

# 26<sup>DE</sup> ABRIL DÍA DEL NIÑO

Efectos de los dispositivos digitales sobre el aprendizaje y los hábitos de juego.

Un estudio desde las voces de alumnado y profesorado  
Investigación con 1.896 niños/as de 5 a 12 años

FINANCIA:



AUTORES:



# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

Metodología: Objetivo principal

## Objetivo principal

Analizar y comprender las percepciones de la comunidad educativa sobre el uso de pantallas y sus efectos en el aprendizaje, las habilidades ejecutivas y los hábitos de juego.

- Investigación a niños/as de Educación Primaria
- Investigación a padres/ madres de primer ciclo de primaria
- Investigación a docentes de Educación Primaria

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## Revisión de literatura

Más de 200 artículos científicos detectados. 70 examinados. 20 artículos actuales publicados en revistas de impacto científico (2018-2024) han sido considerados como esenciales



# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## Revisión de literatura

- Prevalencia de estudios fundamentales y falta de investigaciones aplicadas
- 40% de los estudios se ha realizado durante la pandemia COVID-19 (2019-2021)
- 20% de las investigaciones se centra en las consecuencias o los efectos de la situación sociosanitaria consecuencia de esta.

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## Revisión de literatura

### HÁBITOS DE JUEGO

Entre 2019 y 2022, la exposición a pantallas digitales llegó casi a duplicarse. Shrivastava et al. (2020) y Cachón-Zagalaz et al. (2021)

Existe un desplazamiento del juego sin pantalla, influenciado por las actitudes de los adultos. Palacios et al. (2020)

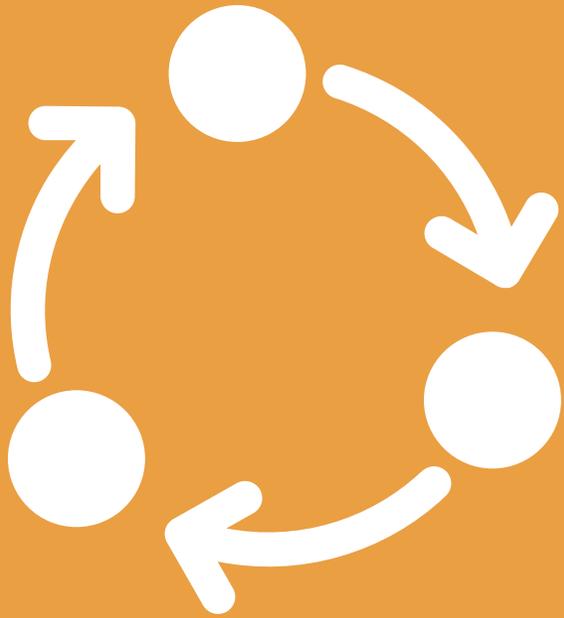
Las pantallas arrojan resultados óptimos, siempre y cuando estos estén mediados por el "factor adulto". Migliorata et al. (2020)

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## Revisión de literatura

### EFFECTOS EN EL APRENDIZAJE

- **Nivel Socioeconómico** (Bohnert y Gracia, 2023).
  - Menor NSE = uso excesivo de pantalla
- **Tipo de uso** (Bohnert y Gracia, 2023; Sanders, et al., 2019)
  - Uso Educativo/interactivo = + impacto en el aprendizaje
- **Áreas de conocimiento** (Ortiz-De-Villate et al., 2023)
  - Mayor tiempo frente a pantallas = Menor rendimiento en comunicación lingüística y razonamiento matemático
- **Riesgos**
  - Adicción a la tecnología y las complicaciones de comportamiento (Cachón-Zagalaz et al., 2021).
  - Peor calidad del sueño en niños de 6 a 8 años.(Chiu et al., 2022).



# 1. METODOLOGÍA

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

Metodología: Descripción de la muestra

## Descripción Muestra

- Investigación a niños/as de primaria = 1.896 niños/as
- Investigación a padres/ madres de primer ciclo de primaria = 632 padres/ madres
- Investigación a docentes = 110 docentes (con un impacto de más de 2.000 alumnos/as)

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

Metodología: Descripción de la muestra

## Metodología investigación niños/as

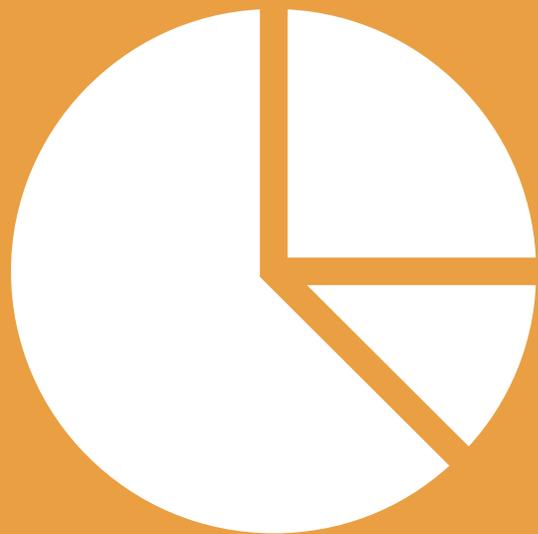
TIPO DE ESTUDIO	Estudio cuantitativo a través de cuestionario electrónico		
UNIVERSO	Niños/as de Educación Primaria		
MUESTRA	1.896	ERROR MUESTRAL	$\pm 2,25\%$
TEC. MUESTREO	Afijación proporcional por sexo y edad del niño/a		
ÁMBITO	Nacional	POBLACIÓN	85% Urbano 15% Rural
TIPO DE COLEGIO	Público (67%) vs Concertado/ Privado (33%)		

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

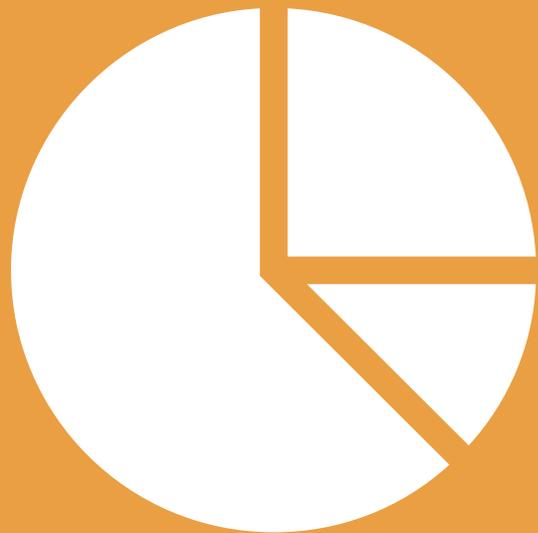
Metodología: Descripción de la muestra

## Metodología investigación docentes

TIPO DE ESTUDIO	Estudio cuantitativo a través de cuestionario electrónico		
UNIVERSO	Docentes de educación primaria		
MUESTRA	110	ERROR MUESTRAL	$\pm 9,34\%$
TEC. MUESTREO	Afijación proporcional por ciclo educativo		
ÁMBITO	Nacional	POBLACIÓN	79% Urbano 21% Rural
SEXO ENTREVISTADO	29% Hombre 71% Mujer		
TIPO DE COLEGIO	Público (75%) vs Concertado/ Privado (25%)		



## 2. RESULTADOS

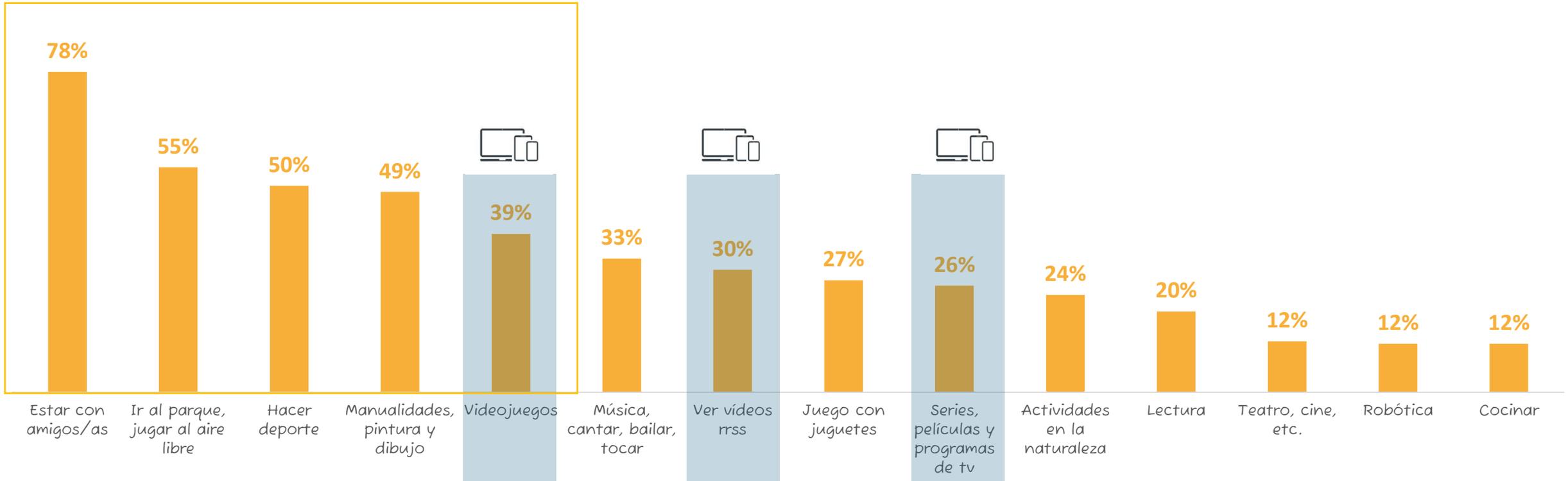


## 2. Resultados Alumnado Primaria (5-12 años)

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## Resultados

Actividades preferidas



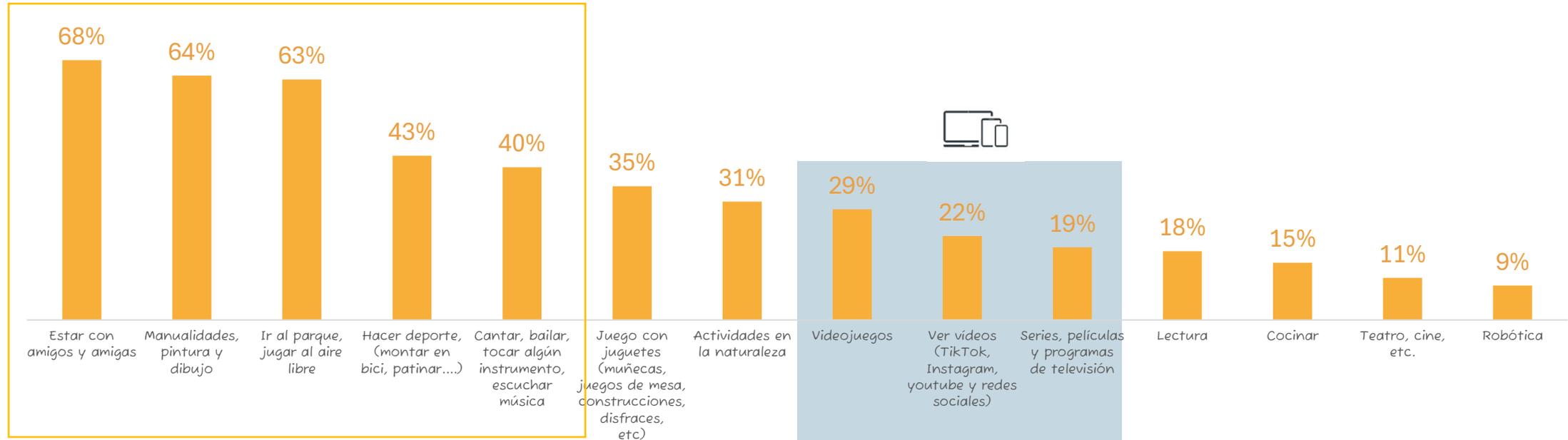
Selecciona las 5 actividades que más te gustan

Fuente AIJU & UCM 2024

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## Resultados

Actividades preferidas 1º ciclo



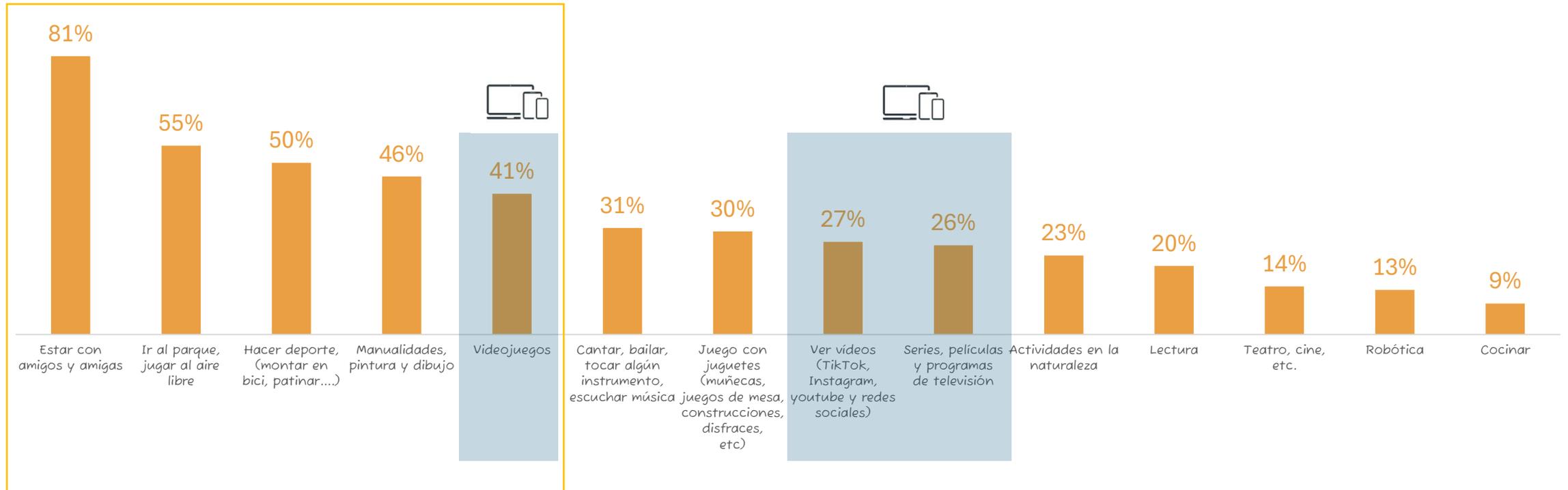
Selecciona las 5 actividades que más te gustan

Fuente AIJU & UCM 2024

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## Resultados

### Actividades preferidas 2º ciclo



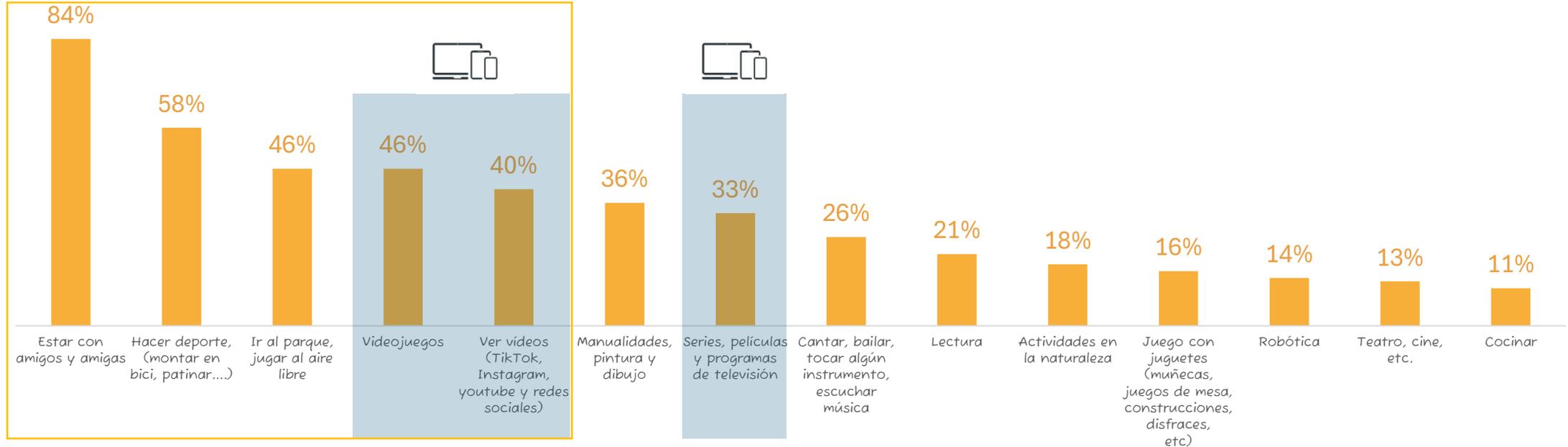
Selecciona las 5 actividades que más te gustan

Fuente AIJU & UCM 2024

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## Resultados

### Actividades preferidas 3º ciclo



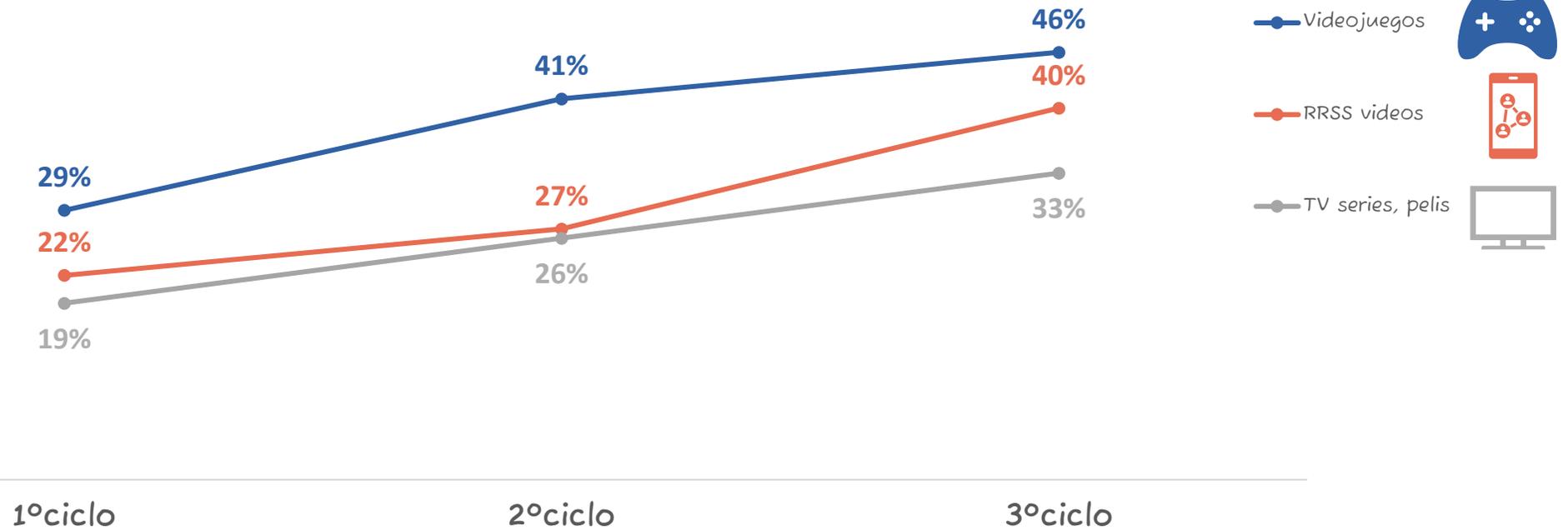
Selecciona las 5 actividades que más te gustan

Fuente AIJU & UCM 2024

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## Resultados

Presencia de pantallas por ciclo



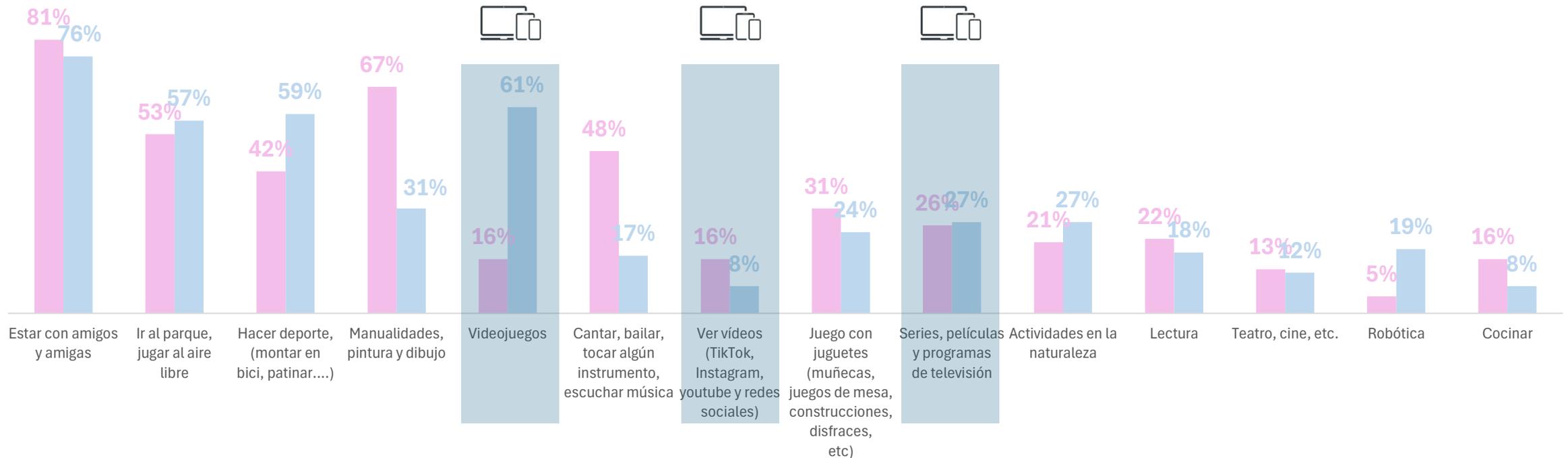
Selecciona las 5 actividades que más te gustan

Fuente AIJU & UCM 2024

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## Resultados

### Actividades preferidas niños vs. niñas

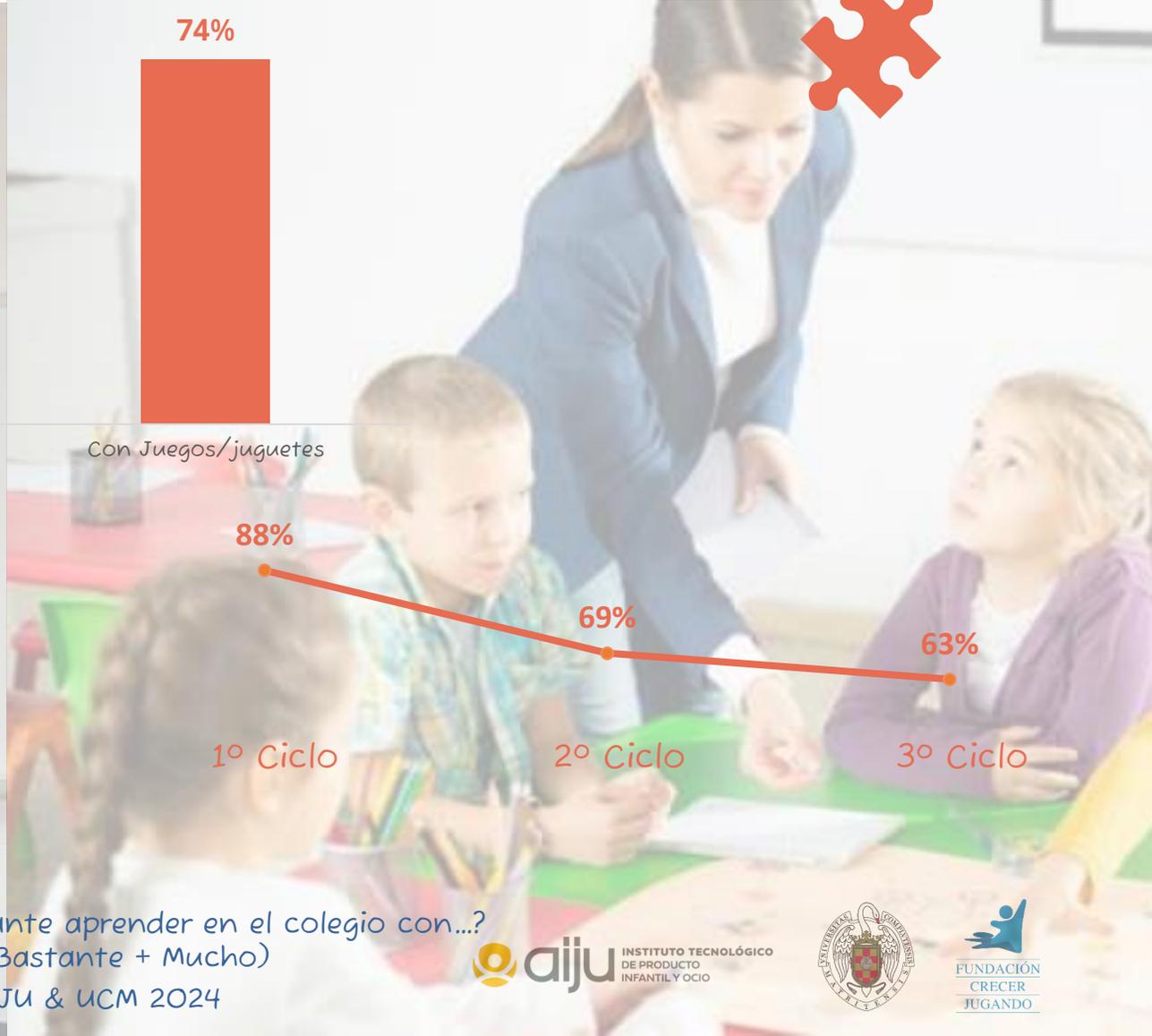
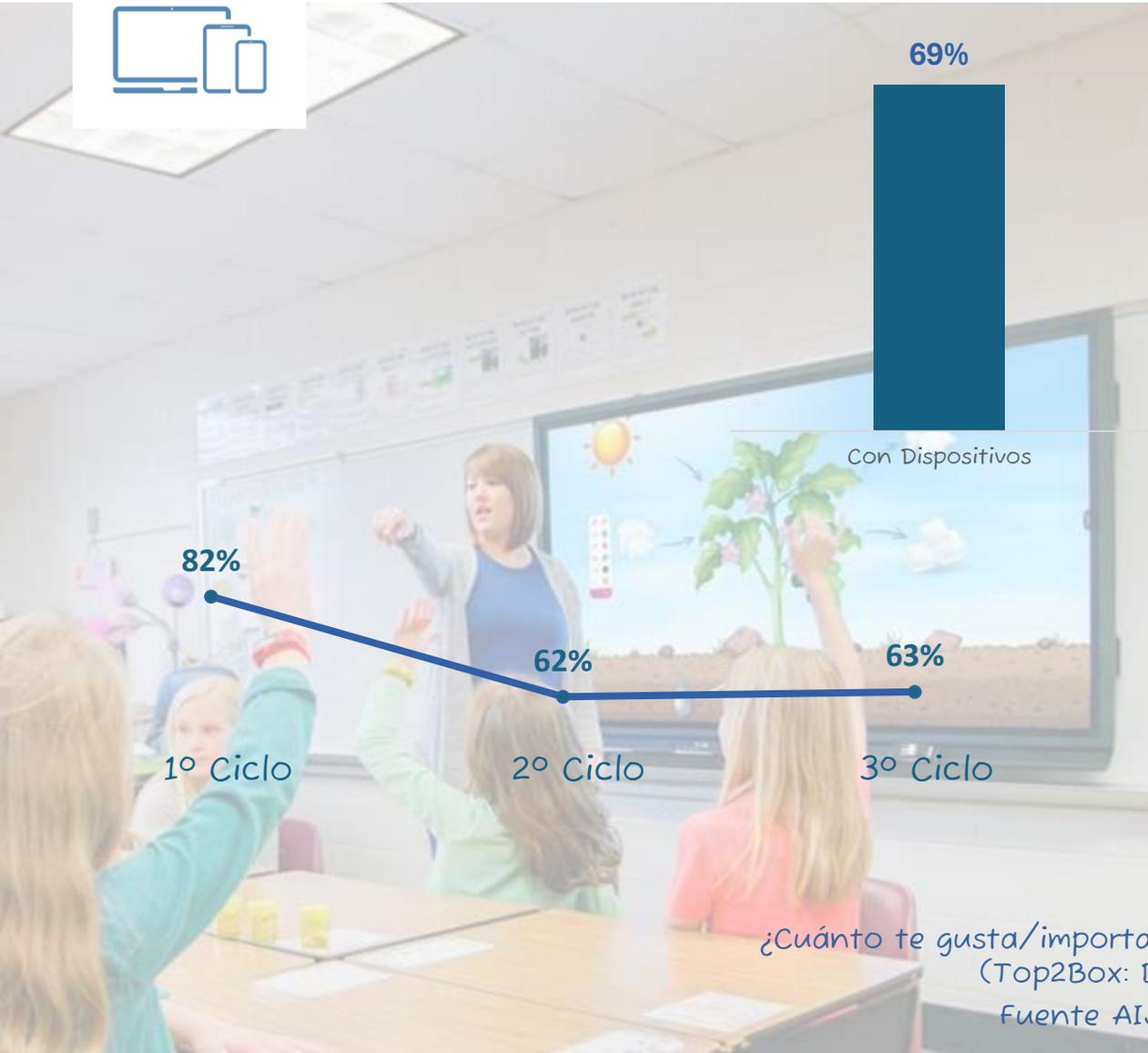


Selecciona las 5 actividades que más te gustan

Fuente AIJU & UCM 2024

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## Resultados



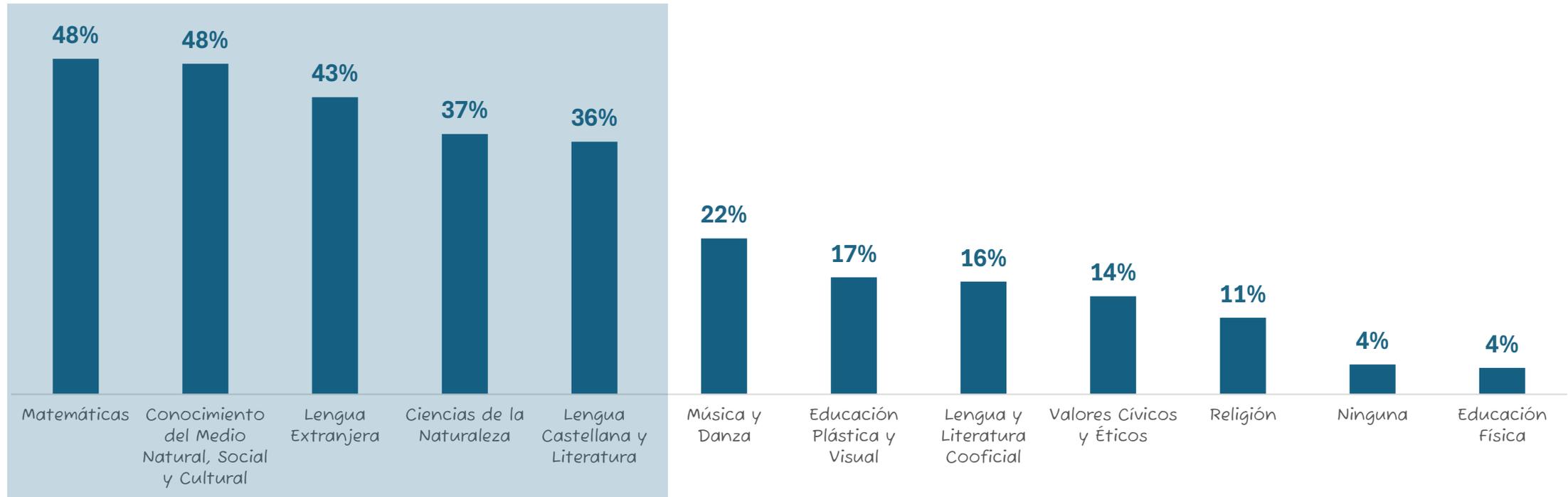
¿Cuánto te gusta/importante aprender en el colegio con...?  
(Top2Box: Bastante + Mucho)

Fuente AIJU & UCM 2024

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## Resultados

Uso de dispositivos digitales por asignatura



¿En qué asignaturas utilizas los dispositivos digitales?

Fuente AIJU & UCM 2024

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

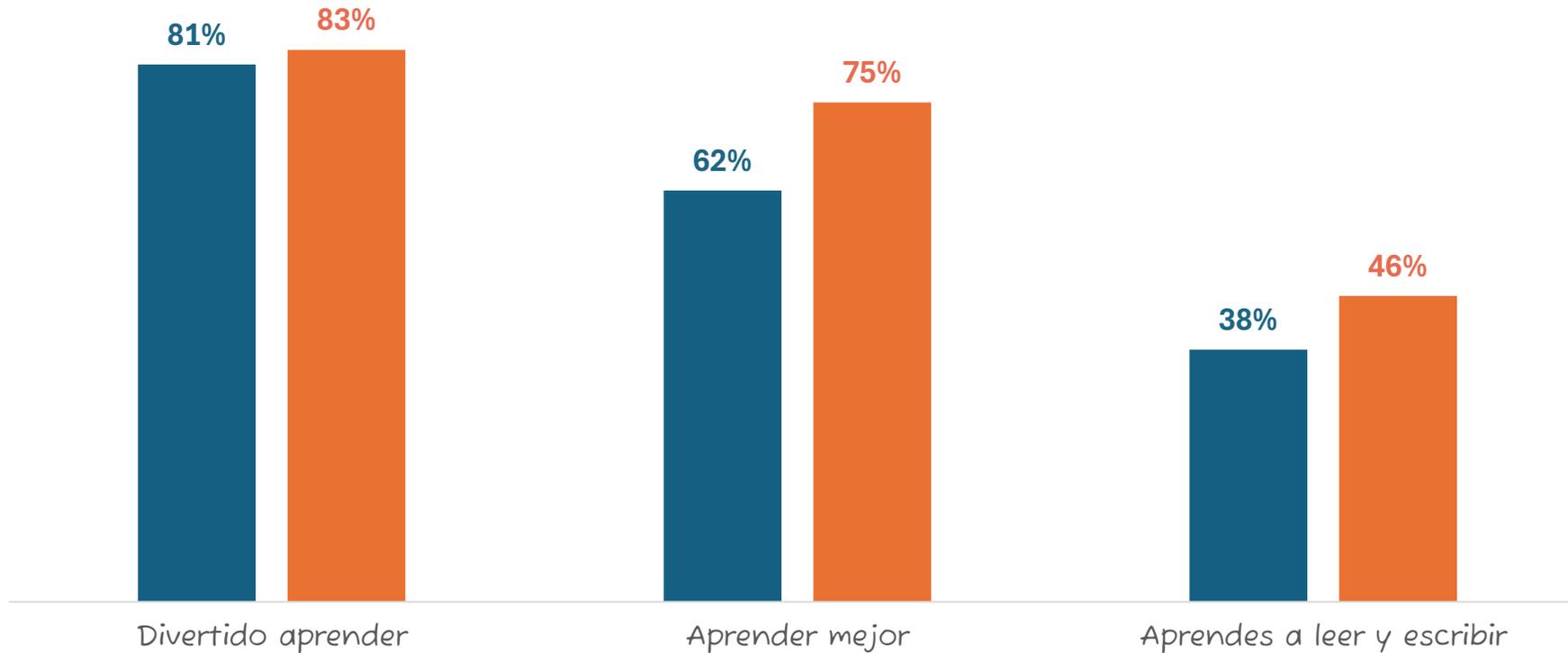
## Resultados



■ Dispositivos Digitales



■ Juegos/Juguetes



(Top2Box: Bastante + Mucho)  
Fuente AIJU & UCM 2024

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

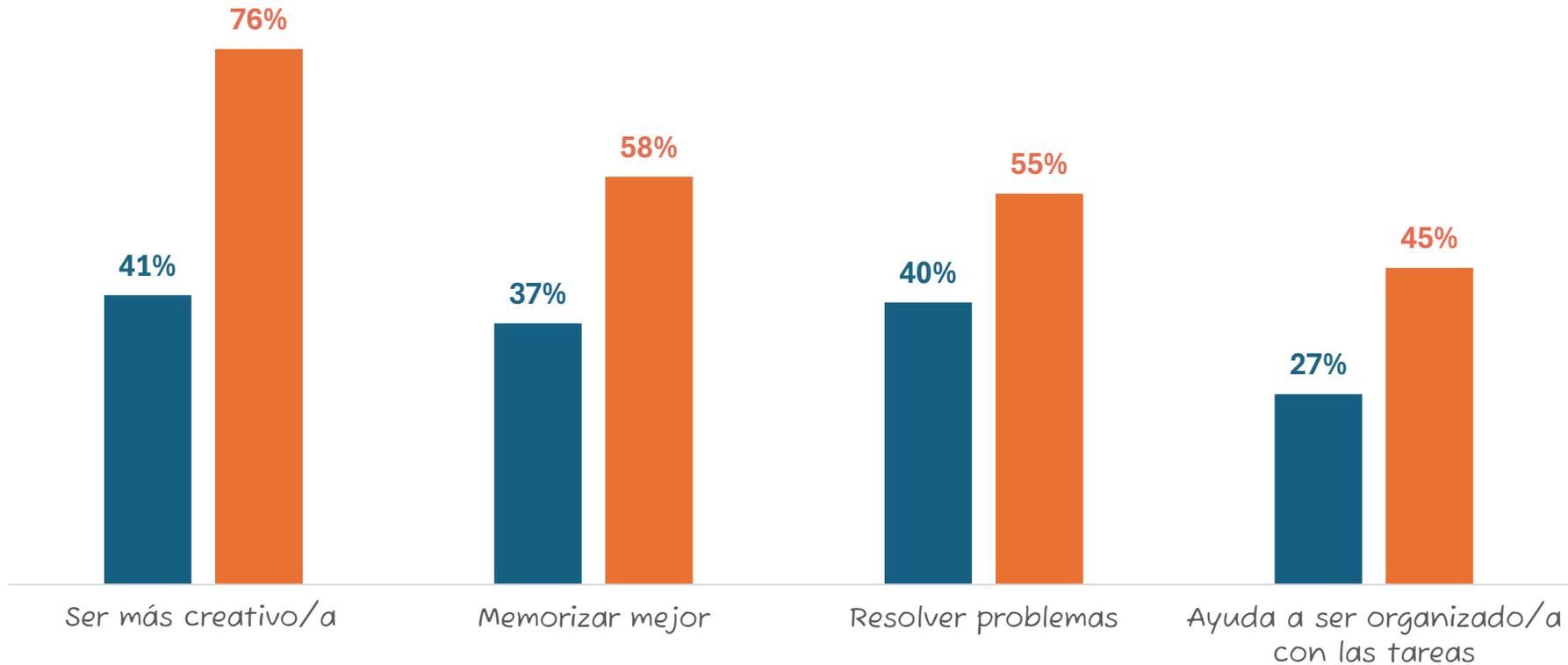
## Resultados



■ Dispositivos Digitales



■ Juegos/Juguets

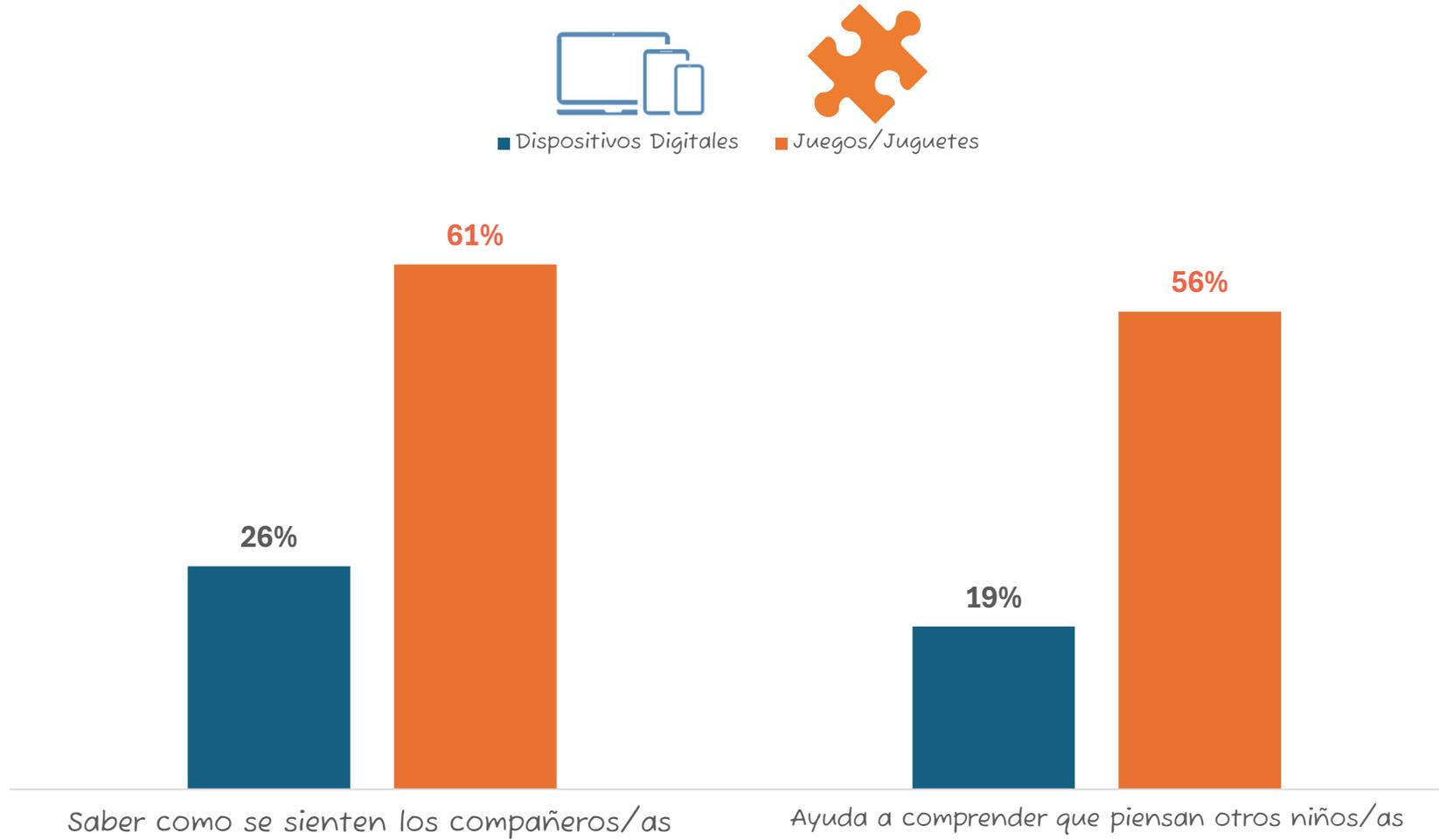


(Top2Box: Bastante + Mucho)

Fuente AIJU & UCM 2024

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

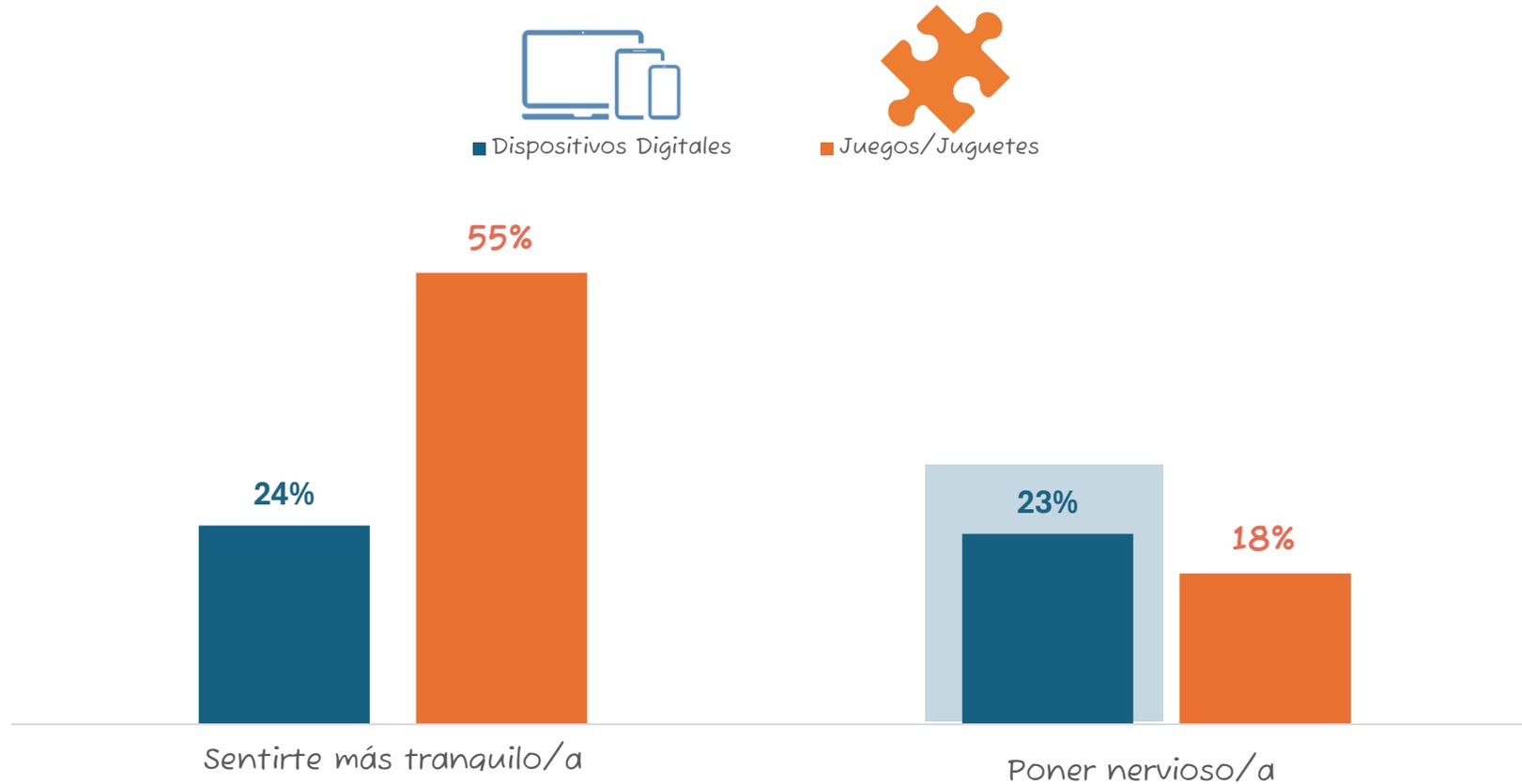
## Resultados



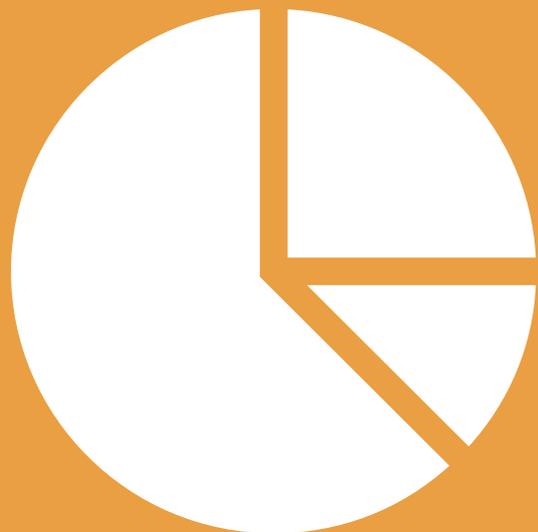
(Top2Box: Bastante + Mucho)  
Fuente AIJU & UCM 2024

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## Resultados



(Top2Box: Bastante + Mucho)  
Fuente AIJU & UCM 2024

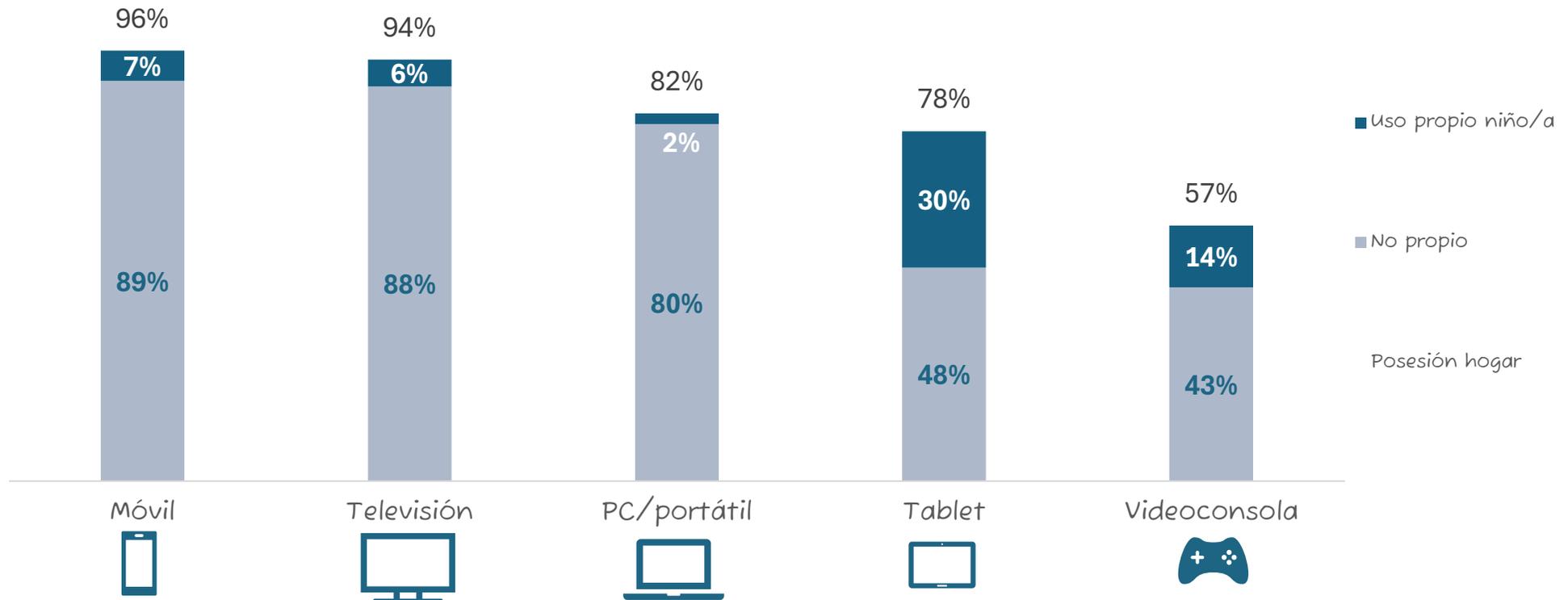


## 2.b. Resultados Primer ciclo (5-7a)

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## Resultados

### Dispositivos en el hogar



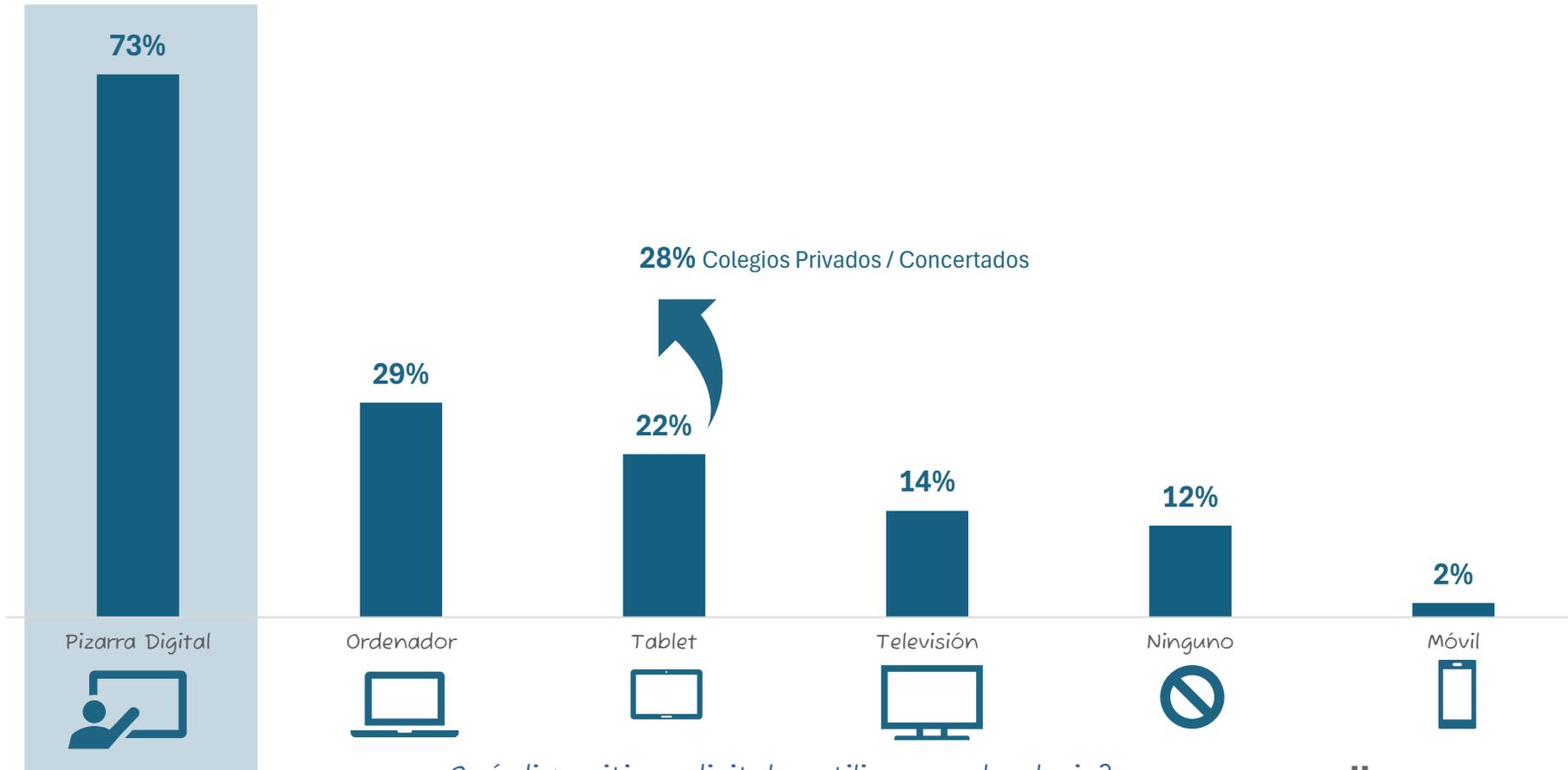
¿Qué dispositivos tenéis en casa?

Fuente AIJU & UCM 2024

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## Resultados

### Dispositivos utilizados en el colegio



¿Qué dispositivos digitales utilizas en el colegio?

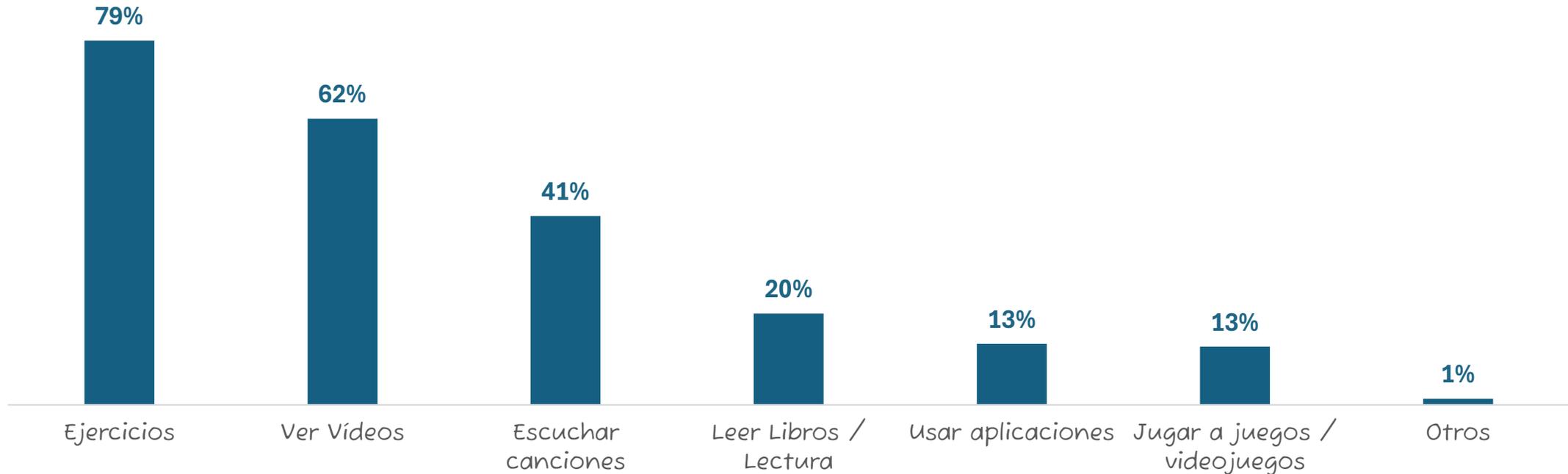
Fuente AIJU & UCM 2024

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## Resultados

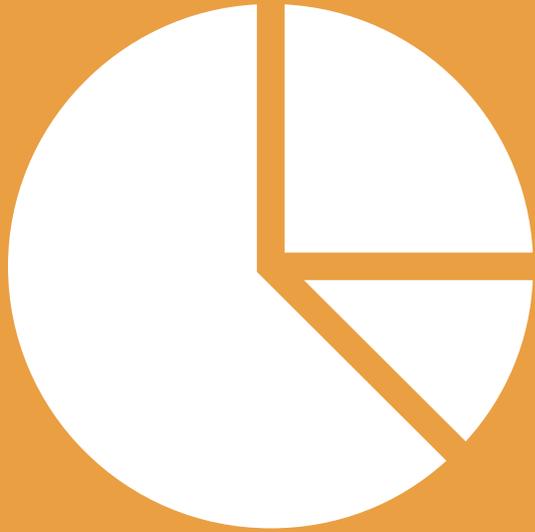


Usos Pizarra Digital



¿Qué sueles hacer cuando utilizas la pizarra digital en clase?

Fuente AIJU & UCM 2024



## 2.c. Resultados Familias

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## Resultados Familias

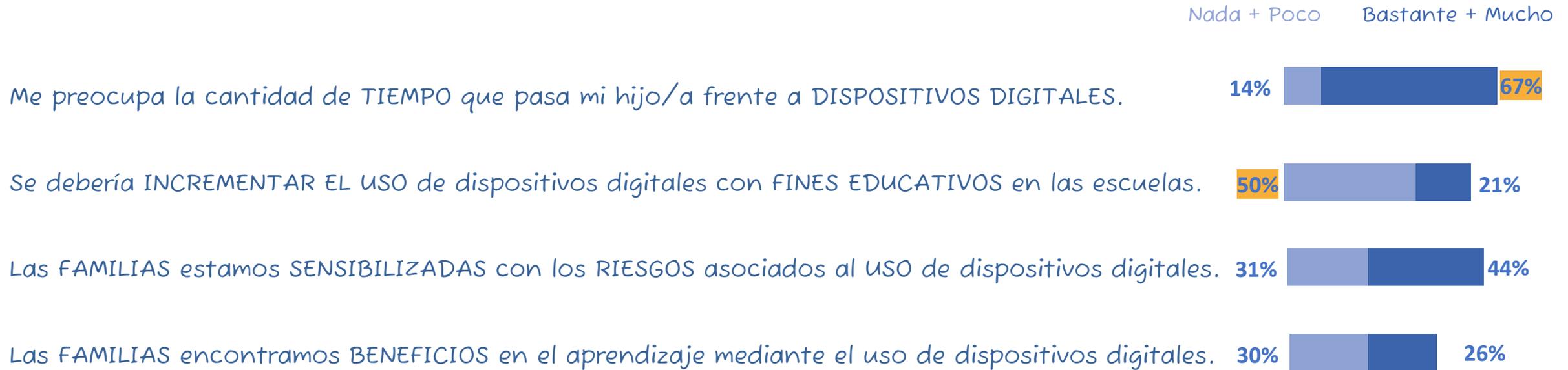
### Jugar con juegos y juguetes



Fuente AIJU & UCM 2024

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## Resultados Familias



Fuente AIJU & UCM 2024

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## Resultados Familias

Nada + Poco      Bastante + Mucho

Los COLEGIOS disponen de recursos para ayudar a las FAMILIAS en la REGULACIÓN del USO de dispositivos digitales.



Me preocupan los RECURSOS con los que los centros educativos cuentan para EDUCAR en el USO de dispositivos digitales.



Fuente AIJU & UCM 2024



## 2.d. Resultados Docentes

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## 2.c. Resultados Docentes



Uso de herramientas en el aula  
(Bastante + Mucho)

59%

Dispositivos digitales



55%

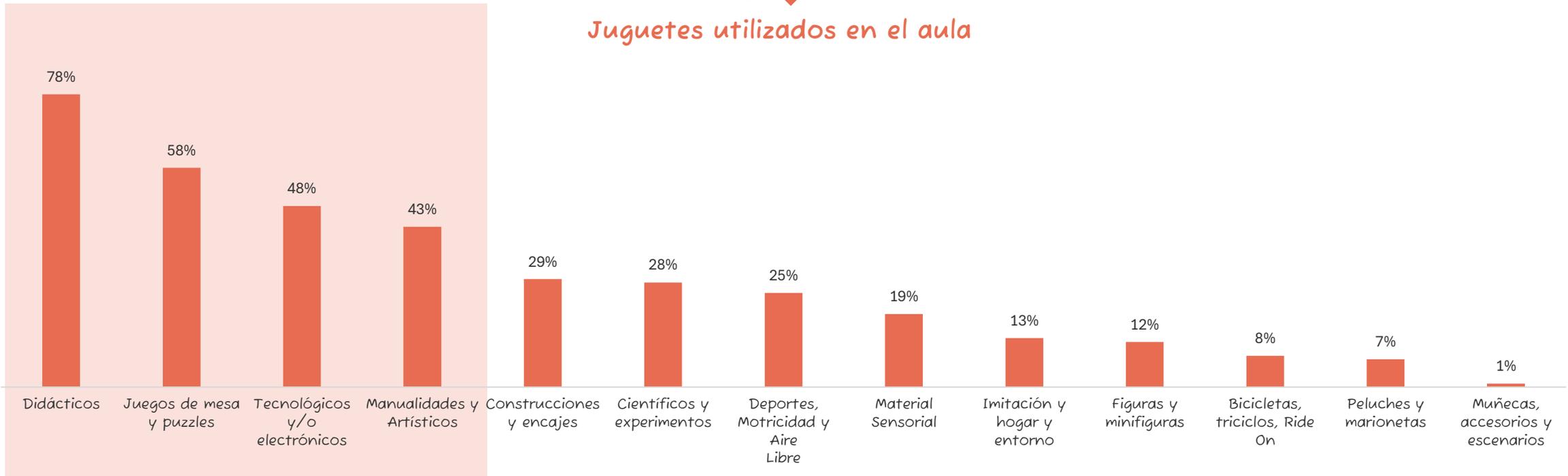
Juegos/Juguetes

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## 2.c. Resultados Docentes



### Juguetes utilizados en el aula



De los siguientes juegos/ juguetes, ¿Cuáles has utilizado este curso?

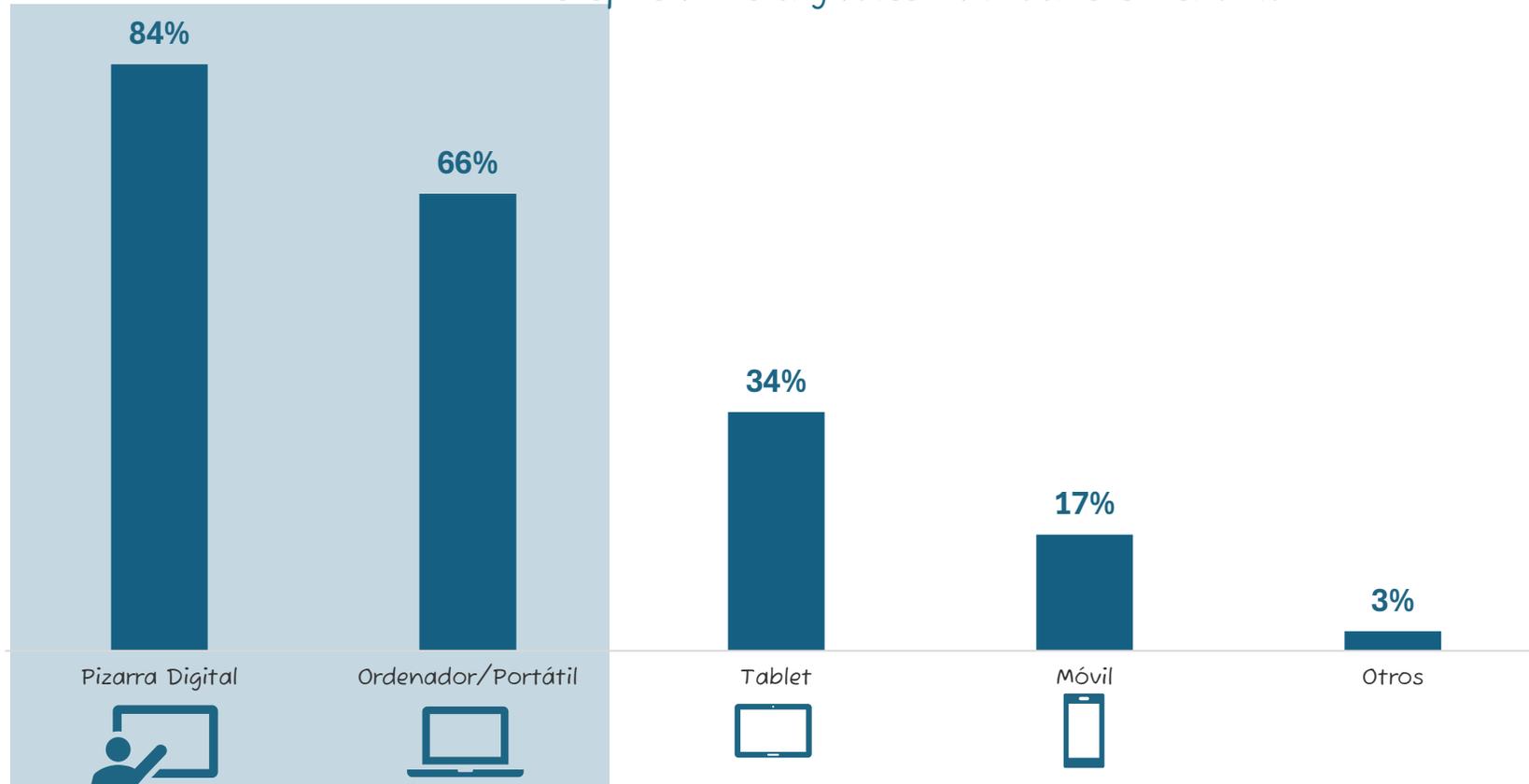
Fuente AIJU & UCM 2024

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## 2.c. Resultados Docentes



Dispositivos digitales utilizados en el aula



¿Qué dispositivos digitales utilizas?

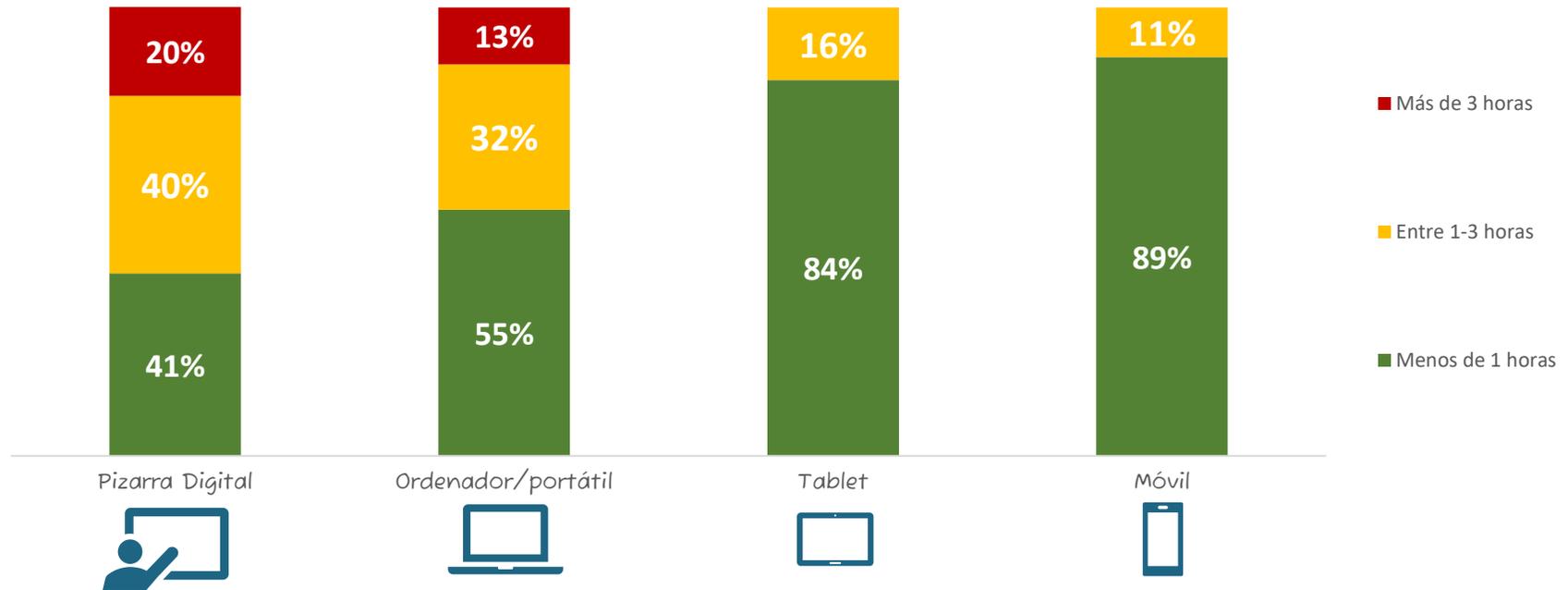
Fuente AIJU & UCM 2024

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## 2.c. Resultados Docentes



Tiempo diario dispositivos digitales en el aula



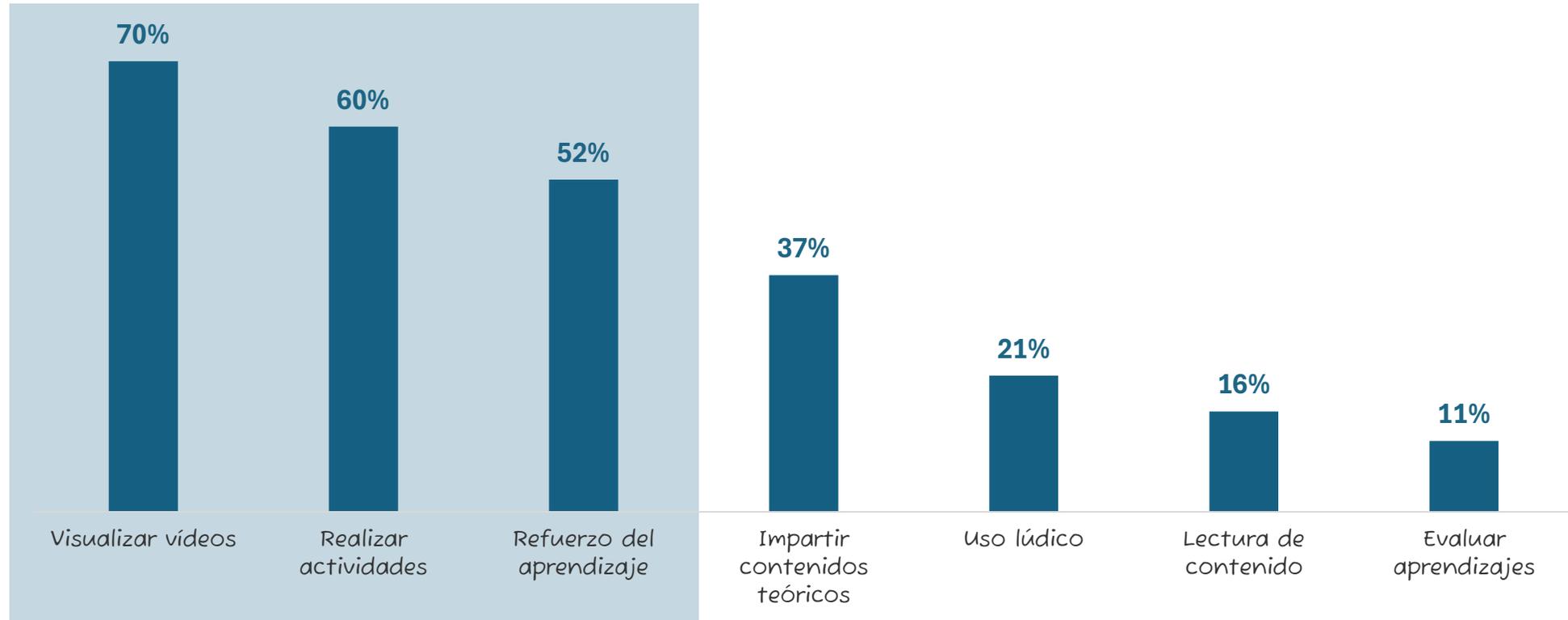
¿Cuántas horas diarias utilizas los dispositivos digitales con tus alumnos?

Fuente AIJU & UCM 2024

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## 2.c. Resultados Docentes

Usos de dispositivos en el aula



¿Para qué sueles utilizar los dispositivos digitales en el aula?

Fuente AIJU & UCM 2024

## PERCEPCIÓN SOBRE EL RIESGO Y BENEFICIO DEL USO DE DISPOSITIVOS DIGITALES



USO RECREATIVO

Funciones ejecutivas

Adquisición de competencias

instrumentales

Actitudes hacia el aprendizaje

Habilidades socioemocionales

USO EDUCATIVO



DIMENSIÓN JUEGO-APRENDIZAJE

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## 2.c. Resultados Docentes

### OPINIONES GENERALES

Me preocupa la cantidad de **TIEMPO** que pasa el alumnado frente a **DISPOSITIVOS DIGITALES**

Las **FAMILIAS** están **SENSIBILIZADAS** con los **RIESGOS** asociados al **USO** de dispositivos digitales

Los **COLEGIOS** disponen de **RECURSOS** para ayudar a las **FAMILIAS** en la **REGULACIÓN** del **USO** de dispositivos digitales

Me preocupan los **RECURSOS** con los que los centros educativos cuentan para **EDUCAR** en el **USO** de dispositivos digitales.

Nada + Poco      Bastante + Mucho



Fuente AIJU & UCM 2024

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## 2.c. Resultados Docentes

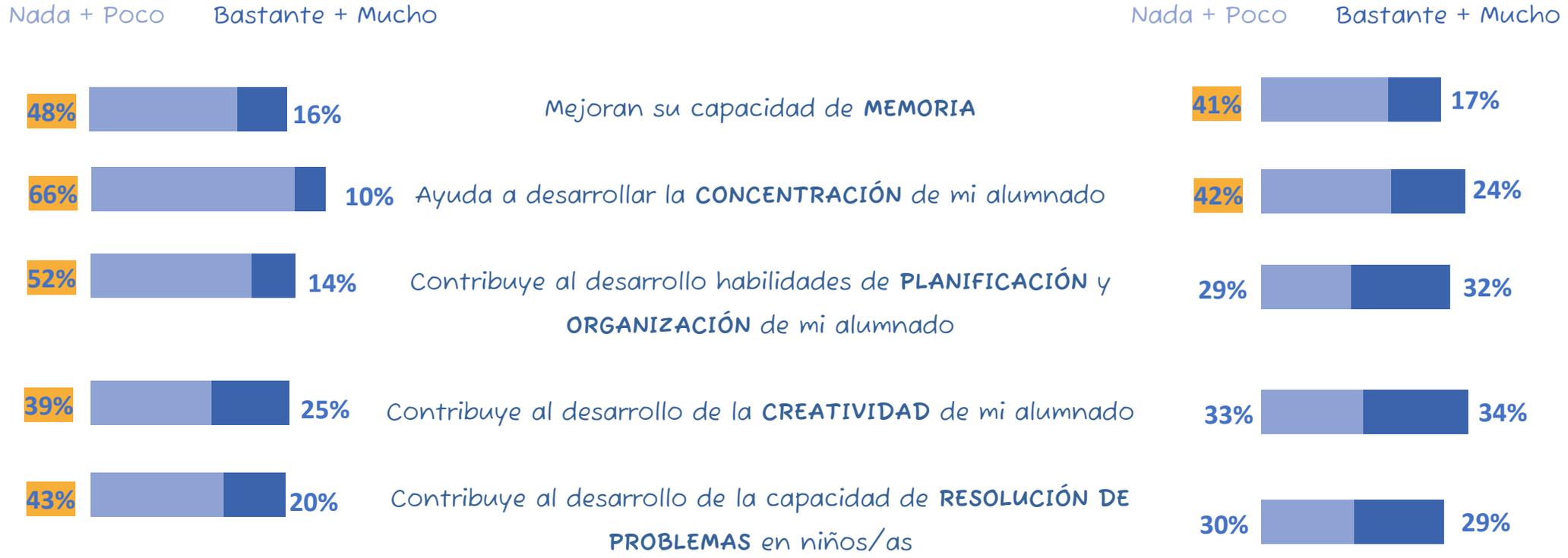


USO RECREATIVO

### FUNCIONES EJECUTIVAS



USO EDUCATIVO



Fuente AIJU & UCM 2024

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## 2.c. Resultados Docentes

### COMPETENCIAS INSTRUMENTALES

USO  
EDUCATIVO

Favorece el desarrollo **PSICOMOTOR**

Desarrolla habilidades de **ESCRITURA**

USO  
RECREATIVO

Promueve habilidades de **LECTURA**

Promueve el desarrollo de la capacidad de **EXPRESIÓN ORAL**

Nada + Poco

Bastante + Mucho



Fuente AIJU & UCM 2024

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## 2.c. Resultados Docentes

### ACTITUDES APRENDIZAJE



USO RECREATIVO



USO EDUCATIVO

Nada + Poco Bastante + Mucho

32% 40%



MOTIVA alumnado en el APRENDIZAJE

6% 70%



SOBRESTIMULA alumnado

22% 57%



Aumenta la PARTICIPACIÓN del alumnado

19% 53%



Genera DIFICULTADES de APRENDIZAJE en el alumnado

Nada + Poco Bastante + Mucho

13% 64%



13% 41%



36% 36%



28% 26%



Fuente AIJU & UCM 2024

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

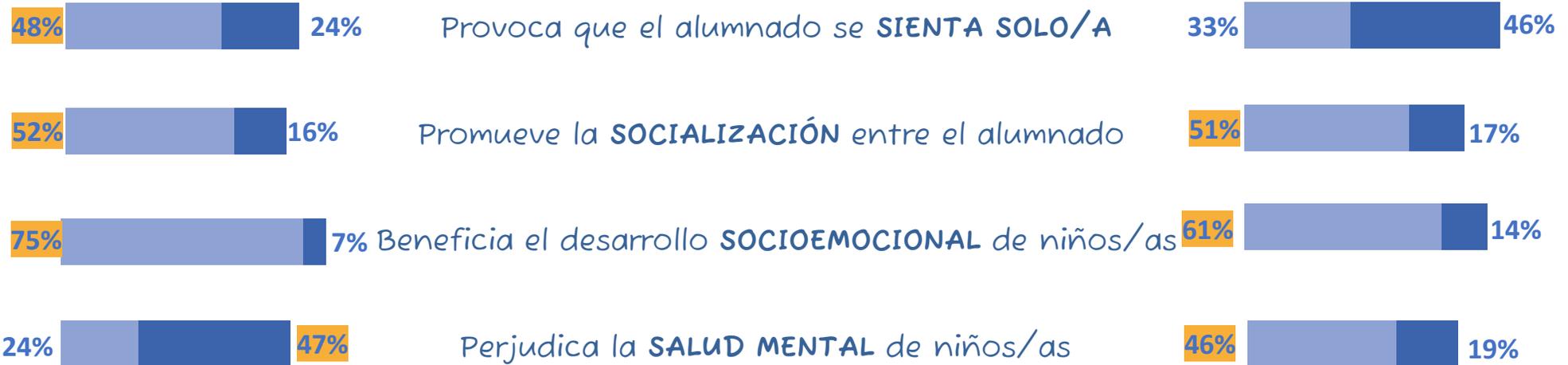
## 2.c. Resultados Docentes

### HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES



Nada + Poco Bastante + Mucho

Nada + Poco Bastante + Mucho

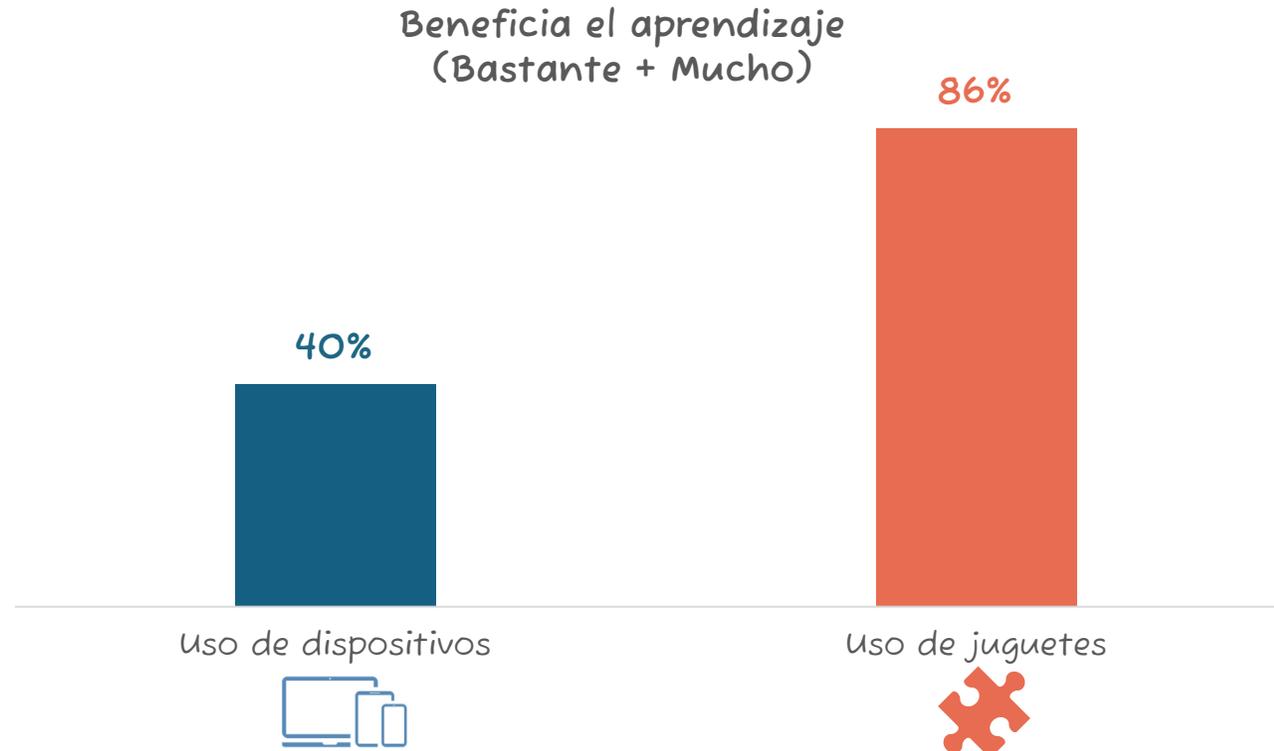


Fuente AIJU & UCM 2024

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## 2.c. Resultados Docentes

### DIMENSIÓN JUEGO-APRENDIZAJE



Fuente AIJU & UCM 2024

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## 2.c. Resultados Docentes

### DIMENSIÓN JUEGO-APRENDIZAJE

¿Considera que el uso de dispositivos digitales en la escuela está **RESTANDO TIEMPO DE JUEGO**?

Nada + Poco

Bastante + Mucho

21%



51%



¿Considera que la **REDUCCIÓN DE TIEMPO DE JUEGO** en la escuela **PERJUDICA** el **APRENDIZAJE** del alumnado?

Nada + Poco

Bastante + Mucho

15%



56%



# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## 2.c. Resultados Docentes

### DIMENSIÓN JUEGO-APRENDIZAJE

¿Considera que el uso de dispositivos digitales está **RETARDANDO** la adquisición de competencias básicas en el **APRENDIZAJE**?

Nada + Poco

Bastante + Mucho

16%



54%

¿Considera que la **PUBLICIDAD** de los dispositivos digitales expone al alumnado a **CONTENIDOS INAPROPIADOS**?

Nada + Poco

Bastante + Mucho

6%



73%

”

## 3. CONCLUSIONES

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## 3. Conclusiones

### CONCLUSIONES

En las escuelas, el juego con dispositivos digitales con fines educativos es más aceptado que el recreativo. Sin embargo, el juego libre y no necesariamente estructurado, tiene beneficios en el desarrollo, el aprendizaje y el bienestar infantil.

El estudio pone de manifiesto la existencia de desconfianza y dudas en el efecto del uso de dispositivos digitales en el desarrollo y el aprendizaje de competencias instrumentales, como el aprendizaje de la lengua, funciones ejecutivas como la memoria, la socialización o la salud mental.

# Uso de dispositivos digitales y efecto en el aprendizaje

## 3. Conclusiones

### CONCLUSIONES

Los resultados de esta investigación muestran un cambio de tendencia, en el que tanto los docentes, como las familias (padres y madres) e incluso niños y niñas son conscientes que se ha llegado a un punto en el que el uso de la tecnología y en concreto de las pantallas es excesivo.

Ante esta situación, alternativas como el aprendizaje a través del juego y el juguete ha demostrado ser una alternativa realmente ventajosa.



26  
DE ABRIL  
DÍA DEL  
NIÑO 😊

¡Gracias!

FINANCIA:



AUTORES:

