24.8	26.1	15.7	17.0	13.5	17.0	25.5	24.8	18.4	10.3	14.5	29.0	23.4	22.8	11.0	11.8	24.3	21.3	30.1
o. Desarrolla la creatividad	19.1	26.3	34.9	14.5	5.3	15.4	24.5	36.4	19.6	3.5	15.8	31.5	29.5	19.9	3.4	34.6	25.0	23.5	11.0	4.4
p. Exposición/vulnerabilidad	22.1	23.5	32.9	13.4	8.1	12.1	19.1	33.3	14.2	20.6	12.0	15.5	38.0	14.1	20.4	18.2	20.5	29.5	15.2	15.2
q. Acceden a contenido educativo	12.4	19.0	41.2	22.9	4.6	5.6	16.1	35.0	30.8	11.9	8.2	13.6	38.1	32.0	8.2	34.1	30.4	18.1	11.6	4.3
r. Facilita el acceso a contenido violento/sexual	18.2	20.8	22.1	18.2	20.8	9.8	9.1	19.6	23.8	37.1	9.7	16.6	20.7	17.2	35.9	15.2	11.6	21.0	23.2	27.5
s. Mejora coordinación ojo-mano	51.0	28.4	15.5	3.9	1.3	15.4	26.6	25.2	19.6	12.6	13.7	16.4	32.2	22.6	15.1	13.8	17.4	28.3	17.4	21.7
t. Ejercita las capacidades mentales	25.8	27.2	30.5	13.2	3.3	11.2	15.4	37.1	25.9	9.8	9.7	16.0	34.0	31.3	9.0	18.2	18.2	35.8	15.3	10.9
u. Mejora la inteligencia	32.5	29.9	25.3	8.4	3.9	21.1	21.8	33.8	14.8	7.7	24.1	25.5	30.3	15.9	4.1	37.4	23.0	30.2	2.9	5.0
v. Provocan problemas posturales	10.4	13.6	26.0	24.0	26.0	4.2	7.7	26.1	29.6	31.7	7.5	10.2	17.7	29.3	35.4	5.8	8.8	26.3	22.6	35.0
w. Divierte y entretiene	1.9	6.5	28.4	27.7	35.5	3.5	7.0	27.5	29.6	31.7	4.1	5.4	25.2	31.3	34.0	5.0	7.1	17.1	30.0	39.3
x. Distrae	0.0	3.3	26.8	27.5	42.5	2.1	7.1	22.7	31.2	36.2	0.7	4.9	18.1	31.9	44.4	2.9	5.9	14.0	32.4	43.4
y. Favorece la obesidad	5.2	11.1	28.1	24.2	31.4	4.9	12.5	21.5	27.1	33.3	6.8	8.8	23.0	30.4	31.1	5.0	6.4	27.9	22.9	36.4
z. Mejora la habilidad para resolver problemas	39.6	25.3	24.7	7.8	2.6	24.6	21.1	30.3	16.9	6.3	31.3	20.8	29.9	13.9	4.2	39.9	21.0	21.7	8.7	7.2

