

**TRABAJO DE FIN DE GRADO DE MAESTRO
EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**RELACIÓN ENTRE EL USO DE LAS TIC Y LA ACTIVIDAD FÍSICA,
EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA
ABIÁN ABRIL GONZÁLEZ**

**CURSO ACADÉMICO 2015/2016
CONVOCATORIA: JUNIO**

Resumen

Este estudio se enmarca dentro del Trabajo Final de Grado (TFG) de Educación Primaria. La finalidad de este trabajo es realizar una investigación, para analizar el uso que hacen los estudiantes de Educación Primaria y Educación Secundaria, sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Específicamente, queremos conocer si existen diferencias en el uso de las TIC en función de la etapa educativa y el sexo, así como analizar si la frecuencia de uso de las TIC está relacionada con el tiempo destinado a actividades físicas. Para ello se diseñó un cuestionario que fue contestado por 248 alumnos/as, de los cuales 130 eran de Secundaria y 118 de Educación Primaria. Los resultados mostraron que existen diferencias en el uso de las TIC en función de la etapa educativa y del sexo. Mientras que no es significativo que los hábitos relacionados con el uso de las TIC influyan en el tiempo dedicado a la actividad física.

Palabras clave: TIC, educación primaria, educación secundaria, actividad física, ocio.

Abstract

This study (survey) forms part of the “Grado” final Project on Primary Education.

The aim of this Project is to conduct a investigation in order to analyses the use of the Technologies of Communication (TICs) made by the Secondary Education students by the Primary Education students.

The purpose is to check whether there are different types of use according to the school stage as well as the sex of the students and investigate if the times pent up the TICs can affect the time dedicated to physical activity.

248 students have answered a questionnaire of which 107 are female students and 141 male students.

The information obtained proved that there are different types of use according to the school phases how ingtht the Secondary students shave had bigger activity with the TIC and have used more transmission tools (procedures).

Concerning sex, we have also noticed different types of use resulting from the segregation that the TIC transmit.

Finally, we haven't been able to determine whether the habits related to TIC shave had any impact on the lackorabsence of physical education.

Keywords: ITC, primary education, secondary education, physical activity, leisure.

INDICE

1. MARCO TEÓRICO.....	4
1.1 Definición de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.....	4
1.2 Impacto de las TIC en los estudiantes de educación obligatoria.....	6
1.3 Indicadores sobre el uso de TIC.....	7
1.4 Nativos e inmigrantes digitales.....	8
1.5 Ventajas e Inconvenientes del uso de las TIC.....	10
1.6 El uso de las TIC según el género.....	15
2. OBJETIVOS.....	16
3. METODOLOGÍA.....	16
3.1 Diseño.....	16
3.2 Sujetos.....	17
3.3 Procedimiento.....	17
4. RESULTADOS.....	17
5. CONCLUSIONES.....	22
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	24
ANEXOS	

1. MARCO TEÓRICO

1.1 Definición de las Tecnologías de la Información y la Comunicación

Para comenzar esta investigación se hace necesario realizar una definición concreta de la Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y de esta manera aclarar, qué son las TIC y qué herramientas son las más usuales con las que se transmite la información.

Existen numerosas definiciones en torno a este concepto, sin embargo he seleccionado dos de ellas que considero expresan de manera más clara y completa este término.

Para Cabero: *“Las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo, de manera interactiva e interconexiónadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas”*. (Cabero, 1998, p.1).

En esta definición se destaca el hecho de que las TIC, cada vez están más relacionadas consiguiendo de esa manera nuevas formas de comunicación. Sin embargo, existen otras definiciones que a mi modo de ver completan la anterior, como la que se expone a continuación.

Para Cobo (Cobo, 2009, p. 312) *“(TIC): Dispositivos tecnológicos (Hardware, software) que permiten editar, producir, almacenar, intercambiar y transmitir datos entre diferentes sistemas de información que cuentan con protocolos comunes. Estas aplicaciones, que integran medios de informática, telecomunicaciones y redes, posibilitan tanto la comunicación y la colaboración interpersonal, como la multidireccional. Estas herramientas desempeñan un papel sustantivo en la generación, intercambio, difusión, gestión y acceso al conocimiento.*

Esta definición se realizó por medio de un estudio que tenía como objetivo analizar las diferentes definiciones, para poder llegar al concepto de TIC de la manera más completa. Como podemos observar esta definición tiene en cuenta que las tecnologías no solo sirven para transferir información sino también para almacenarla. Además este mismo autor señala que:

“La acelerada innovación e hibridación de estos dispositivos ha incidido en diversos escenarios. Entre ellos destacan: las relaciones sociales, las estructuras organizacionales, los métodos de enseñanza-aprendizaje, las formas de expresión cultural, los modelos de negocios, las políticas públicas nacionales e internacionales, la producción científica. En el contexto de las sociedades del conocimiento, estos medios pueden contribuir al

desarrollo educativo, laboral, político, económico, al bienestar social, entre otros ámbitos de la vida diaria". (Cobo, 2009, p. 312)

Si importancia tiene su definición, no menos tiene el análisis de las repercusiones que están teniendo las TIC en gran parte de los ámbitos de nuestra vida, desde lo social, lo personal hasta lo educativo. Otra característica muy importante citada es la del cambio que están produciendo las TIC en las relaciones sociales. Esto implica un cambio muy significativo en nuestras sociedades, por consiguiente, en nuestros jóvenes y en las nuevas formas para desarrollar las habilidades sociales, pero ¿de qué manera?

Por otro lado, también hace referencia a los cambios que se están produciendo en la forma de enseñar y aprender, a nivel de métodos de enseñanza-aprendizaje. Las TIC nos permiten aprender de diferente manera, ya sea de manera autodidacta, por medio de videoconferencias o con programas de enseñanza interactivos, etc. Este aspecto revoluciona de una manera muy acelerada la transmisión de información, ya que quien posee las herramientas que faciliten la información que las TIC nos brindan, puede acceder al aprendizaje y eso resulta bastante satisfactorio y enriquecedor para las personas que desean adquirir nuevos conocimientos.

Ambas definiciones tienen un carácter positivista, sin embargo existen otras posturas que nos hacen reflexionar sobre la influencia de las TIC en los menores, sobre todo si están expuestos a cualquier tipo de contenido sin control. Con un tiempo excesivo ante las pantallas, sabemos con certeza que no toda la información permite el aprendizaje, ni contribuye al desarrollo social y personal de las personas de manera positiva. Por ejemplo, el acceso, por parte de los menores o jóvenes a imágenes o vídeos con contenidos pornográficos o de violencia, podrían influir en su proceso de maduración personal.

En el estudio de (Kraut y cols. 1998) se llegó a la conclusión de que Internet contribuía a reducir el círculo social y afectaba al bienestar psicológico, desplazando la actividad social y reemplazando los lazos de unión fuertes por otros más débiles. Las amistades creadas en la red parecen ser más limitadas que las establecidas por una proximidad física.

En los últimos años, la evidencia sobre consecuencias negativas relacionadas con el uso de Internet ha llevado a varios autores (Echeburúa y cols., 1998; Griffiths, 1997; Young, 1996) a proponer la existencia de un desorden de adicción a Internet similar a los problemas que aparecen con otras conductas adictivas como el juego, el sexo, el trabajo, etc.

Según esto podríamos plantearnos, ¿qué uso deberían hacer los menores de las herramientas que nos brindan las TIC? o ¿hasta qué punto está cambiando en los niños y niñas la forma de ocio, el juego, y las relaciones personales en el contexto físico?,

1.2 Impacto de las TIC en los estudiantes de educación obligatoria

En este apartado se presentan los indicadores sobre el uso que hacen los jóvenes estudiantes de estas tecnologías, así como, y las ventajas y los inconvenientes de su uso y abuso.

Según los resultados de la investigación realizada por (Repetto, 2012), en la actualidad los hogares poseen un televisor, existiendo un segundo aparato en el 73,3% de ellos. Aproximadamente el 50% de los niños/as y adolescentes poseen uno en su dormitorio. En cuanto a su uso, los niños/as de 4 a 12 años dedican 2 horas y 44m cada día frente al televisor. En edades mayores disminuye su consumo. Entre los 10 y los 18 destinan menos de dos horas diarias. El 20% ve la televisión a partir de las 22 horas en días no festivos y estas cifras se duplican los fines de semana. (Repetto,2012). Además, constató que el uso de los videojuegos ya sea vía móvil, consolas o tablets son utilizados por el 90% de los niños de 6 a 9 años, en mayor medida las videoconsolas. Este porcentaje va disminuyendo a medida que la edad aumenta. Entre los 10 y los 18 años el 61% de los jóvenes siguen jugando a los videojuegos, pero el soporte cambia al ordenador. Un dato bastante alarmante es que dentro de este grupo de jugadores un tercio afirma utilizar juegos para mayores de edad. En relación a su uso, el 23% lo utilizan entre una y dos horas al día, y los demás de manera más esporádica un 45% los usan los fines de semana y el resto una vez al mes o menos. Al respecto, la investigación realizada por (Prensky,2010) indica que los jóvenes a lo largo de su juventud han empleado 20.000 horas a la televisión, y a la lectura nada más que 5000 horas.

Internet cada vez se introduce más en nuestras vidas y no es solo por la difusión positiva que posee este medio, es también por la tecnología que avanza cada vez más rápido ofreciéndonos herramientas que podemos trasladar de manera menos costosa a diferentes lugares. Estas conexiones y la evolución de las nuevas ondas nos proporcionan también conexión sin cables, produciéndose de esta manera, un cambio bastante considerable en cuanto a su uso, ya que podemos conectarnos a esta plataforma desde donde queramos, implicando así una motivación y fácil acceso a todas las edades de nuestra sociedad.

En cuanto al uso de internet por los jóvenes se realiza por tres razones: Búsqueda de información, comunicación y ocio. De esta manera, los jóvenes pueden realizar los trabajos de clase, relacionarse por medio de las redes sociales, y divertirse con diferentes aplicaciones que se utilizan con el uso de internet, como programas de descarga de películas o música, así como, el uso de correos electrónicos.

1.3 Indicadores en el uso de las TIC

Repetto (2012) nos indica que el uso de las TIC en la infancia y en la adolescencia se ha generalizado en la última década, llegando a aumentar en las generaciones menores que las de los padres. A los cuatro años de edad el 30% de los niños/as usan el ordenador y el 20% usan internet. Entre los 10 y los 15 años el 96% de los niños poseen este soporte, el 50 % de los que lo poseen se conectan a diario y los que restan de manera más esporádica. Otro dato, nos indica que la media diaria entre 9 y 16 años es de 71 minutos, observándose diferencias en el género, tema que abordaremos más adelante.

El uso del teléfono móvil va en aumento ya que como citamos anteriormente no es solo una herramienta que nos comunica por la vía telefónica, sino que puede accedernos a internet, implicando de esta manera, ventajas y consecuencias negativas. Los más pequeños lo utilizan para comunicaciones telefónicas, como plataformas de juegos, y en menor medida para el envío de mensajes. Los mayores lo utilizamos mayoritariamente para la mensajería instantánea, para la obtención de fotos y videos y en menor medida para aplicaciones de juegos.

Veamos los indicadores de Repetto (2012): Estos nos indican que una tercera parte de los niños entre 6 y 9 años utilizan estos aparatos, porcentaje que se eleva al 80%, a los doce años. Siendo su utilización y posesión más generalizada a los 16 años, con mayor introducción en el sexo femenino.

Otro aspecto que abordaremos en esta investigación, es el tiempo que los estudiantes pasan ante las pantallas de televisión, ordenador y móvil Según Repetto (2012) la pantalla más utilizada es el televisor, seguida del ordenador y muy de cerca por el móvil, dedicando el 50% de ellos 4 horas al día el uso de estos soportes. La preferencia de las nuevas TIC se incrementa gradualmente con la edad, implicando más tiempo a estas que al televisor. Los adolescentes prefieren internet antes que el televisor, entre internet y el móvil se decantan por la red.

1.4 Nativos e Inmigrantes Digitales

La innovación tecnológica y el avance de la ciencia a la par, ha provocado cambios en muchos ámbitos de nuestras vidas. Uno de ellos es la educación, como citamos anteriormente. Estos cambios han producido mejoras en la forma de transmitir el conocimiento. Hoy en día, los jóvenes poseen en la mayoría de los casos más conocimientos sobre cómo moverse en estas tecnologías.

Todo esto plantea muchas cuestiones a la hora de enseñar. Los jóvenes de esta generación han crecido y se han formado con la tecnología. Sin embargo, los mayores han tenido que actualizarse, muchos de ellos realizando el esfuerzo obligados, puesto que estas nuevas técnicas que implican que las tecnologías modernas son el presente y el futuro y si no se introducen en ellas se quedarán obsoletos.

Los términos *nativos e inmigrantes digitales* hablan sobre las dos generaciones en que ha clasificado Prensky (2010) a la población según la formación que poseen en torno a las tecnologías de la información y la comunicación. Los *nativos digitales* son los que han nacido y se han formado utilizando la particular “Lengua Digital” de juegos por ordenador, videos, internet, etc. Por otro lado, están los *inmigrantes digitales*, este grupo, por la edad, no han experimentado esa revolución y exposición a las tecnologías desde edades tan tempranas por lo que han tenido que actualizarse para estar al día en el uso de estas tecnologías.

Como podemos observar existe una brecha en cuanto a las dos generaciones. Esta brecha está relacionada con los aprendizajes y con la educación, y no hablamos solo de educación formal. Los Inmigrantes Digitales se comunican de modo diferente con sus hijos/as. Esta idea que nos transmite Prensky (2010), explica que en la mayoría de los casos y generaciones, la transmisión de conocimientos ha estado brindada por los mayores. Por el contrario, los nuevos avances tecnológicos con los que los *nativos digitales* han crecido, implican que ellos sean los que poseen el conocimiento y los que muchas veces lo enseñan a sus mayores. Esto produce un cambio de rol en diversas situaciones y esto promueve en los Inmigrantes Digitales que han de actualizarse. Estos movimientos a nivel social se producen de manera reiterativa pudiendo generar cambios dentro de estas dos generaciones digitales.

Otra de las incógnitas que han producido debido a este cambio generacional, está relacionado con la educación. Hablamos del “lenguaje” con el que profesores de la generación de Inmigrantes digitales transmiten sus conocimientos. Con esto nos referimos

a lo que cita Prensky (2010) “*los jóvenes entran en las aulas con la sensación de que han llegado un grupo de extranjeros que hablan en idiomas desconocidos, extranjeros con muy buena voluntad, pero ininteligibles*” (p.).

Por ello, los procesos de enseñanza y aprendizaje han de actualizarse, que implique en nuestros alumnos/as motivación para aprender.

En gran parte, este problema viene dado porque los Inmigrantes Digitales no valoran las habilidades y el conocimiento de las nuevas tecnologías prefieren estar seguros dentro de sus procesos de enseñanza y de conocimiento. De manera que están volviendo a incidir en lo que ellos/as vivieron, ya que en el momento en el que ellos/as fueron alumnos/as también, existían métodos clasistas que ellos/as mismas desvaloraban y sabían que no eran los más idóneos para el momento histórico tecnológico y educativo que se estaba viviendo con respecto a la sociedad de ese momento. Otra de las características que poseen muchos de los Inmigrantes Digitales es que piensan que sus métodos no están obsoletos, sino que, los Nativos digitales rechazan el esfuerzo y la seriedad.

El alumnado de hoy en día aprende siempre en red, de ahí que se desesperen con los procesos de enseñanza de “paso a paso” (Prensky, 2010). Los métodos de las escuelas de hoy en día están basados en pruebas de nivel pudiendo evaluarse de otras maneras mucho más amenas e interesantes. A los Nativos Digitales no les atrae el proceso de formación como ya hemos citado, no despierta nuestra motivación, nuestras ganas de investigar, nuestras ganas de aventurarnos en el conocimiento y por ello, se nos recrimina por no atender.

Por su parte Prensky (2010), realiza interesantes aportaciones sobre lo que ocurre hoy en día en las aulas y los baches que el sistema educativo debería paliar. Muchas de sus ideas parecen necesarias pero para llevarlas a cabo es necesario que, en nuestro caso, el gobierno invirtiera más presupuesto en dotar a los centros de enseñanza obligatoria de la infraestructura tecnológica necesaria para así, eliminar las desigualdades que existen en la actualidad en torno a este tema. Al mismo tiempo los nativos digitales tendremos que estar continuamente actualizándonos para estar al nivel y al ritmo que exige la sociedad en que vivimos.

Esto nos lleva a plantearnos la contradicción de que efectivamente las nuevas tecnologías son por un lado necesarias para muchos ámbitos de la vida, pero al mismo tiempo los niños y niñas no pueden abandonar aspectos de la educación no formal tan necesarios para su desarrollo motriz y emocional, como la cultura del juego con sus

iguales, la aceptación de normas, los valores de equipo, de compañerismo y cooperación, el desarrollo de habilidades sociales, así como el contacto con la naturaleza siempre que sea posible.

Utilizar las tecnologías para el ocio o para la educación de manera excesiva puede que no sea lo más idóneo como afirman muchos estudiosos. Su uso debe ser adecuado según la edad, tanto en el tiempo como en los temas a los que los estudiantes tienen acceso.

1.5 Ventajas e inconvenientes del uso de las TIC

Las TIC pueden beneficiar a usuarios de diferentes formas. Sus beneficios no solo están relacionados con el ámbito de la educación, también engloba otros campos como el mundo laboral, la difusión de la cultura el arte y muchos ámbitos más. Pero no solo es beneficioso para los agentes externos a nosotros mismos, sino que también producen beneficios a nivel personal. En este apartado citaremos los cambios positivos que pueden generar estas tecnologías con un uso correcto.

Para empezar hablaremos de la educación, y cómo no citar el fácil acceso a la información que poseemos hoy en día teniendo internet. Este soporte digital nos proporciona la ayuda para realizar búsquedas, observar investigaciones, apoyarnos no solo en documentos escritos sino en videos, fotografías etc. Este material nos ayuda a entender o explicar el conocimiento que estemos abordando de una manera más específica y completa.

Con respecto a la educación tanto formal como no formal, es importante citar que no es imprescindible la situación física de un profesor o un alumno, sobre todo en los mayores, ya que las videoconferencias y la transmisión de los contenidos pueden ser desarrolladas por canales, como correos electrónicos, aulas virtuales, etc. Por lo tanto, no podemos negar el aspecto positivo que nos brindan las TIC en este campo.

A nivel personal y profesional existen diferentes beneficios relacionados entre sí. A nivel profesional como citamos en el párrafo anterior contamos con la facilidad para formarnos, obtener títulos o buscar u ofrecer trabajo. Por otro lado, estas tecnologías se han desarrollado de tal manera que han sabido satisfacer otras necesidades del ser humano como por ejemplo el ocio. Para ello, se ha desarrollado la posibilidad de contar con videojuegos, descarga de películas, descarga de música, fotografía, videos, aplicaciones ingeniosas, y como no citar las redes sociales, cada vez más presentes en las vidas de muchas personas.

Con respecto a los videojuegos, hoy en día son utilizados por una gran cantidad de jóvenes y adultos; su utilización produce beneficios relacionados con la satisfacción que producen a nivel recreativo. Su uso también desarrolla la creatividad y las habilidades para conseguir los diferentes objetivos que se le plantean.

En relación a las redes sociales, existen múltiples beneficios, la mayoría de ellos relacionados con la socialización, ya que las redes sociales nos permiten tener contacto con personas de otros lugares y otras culturas, así como, mantener relaciones familiares o de amigos/as en la distancia. Los grupos sociales con plataformas virtuales, ayudan a transmitir a nivel personal el sentimiento de pertenencia al grupo. Con respecto al desarrollo de la personalidad, contribuye a expresar cómo eres, con las diferentes herramientas con las que podemos adornar nuestros espacios virtuales. Con ello también, la transmisión de nuestras ideas y valores de diferentes maneras. Además las personas que poseen menos habilidades para conocer gente nueva, con las TIC consiguen un apoyo para entablar nuevas relaciones.

En cuanto a aspectos positivos constatados científicamente, el uso de internet estimula un mayor número de regiones cerebrales, aumenta la memoria de trabajo, produce una mayor capacidad de aprendizaje perceptual y permite hacer frente a varios estímulos a la vez. Los *nativos digitales* poseen mayor habilidad para tomar decisiones rápidas (Díaz, 2014).

Las ventajas relacionadas con los procesos cognitivos que se desarrollan con el uso de Internet (Días, 2014) están también apoyadas en el estudio de “*Nativos e Inmigrantes Digitales*” (Prensky, 2010). Este estudio se apoya en una investigación del neurólogo (Berry, 2010) en el que cita “*Diversas clases de experiencias conducen a diversas estructuras cerebrales*”. Esta idea explica que la instrucción recibida por las generaciones de los *nativos digitales* experimenta cambios a nivel cerebral produciendo así que sean diferentes a los de los *inmigrantes digitales*.

Los actuales educadores y científicos crecieron con la idea de que el cerebro no cambia fisiológicamente por la estimulación recibida del exterior, pero ahora, esta idea ha cambiado. Ya no queda duda que cierto tipo de estimulaciones modifican las estructuras cerebrales y afectan a la forma en que piensan los individuos que producen estos cambios, permanecen a lo largo de toda la vida “*dicho de otro modo: el cerebro es enormemente plástico*” (Prensky, 2010).

Este cambio fisiológico viene transmitido por razones basadas en la psicología social que al igual que la neurobiología nos informa mediante pruebas científicas que las formas de pensamiento cambian en función de las experiencias sociales. Las investigaciones realizadas indican que quién crece en el seno de diferentes formas culturales no solo piensa en múltiples conceptos, sino que realmente piensa de forma diferente. De esta manera, podemos evidenciar que el entorno y la cultura de las personas afecta e incluso determina muchos de los procesos de pensamiento (Prensky, 2010; Berry, 2010).

En cuanto a los inconvenientes del uso de las TIC, podemos decir que las consecuencias negativas de su uso pueden afectar a diferentes ámbitos del ser humano. El uso abusivo es el indicador más general que transmite los problemas suscitados por las mismas. Es muy fácil caer en la conducta reiterada del uso las TIC, debido a la masiva publicidad y lo bien visto que esta socialmente estar a la última en cuanto a lo que tecnología se refiere.

Antes de comenzar a abordar los diferentes inconvenientes que pueden generar las TIC, debemos observar la acción más directa que implica utilizarlas; esta es la del sedentarismo. Como sabemos en la gran mayoría de los casos para utilizar las tecnologías debemos de estar sentados o estáticos. Esta actuación implica que dejamos de hacer otras cosas, que en muchos de los casos puede implicar actividades físicas u otro tipo de actividades que beneficien nuestra salud.

Los usos abusivos no se centran en una de las tecnologías, sino que pueden desarrollarse en las diferentes herramientas que nos proporcionan. Dentro de ellas, está la adicción a los videojuegos, al uso de los teléfonos móviles, a las redes sociales, esta adicción, está asociada directamente con la adicción a internet, etc.

En relación a los videojuegos y su uso abusivo, podemos observar muchas consecuencias. Entre ellas, las relacionadas con los contenidos que estos ofrecen a los jugadores/as, sobre todo los relacionados con contenidos extremadamente violentos. El problema está en los jóvenes que realizan un uso rutinario. Estos jóvenes tienden a observar y a normalizar este tipo de violencia a nivel visual. Y esto, por supuesto, tiene sus consecuencias. Entre ellas, está la disminución de la empatía, desinhibición de respuestas agresivas, además de fortalecer la percepción general de que el mundo es un lugar peligroso (Tejeiro, Pelegrina y Gómez, 2009).

En cuanto a la televisión ocurre lo mismo, cine de acción que suele estar relacionado también con la agresividad. Sin embargo, los videojuegos implica en los consumidores un papel activo, en muchas ocasiones el jugador es el personaje que ha de realizar las acciones

agresivas para seguir viviendo o para pasar a otra fase del juego. Por lo tanto, esto produce en los jugadores/as una mayor motivación e implicación en el papel que desarrolla el personaje. Todo ello puede desembocar consecuencias en personas que implican mucho tiempo de su vida, así como, personas con encuadres sociales poco favorecedores.

En relación al uso abusivo de internet, la exposición de nuestros menores al uso de información innecesaria para su edad. Hablamos de contenidos tanto pornográficos como agresivos. Otro de los riesgos que implica el uso de internet por los jóvenes, es el de la exposición a relaciones superficiales con extraños, así como, el aumento de la probabilidad de ser víctima del ciberacoso.

En relación a las redes sociales, las consecuencias pueden generarse en diferentes direcciones. En primer lugar, la construcción de la identidad, es un aspecto esencial que finaliza con una configuración sólida de la personalidad que aspira al buen acoplamiento entre el ideal de vida para el individuo y la sociedad en que vive (Díaz 2014). Los adolescentes pueden transmitir una personalidad solida teniendo un paréntesis entre quienes son y quienes desean y transmiten ser, en el sentido de la intimidad. También forma parte del desarrollo del adolescente el desarrollo de la sexualidad. Por ello, los adolescentes se pueden ver desfavorecidos por un mal uso de las mismas, provocando efectos negativos en la construcción de su personalidad (Díaz, 2014).

El sentimiento de pertenencia que comentamos anteriormente puede ser beneficioso así como negativo, ya que las redes sociales dan posibilidad a que personas de manera anónima, con un distanciamiento afectivo considerable y sin pensar las actuaciones que están generando en el otro, puedan generar emociones negativas (Díaz, 2014).

Otro de los aspectos negativos es la dificultad que tienen muchos adolescentes para diferenciar el contenido público del privado. Esta falta de comprensión puede hacer que los jóvenes publiquen información que puede generar situaciones en la que se vean comprometidos generando altos niveles de estrés llegando a producir daños importantes en la visión de ellos/as mismos/as (Díaz, 2014).

Por lo tanto, debemos de enseñar a realizar un uso correcto y así, no se vean comprometidos. De esta manera, recordar que en momentos de alto nivel emocional deben saber controlar y reflexionar a lo que están expuestos en cada momento y así saber cuál es la información más idónea para cada momento.

Los efectos negativos datados científicamente, afectan de manera psicológica, produciendo diferentes alteraciones en la vida cotidiana de los consumidores que se

exceden en el uso de las tecnologías. Los problemas asociados son la depresión, el déficit atencional, relacionado con los continuos estímulos que producen las diferentes aplicaciones utilizadas de manera simultánea. La hiperactividad y el insomnio, así como, la disminución del rendimiento académico.

También ha sido asociado a diferentes tipos de problemas psicosociales como el distanciamiento afectivo y la disminución del desarrollo de las habilidades sociales. Estos dos problemas vienen relacionados a personas con poca personalidad más bien tímidas, que valoran más las relaciones virtuales que las que se producen en su socialización más directa, generando problemas a nivel familiar o con relaciones de amigos prevaleciendo así las relaciones virtuales.

Hemos hablado de los efectos a nivel psicológico y a nivel de socialización, por otro lado, existen los efectos a nivel físico. Hablo de los malos hábitos que pueden llegar a generar el implicar mucho tiempo sentado enfrente de las pantallas. Este tipo de prácticas suele estar asociada con la ingestión de alimentos poco saludables. Como sabemos estas dos acciones juntas implican una acumulación de carbohidratos y proteínas que no se están gastando en nuestro organismo, de manera que se produce una acumulación de los mismos, generando sobrepeso.

El exceso de peso corporal es un trastorno en el que están implicados factores genéticos, psicosociales, metabólicos y ambientales. Sin embargo, la rapidez con que se está incrementando su prevalencia parece estar más bien asociada a factores ambientales, tales como, unos hábitos alimentarios poco saludables y un mayor sedentarismo condicionado por una disminución de la actividad física en niños y adolescentes, relacionados en gran medida por el uso de la televisión y de las nuevas tecnologías (Travé y Victoriano, 2013).

El juego en la calle está siendo sustituido por videojuegos. La inclusión de las tecnologías como hemos clarificado, hace que los niños/as dediquen su tiempo de ocio realizando actividades sedentarias como jugar a la consola o ver la televisión.

Los países industrializados son los principales afectados por este problema, la OMS lo considera como un problema de salud pública de primer orden. El estudio “Evolución natural del exceso de peso corporal” (Travé y Victoriano, 2013) concluyó en que a la edad de 14 años existe una pequeña diferencia entre los sexos produciendo un mayor número de varones con exceso de peso que las mujeres. Sin embargo, cuando se utilizaban estándares

internacionales la proporción de adolescentes con sobrepeso y obesidad era significativamente superior a la de los demás países.

La familia es la institución de reproducción social más directa e inmediata. Los niños/as reciben ahí pautas elementales de socialización desarrollando uno u otros hábitos, muchos de los cuales los acompañarán toda la vida. Por ello, la influencia de los hábitos saludables en las familias tales como realizar actividad física y comer sano resulta absolutamente fundamental.

1.6 El uso de las TIC según el género

El uso de las tecnologías de la información está condicionado hoy en día por el sexo. Las influencias de su utilización según el sexo vienen transmitidas por los entornos sociales más cercanos de los adolescentes. Hablamos de la familia y del sistema educativo, estos transfieren estereotipos que son en la mayoría de los casos inevitables.

Los chicos son considerados como habilidosos tecnológicos mientras que las chicas parecen estar más relacionadas con las habilidades sociales y asociadas a tener un control menor de las tecnologías. De esta manera, la sociedad asigna determinados artefactos según el género (Collado, 2009).

Existen cuestiones que plantean si la tecnología construye género o si el género construye la tecnología. Se abre la evidencia por si sola de que la tecnología no puede ser discriminatoria si la voluntad humana no lo es (Mackenzie y Wacjman, 1995). Pero como se ha observado, el ambiente masculino es el dominante en el campo de la tecnología. De esta manera, se contribuye a que siga existiendo la discriminación de género en las tecnologías.

Los estereotipos que se muestran en este campo tienen un carácter llamativo y alarmante a la vez. Cuando la mayoría de los jóvenes se hacen una imagen del género masculino para profesiones relacionadas con la tecnología y la informática, la imagen mental suele estar relacionada a un hombre solitario, con hobbies centrados en la informática que son los también llamados “freakies”. Este tipo de personaje también se caracteriza por aislarse de la sociedad y prefieren el contacto con sus máquinas en lugar de las personas. Por otro lado, también se les caracteriza por ser personas inteligentes, creativas y con un cierto status social (Sainz, 2006).

Por el contrario, diferentes impedimentos a nivel social, cultural, y psicosocial explica la baja propensión de las mujeres a elegir profesiones técnicas. Con esto nos referimos a lo mismo que en el anterior párrafo. La idea de la imagen del personaje que imaginan los

jóvenes en sus mentes, no suele estar relacionado a un personaje femenino y esto viene dado por los impedimentos que citamos al principio del párrafo. Estos agentes culturales y sociales se encargan de reforzar estos estereotipos, tanto es así, que las mujeres jóvenes en general no suelen interesarse por este tipo tecnologías, así como, no suelen cursar carreras de esta índole (Sainz, 2008).

En cuanto a los juegos de ordenador, he creído interesante nombrar ciertas características sobre el diseño de los mismos y así observar desde los videojuegos como se produce la segregación de los sexos.

Los juegos de ordenador parece que se dirigen a un público mayoritariamente masculino. En general, aparecen pocos personaje femeninos y cuando lo hacen están encasillados en roles tradicionales (madre, esposa, enfermera). En relación a la preferencia del tipo de juego en el sexo masculino suelen estar asociados a los juegos violentos que se caracterizan por tener mucho ruido, disparos etc. A las niñas les horrorizan ese tipo de videojuegos y por el contrario prefieren los juegos de identidad, de roles, de simulación de la vida real.

Se ha despertado la alarma sobre los videojuegos, el tipo de modelos éticos que transmiten y sus efectos nocivos sobre la infancia y la juventud. En el sexo masculino por el carácter repetitivo de violencia que suscitan estos juegos y en el sexo femenino porque los personajes aparecen como objetos o víctimas y en ambos casos asumiendo modelos de comportamiento que se pueden reproducir en la vida real.

2. OBJETIVOS

La revisión teórica realizada, relacionada con el uso que hacen los más jóvenes de las TIC, sus usos y abusos, la influencia del género en las mismas, así como la relación entre el uso de éstas y la realización de actividad física, nos ha llevado a plantearnos algunas cuestiones que van a formar parte del objetivo de este trabajo de investigación. Estos objetivos son los siguientes:

1. Conocer el uso que hacen los estudiantes de las TIC, en función de la etapa educativa.
2. Analizar si existen diferencias entre el uso de las TIC en función del sexo.
3. Indagar si el uso de las TIC influye en el tiempo destinado a la actividad física.

3. MÉTODOLOGÍA

3.1 Diseño

El objeto de este trabajo es realizar un estudio cuantitativo del uso que hacen los estudiantes de la etapa obligatoria de las TIC y al mismo tiempo averiguar el tiempo que emplean en la realización de actividades físicas, así como, las preferencias en su tiempo de ocio. Una vez cuantificado los datos obtenidos por etapas y por sexos, procederemos a establecer relaciones, si las hubiera entre dos variables: usos de las TIC y actividad física, con la idea de verificar si el tiempo empleado en su uso influye en el dedicado al ejercicio físico y por tanto si contribuye o no a desarrollar un estilo de vida sedentario.

3.1. Sujetos

Para la obtención de los datos se ha contado con una muestra de 248 alumnos y alumnas de enseñanza obligatoria de los cuales 118 pertenecen a Educación Primaria y 130 alumnos/as a la etapa de Educación Secundaria. El total de los encuestados es de 248 personas de los que 107 son mujeres y 141 son varones. Todos ellos pertenecen a dos centros de la zona de medianías del norte de Tenerife

3.2. Procedimiento

El instrumento que se ha utilizado es un cuestionario que consta de siete bloques de preguntas cerradas, de elección múltiple. En él se incluyen en primer lugar preguntas de identificación como edad, sexo y nivel educativo que cursa el alumnado. En segundo lugar preguntas con las que pretende conocer si las personas encuestadas disponen de televisión, ordenador, móvil y/o consolas para video juegos o otras herramientas tecnológicas en casa. En el tercer bloque se presentan preguntas para recoger información referida a las actividades que realizan los escolares relacionadas con las TIC y el tiempo dedicado a las mismas. Seguidamente se incluye una pregunta de preferencias personales para el tiempo de ocio y por último una relacionada con la frecuencia con que los escolares realizan actividades físicas.

El cuestionario se aplicó al alumnado en las horas de clase con el permiso previo de las directoras de ambos centros y del profesorado implicado en esas horas.

La aplicación del cuestionario la realizó el autor del trabajo para así garantizar que las instrucciones fueran las mismas en todos los grupos.

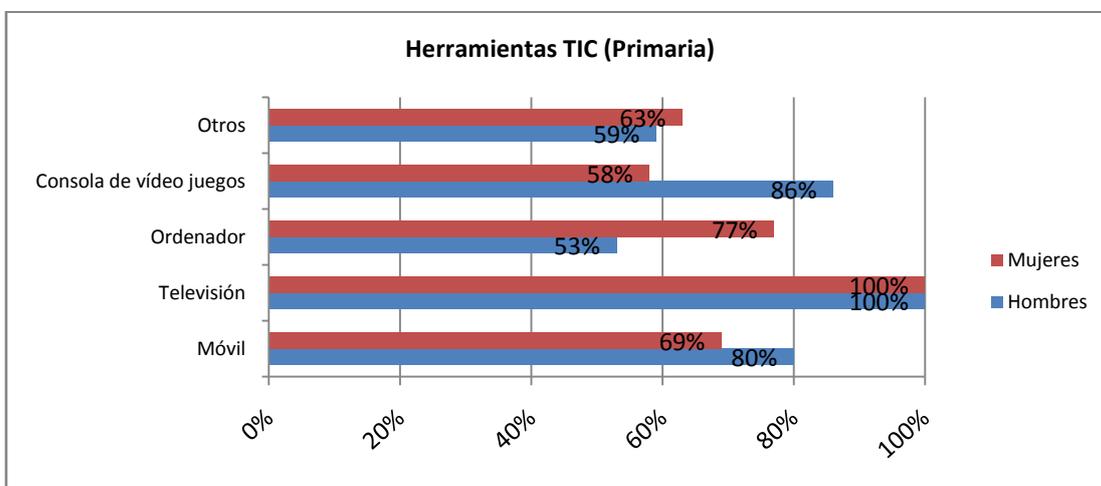
En el anexo se incluye el modelo de cuestionario que se ha aplicado al alumnado.

4. RESULTADOS

En primer lugar comentaremos los resultados de los estudiantes de Educación Primaria, seguidamente los obtenidos en los de Secundaria, analizándolos por sexos dentro de cada

etapa. Por último, relacionaremos los resultados de las dos etapas para compararlos con los objetivos de la investigación.

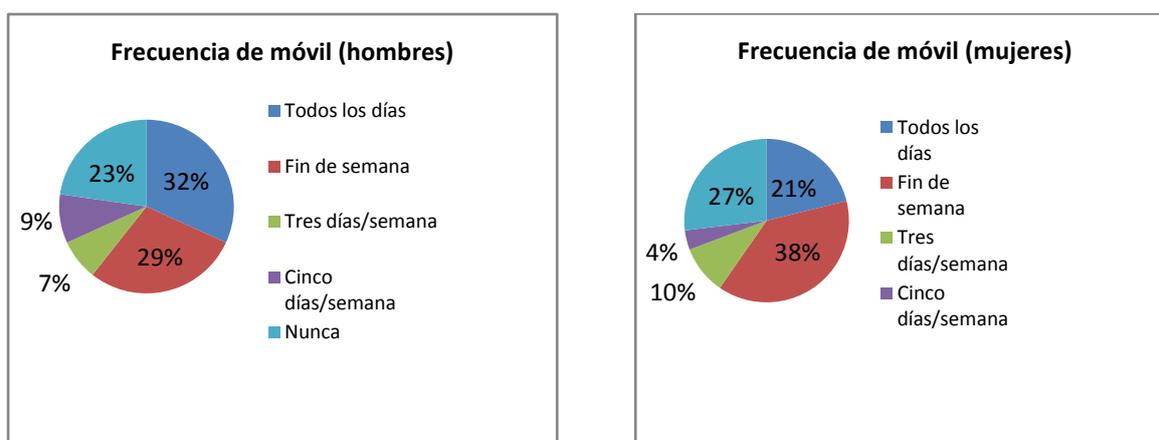
Figura 1. Herramientas TIC que poseen los escolares de Primaria



En relación a la pregunta sobre el tipo de herramientas tecnológicas que el alumnado tiene en su casa, tal y como se puede observar en la figura 1, es el televisor el más común, tanto en las chicas como en los chicos alcanza al 100%. El 86% de los varones posee consola de video juegos y un 80% posee móvil. En el caso de las chicas los porcentajes son inferiores, un 58% posee consola y un 69% tiene móvil.

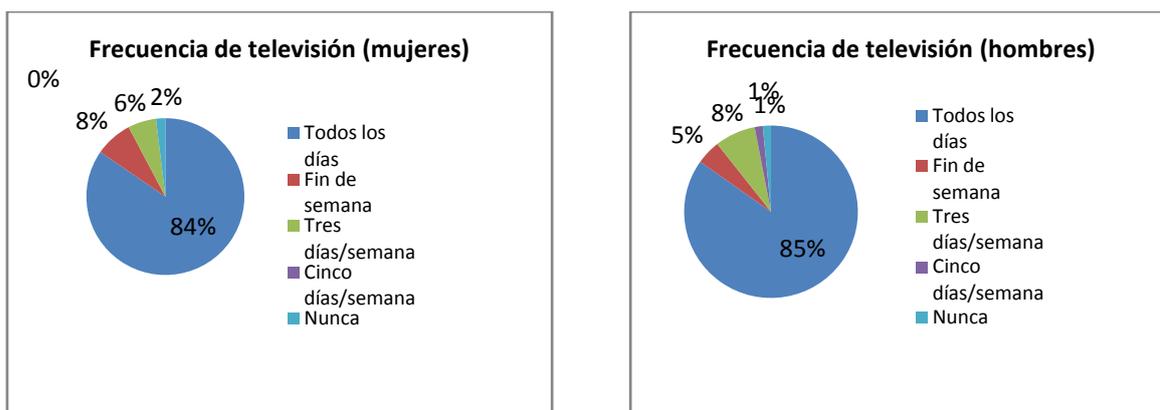
En cuanto a la frecuencia en el uso de los móviles, figura 2, sí podemos observar diferencias significativas en función del sexo. Los hombres en su mayoría lo utilizan todos los días ocupando un 32% mientras que las mujeres lo utilizan mayoritariamente los fines de semana, siendo un 38% las que han elegido esta opción.

Figura 2. Frecuencia en el uso del móvil en hombres y mujeres de Primaria



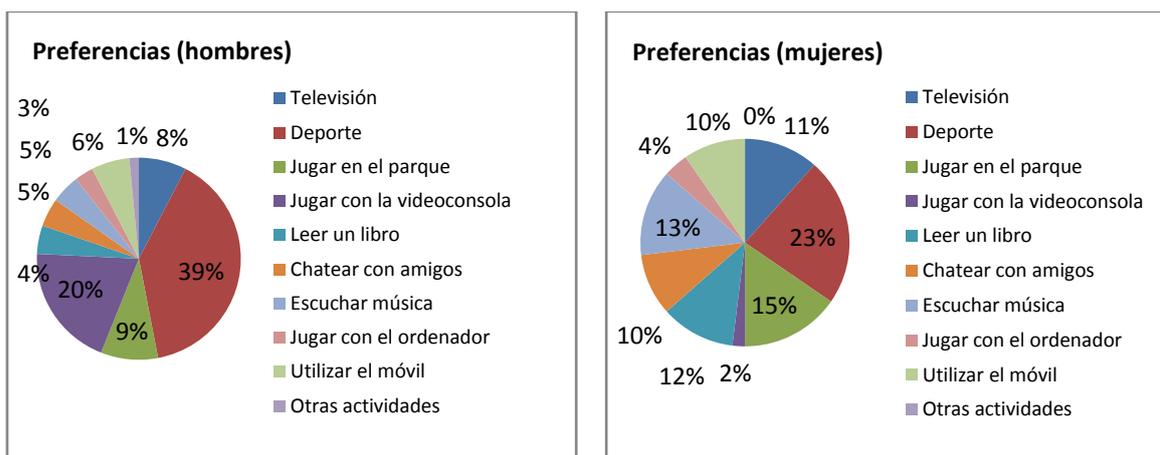
Además se observa que más de la mitad de los varones (55%) lo usa entre cinco y siete días a la semana, mientras que las chicas lo usan en un 48%. El porcentaje de chicas que solo lo usa el fin de semana es un poco superior (38%) al de los chicos (29%).

Figura 3. Frecuencia de visionado de la televisión en hombres y mujeres



Los resultados obtenidos en torno a la frecuencia en que los estudiantes ven la televisión son significativos en ambos sexos y apenas se aprecia diferencias significativas. Los chicos la ven en un 84% de los casos y las chicas un 85%.

Figura 4. Preferencia de actividades que realizan en el tiempo libre. (Primaria)



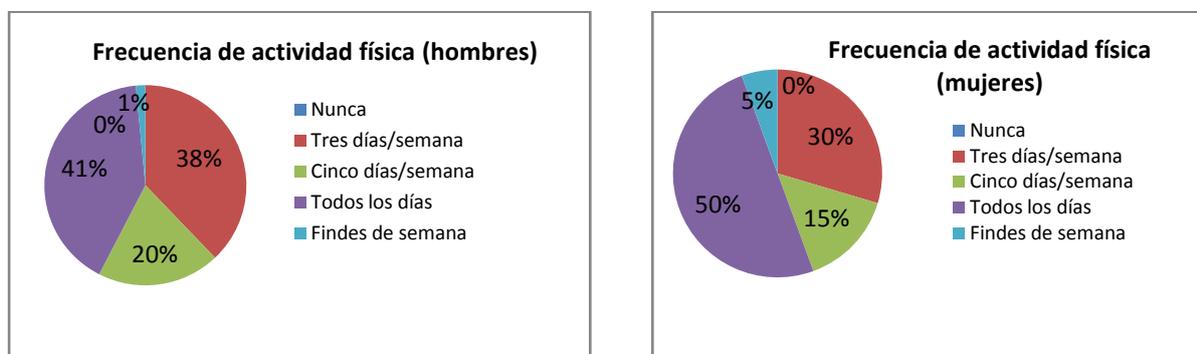
En relación a las actividades de ocio que prefieren los estudiantes de Primaria es de destacar que en ambos sexos la actividad seleccionada en primer lugar ha sido realizar algún deporte (62%). De ellos los varones lo eligen en un 39% frente a un 23% de mujeres. Se aprecia que los chicos eligen en segundo lugar jugar con vídeo consola, mientras que las chicas en segundo lugar prefieren jugar en el parque o en la calle, (15%).

Con estos resultados podemos deducir que más de la mitad de los chicos (52%) prefieren realizar actividades de tipo sedentario en su tiempo libre y en las chicas aun es más elevado, (62%).

En cuanto a la frecuencia en que realizan alguna actividad física, tanto los niños como las niñas en su mayoría lo hacen con una frecuencia comprendida entre tres y todos los días

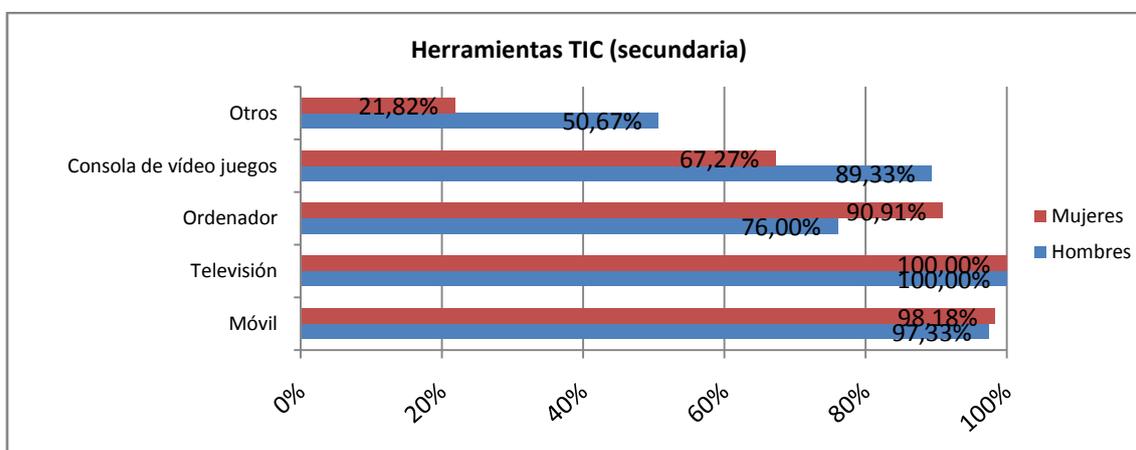
de la semana, figura 5. El 41% de los niños lo hace todos los días frente al 50% de las niñas.

Figura 5. Frecuencia con que realizan actividades físicas (Primaria)



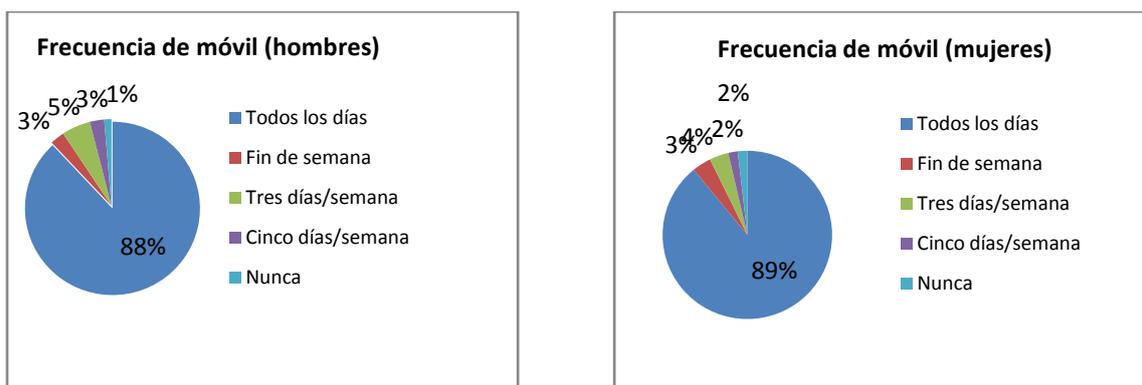
En cuanto a los resultados obtenidos con los estudiantes de Secundaria se observa que las herramientas tecnológicas que poseen en casa tal como se puede apreciar en la figura 6, es el televisor el más generalizado (100%) tanto en chicos como en chicas y le sigue el móvil con porcentajes parecidos (98% chicas y 97% chicos). En cuanto a las consolas el porcentaje en los chicos es superior (89%) al de las chicas (67%). En cambio con el ordenador se invierten los resultados, las chicas lo tienen en un porcentaje mayor (91%) que los chicos (76%).

Figura 6. Herramientas TIC que poseen los escolares de Secundaria



En lo que se refiere a la frecuencia en el uso del móvil, figura 6, los resultados nos indican que tanto los chicos como las chicas lo usan prácticamente a diario (88% y 89% respectivamente).

Figura 6. Frecuencia de uso del móvil en hombres y mujeres de Secundaria

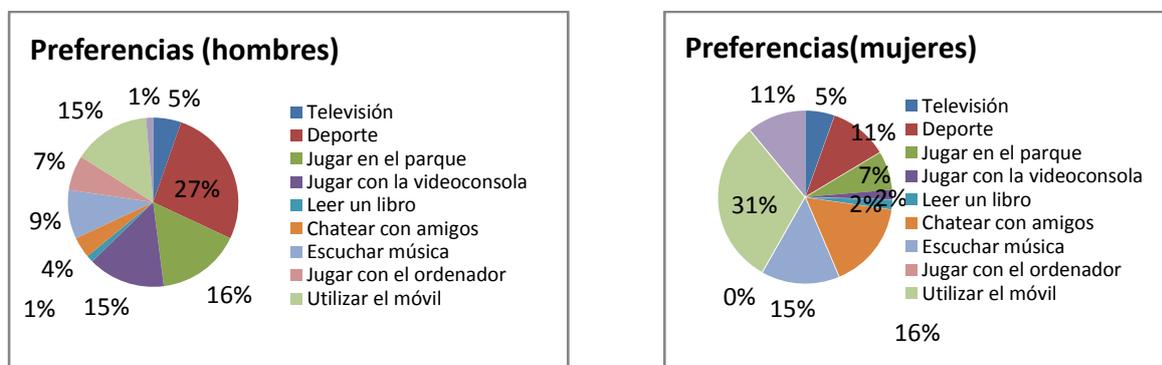


En cuanto a la frecuencia del uso de la televisión en Secundaria no existen diferencias importantes entre ambos sexos, pues los chicos la ven en un 61% y las chicas en un 60%.

En relación a las preferencias en su tiempo libre los adolescentes se decantan por actividades sedentarias (figura 7). El diagrama refleja que las actividades sedentarias que en su totalidad suman un 57% en los hombres.

En las mujeres el sedentarismo es aun mayor llegando al 87%. Otro dato que debemos destacar es que un alto porcentaje de chicas (31%) invierte su tiempo de ocio utilizando el móvil frente al de los chicos que es de un 15%

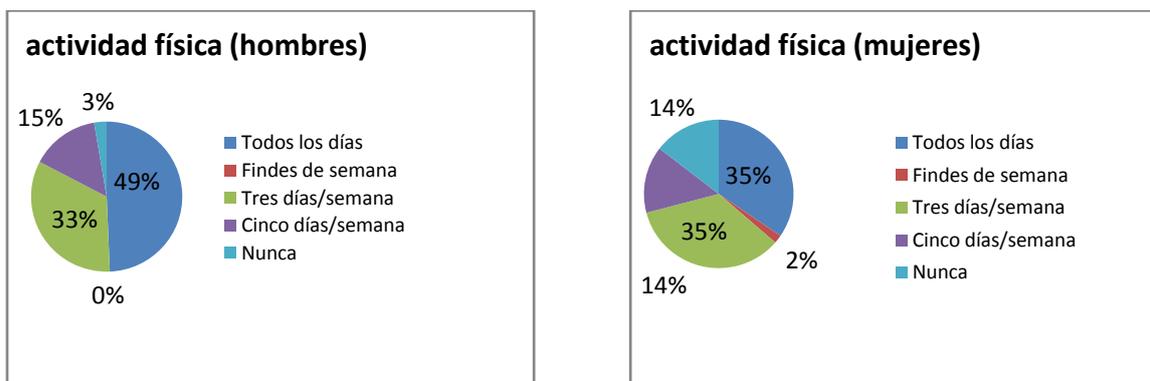
Figura 7. Preferencias en el tiempo libre en hombres y mujeres de Secundaria



En lo que se refiere a la frecuencia con que realizan actividades físicas, tabla 8, existe una diferencia considerable entre ambos sexos. Casi la mitad de los varones (49%) practican actividad física, sin embargo, las mujeres que realizan ejercicio a diario son solo el 35%.

Otro dato destacable es que un 14% de las mujeres dedica nada tiempo al ejercicio físico, mientras que entre los hombres el 3% nunca practica actividad física.

Tabla 8. Frecuencia de realización de actividades físicas en hombres y mujeres de Secundaria



Para comprobar si el uso de las TIC influye en el tiempo dedicado a la realización de actividades físicas, he realizado una correlación entre cinco variables, frecuencia del uso del móvil, televisión, ordenador, consola de vídeo juegos con la frecuencia de actividad física, figura 9. Según esta tabla los resultados que se obtienen no demuestran que haya relación entre el uso de las TIC y el tiempo empleado en la actividad.

Figura 9. Correlaciones de frecuencias en mujeres y hombres

Correlaciones Frec. Mujeres

		frecMM	frecTM	frecPM	frecCM	frecfisicaM
Frec.	Correlación de Pearson	-,470	-,404	-,354	-,333	1
Física	Sig. (bilateral)	,424	,499	,559	,584	
M	N	5	5	5	5	5

Correlaciones Frec. Hombres

		Frec.Mv	Frec.Tv	Frec.Pc	Frec.Consola	Frec.Ac t.Fis
Frec	Correlación de	-,533	-,489	-,683	-,319	1
.Act. Fis	Pearson					
	Sig. (bilateral)	,355	,403	,204	,600	
	N	5	5	5	5	5

Esta correlación lo que explica es que cuanto más frecuencia de algunas de las herramientas de la fila superior, menos frecuencia de actividad física. Por lo tanto el resultado resulta negativo. Sin embargo, los resultados no son significativos para el programa utilizado, no es un resultado viable, pero si nos indica una correlación (+,-).

5. CONCLUSIONES

En relación a los objetivos marcados en la investigación, podemos decir que existen diferentes tipos en uso de las TIC en función de la etapa educativa, ya que los estudiantes de Educación Primaria dedican más tiempo a ver la televisión mientras que usan en menor medida al teléfono móvil. Por el contrario en la Educación Secundaria, el uso del móvil aumenta notablemente y el tiempo dedicado al televisor disminuye, esta misma relación la encontramos en el estudio realizado por Repetto (2012). En relación a las herramientas que poseen, podemos afirmar por un lado que las niñas de Primaria tienen menos herramientas TIC que los niños, como ejemplo decir que el 86% de los varones posee videoconsolas frente al 58% de las niñas y datos parecidos se reflejan con los móviles. Por otro lado, se aprecia que las herramientas van aumentando en número conforme aumenta la edad de los estudiantes, por lo que el mayor número de herramientas está en el alumnado de Educación Secundaria. Estos datos darían respuesta al primero de los objetivos planteados en el trabajo que consistía en averiguar si el uso de las TIC estaba en función de la etapa educativa.

En cuanto a las diferencias del uso según el sexo, observamos que en cuanto a las preferencias de actividades a realizar en el tiempo libre, las estudiantes prefieren en mayor medida las actividades relacionadas con las TIC, siendo más notable esta diferencia en los estudiantes de Educación Secundaria. Otra de las diferencias relacionadas con el sexo dentro de las preferencias para el tiempo de ocio es que los varones, prefieren en mayor medida los videojuegos mientras que las mujeres prefieren utilizar el móvil o chatear con amigos/as. Estos datos ratifican los argumentos de la investigación de (Collado, 2009) en la que afirma que la segregación de los sexos también se transmite por medio de las TIC y que una de sus manifestaciones es la de orientar el tipo de herramienta según el sexo. Las chicas utilizan más el móvil porque socialmente están orientadas al uso de herramientas que impliquen relaciones sociales, como chatear, buscar nuevas amistades, etc. En cambio los chicos están orientados a utilizar herramientas relacionadas con los videojuegos, ya que estos refuerzan los estereotipos masculinos por medio de juegos de acción y aventura.

El tercer objetivo planteado que indagaba si el uso de las TIC influye en el tiempo destinado a la actividad física, no podemos afirmar de manera contundente que su uso influya en el tiempo que los estudiantes dedican a la realización de dichas actividades, pues los datos obtenidos no son significativos. Sin embargo, en los resultados sí existe una relación inversa. En este caso es probable que influyan otro tipo de variables que no han sido objeto de estudio en este trabajo.

Por último, una cuestión que nos parece importante mencionar es el hecho de que los jóvenes en su tiempo libre prefieren actividades sedentarias y la gran mayoría están relacionadas con las TIC. Por lo tanto el alumnado emplea gran parte del día a utilizar estas herramientas, dejando de lado otras actividades. Los resultados relacionados con la frecuencia de realización de actividad física, demuestran que la mitad de los varones de secundaria y el 35% de las mujeres practican actividad física todos los días, pero aún así, en los alumnos un 3% y en las alumnas un 14% no practican actividad física y además la mayoría prefieren actividades sedentarias.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Repetto, H. (2013). Impacto de las tecnologías de la comunicación. *Pediatría Integral* XVII (10) 686-693. [Recuperado de: www.pediatríaintegral.es/wp-content/uploads/2013/xvii10/03/686-693].

Díaz, A. (2015) Impacto de las redes sociales e Internet en la adolescencia: aspectos positivos y negativos. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 26,(1),7-13. [Recuperado de: www.sciencedirect.com/accedys2.bbt.ull.es/science/article/pii/]

Collado, C. (2009). Los usos de Internet en las edades más jóvenes: algunos datos y reflexiones sobre hogar, escuela, estudios y juegos. [Recuperado de: <http://www.mecd.gob.es/revista-cee/pdf/n11-castano-collado.pdf>]

Prensky, M. (2010). Nativos e Inmigrantes Digitales. [Recuperado de: [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)]

Travé, T. y Victoriano, F. (2013). Evolución Natural del exceso de peso corporal (sobrepeso y obesidad). *Anales de Pediatría*. 79(5). 300-306. Recuperado de: http://apps.elsevier.es/watermark/ctl_servlet?f=10&pident_articulo=90249439&pident_usuario=0&pcontactid=&pident_revista=37&ty=85&accion=L&origen=zonadelectura&web=zl.elsevier.es&lan=es&fichero=37v79n05a90249439pdf001.pdf

Salguero, R. Del Rio y M. Vallecillo, J. (2009). Efectos Psicosociales de los videojuegos. *Comunicación N°7*, (1), 235-250. Recuperado de:

http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf

Cobo, J. (2009). El Concepto de tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. *Zer. Vol, 14. N°27. 295-318*. Recuperado de: <http://www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer27-14-cobo.pdf>

Ortí, C. (2009) Las tecnologías de la información y de la comunicación. Recuperado en: <http://www.uv.es/~bellochc/pdf/pwtic1.pdf>

Bélangier, C. y Ross, P. (2000). Usos y percepciones de las nuevas tecnologías e incidencias en la vida familiar. *Comunicar 14, 69-78*. Recuperado en: <http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=14&articulo=14-2000-10>

Mackenzie, D y Wacjman, J. (1995). *The social shaping of technology*, 2nd ed. Recuperado de: http://www.sciencedirect.com/science?_ob=ShoppingCartURL&_method=add&_eid=1-s2.0-0048733396008852&_originContentFamily=serial&_origin=article&_ts=1465494865&_md5=09148b7ceab4ce540b70593b2e4a9db5

Sainz, M, A (2008). Aspectos psicosociales de las diferencias de género en actitudes hacia las nuevas tecnologías en adolescentes. Recuperado de: <http://www.injuve.es/observatorio/tesis-doctorales/1%C2%BA-premio-injuve-para-tesis-doctorales-2007-milagros-sainz-ibanez>

ANEXOS

A Cuestionario.

Este cuestionario ha sido elaborado para una investigación sobre el uso que hacen los estudiantes de E.S.O y Educación Primaria de las TIC, así como, la frecuencia con que realizan actividad física. Te pedimos que leas atentamente cada una de los apartados que tienes a continuación y contestes con sinceridad a cada una de ellas.

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN.

A. Datos del encuestado/a

1. Centro escolar.....Fecha.....
2. Nivel.....
3. Sexo: Mujer Varón

B. Herramientas TIC de que disponen

4. Señala con una X las herramientas TIC que tienes en casa

- Móvil
- Televisión
- Ordenador
- Consola de vídeo juegos
- Otros

C. Frecuencia de uso (Días)

5. Señala con una X la frecuencia con la que usas el móvil:

- Todos los días
- Los fines de semana
- Tres días a la semana
- Cinco días a la semana
- Nunca

6. Señala con una X la frecuencia con la que ves la televisión:

- Todos los días
- Los fines de semana
- Tres días a la semana
- Cinco días a la semana
- Nunca

7. Señala con una X cuando usas el ordenador

- Todos los días
- Los fines de semana
- Tres días a la semana
- Cinco días a la semana
- Nunca

8. Señala con una X la frecuencia con la que usas la consola de video juegos

- Todos los días
- Los fines de semana
- Tres días a la semana
- Cinco días a la semana
- Nunca

D. Tiempo de uso (Horas)

9. Señala con una X el tiempo aproximado que usas el teléfono móvil

- Nada
- Una hora al día
- Dos horas al día
- Tres o más horas al día
- Solo los fines de semana
- Solo para trabajos escolares

10. Señala con una X el tiempo aproximado que ves la televisión

- Nada
- Una hora al día
- Dos horas al día

- Tres o más horas al día
 - Solo los fines de semana
11. Señala con una X el tiempo aproximado que usas el ordenador en casa
- Nada
 - Una hora al día
 - Dos horas al día
 - Tres o más horas al día
 - Solo los fines de semana
 - Solo para trabajos escolares
12. Señala con una X el tiempo aproximado que usas la consola de video juegos
- Nada
 - Una hora al día
 - Dos horas al día
 - Tres o más horas al día
 - Solo los fines de semana

E. Usos del ordenador y el teléfono móvil

13. Señala con X los tres usos principales que haces del ordenador
- Solo para trabajos escolares
 - Para escuchar música
 - Para juegos
 - Ver series o películas
 - Redes sociales (facebook, Twitter...)
 - Otros usos
14. Señala con X los tres usos principales que haces del móvil
- Hacer y recibir llamadas
 - Para trabajos escolares
 - Para juegos
 - Para escuchar música
 - Redes sociales (facebook, Twitter...)
 - Otros usos

F. Preferencias en el tiempo libre

15. Señala con una X la actividad física que prefieres realizar en tu tiempo libre.

- Fútbol
- Baloncesto/Volley-ball
- Danza/Baile
- Natación
- Bicicleta/Skate/Patinaje
- Karate/Boxeo
- Juegos en parque/calle
- Senderismo
- Suf/bodyboard
- Otras

G. Frecuencia de realización de actividades físicas

16. Señala con una X la frecuencia con la que practicas alguna actividad física

- Nunca
- Los fines de semana
- Dos o tres días a la semana
- Cinco días a la semana
- Todos los días

ULL

Universidad
de La Laguna

ULL

Universidad de La Laguna

B. Autorización Investigación

A/A Director/a del CEIP La Matanza

REMEDIOS GUZMÁN ROSQUETE, con DNI 43608485W, Profesora Titular del
Departamento de Didáctica e Investigación Educativa

HAGO CONTAR:

Que el alumno Abián Abril Glez, con DNI 54058758H se encuentra realizando, en el curso 2015-16, el Trabajo Fin de Grado, en la titulación de Educación Primaria, cuya finalidad es analizar el uso que hacen los estudiantes de las TIC y cómo repercute en los hábitos deportivos. Dado que el alumno se encuentra realizando la última fase de su investigación, nos gustaría poder contar con su colaboración para poder administrar un cuestionario al alumnado de Primaria. La administración del cuestionario sería colectiva y el tiempo estimado para su cumplimentación sería de, aproximadamente, 10 minutos.

Nos comprometemos a guardar total confidencialidad de los datos obtenidos y hacer uso de los mismos pura y exclusivamente para la realización de este trabajo. En cualquier caso el cuestionario es anónimo, por lo que nunca aparecerá el nombre del alumnado, ni del centro.

La Laguna a 26 de mayo de 2016



Fdo.

Remedios Guzmán

Tutora del TFG

e-mail: rguzman@ull.edu.es

C. Autorización Investigación

A/A Director/a del IES Barranco Las Lajas. Tacoronte

REMEDIOS GUZMÁN ROSQUETE, con DNI 43608485W, Profesora Titular del Departamento de Didáctica e Investigación Educativa

HAGO CONTAR:

Que el alumno Abián Abril González, con DNI 54058758H se encuentra realizando, en el curso 2015-16, el Trabajo Fin de Grado, en la titulación de Educación Primaria, cuya finalidad es analizar el uso que hacen los estudiantes de las TIC y cómo repercute en los hábitos deportivos. Dado que el alumno se encuentra realizando la última fase de su investigación, nos gustaría poder contar con su colaboración para poder administrar un cuestionario al alumnado de Secundaria. La administración del cuestionario sería colectiva y el tiempo estimado para su cumplimentación sería de, aproximadamente, 10 minutos.

Nos comprometemos a guardar total confidencialidad de los datos obtenidos y hacer uso de los mismos pura y exclusivamente para la realización de este trabajo. En cualquier caso el cuestionario es anónimo, por lo que nunca aparecerá el nombre del alumnado, ni del centro.

La Laguna a 26 de mayo de 2016



Remedios Guzmán

Tutora del TFG

e-mail: rguzman@ull.edu.es