



UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

CURSO 2023/2024

TRABAJO DE FIN DE GRADO

INFLUENCIA DEL USO DE PANTALLAS EN EL DESARROLLO GRAFOMOTRIZ EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

Alumna:

Sandra Herrero Rodríguez

Tutora:

Marta Álvarez Cañizo

Valladolid, junio 2024

*A mi madre y hermano,
por ser apoyo y ejemplo a seguir.*

Resumen

Hoy en día, el uso de las tecnologías, como el teléfono móvil, el ordenador, la televisión y la *tablet*, está presente en la vida de los individuos desde edades muy tempranas. Por ello, se ha realizado el siguiente estudio con el objetivo de analizar la influencia de las pantallas sobre el desarrollo grafomotor de los niños y niñas en la educación infantil, mediante el análisis de sus dibujos.

Este estudio ha revelado que el tiempo de uso de estas pantallas afecta, entre otras cosas, al desarrollo grafomotor a la hora de dibujar la figura humana. Asimismo destaca la importancia de hacer un buen uso de las pantallas, limitando el tiempo y siguiendo las recomendaciones establecidas por la OMS.

Palabras Clave

Pantallas · Dibujo · Habilidades motoras · Desarrollo cognitivo · Educación Infantil

Abstract

Nowadays, the use of technologies, such as cell phones, computers, television and tablets, is present in the lives of individuals from a very early age. Therefore, the following study has been carried out with the objective of analyzing the influence of screens on the graphomotor development of children in early childhood education, through the analysis of their drawings.

This study has shown that the time spent using these screens affects, among other things, graphomotor development when drawing the human figure. It also stresses the importance of making good use of screens, limiting the time and following the recommendations established by the WHO.

Keywords

Screen Media · Drawings · Motor Skills · Cognitive Development · Early Childhood Education

Índice

Resumen.....	2
Abstract.....	2
Introducción.....	4
Justificación del tema.....	4
Objetivos.....	8
Marco teórico.....	8
El dibujo infantil.....	8
Cómo Afectan las Pantallas en Niños.....	17
Relación entre el Dibujo y las Pantallas.....	20
Metodología.....	22
Objetivos de la Investigación.....	22
Participantes.....	23
Materiales.....	23
Procedimiento de Investigación.....	24
Discusión y Resultados.....	44
Conclusiones.....	48
Opinión personal.....	49
Referencias.....	51
Anexos.....	56

Introducción

El presente Trabajo de Fin de Grado trata la influencia de las pantallas en el desarrollo psicomotor, en concreto la forma de dibujar de los niños y niñas en la etapa de Educación infantil. Para su desarrollo, se ha propuesto un proyecto de investigación con el que poder observar esta influencia desde diferentes perspectivas.

Dicho trabajo consta de tres grandes partes; una primera en la que se incluye la justificación teórica de por qué se ha elegido este tema, los objetivos, tanto generales como específicos del trabajo y el marco teórico del estudio el cual comprende información acerca del dibujo infantil y autores que hablan del mismo, cómo afectan las pantallas en los niños y niñas de edades tempranas y la relación de estas con el dibujo.

A continuación, se establece la metodología, que contiene los objetivos de la investigación, la información de los participantes, los materiales necesarios para su realización y el procedimiento de la investigación. Por último, se presentan la discusión y los resultados de los datos obtenidos en el estudio.

Para finalizar, se exponen las conclusiones del trabajo junto a la opinión personal del mismo y, en último lugar, se muestran las referencias bibliográficas y los anexos.

Justificación del tema

La investigación que se llevará a cabo tiene el objetivo de ver la influencia de las pantallas en el proceso de desarrollo de la grafomotricidad, centrándose particularmente en el avance del dibujo, en un grupo de niños y niñas en la etapa de Educación infantil.

El tema a tratar en este trabajo, la influencia de las pantallas en niños de educación infantil, en concreto, en el ámbito plástico y el desarrollo del dibujo, es un tema muy llamativo que, pese a que las pantallas están a la orden del día y constantemente tenemos contacto con ellas, no se habla de las consecuencias que pueden tener en el desarrollo de los niños y niñas desde edades tempranas. No se deja a los niños y niñas sentir y aprender más allá que teniendo

una pantalla delante, no pueden expresar sus sentimientos porque rápidamente se les hace callar con los dibujos animados. Esto nos lleva a pensar en cómo afecta en su desarrollo cognitivo, pero también, psicomotor, por ello esta investigación se centra en la psicomotricidad fina de niños y niñas en la etapa de educación infantil, en concreto 5 años.

En la era digital en la que vivimos, la mayoría de los niños y niñas a partir de su primer año de vida ya tiene contacto con diferentes pantallas como el teléfono móvil, una *tablet*, la televisión o el ordenador (Fung Fallas et al., 2020). Esta exposición constante a dispositivos electrónicos puede tener un impacto significativo en diversos aspectos del desarrollo infantil, incluido el dibujo. En el contexto específico de la educación infantil, es esencial comprender cómo esta influencia de las pantallas puede afectar la capacidad de los niños y niñas para expresarse a través del dibujo.

El dibujo es una actividad fundamental en el desarrollo de la creatividad, la expresión emocional y la destreza motora de los niños y niñas en edad preescolar. A través del dibujo, los niños exploran su imaginación, experimentan con formas y colores, y comunican sus pensamientos y sentimientos de manera no verbal. Sin embargo, la creciente prevalencia de las pantallas en la vida cotidiana de los niños plantea desafíos para este proceso de desarrollo.

Un artículo de Peter Winterstein (2006) fue lo que inspiró la idea para la realización de este trabajo. En este, Winterstein realizó un estudio con niños y niñas de entre 5 y 6 años con el que mostró grandes diferencias en el ámbito de la grafomotricidad, teniendo que realizar un dibujo de la figura humana, en base al tiempo que dedicaban principalmente a ver la televisión.

Una de las principales preocupaciones es el tiempo que los niños pasan frente a las pantallas en lugar de participar en actividades más tradicionales, como dibujar. La exposición excesiva a dispositivos electrónicos puede limitar las oportunidades de los niños para practicar y perfeccionar sus habilidades de dibujo. En lugar de dedicar tiempo a explorar con las pinturas y el papel, los niños pueden verse absorbidos por juegos y aplicaciones digitales que ofrecen

una experiencia visualmente estimulante, pero limitan y afectan a la interacción física con el medio ambiente, las relaciones interpersonales e intrapersonales (Fung Fallas et al., 2020).

Además, las pantallas pueden influir en el estilo y la calidad del dibujo de los niños. Las imágenes digitales suelen ser más vívidas y detalladas que las representaciones hechas a mano, lo que puede afectar la percepción de los niños sobre lo que constituye un dibujo "bueno" o "adecuado". Esta discrepancia entre las expectativas generadas por las pantallas y las habilidades de dibujo desarrolladas puede generar frustración y desmotivación en los niños y niñas que no pueden replicar lo que ven de manera *online* o en dispositivos electrónicos.

Por último, este trabajo se relaciona estrechamente con las competencias generales del grado de Educación infantil al abordar aspectos fundamentales del desarrollo de los niños y niñas en esta etapa. Esas competencias son:

- Competencia número 1. “Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio –la Educación- que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio” en cuanto a que se tendrán en cuenta las características psicológicas, sociológicas y pedagógicas del alumnado con el que se realizará el estudio, así como los objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación del currículum de Educación Infantil.
- Competencia número 3. “Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales, dentro de su área de estudio, para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.” ya que, como estudiante, se tendrán que reunir e interpretar los datos que se

recogerán en esta investigación, además de hacer una reflexión con ellos, utilizando diferentes procedimientos.

- Competencia número 4. “Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado” puesto que esta información será transmitida, desarrollando así habilidades comunicativas orales y escritas.
- Competencia número 6. “Desarrollo de un compromiso ético en su configuración como profesional, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos” ya que siempre se potenciará una educación global, garantizando la igualdad y accesibilidad de los contenidos a tratar.

Asimismo, como competencias propias del TFG, este trabajo se relaciona con:

- Competencia número 2. “Ser capaces de aplicar los procesos de interacción y comunicación en el aula, así como dominar las destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar un clima que facilite el aprendizaje y la convivencia” ya que, a la hora de comunicarse con el profesorado del centro, las familias y el propio alumnado, han de ponerse en práctica diferentes habilidades sociales y comunicativas.
- Competencia número 8. “Ser capaces de colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social” debido a que, durante el desarrollo del trabajo, habrá que ponerse en contacto con las diferentes entidades dentro del centro escolar en el que se desarrolla la propuesta, así como con las familias de los niños y niñas con los que se llevará a cabo.

- Competencia número 9. “Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en el alumnado” pues al dejar a cada uno realizar su propia creación, se fomenta este tipo de aprendizaje.

Objetivos

El objetivo general que se pretende alcanzar en este Trabajo de Fin de Grado es el siguiente:

- Analizar la influencia que tienen las pantallas sobre el desarrollo en el ámbito grafomotriz de niños y niñas en Educación infantil.

A raíz de este, los objetivos específicos constan de los siguientes:

- Profundizar en métodos de investigación para análisis de los datos recogidos sobre los dibujos.
- Observar cómo el uso de las tecnologías puede afectar al aprendizaje y desarrollo de los niños y niñas desde la educación infantil.
- Investigar el desarrollo del dibujo como habilidad grafomotora.
- Aprender a utilizar un punto de vista de análisis crítico sobre los dibujos.

Marco teórico

El dibujo infantil

El dibujo infantil se ha estudiado desde diferentes enfoques y concepciones. Según Sáinz (2002), las creaciones infantiles han sido objeto de estudio al querer conocer el significado de estas y de los propios artistas, debido a la riqueza plástica, semántica, y proyectiva que tienen este tipo de obras.

En cambio, hasta el siglo XIX, no surgen las primeras obras que hacen referencia al arte infantil. *L'arte dei bambini* de Corrado Ricci (1887) se considera el primer libro en hablar

sobre este tema. Pero hasta el siglo XX, el dibujo infantil no empezó a tener más relevancia (Sáinz, 2011).

Uno de los autores más distinguidos es Georges-Henri Luquet, quien, con sus obras, principalmente con *El dibujo infantil* de 1927, tuvo una gran relevancia en el estudio de este tema y sirvió de referencia para investigadores y profesores (Sáinz, 2002).

Importancia del dibujo

El dibujo es uno de los aspectos que los niños y niñas van desarrollando progresivamente a lo largo de toda la educación infantil, siendo un pilar fundamental con el que se permite el desarrollo emocional, expresivo y creativo de los niños y niñas (López, 2018).

Maestre (2010) afirma que el dibujo es una forma de expresión y comunicación que la humanidad utiliza desde la antigüedad. Como seres humanos se tiene la necesidad de expresar y comunicar los sentimientos desde el comienzo de la vida, a pesar de esto, hay veces que, ya sea por limitaciones en el desarrollo motor o falta de valentía, no se atreven a hacerlo. En estos casos, el dibujo se convierte en la alternativa ideal.

Además, según el *Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León*, se busca, de forma general, “desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión”, siendo una de estas formas de expresión el arte. De manera más específica, como criterio de evaluación propio del tercer curso del segundo ciclo de educación infantil, perteneciente al área de comunicación y representación de la realidad, está el 3.6. “Elaborar y explicar creaciones plásticas, explorando y utilizando de manera creativa diferentes elementos, materiales, técnicas y procedimientos plásticos, participando activamente en el trabajo en pequeño y gran grupo cuando se precise” (p. 48308), y el 5.6. “Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando y valorando el proceso creativo” (p. 48309). Criterios que hacen referencia al dibujo y su

necesidad en las aulas de educación infantil para fomentar la creatividad y la expresión de emociones, que además puede tener un fin comunicativo.

A la hora de analizar un dibujo es muy importante la interpretación de sus partes, ya que a raíz de ellas se pueden observar múltiples factores, por ello, existen diversas técnicas de diagnóstico que parten del dibujo. Una de ellas es el test del árbol que, según Masuello (1998), sirve para estudiar la personalidad de los sujetos mediante el dibujo de un árbol. Otra técnica es la prueba de la figura humana cuyo fin es la evaluación de la personalidad y de rasgos socioemocionales (Sánchez y Pírela, 2012). El test de la familia es un método mediante el cual se puede observar el estado emocional de un niño dentro de su propia familia, este consiste en pedir a un niño dibujar a su familia y pedirle que lo interprete (Lluís-Font, 2006).

En cuanto al análisis de un dibujo libre, Ochando y Peris (2012) hablan del tamaño de los dibujos, este puede indicar seguridad, si son grandes o, por el contrario, una falta de confianza y sentimiento de inferioridad si son más pequeños. La presión del lápiz sobre el papel es también un indicador, con el que se puede ver el nivel energético del niño, así como los trazos de sus dibujos, si estos son largos puede significar que son individuos con un control en su conducta o si son cortos son niños más impulsivos. En cuanto al emplazamiento o distribución del dibujo en el papel, si este se encuentra en el lado derecho, se relaciona con niños que tienen cierto interés en el futuro, en cambio si se desvía hacia la izquierda, está relacionado con el pasado y el apego al hogar y la familia. El margen superior indica una gran imaginación, mientras que el inferior está relacionado con lo concreto. La elección de color también es importante ya que, a raíz de la utilización de colores más oscuros, se puede demostrar que son niños más exigentes (Edwards, 2016).

Además, el dibujo tiene una gran influencia en el desarrollo grafomotor, sirviendo el primero de ayuda durante este proceso de desarrollo. El proyecto de investigación de Condori y Choque (2023) corroboró su hipótesis, de que el dibujo libre fomenta el desarrollo de la

motricidad fina, mediante un estudio comparativo. A su vez, diversos estudios, como los de Álvarez et al., (2019), Pérez (2019) o Vintimilla Ormaza et al. (2020) (como se cita en Miño, 2024), destacan la importancia de realizar garabatos, dando comienzo al desarrollo del dibujo en los niños y siendo una actividad perceptivo-motora que implica el control del movimiento visual, permitiendo que los niños y niñas mejoren su psicomotricidad fina, su escritura y lectura (Livia et al., 2017).

El Dibujo según Luquet

De acuerdo con Luquet (1977), el dibujo es una herramienta que los niños utilizan para expresar de manera no verbal lo que sucede en su entorno físico y emocional, lo que les permite liberar y dirigir sus emociones, ideas, pensamientos y deseos. Las investigaciones de Luquet se basan en la idea de que el dibujo infantil es de naturaleza realista, calificando así todas las etapas que el autor propone. Para comprender la definición de realismo según Luquet, el autor describe cuatro variables esenciales: la intención, la interpretación, el tipo y el modelo interno.

Según Luquet en su obra *El dibujo infantil* (1977), la intención y, por tanto, principal motivación del niño al dibujar es divertirse, de la misma manera que cuando participa en otros juegos. No obstante, los dibujos también están destinados a ser vistos por otras personas, lo que añade un elemento comunicativo a la actividad. Además, después de completar sus dibujos, los niños suelen realizar una evaluación crítica de su obra. Estas dos características, la comunicación y la evaluación, distinguen al dibujo de cualquier otro juego libre.

Respecto a la interpretación, según este autor, el niño asigna un significado a su dibujo mientras lo está realizando, y este proceso de interpretación continúa hasta que el dibujo está terminado. En ciertas edades, un mismo dibujo puede tener varias interpretaciones dependiendo de si se observa en su totalidad o se enfocan ciertos detalles específicos. Sin embargo, en situaciones de ambigüedad, la interpretación del niño prevalece sobre la similitud con el objeto representado.

Luquet define la variable tipo como la forma en que el niño representa un mismo objeto, siguiendo un proceso de evolución gradual a través de una serie de dibujos. Según Luquet, en toda evolución gráfica hay una parte estable, llamada "conservación del tipo", y otra que cambia, denominada "modificación del tipo" (Sáinz, 2002). La conservación del tipo hace que el niño no acepte los cambios en su dibujo, incluso si estos son para mejorar la obra. La modificación del tipo puede resultar de la observación de nuevos objetos reales, de modelos o dibujos de otras personas, y de la asociación de ideas.

La última variable es el modelo interno, que el autor define como una realidad psíquica esencial para que se desarrollen tanto el tipo de dibujo como su conservación y los cambios en el dibujo infantil. La representación que el niño hace de un objeto no es una mera copia literal.

Tras conocer estas variables, para Luquet, según Quiroga (2007), el dibujo es fundamentalmente realista. Cabe resaltar que, antes del realismo infantil, Luquet menciona la existencia de los garabatos, aunque no aborda esta etapa de manera específica en sus investigaciones (Sáinz, 2002). Así, propone que el dibujo infantil atraviesa, de manera secuencial, las siguientes etapas realistas que recoge Sáinz (2002):

- Realismo fortuito (2 a 3 años). Se empieza a realizar trazados, principalmente rayas, sin ninguna intención, tan solo imitando lo que hacen los adultos. Según avanzan estos trazos, se encuentran similitudes con objetos reales, empezando a considerarse como una representación. Este descubrimiento fortuito viene acompañado de una explicación verbal, junto con la alegría de darse cuenta de que ha creado una imagen por primera vez. En esta primera etapa puede ocurrir que las creaciones no tengan parecido alguno, pero con el tiempo se irá perfeccionando la técnica, existiendo una semejanza. Una vez el niño adquiere, lo denominado por Luquet como "automatismo gráfico", los trazos poseen los elementos propios del dibujo (intención, ejecución e interpretación).

- Realismo fallido (3 a 5 años). En esta etapa, los niños intentan ser realistas, pero se encuentran con obstáculos que se lo impiden. Estos son de índole física, psíquica y la incapacidad sintética. La primera viene dada por un control, aún inexistente, en sus destrezas motrices. La siguiente se explica a través de la atención tan limitada que se tiene a esa edad. Y, por último, la incapacidad sintética, Luquet la define como un conjunto de imperfecciones que existen en el dibujo, así como la desproporción o la orientación.
- Realismo intelectual (5 a 8 años). Una vez se supera la incapacidad sintética, no hay obstáculos que impidan que los dibujos sean realistas, aun así, no son igual que los de los adultos. Los niños y niñas en esta edad, frente al realismo visual de los adultos, presentan un realismo intelectual. Para Luquet (1977), un dibujo es realista si contiene los detalles visibles del objeto, por el contrario, un dibujo infantil, “debe contener todos los elementos reales del objeto, aunque no sean visibles desde el punto en que se le mira, y, por otro lado, dar a cada uno de los detalles su forma característica” (p.121). Los principales rasgos de esta etapa son la manera de destacar los detalles, la transparencia, la perspectiva a vuelo de pájaro, el abatimiento, el cambio de punto de vista y la figura en elevación.
- Realismo visual (9 a 12 años). En esta última etapa, se descartan los recursos típicos del realismo intelectual, incluyendo los del realismo visual como la perspectiva u opacidad.

El Dibujo según Kellogg

Rhoda Kellogg (1981) es una de las numerosas investigadoras que ha centrado su estudio en la expresión artística infantil. Esto ha favorecido el avance en este campo y ha dado lugar a múltiples enfoques. El de Kellogg, según Sáinz (2011), es una visión estructural, también desarrollado por Rudolf Arnheim (1954) en su obra *Arte y percepción visual*. Este

enfoque viene dado por las principales ideas de la Gestalt, basadas en que, al percibir el mundo, aunque existan múltiples señales que impacten simultáneamente, la mente las organiza en formas o grupos de elementos.

En su obra *Análisis de la expresión plástica en el preescolar* (1981), Kellogg lleva a cabo un análisis de los trazos infantiles a través de lo que ella denomina “garabatos básicos”. Estos son 20 trazos diferentes, (ver Figura 1) que pueden realizar niños y niñas de hasta 2 años, los cuales se pueden realizar “sin el control del ojo, y los bebés, mediante el movimiento ondulante de sus brazos, los harían igualmente si algún instrumento fuera capaz de registrar por dónde y cómo se mueven las puntas de sus dedos en el aire” (p. 26).

Figura 1

Los 20 garabatos básicos de Kellogg

Garabato 1		punto
Garabato 2		línea vertical sencilla
Garabato 3		línea horizontal sencilla
Garabato 4		línea diagonal sencilla
Garabato 5		línea curva sencilla
Garabato 6		línea vertical múltiple
Garabato 7		línea horizontal múltiple
Garabato 8		línea diagonal múltiple
Garabato 9		línea curva múltiple
Garabato 10		línea errante abierta
Garabato 11		línea errante envolvente
Garabato 12		línea en zigzag u ondulada
Garabato 13		línea con una sola presilla
Garabato 14		línea con varias presillas
Garabato 15		línea espiral
Garabato 16		círculo superpuesto de línea múltiple
Garabato 17		círculo con una circunferencia de línea múltiple
Garabato 18		línea circular extendida
Garabato 19		círculo cortado
Garabato 20		círculo imperfecto

Nota. Recuperado de *Análisis de la expresión plástica en preescolar* (p.27), por R. Kellogg, 1981, Cincel.

Con estos garabatos se pudo observar que, en individuos desde edades tempranas, es natural tener la capacidad de dibujar. Sirviendo esto de ayuda para detectar deficiencias físicas

o mentales, si un niño no puede realizarlos. Además, “constituyen los cimientos del arte, y su importancia reside en que permiten una descripción detallada y global del trabajo de los niños” (p.26).

Una forma de análisis diferente fue la que llamó “patrones de disposición” la cual habla del lugar que ocupan los trazos en el papel. Esta ya requiere una coordinación entre el ojo y la mano para controlar la superficie sobre la que se trabaja. Kellogg afirma que el arte infantil se puede llevar a cabo a través de seis diagramas diferentes: el rectángulo, el óvalo, el triángulo, la cruz griega, la cruz en aspa y la forma irregular. Con ellos se pueden crear “combinaciones”, si se juntan 2 diagramas, o “agregados”, si se juntan tres o más. Dentro de los garabatos controlados, se encuentran también los mandalas, soles y radiales, llamativos para los niños por el equilibrio de su conjunto.

Por último, se encuentra una etapa de dibujo pictórico, una vez llegan a los 4 años. Los niños continúan realizando garabatos, pero estos ya adquieren un nombre. A este momento tienen que llegar los niños por ellos mismos, ya que si un adulto les preguntara si su dibujo se parece a alguna forma real antes de haber adquirido esta etapa, los niños podrían responder, solo para complacer a esa persona, no porque realmente lo crean.

El dibujo según Lowenfeld

Para Lowenfeld (1961), según refleja en su libro *Desarrollo de la capacidad creadora*, el dibujo infantil no es una representación del momento, ya que el ambiente que rodea al niño varía con él. Los factores que influyen en el niño y su desarrollo y, por tanto, en su dibujo, van desde lo emocional y afectivo, pasando por lo intelectual y físico, así como lo social, lo estético y lo perceptivo. Por último, influye su imaginación y libertad creativa. Para Lowenfeld, los garabatos tienden a seguir un orden determinado, desde los trazos desordenados, a los primeros indicios de un dibujo más o menos representativo (Quiroga, 2007).

Las etapas en las que se organiza el dibujo infantil, que recoge López (2018), siguiendo el esquema de Lowenfeld y Brittain (1980) son:

- Etapa del garabateo (2 a 4 años). En esta primera etapa, Lowenfeld hace una división en tres categorías (Caravaca, 2018):
 - Garabateo desordenado. Debido al descontrol muscular que los niños y niñas tienen sobre los 2 años, realizan trazos sin intencionalidad. Únicamente tienen un fin psicomotor, incluso llegan a realizar estos trazos mirando hacia otro lado (Quiroga, 2007).
 - Garabateo controlado. Al ser conscientes los niños y niñas de la relación que existe entre sus movimientos y la direccionalidad de sus producciones una vez cumplen los 3 años, ya empiezan a ejercer un control en sus movimientos.
 - Garabateo con nombre. Una vez superan los 3 años, los niños y niñas empiezan a dar nombre a sus creaciones y dibujan con la intención de representar. Sus trazos están más diferenciados y repartidos por el espacio, el dibujo les sirve como un medio de comunicación.
- Etapa preesquemática (4 a 7 años). El niño ya está en su primer nivel de representación por lo que ya empieza a representar la figura humana y a distribuir el espacio en función de la importancia que le da a las personas y objetos. Sus trazos se vuelven más precisos, permitiendo a los adultos comenzar a entenderlos. Los colores que se utilizan no reflejan la realidad, sino sus preferencias, permitiendo a través de esta exploración la experimentación (Puleo Rojas, 2012).
- Etapa esquemática (7 a 9 años). Las formas están mucho más definidas, representando la figura humana con detalles muy bien identificables. Sin embargo, la representación sigue resultando muy personal, siendo un reflejo de su desarrollo.

- Etapa del realismo (9 a 11 años). Los niños y niñas ya buscan que sus dibujos resulten más realistas y naturales.
- Etapa del pseudorealismo (11 a 14 años). El dibujo ya se empieza a representar con una perspectiva espacial, adquiriendo mayor significado.

Factores que afectan al dibujo

Un estudio de Witerstein y Jungwirth (2006), reveló que el tabaquismo de los padres está relacionado con el desempeño de los niños y niñas en su percepción visual. Por ejemplo, dibujar el número correcto de dedos, requiere comprensión de las cantidades y esta percepción.

Otros factores relevantes son, según Oguz (2010), la maduración y edad de los niños y niñas, así como su motivación, esta última surge de las necesidades del organismo y lo estimula para la acción. De la misma manera ocurre con los sentimientos de ansiedad, somnolencia o fatiga, estos pueden impedir pintar a los niños.

La familia es también un factor determinante, es necesario proporcionar a los niños entornos de apoyo para que su confianza en sí mismos aumente, así podrán ser más creativos y productivos (Oguz, 2010). Asimismo, realizar actividades artísticas, como escuchar música, provoca el desarrollo de las capacidades creativas, cuyo contenido debe sensibilizarse con el nivel de desarrollo e intereses de los niños (Oguz, 2010). Desde el ámbito de la escuela, no se debe presionar a los niños a realizar dibujos, por el contrario, se deben proporcionar entornos libres para la realización de actividades de pintura. Por último, el nivel socioeconómico y cultural, es otro factor relevante en este aspecto, la insuficiencia de recursos económicos perjudica la motivación y capacidad de expresión (Oguz, 2010).

Cómo Afectan las Pantallas en Niños

Desde que los medios de comunicación se dirigen, con gran parte de su contenido, a los niños y niñas, ha habido discusiones sobre si su impacto es positivo o negativo (Anderson y

Subrahmanyam, 2017). La mayoría de los niños y niñas a partir de su primer año de vida ya tiene contacto con diferentes pantallas (Fung Fallas et al., 2020), crecen en entornos saturados con una variedad de tecnologías y cada vez son más niños lo que utilizan medios interactivos y móviles (Kabali et al., 2015).

En lo positivo, todos estos medios afirman ser enriquecedores, permitiendo que los niños experimenten y presencien lugares y acontecimientos lejanos más allá de sus experiencias normales. Además, son fuentes de información importantes para los niños, más allá de lo que se ve en la escuela (Anderson y Subrahmanyam, 2017). Alrededor de los 2 años y medio, los niños son capaces de comprender y aprender de los programas de televisión lo que va dirigido a su edad, aunque la comprensión de cosas más complejas no llega hasta los 12 años de edad (Anderson y Hanson, 2010).

En cuanto al desarrollo psicomotor, Martzog y Suggate (2022) afirman que existen ciertos videojuegos que fomentan la actividad física. Sin embargo, recogen las opiniones de varios autores los cuales afirman que ver la televisión está relacionado con el desarrollo de habilidades motrices gruesas a través de un aumento en el comportamiento sedentario, problemas de sobrepeso o fuerza reducida en las piernas. Lo cual puede tener efectos adversos en su desarrollo especialmente a la hora de correr y saltar, y en las habilidades motoras finas como vestirse, abotonarse, atarse los cordones o mantener el equilibrio (Felix et al., 2020).

En cuanto al desarrollo cognitivo, Anderson y Subrahmanyam (2017), afirman que los medios de comunicación para los niños fomentan una disminución de pensamiento y reduce las competencias cognitivas. Una de las teorías que defienden que las pantallas tienen un efecto negativo sobre los niños y niñas en edades tempranas, es que el tiempo que se dedica a, por ejemplo, ver la televisión, es tiempo que no se invierte en actividades que pueden potenciar el desarrollo cognitivo, como leer. Una prueba de esto es que está demostrado que ver televisión

durante los años en que los niños están aprendiendo a leer está asociado con un menor rendimiento en lectura (Ennemoser y Schneider, 2007).

Desde el punto de vista del ámbito social y emocional, se ha demostrado que la televisión distrae la atención de la interacción entre padres e hijos (Rideout y Katz, 2016) y del juego infantil (Kirkorian et al., 2009). Esta distracción se ha propuesto como uno de los mecanismos por los cuales la exposición a las pantallas influye negativamente en el desarrollo socioemocional del niño (Radesky y Christakis, 2016).

Un artículo de Papa Pintor (2023) reveló que ver la televisión mientras se come, lo cual es muy común en la mayoría de los hogares, es perjudicial para la salud. De hecho, los niños son los principales perjudicados ya que provoca un aumento de peso de manera considerada (Martínez et al., 2011) al no prestar atención en lo que comen y, por tanto, no llegar a notar el sentimiento de satisfacción.

Asimismo, otro factor perjudicial para la salud, tanto de niños como de adultos, es el hecho de ver la televisión antes de dormir. La luz azul de las pantallas altera la producción de melatonina, disminuyendo su producción, lo que provoca que sea más difícil conciliar el sueño (Oropeza et al., 2019). En el caso de los niños, un artículo de Ugarte (2015) en colaboración con la asociación Española de Pediatría de Atención Primaria (AEPap) aseguró que la visualización de la televisión, o de pantallas en general, antes de dormir, puede provocar insomnio e impedir un buen desarrollo del sueño.

Por todo esto, la Organización Mundial de la Salud (OMS) ha implementado unas directrices para que los niños menores de 5 años crezcan más sanos, basándose principalmente en la influencia que tiene el pasarse sentados mirando una pantalla, en vez de jugar activamente. Estas recomendaciones para los menores de un año se basan en realizar actividad física durante el día con juego en el suelo, y no deben estar sujetos durante más de 1 hora seguida. En cuanto a las pantallas, no se recomienda su uso. De 2 a 4 años, deben pasar más al menos 3 horas del

día realizando actividad física, no conviene pasar más de 1 hora frente a una pantalla ni realizar actividades sedentarias que excedan este tiempo, y deben tener sueño de calidad.

Relación entre el Dibujo y las Pantallas

La visualización de pantallas por parte de los niños tiene un efecto perjudicial sobre su capacidad de dibujar (Poncet et al., 2024). Esto se debe al desplazamiento de otras actividades como la práctica de la pintura, realizar juegos beneficiosos para la percepción visual y la atención, la coordinación visomotora, la memoria de trabajo y las habilidades espaciales complejas, que pueden promover las habilidades de dibujo (Sense et al., 2019).

A continuación, se presentarán dos estudios que han abordado la relación entre tener contacto con las pantallas y el desarrollo del dibujo, en edades infantiles.

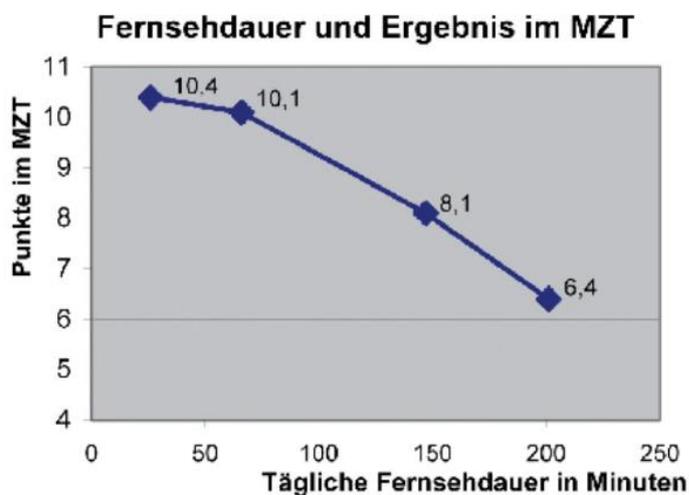
Winterstein y Jungwirth (2006) realizaron una investigación cuyo objetivo era ver la influencia de las pantallas y el tabaco sobre el desarrollo cognitivo, concretamente habilidades motrices, de niños de 3 a 5 años.

Se examinaron 1894 niños, los cuales habían asistido a una escuela infantil desde los 3 años. Previamente al comienzo del estudio, se realizaron una serie de preguntas a los padres y madres de estos niños, sobre los hábitos de fumar en la familia y los horarios diarios de visualización de la televisión. La valoración de los dibujos se llevó a cabo mediante el test de la figura humana de Goodenough (1926). Este test se modificó en 1950 añadiendo 52 criterios de evaluación. De estos, se seleccionaron 13 para el análisis de Winterstein y Jungwirth.

Los resultados de esta investigación, en relación únicamente con el dibujo y las pantallas, demostraron que el tiempo de consumo diario en pantallas, afecta de manera directa al desarrollo grafomotriz de los niños y niñas, tal y como se puede observar en la figura 2. En este gráfico, se observa en el eje X, el tiempo diario de televisión en minutos y, en el eje Y, la puntuación del test de la figura humana.

Figura 2

Resultados del test de la figura humana en relación con el tiempo de televisión



Nota. Adaptación de “Medienkonsum und Passivrauchen bei Vorschulkindern: Risikofaktoren für die kognitive Entwicklung?” (p.209), por P. Winterstein y R. J. Jungwirth, 2006, *Kinder-Und Jugendarzt*, 37(4).

De manera más visual, se mostraron los dibujos realizados por estos niños que se pueden observar en la figura 3. En ellos se puede apreciar la diferencia en el desarrollo grafomotriz de los niños de la fila a, los cuales pasan un máximo de 60 minutos diarios viendo la televisión, con los de la b, que la miran al menos durante 3 horas al día.

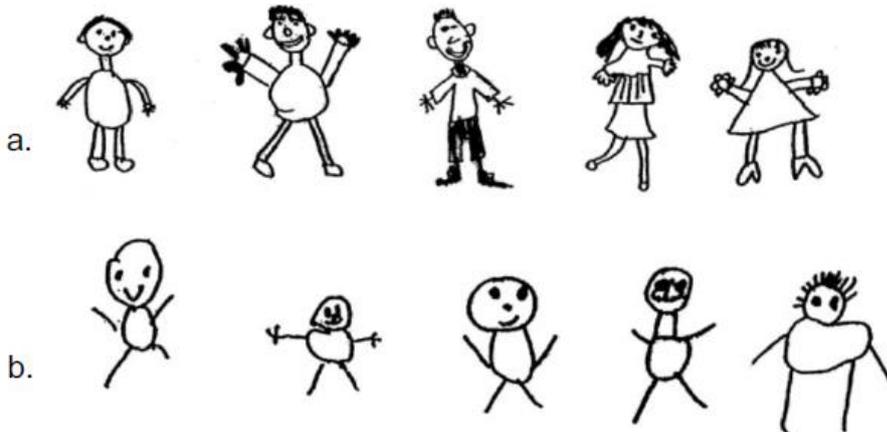
El otro estudio fue realizado por André y Cochetel (2022), quisieron ver la relación que existe entre el tiempo de exposición frente a las pantallas y las habilidades grafomotoras de niños entre 5 y 6 años.

En este estudio, participaron un total de 127 niños que debieron realizar tres actividades grafomotoras, las cuales tuvieron lugar durante una evaluación individual en la escuela. El tiempo de exposición semanal del niño frente a las pantallas, se evaluó mediante una entrevista con los padres. Su investigación reveló que los niños que pasan más de 10 horas a la semana frente a una pantalla tienen habilidades grafomotoras significativamente más débiles. Además, se llegó a la conclusión de que aquellos niños cuyos padres tienen una profesión considerada

desfavorecida, dejan más tiempo a sus hijos frente a las pantallas, y el nivel de estudios de los progenitores influye en el desarrollo grafomotor, si este nivel es inferior, los resultados de la prueba de dibujo eran más bajos.

Figura 3

Dibujos de seres humanos de niños entre 3 y 6 años



Nota. Adaptación de “Medienkonsum und Passivrauchen bei Vorschulkindern: Risikofaktoren für die kognitive Entwicklung?” (p.206), por P. Winterstein y R. J. Jungwirth, 2006, *Kinder-Und Jugendarzt*, 37(4).

Metodología

Objetivos de la Investigación

Los objetivos que se pretenden conseguir con esta investigación son:

- Ver la influencia de la realización de actividades extraescolares en el dibujo.
- Observar cómo influye el tiempo de uso de las diferentes pantallas (teléfono móvil, *tablet*, televisión y ordenador) en la forma de dibujar.
- Profundizar en el método de análisis de los dibujos.
- Analizar e interpretar los dibujos infantiles.

Participantes

En este proyecto han participado un total de 19 personas, de los cuales 10 son niños y 9 niñas. La edad de los participantes se encuentra en el rango de 5 a 6 años, ya que están en el tercer curso del segundo ciclo de Educación infantil. Todos ellos pertenecen al mismo centro escolar, un centro concertado de una línea que se ubica en un barrio a las afueras de la ciudad de Valladolid.

De manera previa a la puesta en práctica de la investigación, los padres/madres o tutores legales de los y las participantes dieron su consentimiento para que los datos fuesen utilizados y analizados.

Materiales

Los materiales necesarios para la realización de esta investigación han sido un cuestionario, el cual ha sido respondido por los padres de los participantes, y los dibujos de los niños y niñas. El cuestionario (ver Anexo 1) fue enviado por correo electrónico a las familias. En él se preguntaba, en primer lugar, acerca de las actividades extraescolares que realizan los niños y niñas para ver si estas podían influir en la realización de los dibujos. A continuación, se presentaban las diferentes pantallas con las que puede tener contacto un niño (teléfono móvil, televisión, *tablet* y ordenador) y se preguntaba sobre el tiempo de uso de estas y el tiempo que lleva en contacto con ellas. Por último, tenían que responder una serie de preguntas sobre el uso que dan los niños a las pantallas.

Los dibujos fueron realizados en el aula. Según acababan la ficha del día se les dio, a los niños y niñas, la consigna de dibujar a su familia en la hoja de papel que se les proporcionó. Tenían a su disposición pinturas y rotuladores de colores variados y podían hacer uso de estos a su gusto. Asimismo, disponían del todo el tiempo que quisieran para la realización del mismo.

Procedimiento de Investigación

El tipo de investigación que se va a utilizar es observacional, ya que se busca descubrir de qué manera influyen los factores sin ser manipulados, es decir, tal y como se presentan. A su vez, el estudio utilizado es transversal al realizarse la observación en un momento concreto.

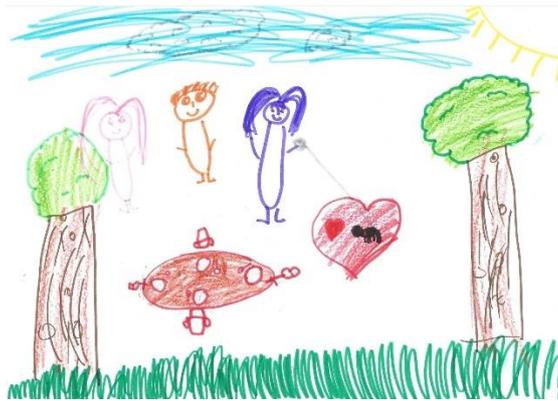
El método de análisis que se va a seguir para los 19 dibujos se corresponde con una serie de criterios a evaluar. En primer lugar, se analizarán las partes del cuerpo como es la cabeza, la cual incluye los ojos, la nariz, la boca, cejas, orejas, el pelo, el cuello y otros elementos que podemos encontrar en esta parte del cuerpo como pueden ser pendientes o diademas. También, como parte de estos criterios, están el tronco, los brazos, las manos que contienen los dedos, las piernas y los pies. Además, se tendrá en consideración los accesorios que haya en las figuras humanas como las decoraciones en la ropa y los objetos extra que haya en el dibujo como son los árboles o flores, entre otros. Estos criterios, también serán puntuados por el nivel detalle que haya en estos dibujos.

Por otro lado, se evaluará la proporción entre las partes del cuerpo y la existente entre los objetos, que el tamaño sea el adecuado, así como el emplazamiento y que los colores utilizados a la hora de colorear o, en su defecto, en el momento de dibujar, sean los adecuados.

Estos criterios se evaluarán de manera positiva, con un 1, si aparece en el dibujo, si por el contrario no tiene presencia, se puntuará con un 0 y, en los casos que solo estén a veces, recibirán un 0,5. Además, se tendrá en cuenta en nivel de detalle de estos criterios, siendo igualmente puntuados. Por ejemplo, si todas las figuras humanas del dibujo tienen ojos, se puntuará con un 1 y si además en estos se diferencia la pupila, el iris o las pestañas, recibirán otro 1 en el nivel de detalle.

A mayores, se tendrán en cuenta las referencias a pantallas existentes en los dibujos, es decir, si existe la presencia de rasgos propios de los dibujos animados, así como dibujos en sí. En este caso su presencia restará en la puntuación final del dibujo.

Análisis dibujo 1



Ítems	Sí/No	Detalle	
Cabeza	Ojos	1	0,5
	Nariz	1	1
	Boca	1	0
	Cejas	0	0
	Orejas	0	0
	Pelo	1	0,5
	Cuello	0	0
	Otros	0	0
Tronco	1	0	
Brazos	1	0	
Manos	Manos	0	0
	Dedos	0	0
Piernas	1	0	
Pies	1	0	
Accesorios	0	0	
Objetos extra	1	1	
Proporción entre partes del cuerpo	0	-	
Proporción entre objetos	0	-	
Tamaño	0	-	
Emplazamiento	0	-	
Referencia a pantallas	0	-	
Colores	0,5	-	
Puntuación final		13,5	

Análisis dibujo 2



Ítems	Sí/No	Detalle	
Cabeza	Ojos	1	1
	Nariz	0	0
	Boca	1	0
	Cejas	0	0
	Orejas	0	0
	Pelo	1	1
	Cuello	0	0
	Otros	1	1
Tronco	1	1	
Brazos	1	1	
Manos	Manos	1	1
	Dedos	1	1
Piernas	1	1	
Pies	1	1	
Accesorios	1	1	
Objetos extra	1	1	
Proporción entre partes del cuerpo	1	-	
Proporción entre objetos	1	-	
Tamaño	0,5	-	
Emplazamiento	1	-	
Referencia a pantallas	1	-	
Colores	1	-	
Puntuación final		27,5	

Análisis dibujo 3



Ítems	Sí/No	Detalle	
Cabeza	Ojos	1	0
	Nariz	1	0
	Boca	1	0
	Cejas	0	0
	Orejas	0	0
	Pelo	1	0,5
	Cuello	0	0
	Otros	0	0
Tronco	1	0	
Brazos	1	0	
Manos	Manos	1	0,5
	Dedos	0,5	0
Piernas	1	0	
Pies	1	0	
Accesorios	0	0	
Objetos extra	1	0	
Proporción entre partes del cuerpo	0	-	
Proporción entre objetos	0	-	
Tamaño	0	-	
Emplazamiento	0	-	
Referencia a pantallas	0	-	
Colores	0	-	
Puntuación final		12,5	

Análisis dibujo 4



Ítems	Sí/No	Detalle	
Cabeza	Ojos	1	0,5
	Nariz	0	0
	Boca	1	0
	Cejas	0	0
	Orejas	0	0
	Pelo	1	0
	Cuello	0	0
	Otros	1	0
Tronco	1	0,5	
Brazos	1	1	
Manos	Manos	1	0,5
	Dedos	0,5	0,5
Piernas	1	1	
Pies	0,5	0	
Accesorios	0	0	
Objetos extra	1	1	
Proporción entre partes del cuerpo	0,5	-	
Proporción entre objetos	0	-	
Tamaño	0	-	
Emplazamiento	1	-	
Referencia a pantallas	0	-	
Colores	1	-	
Puntuación final		18,5	

Análisis dibujo 5



Ítems	Sí/No	Detalle	
Cabeza	Ojos	1	0
	Nariz	1	0
	Boca	1	0,5
	Cejas	0	0
	Orejas	1	1
	Pelo	1	0
	Cuello	0	0
	Otros	0	0
Tronco	1	0,5	
Brazos	1	0	
Manos	Manos	0	0
	Dedos	0	0
Piernas	1	0	
Pies	0	0	
Accesorios	0	0	
Objetos extra	1	1	
Proporción entre partes del cuerpo	0,5	-	
Proporción entre objetos	1	-	
Tamaño	1	-	
Emplazamiento	1	-	
Referencia a pantallas	0	-	
Colores	1	-	
Puntuación final		17,5	

Análisis dibujo 6



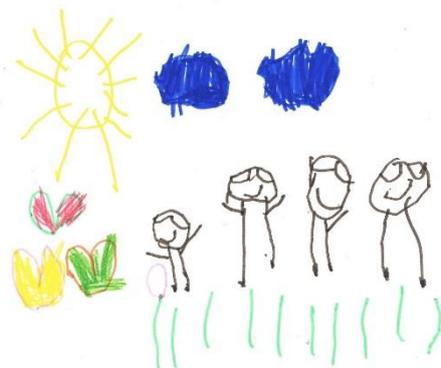
Ítems	Sí/No	Detalle	
Cabeza	Ojos	1	0,5
	Nariz	1	0
	Boca	0,5	0
	Cejas	0	0
	Orejas	1	1
	Pelo	1	0
	Cuello	1	1
	Otros	0	0
Tronco	1	0,5	
Brazos	1	0,5	
Manos	Manos	0	0
	Dedos	1	0,5
Piernas	1	1	
Pies	1	1	
Accesorios	0	0	
Objetos extra	1	1	
Proporción entre partes del cuerpo	0	-	
Proporción entre objetos	0	-	
Tamaño	0	-	
Emplazamiento	1	-	
Referencia a pantallas	0	-	
Colores	0	-	
Puntuación final		20,5	

Análisis dibujo 7



Ítems	Sí/No	Detalle	
Cabeza	Ojos	1	0
	Nariz	1	0,5
	Boca	1	0
	Cejas	0	0
	Orejas	1	0
	Pelo	1	0
	Cuello	0	0
	Otros	0	0
Tronco	1	0,5	
Brazos	1	0	
Manos	Manos	1	0
	Dedos	1	0
Piernas	1	0	
Pies	1	0	
Accesorios	1	0,5	
Objetos extra	1	0	
Proporción entre partes del cuerpo	0,5	-	
Proporción entre objetos	0	-	
Tamaño	0	-	
Emplazamiento	1	-	
Referencia a pantallas	0	-	
Colores	0,5	-	
Puntuación final	17		

Análisis dibujo 8



Ítems	Sí/No	Detalle	
Cabeza	Ojos	1	0
	Nariz	0	0
	Boca	1	0
	Cejas	0	0
	Orejas	0	0
	Pelo	0	0
	Cuello	0	0
	Otros	0	0
Tronco	0	0	
Brazos	0,5	0	
Manos	Manos	0	0
	Dedos	0	0
Piernas	1	0	
Pies	1	0	
Accesorios	0	0	
Objetos extra	1	0	
Proporción entre partes del cuerpo	0	-	
Proporción entre objetos	0	-	
Tamaño	0	-	
Emplazamiento	1	-	
Referencia a pantallas	0	-	
Colores	0,5	-	
Puntuación final		8	

Análisis dibujo 9



Ítems	Sí/No	Detalle	
Cabeza	Ojos	1	0
	Nariz	1	0
	Boca	1	0
	Cejas	0	0
	Orejas	0,5	0
	Pelo	1	0
	Cuello	0	0
	Otros	0	0
Tronco	1	0,5	
Brazos	1	1	
Manos	Manos	1	0
	Dedos	1	1
Piernas	1	0	
Pies	1	1	
Accesorios	1	0	
Objetos extra	1	1	
Proporción entre partes del cuerpo	0,5	-	
Proporción entre objetos	1	-	
Tamaño	1	-	
Emplazamiento	1	-	
Referencia a pantallas	0	-	
Colores	1	-	
Puntuación final		22	

Análisis dibujo 10



Ítems	Sí/No	Detalle	
Cabeza	Ojos	1	0
	Nariz	1	0
	Boca	1	0,5
	Cejas	0	0
	Orejas	1	0
	Pelo	1	1
	Cuello	0	0
	Otros	0	0
Tronco	1	0,5	
Manos	Brazos	1	0
	Manos	1	0
	Dedos	1	0
Piernas	1	0	
Pies	1	0	
Accesorios	0	0	
Objetos extra	1	0,5	
Proporción entre partes del cuerpo	0,5	-	
Proporción entre objetos	1	-	
Tamaño	1	-	
Emplazamiento	1	-	
Referencia a pantallas	0	-	
Colores	1	-	
Puntuación final		20	

Análisis dibujo 11



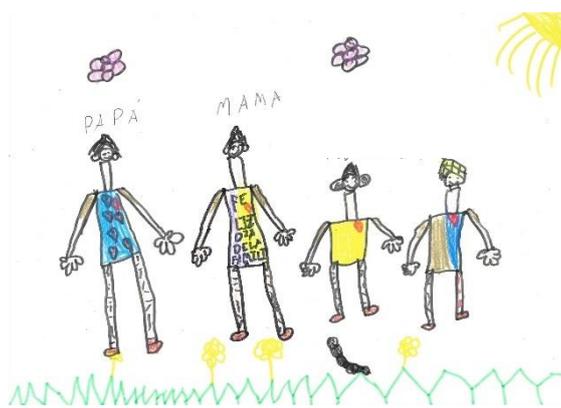
Ítems	Sí/No	Detalle	
Cabeza	Ojos	1	1
	Nariz	1	0
	Boca	1	0
	Cejas	1	0
	Orejas	1	0
	Pelo	1	0
	Cuello	0	0
	Otros	0	0
Tronco	1	0	
Brazos	1	0	
Manos	Manos	0	0
	Dedos	1	0
Piernas	1	0	
Pies	1	0	
Accesorios	1	0	
Objetos extra	1	1	
Proporción entre partes del cuerpo	0,5	-	
Proporción entre objetos	0,5	-	
Tamaño	0,5	-	
Emplazamiento	0	-	
Referencia a pantallas	0	-	
Colores	1	-	
Puntuación final		18,5	

Análisis dibujo 12



Ítems	Sí/No	Detalle	
Cabeza	Ojos	1	0
	Nariz	0	0
	Boca	1	0
	Cejas	0	0
	Orejas	1	0
	Pelo	1	0
	Cuello	0	0
	Otros	0	0
Tronco	1	0	
Brazos	1	0	
Manos	Manos	0,5	0
	Dedos	0,5	1
Piernas	1	0	
Pies	1	0	
Accesorios	1	0	
Objetos extra	1	0	
Proporción entre partes del cuerpo	0	-	
Proporción entre objetos	0	-	
Tamaño	0	-	
Emplazamiento	0	-	
Referencia a pantallas	0	-	
Colores	0,5	-	
Puntuación final		13,5	

Análisis dibujo 13



Ítems	Sí/No	Detalle	
Cabeza	Ojos	1	0
	Nariz	0	0
	Boca	1	0
	Cejas	0,5	0
	Orejas	1	0,5
	Pelo	1	0
	Cuello	1	1
	Otros	1	0
Tronco	1	1	
Brazos	1	1	
Manos	Manos	1	1
	Dedos	1	1
Piernas	1	1	
Pies	1	0	
Accesorios	1	1	
Objetos extra	1	0	
Proporción entre partes del cuerpo	0,5	-	
Proporción entre objetos	0,5	-	
Tamaño	0,5	-	
Emplazamiento	1	-	
Referencia a pantallas	0	-	
Colores	1	-	
Puntuación final		26,5	

Análisis dibujo 14



Ítems	Sí/No	Detalle	
Cabeza	Ojos	1	0
	Nariz	0	0
	Boca	1	0
	Cejas	0	0
	Orejas	1	0
	Pelo	1	1
	Cuello	0	0
	Otros	1	0
Tronco	1	0,5	
Brazos	1	1	
Manos	Manos	1	1
	Dedos	1	1
Piernas	1	1	
Pies	1	0	
Accesorios	1	1	
Objetos extra	1	1	
Proporción entre partes del cuerpo	0	-	
Proporción entre objetos	0,5	-	
Tamaño	1	-	
Emplazamiento	1	-	
Referencia a pantallas	0	-	
Colores	1	-	
Puntuación final		24,5	

Análisis dibujo 15



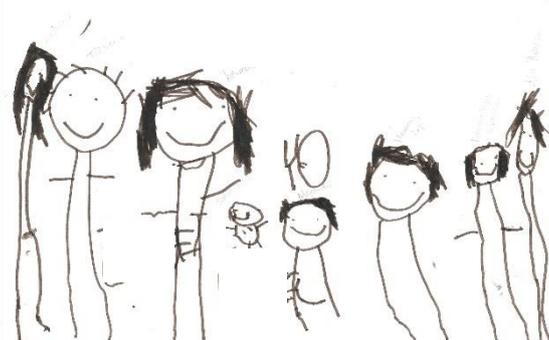
Ítems	Sí/No	Detalle	
Cabeza	Ojos	1	0
	Nariz	0	0
	Boca	1	0
	Cejas	0	0
	Orejas	0	0
	Pelo	1	0
	Cuello	0,5	0
	Otros	1	1
Tronco	1	0,5	
Manos	Brazos	1	1
	Manos	1	0
	Dedos	1	0,5
Piernas	1	0,5	
Pies	1	0	
Accesorios	1	0,5	
Objetos extra	1	0	
Proporción entre partes del cuerpo	0	-	
Proporción entre objetos	0	-	
Tamaño	0	-	
Emplazamiento	0,5	-	
Referencia a pantallas	1	-	
Colores	1	-	
Puntuación final		17,5	

Análisis dibujo 16



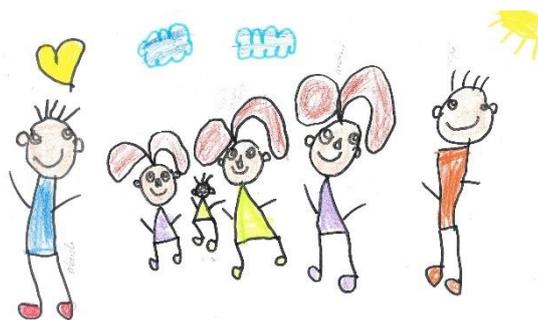
Ítems	Sí/No	Detalle	
Cabeza	Ojos	1	0
	Nariz	1	0
	Boca	1	0
	Cejas	0	0
	Orejas	1	0
	Pelo	1	0
	Cuello	0	0
	Otros	1	1
Tronco	1	0,5	
Brazos	1	0	
Manos	Manos	1	0,5
	Dedos	0,5	0
Piernas	1	0	
Pies	1	0	
Accesorios	0	0	
Objetos extra	1	0	
Proporción entre partes del cuerpo	0	-	
Proporción entre objetos	0	-	
Tamaño	1	-	
Emplazamiento	0,5	-	
Referencia a pantallas	0	-	
Colores	0	-	
Puntuación final	17		

Análisis dibujo 17



Ítems	Sí/No	Detalle	
Cabeza	Ojos	1	0
	Nariz	0	0
	Boca	1	0
	Cejas	0	0
	Orejas	0	0
	Pelo	1	0
	Cuello	0	0
	Otros	0	0
Tronco	0	0	
Brazos	0,5	0	
Manos	Manos	0	0
	Dedos	0	0
Piernas	1	0	
Pies	0	0	
Accesorios	0	0	
Objetos extra	0	0	
Proporción entre partes del cuerpo	0	-	
Proporción entre objetos	0,5	-	
Tamaño	0,5	-	
Emplazamiento	1	-	
Referencia a pantallas	0	-	
Colores	0	-	
Puntuación final		7	

Análisis dibujo 18



Ítems	Sí/No	Detalle	
Cabeza	Ojos	1	1
	Nariz	0,5	0
	Boca	1	0
	Cejas	0	0
	Orejas	1	0
	Pelo	1	0
	Cuello	0	0
	Otros	0	0
Tronco	1	0,5	
Brazos	1	0	
Manos	Manos	0	0
	Dedos	0	0
Piernas	1	0	
Pies	1	0	
Accesorios	0	0	
Objetos extra	0	0	
Proporción entre partes del cuerpo	0	-	
Proporción entre objetos	1	-	
Tamaño	1	-	
Emplazamiento	0	-	
Referencia a pantallas	0	-	
Colores	1	-	
Puntuación final		14	

Análisis dibujo 19



Ítems	Sí/No	Detalle	
Cabeza	Ojos	1	0
	Nariz	0	0
	Boca	1	0
	Cejas	0	0
	Orejas	1	0
	Pelo	1	0
	Cuello	0	0
	Otros	0	0
Tronco	1	0,5	
Brazos	1	0	
Manos	Manos	1	0
	Dedos	1	0
Piernas	1	0	
Pies	1	0	
Accesorios	0	0	
Objetos extra	1	0	
Proporción entre partes del cuerpo	0	-	
Proporción entre objetos	0	-	
Tamaño	0	-	
Emplazamiento	0	-	
Referencia a pantallas	0	-	
Colores	0	-	
Puntuación final		12,5	

Discusión y Resultados

De los 19 participantes, únicamente 15 respondieron al cuestionario, por lo que los dibujos de los 4 niños cuyas familias no contestaron (dibujo 16, 17, 18 y 19), han sido analizados, pero no se podrá realizar la comparativa entre ellos y la influencia de las pantallas. Estos, según las etapas en las que Luquet divide el dibujo, se encontrarían en el realismo intelectual, que comprende de los 5 a los 8 años y se caracteriza por comprender los elementos reales de los objetos dibujados, aunque no sean perceptibles desde el punto en que se mira. De la misma manera, para Lowenfeld, estarían dentro de la etapa preesquemática que va de los 4 a 7 años, los niños y niñas empiezan a representar la figura humana y distribuyen el espacio según la importancia que les dan a las personas y objetos.

En primer lugar, las actividades extraescolares que realizan la mayoría de los participantes son físicas relacionadas con el deporte, otra gran parte actividades de cocina y, en menor porcentaje, idiomas. Tan solo uno de los participantes realiza actividades relacionadas con el arte.

Por otro lado, todos ellos afirman no utilizar el ordenador y es la televisión el tipo de pantalla con el que más tiempo pasan (ver Tabla 1), cuyo principal uso es la visualización de dibujos animados. Los que ven estos 15 niños y niñas son adecuados a su edad, destacan Bluey y La patrulla canina. Únicamente uno de ellos afirma ver Los Simpson, serie que se recomienda a partir de los 12 años. Otro de los principales usos, es ver vídeos educativos para aprender idiomas, letras o números y jugar a videojuegos, los más populares son súper Mario Bros, juegos de animales y de colorear.

Tabla 1

Tiempo promedio de uso de pantallas al día en minutos

Nombre	Teléfono móvil	Televisión	Tablet
Dibujo 1	90	60	25,71

Dibujo 2	8,57	17,14	17,14
Dibujo 3	60	34,29	0
Dibujo 4	2,85	8,57	0
Dibujo 5	34,28	60	17,14
Dibujo 6	30	60	17,14
Dibujo 7	42,85	60	17,14
Dibujo 8	0	120	0
Dibujo 9	51,43	51,43	0
Dibujo 10	4,28	90	0
Dibujo 11	17,14	34,29	0
Dibujo 12	15	0	20
Dibujo 13	8,57	180	0
Dibujo 14	8,57	150	51,43
Dibujo 15	10,71	25,71	0

El segundo tipo de pantalla más utilizado es el teléfono móvil (ver Tabla 1), con el que, prácticamente todos, ven dibujos animado con él. Como segunda utilidad está el ver vídeos educativos y, por último, en menor medida, es utilizado para jugar a videojuegos. De manera general, los participantes empezaron a tener un contacto directo con él a partir de los 4 años de edad, lo cual sigue las recomendaciones establecidas por la OMS. En cambio, no se cumple de igual manera la recomendación, de esta misma organización, de no pasar más de 1 hora al día frente a las pantallas ya que en algunos de los casos se supera, llegando a estar, tan solo con el teléfono móvil, 1 hora y media al día.

Por último, el tipo de pantalla menos utilizado es la *tablet* (ver Tabla 1), cuyo tiempo de uso de media al día no supera la media hora a excepción de un caso que lo hace alrededor

de 50 minutos. Su principal utilidad, al igual que con las anteriores, es ver dibujos animados y, en menor medida, se ven vídeos educativos con ella, así como jugar a videojuegos.

De manera general, los resultados obtenidos son muy llamativos en cuanto al tiempo de uso de las pantallas (ver Tabla 1). A excepción de 4 niños, todos las utilizan más de 1 hora al día, de hecho, uno de los participantes las utiliza una media de 3 horas y media al día, lo cual supera con creces las recomendaciones establecidas por la OMS. Además, cabe resaltar la influencia de la deseabilidad social a la hora de responder a las preguntas, lo cual puede influir en los datos recogidos, haciendo que estos sean inferiores a la realidad.

Estas recomendaciones hablan de no permitir el uso de las pantallas a menores de 2 años, lo cual, en la mayoría de los casos no se cumple. Esto puede afectar de manera negativa al desarrollo cognitivo y motor al no potenciarlos de manera completa y cohibirlo con actividades sedentarias. Una vez se cumplen los 2 años, se recomienda que el tiempo frente a las pantallas no exceda de 1 hora diaria, por el contrario es recomendado realizar actividades que fomenten su desarrollo como es la lectura de cuentos o la realización de actividad física.

A este tiempo de uso diario que han comentado las familias de los participantes, habría que sumar las horas de pantalla del colegio, que en muchos casos excede a las ideas que se tiene. Actualmente, en la mayoría de las aulas de un centro escolar, se cuenta con una pantalla digital que es utilizada en diversas ocasiones a lo largo de la jornada escolar para la explicación de fichas, realizar lecturas o practicar la escritura. Además, en los ratos libres es común ver dibujos animados en ellas.

En cuanto a la edad se observa, en la Tabla 2, que las puntuaciones más altas en los dibujos corresponden con los niños más mayores, lo que demuestra un mayor desarrollo grafomotriz. Se observa que la puntuación más alta, la del dibujo 2, es la de una niña cuyo tiempo invertido de media con las pantallas al día, sigue las recomendaciones de la OMS de no superar 1 hora al día de contacto con ellas.

Tabla 2

Relación entre la edad, el tiempo promedio de uso diario de las pantallas en minutos y la puntuación en el dibujo

Nombre	Edad	Teléfono móvil	Televisión	Tablet	Puntuación en el dibujo
Dibujo 1	6	90	60	25,71	13,5
Dibujo 2	6	8,57	17,14	17,14	27,5
Dibujo 3	5	60	34,29	0	12,5
Dibujo 4	6	2,85	8,57	0	18,5
Dibujo 5	5	34,28	60	17,14	17,5
Dibujo 6	5	30	60	17,14	20,5
Dibujo 7	6	42,85	60	17,14	17
Dibujo 8	5	0	120	0	8
Dibujo 9	5	51,43	51,43	0	22
Dibujo 10	5	4,28	90	0	20
Dibujo 11	5	17,14	34,29	0	18,5
Dibujo 12	5	15	0	20	13,5
Dibujo 13	6	8,57	180	0	26,5
Dibujo 14	6	8,57	150	51,43	24,5
Dibujo 15	5	10,71	25,71	0	17,5

A su vez, se demuestra que el tiempo y la edad a la que se empieza a tener contacto con las tecnologías influye en el desarrollo de los niños y niñas si se analiza el caso del dibujo 8. Este, además de tener la puntuación más baja, es la persona que comenzó antes a tener contacto con las pantallas, según ha comentado su familia desde que era un bebé ve dibujos animados

y, actualmente dedica de media 2 horas al día a estas actividades. Cabe resaltar, el hecho de que este participante no realiza ninguna actividad extraescolar a lo largo de la semana.

En contraste con lo mencionado, llama la atención en caso de dos niños, dibujo 13 y dibujo 14, cuyas puntuaciones en los dibujos son la segunda y tercera más altas y su tiempo de uso de las pantallas, concretamente el de la televisión, son los más altos, dedicando 3 horas y 2 horas y media respectivamente. Estos además son dos de los niños más mayores de la clase lo cual puede justificar esta puntuación tan alta en los dibujos y ambos realizan actividades extraescolares, en concreto el dibujo 13 realiza actividades artísticas.

Un aspecto muy llamativo del uso de las pantallas son los momentos en los que estas son utilizadas. Puede resultar común el uso de las pantallas mientras se come, pese a los efectos negativos que esto produce como es no notar la sensación de satisfacción y seguir comiendo, lo cual puede provocar graves problemas de salud. Asimismo, se repite que otro de los momentos más frecuentes de ver la televisión es antes de dormir, pese a lo perjudicial que es tanto para los niños como en los adultos. Pero, por el contrario, los momentos más repetidos son en los cuales el niño está aburrido, no permitiéndole desarrollar este sentimiento y lo que esto conlleva como es el desarrollo de su imaginación, entre otras cualidades.

Conclusiones

La realización de este trabajo ha supuesto un choque de realidad en cuanto al actual uso de las tecnologías en edades tempranas.

Sería muy interesante realizar este proyecto de investigación en los tres cursos del segundo ciclo de educación infantil, para poder observar las diferencias según su desarrollo madurativo. Asimismo, podría realizarse en diferentes centros escolares para ver la posible influencia de las diferentes realidades socioeconómicas y su impacto en el desarrollo de los niños y niñas, así como el tiempo de uso de las tecnologías en los diferentes tipos de contextos.

La muestra de la que se partía para la realización de este trabajo era muy reducida y el hecho de que 4 de ellos no hayan participado ha provocado que esta sea aún más pequeña, lo cual no ha dejado observar unos resultados más realistas. Además de esto, la influencia de la deseabilidad social ha provocado que en muchos de los casos las respuestas al cuestionario no sea del todo realista, por tanto, se vean modificadas a lo que se espera leer.

De manera general, este proyecto de investigación ha demostrado, además de un alto uso de las pantallas en la vida diaria de los niños y niñas, la manera en la que esto puede afectar a su desarrollo, concretamente al psicomotor. Además del tiempo de uso, un aspecto muy influyente es la edad a la que se empieza a tener contacto con estas tecnologías y el uso que se las da.

Por último, se considerará la evaluación de los objetivos del trabajo. En primer lugar, se ha podido analizar la influencia de las pantallas a través de la investigación llevada a cabo. También se ha profundizado en los métodos de investigación, en concreto en la investigación observacional, para recoger los datos de los dibujos y comparar estos con las respuestas del cuestionario. En cuanto al segundo objetivo específico, se ha logrado observar cómo el uso de las tecnologías, en concreto el tiempo de uso de las diferentes pantallas, afecta al aprendizaje, así como al desarrollo, tanto cognitivo como motor, de los niños y niñas. Asimismo, se ha demostrado cómo el dibujo influye en el desarrollo de las habilidades grafomotoras, mediante el fomento de la motricidad fina y ayudando a mejorar en la lectura y escritura. En último lugar, con este trabajo se ha podido implementar un punto de vista crítico a la hora de realizar el análisis a los dibujos.

Opinión personal

A nivel personal, este trabajo me ha supuesto un reto en cuanto a búsqueda de información y por su realización en general. Nunca antes había realizado un trabajo de investigación y haber podido aprender un poco sobre este campo ha sido muy enriquecedor.

El tema elegido es algo muy actual que puede que a veces no se le dé la importancia que realmente tiene y, el haber podido informarme un poco más sobre ello, me ha hecho ser consciente de sus consecuencias a corto y largo plazo, así como poderlas transmitir y poner en práctica actualmente y en mi futuro.

No obstante, la búsqueda de esta información ha sido algo que al principio me ha resultado complejo, por una parte, por la cantidad de artículos que existen sobre el dibujo, lo cual supuso seleccionar lo más relevante para mi trabajo, como por lo diverso que es el mundo de las pantallas. Existe mucha información muy diferente entre sí, pero a la vez en relación con el dibujo, no tanta como me hubiese gustado. Asimismo, el hecho de que no todas las familias participasen con su respuesta al cuestionario y quienes sí, hayan sido influenciadas por la deseabilidad social, ha provocado que el análisis haya sido diferente a lo planteado en un primer momento.

Por otro lado, el analizar los dibujos me ha parecido algo muy bonito y curioso por poder aprender cuánta información se puede sacar de ellos y lo que los niños y niñas pueden expresar a raíz de lo que puede parecer un simple dibujo. Además, he podido realizarlo en un centro escolar en el que confío y al que estoy muy agradecida por haberme dejado formar parte, así como a todas las familias que quisieron colaborar.

Por último, agradecer el esfuerzo, apoyo y confianza de mi tutora Marta, con quien me he sentido comprendida y apoyada desde el primer momento y me ha animado en todo el proceso de este trabajo.

Referencias

- Anderson, D. R., Hanson, K. G. (2010) From blooming, buzzing confusion to media literacy: the early development of television viewing. *Developmental Review*, 30(2), 239–255. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2010.03.004>
- Anderson, D. R. y Subrahmanyam, K. (2017). Digital Screen Media and Cognitive Development. *Pediatrics*, 140(2). <https://doi.org/10.1542/peds.2016-1758C>
- André, A. & Cochetel, O. (2022). Temps d'exposition aux écrans et grapho-motricité des enfants de 5 à 6 ans. *Santé Publique*, 34(1), 21-44. <https://doi.org/10.3917/spub.221.0021>
- Arnheim, R. (1954). *Arte y percepción visual: Psicología del ojo creador*. Alianza Editorial.
- Caravaca Iniesta, S. (2018). Pequeños pintores en acción. Joan Miró, Pablo Picasso, Salvador Dalí, Wassily Kandinsky. Consejería de Educación y Universidades de Región de Murcia.
- Condori Sabina, Y. S. y Choque Sulla, N. L. (2022). *El dibujo libre y la grafomotricidad*. [Trabajo de investigación para optar al grado académico de bachiller en educación, Escuela de educación superior pedagógica privada “María Montessori”]
- Edwards, B. (2016). Analysis and Interpretation of Children’s Drawings. Research Project.
- Ennemoser, M., Schneider, W. (2007). Relations of television viewing and reading: findings from a 4-year longitudinal study. *Journal of Educational Psychology*, 99(2), 349-368.
- Felix, E., Silva, V., Caetano, M., Ribeiro, M. V.V., Fidalgo, T. M., Rosa Neto, F., Sanchez, Z. M., Surkan, P. J., Martins, S. S. and Caetano, S. C. (2020). Excessive screen media use in preschoolers is associated with poor motor skills. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 23(6). <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0238>

- Fung Fallas, M., Rojas Mora, E. J., y Delgado Castro, L. G. (2020). Impacto del tiempo de pantalla en la salud de niños y adolescentes. *Revista médica Sinergia*, 5(6). <https://doi.org/10.31434/rms.v5i6.370>
- Kabali, H. K., Irigayen, M. M., Nunez Davis, R., Budacki, J. G., Mohanty, S. H., Leister, K. P. and Bonner, R. L. (2015). Exposure and use of mobile media devices by young children. *Pediatrics*, 136(6). <http://doi.org/10.1542/peds.2015-2151>
- Kellogg, R. (1981). *Análisis de la expresión plástica del preescolar*. Cincel.
- Kirkorian, H. L., Pempek, T. A., Murphy, L. A., Schmidt, M. E., and Anderson, D. R. (2009). The Impact of Background Television on Parent–Child Interaction. *Child Development*, 80(5), 1350–1359.
- Livia, G. P., Chávez, R. V. y Valdivia, S. (2017). *El dibujo en el desarrollo de la flexión y extensión de los dedos en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n° 025 de la unión provincial de dos de mayo, región Huánuco-2014*. [Tesis para optar al título de licenciado en educación en la especialidad de educación inicial, Universidad Nacional “Santiago Antúnez de Mayolo”]
- Lluís-Font, J. M. (2006). *Test de la familia*. Oikos-Tau Barcelona.
- López Chao, V. (2019). La relevancia del dibujo como elemento de creatividad y expresión plástica: la concepción de los futuros maestros de Educación Infantil. *Creatividad y Sociedad*, (29) 227-250. Recuperado de: <http://creatividadysociedad.com/articulos/29/10>
- Lowenfeld, V. (1961). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Kapelusz.
- Lowenfeld, V., y Brittain Lambert, W. (1980). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Kapelusz.
- Luquet, G. H. (1977). *El dibujo infantil*. Científico y técnica.
- Maestre Castro, A. B. (2010). El dibujo en la escuela. *Innovación y experiencias educativas*, 26, 1988-6047.

- Martínez Aguilar, M. L., García García, P., Aguilar Hernández, R. M., Vázquez Galindo, L., Gutiérrez Sánchez, G. y Cerda Flores, R. M. (2011). Asociación sobrepeso-obesidad y tiempo de ver televisión en preescolares. Ciudad fronteriza Noreste de México. *Enfermería universitaria* 8(2).
- Martzog, P. y Suggate S. P. (2022). Screen media are associated with fine motor skill development in preschool children. *Early Childhood Research Quarterly*, 60, 363-373. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2022.03.010>
- Masuello, A. S. (1998). *Test del árbol*.
- Miño Toaza, E. R. (2024). Gacetillas con actividades grafomotrices y su vínculo con el proceso de preescritura: un análisis sistemático. *Polo del conocimiento* 9(1), 556-575. <http://doi.org/10.23857/pc.v9i1.6393>
- Ochando Perales, G. y Peris Cancio, S. (2012). Interpretación de los dibujos de los niños: lo que dice el niño con sus dibujos. *An Pediatr Contin*, 10(1), 39-45.
- Organización Mundial de la Salud para crecer sanos, los niños tienen que pasar menos tiempo sentados y jugar más. (24 de abril de 2019). *Nuevas directrices de la OMS sobre actividad física, sedentarismo y sueño para niños menores de 5 años*. Recuperado de: <https://www.who.int/es/news/item/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more>
- Oropeza, G., López, J. D. y Granados, D. E. (2019). Hábitos de sueño, memoria y atención en niños escolares. *Revista Mexicana de Neurociencia*, 20(1), 42-49.
- Oguz, V. (2010). The factors influencing children's drawings. *Procedia social and behavioral sciences* 2, 3003-3007.
- Papa Pintor, Y. (11 de julio de 2023). Los peligros de comer frente al televisor. *Mejor con salud*. Recuperado de: <https://mejorconsalud.as.com/los-peligros-de-comer-frente-al-televisor/>

- Poncet, L., Saïd, M., Yang, S., Müller-Riemenschneider, F., Berticat, C., Raymond, M., Barkat-Defradas, M., Charles, M. A., & Bernard, J. Y. (2024). Associations between screen viewing at 2 and 3.5 years and drawing ability at 3.5 years among children from the French nationwide Elfe birth cohort. *Scientific Reports*, *14*(1). <https://doi.org/10.1038/s41598-023-50767-0>
- Puleo Rojas, E. M. (2012). La evolución del dibujo infantil. Una mirada desde el contexto sociocultural meridiano. *Educere*, *16*(53), 157-170.
- Quiroga Méndez, M. P. (2007). Etapas gráficas de desarrollo del dibujo infantil, entre el constructivismo y el ambientalismo. *Papeles Salmantinos de Educación*, *9*, 255-282. <https://doi.org/10.36576/summa.29547>
- Radesky, J. S. and Christakis, D. A. (2016). Increases Screen Time: Implications for Early Childhood Development and Behavior. *Pediatric Clinics of North America*, *63*(5), 827-839. <https://doi.org/10.1016/j.pcl.2016.06.006>
- Rideout, V. and Katz, V. S. (2016). *Opportunity for all? Technology and learning in lower-income families*. A report of the Families and Media Project. New York: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- Sáinz, A. (2002). *Teorías sobre el arte infantil: una mirada a la obra de G. H. Luquet*. *Arte, individuo y sociedad*, *1*, 173-185.
- Sáinz, A. (2011). *El arte infantil: conocer al niño a través de sus dibujos*. Eneida
- Sánchez de Gallardo, M. y Pírela de Faría, L. (2012). Estudio psicométrico de la prueba figura humana. *Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, *14*(2), 210-222.
- Senese, V. P., Zappullo, I., Baiano, C., Zoccolotti, P., Monaco, M. & Conson, M. (2019). Identifying neuropsychological predictors of drawing skills in elementary school children. *Child Neuropsychology*. <https://doi.org/10.1080/09297049.2019.1651834>

Ugarte Libano, R. (2015). Insomnio infantil en Atención Primaria. *AEPap, curso de actualización pediatría*, 3, 117-128.

Winterstein, P., & Jungwirth, R. J. (2006). Medienkonsum und Passivrauchen bei Vorschulkindern: Risikofaktoren für die kognitive Entwicklung? *Kinder-Und Jugendarzt*, 37(4), 205–211.

Anexos

Anexo 1. Cuestionario del tiempo libre

Nombre del niño

Fecha de nacimiento

¿Realiza alguna actividad extraescolar?

Si la respuesta es sí, ¿cuál?

¿Cuántas horas a la semana la realiza?

¿Con qué tipos de pantalla tiene contacto?

El teléfono móvil

¿Cuántos días a la semana tiene contacto directo con un teléfono móvil?

¿Cuántas horas al día pasa en contacto directo con el teléfono móvil?

¿Qué hace con el teléfono móvil?

¿A qué edad empezó a tener contacto directo con el teléfono móvil?

¿En qué momento del día lo utiliza?

La televisión

¿Cuántos días a la semana tiene contacto directo con la televisión?

¿Cuántas horas al día pasa en contacto directo con la televisión?

¿Qué hace cuando ve la televisión?

¿A qué edad empezó a tener contacto directo con la televisión?

¿En qué momento del día la ve?

La tablet

¿Cuántos días a la semana tiene contacto directo con una tablet?

¿Cuántas horas al día pasa en contacto directo con una tablet?

¿Qué hace con la tablet?

¿A qué edad empezó a tener contacto directo con una tablet?

¿En qué momento del día la utiliza?

El ordenador

¿Cuántos días a la semana tiene contacto directo con el ordenador?

¿Cuántas horas al día pasa en contacto directo con el ordenador?

¿Qué hace con el ordenador?

¿A qué edad empezó a tener contacto directo con el ordenador?

¿En qué momento del día lo utiliza?

¿Qué hace con las pantallas?

¿Qué dibujos animados ve? ¿Cuáles son sus favoritos?

¿Cuáles son sus tipos de vídeos favoritos en plataformas como YouTube?

¿Qué clase de vídeos educativos mira?

¿A qué videojuegos juega?