



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE MEDICINA**

**TITULO DE TESIS:  
USO DE MEDIOS DIGITALES EN POBLACIÓN PEDIÁTRICA**

**TESIS QUE PRESENTA PARA OBTENER EL TÍTULO DE ESPECIALIZACIÓN EN PEDIATRÍA  
DRA.VANESSA ESCAMILLA LEYVA**

**NOMBRE Y FIRMA DEL TUTOR:  
DR. ALBERTO OROZCO GUTIÉRREZ  
MÉDICO PEDIATRIA NEONATOLOGO**

**NOMBRE DE OTROS PARTICIPANTES:  
DR. JOSE NUÑEZ DEL PRADO ALCOREZA  
MÉDICO PEDIATRA NEONATOLOGO  
SUSANA DEL PINO FLORES  
MAESTRA  
LAURA CEBALLOS CAÑEDO  
MEDICO INTERNO DE PREGRADO**

**HOSPITAL ÁNGELES DEL PEDREGAL  
COLEGIO GIOCOSA**

**CIUDAD DE MÉXICO, AGOSTO 2019**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## TABLA DE CONTENIDOS

	HOJA
I. RESUMEN	3
II. ANTECEDENTES	6
III. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	9
IV. JUSTIFICACIÓN	10
V. HIPÓTESIS	15
VI. OBJETIVO DEL ESTUDIO	16
VII. SUJETOS, MATERIAL Y MÉTODOS	17
1. LUGAR DONDE SE REALIZARÁ EL ESTUDIO	
2. DISEÑO	
3. CRITERIOS DE INCLUSIÓN, EXCLUSIÓN Y ELIMINACIÓN	
4. TIPO Y CÁLCULO DE TAMAÑO DE MUESTRA	
5. TIPO DE MUESTREO	
6. TABLAS DE VARIABLES	
7. PLAN DE ANÁLISIS ESTADÍSTICO	
8. DESCRIPCION GENERAL DEL ESTUDIO	
9. RECURSOS	
10. FACTIBILIDAD	
11. CONSIDERACIONES ÉTICAS	
VIII. RESULTADOS	27
IX. DISCUSIÓN	48
X. CONCLUSIONES	56
XI. BIBLIOGRAFIA	58
XII. ANEXOS	61

## I. RESUMEN

### **ANTECEDENTES**

El uso de medios digitales se ha convertido en parte de nuestra vida, es una práctica que se realiza constantemente varias horas al día, durante todo el día e incluso con varios dispositivos a la vez. La población pediátrica está inmersa en esta práctica desde edades muy tempranas, cada vez aumenta su exposición a los mismos, más horas y a edades más tempranas. Las repercusiones que esto tiene en el crecimiento y desarrollo de los niños se están estudiando y cada vez se asocian más a obesidad y sobrepeso, alteraciones en el sueño, en el comportamiento, lenguaje e interacción social. Es importante normar su uso, tener una guía sobre los contenidos recomendados y sobre todo, un sistema bien estructurado donde se obtengan los mayores beneficios cuando se usan los medios digitales, dejando al margen todos los efectos secundarios no deseados. Se debe analizar el panorama que ofrece el mundo digital.

### **OBJETIVO PLANTEADO**

Determinar los patrones de uso de medios digitales en una población heterogénea en edad preescolar y escolar primaria, en el sur de la Ciudad de México y evaluar si los patrones tienen influencia en el desarrollo de los niños.

### **MATERIAL Y MÉTODOS**

**-DURACIÓN DEL ESTUDIO:** 4 meses

**-LUGAR DEL ESTUDIO:** Colegio Giocosa, Hospital Ángeles del Pedregal.

**-DISEÑO:** Transversal descriptivo, mediante la aplicación de encuesta electrónica en el programa Survey Monkey

**-POBLACIÓN DE ESTUDIO:** Se incluyen a todos los niños de 2 a 12 años, cuyas familias aceptan participar, que se encuentran cursando el ciclo kínder - primaria en la escuela Giocosa y a niños de los trabajadores del Hospital Ángeles Pedregal, de la misma edad y en el mismo período de escolarización que aceptan voluntariamente participar.

**-ANÁLISIS ESTADÍSTICO:** Se procesa las variables en el programa Excel para MAC, versión 2010, descriptivo; medidas de tendencia central y de dispersión para las variables cuantitativas continuas y proporciones para las cualitativas.

## **RESULTADOS**

Se incluyen 100 encuestas, se realiza el análisis estadístico. Se identifican diferencias en el cuidador primario vespertino, siendo la abuela el principal en el grupo del HAP mientras que la madre lo fue en el grupo del CG. El hecho de contar con jardín repercutió en el tiempo que pasan los niños jugando al aire libre siendo este mayor en los niños del CG que en los niños de HAP resultado estadísticamente estadísticamente significativo. El tiempo de exposición que pasan los niños de ambos grupos a los medios fue en promedio el doble del recomendado por la Academia Americana de Pediatría. Realizar actividades extraescolares disminuye significativamente en ambos grupos el tiempo que los niños pasan jugando videojuegos.

## **CONCLUSIONES**

En general en la población estudiada, los niños están pasando el doble de tiempo que se recomienda en usar medios digitales, es importante informar a los padres sobre los efectos secundarios que pueden originarse para que estos regulen su uso y se empleen de la forma adecuada en los momentos correctos. Las actividades extraescolares son una parte fundamental en la educación de los niños, se ha visto que

tienen beneficios académicos, físicos y en el comportamiento, el realizarlas en nuestro estudio fue determinante para disminuir significativamente el uso de videojuegos. Es importante contar con áreas recreativas en donde los niños puedan jugar en exteriores, ya que esto hace una diferencia significativa en el uso de medios. No tuvimos resultados significativos en relación a obesidad ni horas de sueño por uso de medios.

## II. ANTECEDENTES

Al igual que globalización y la urbanización, la “digitalización” ya ha cambiado el mundo. La rápida proliferación de la tecnología de la información y las comunicaciones es una fuerza imparable que afecta prácticamente a todas las esferas de la vida moderna, desde la economía, la cultura y la vida cotidiana. La infancia no es una excepción. Desde el momento en que cientos de millones llegan al mundo, están inmersos en una corriente constante de comunicación y conexión digitales, desde la forma en que se gestiona y brinda su atención médica hasta las imágenes en línea de sus primeros momentos más preciosos. <sup>1, 28</sup>

A medida que los niños crecen, la capacidad de utilizar la digitalización para dar forma a sus experiencias de vida crece con ellos, ofreciéndoles oportunidades aparentemente ilimitadas para aprender, socializar, y para ser contados y escuchados.<sup>1</sup> El hecho de que las generaciones más jóvenes abrazan la tecnología más rápidamente y se incorporan de manera más fluida en sus rutinas diarias, han aumentado las preocupaciones. <sup>2, 24</sup>

Desde que la televisión irrumpió en Estados Unidos en 1950 ha tenido un impacto en la vida, sobre todo en los niños, despertando desde ese momento un gran interés y debate sobre su uso.<sup>2</sup> Desde ese momento una creciente variedad de tecnología y entretenimiento ha estado al alcance de los niños. Desde televisión, videojuegos, celulares, Ipods, Ipads. El consumidor tiene acceso vertiginoso a la tecnología.<sup>2</sup>

Según algunas encuestas el 86% de las familias en Estados Unidos tienen computadora, el 74% acceso a internet, 99% de los niños tienen TV, el 75% tienen 3 ó mas televisores, mientras que el 35% lo tienen en su habitación.<sup>2,3</sup>

Según uno de los estudios a los padres de niños menores de 6 años encuestados, estos pasan en promedio un rango de 1.58 h pantalla, y practican juegos físicos 2 h, mientras que leen 39 min.<sup>3,4</sup> Otros estudios más recientes demuestran que los niños y adolescentes consumen más medios que en años anteriores, gastan aproximadamente 7.5 h por día online, viendo TV, usando celulares, escuchando música, jugando videojuegos, la multitarea que se desempeña puede llegar a aumentar el uso hasta a 11 h.<sup>7, 23</sup>

Por otra parte no tenemos registro en nuestro país sobre el uso de los medios en población pediátrica, la encuesta que más se podría acercar se realizó en el 2015 por Televisa el rango de población menor incluida fueron adolescentes de 13 a 18 años, en donde el 27% de estos participo. Esta encuesta está orientada a la publicidad y el efecto que tiene en sus consumidores.<sup>5, 28.</sup>

En esta nueva era de tecnología digital que cambia rápidamente, existe un consenso cada vez mayor: una necesidad urgente de desarrollar enfoques de medición que sean más adecuados para capturar el uso de medios.<sup>2, 21.</sup>

Los cambios rápidos el uso de medios, no se han acompañado de un crecimiento similar sobre nuestro conocimiento sobre el impacto que estos tienen en los niños en su desarrollo cognitivo, social, emocional o físico. Estas preocupaciones no son solo para los padres, sino también para los educadores, proveedores de salud y políticos.<sup>3, 24</sup>

Lactantes, preescolares y escolares están creciendo en entornos saturados por una variedad de tecnologías. Se tienen grandes esperanzas por su potencial educativo, acompañadas de temor sobre su uso excesivo en este periodo crucial de desarrollo cerebral, la investigación en esta área sigue siendo limitada.<sup>22</sup> Por ello es que es importante determinar si existe influencia en los medios de comunicación en la salud y desarrollo de los niños. Ya que este es un momento crítico del desarrollo cerebral,



construcción de relaciones seguras y establecimiento de comportamientos saludables.<sup>6, 27</sup>

### **III. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN**

Los medios digitales en la población pediátrica están presentes desde su nacimiento y cada vez los niños hacen uso de estos a edades más tempranas, forman parte de su vida, de su comunicación, entretenimiento, educación e interacción social. En nuestro país poco se sabe sobre el tiempo que pasan los niños usando medios y la edad en que inicio su uso.

El periodo de 0 a 6 años es uno de los más importantes en el desarrollo de la población infantil, se adquieren la mayoría de las habilidades y destrezas cognitivas, motoras, en el lenguaje e interacción social, es una etapa crítica en el neurodesarrollo. Mientras que la consolidación de las mismas ocurre hasta los 12 años, motivo por el cual este período de neurodesarrollo es básico y fundamental para la vida.

Por lo tanto:

1. ¿Cuánto tiempo pasan los niños de 2 a 12 años utilizando algún tipo de medios digitales y que tipo de interacción tienen?
2. ¿Existe asociación con trastornos del sueño, lenguaje, interacción social, aprendizaje, obesidad, TDAH, relacionadas con el tiempo y uso de medios digitales?

## IV. JUSTIFICACIÓN

En los últimos años, el uso de medios en niños y adolescentes se ha vuelto más frecuente que nunca. Con el lanzamiento del iPod, la mensajería instantánea, el nacimiento del celular, YouTube, redes sociales, los jóvenes raramente están fuera de contacto, o fuera del alcance de los medios. <sup>4</sup>

Los jóvenes de 15 a 24 años son el grupo de edad más conectado. En todo el mundo, el 71% está en línea, en comparación con el 48% de la población general.<sup>1</sup> Los niños y adolescente menores de 18 años representan aproximadamente 1 de cada 3 usuarios de internet en todo el mundo.<sup>1</sup> Un número mayor de pruebas empíricas revelan que los niños están accediendo a internet a edades cada vez más tempranas. En algunos países los niños menores de 15 años, tienen la misma posibilidad de usar internet que los adultos mayores de 25 años. <sup>1, 23.</sup>

A medida que aumenta la influencia de la tecnología digital, y especialmente de internet, se intensifica el debate sobre sus repercusiones: ¿Es una bendición para la humanidad, ya que ofrece oportunidades ilimitadas para la comunicación y el comercio, el aprendizaje y la libertad de expresión? ¿O es una amenaza para nuestra forma de vida, ya que socava el tejido social, incluso el orden político, y amenaza nuestro bienestar?<sup>1</sup>

Examinar el daño que los niños pueden sufrir viviendo en la era digital, desde las dependencias digitales hasta el posible impacto de la tecnología digital en el desarrollo y la cognición del cerebro. <sup>1</sup>

La tecnología digital también puede hacer que los niños sean más susceptibles de sufrir daños en línea y fuera de línea. Los niños ya vulnerables pueden correr un mayor peligro de sufrir algún tipo de daño, incluida la pérdida de privacidad.<sup>1, 26</sup>

Los niños conectados consideran la conectividad digital como una parte enormemente positiva para sus vidas. Su entusiasmo, fascinación y motivación a la hora de conectarse es un reflejo del poder y el potencial claros que estas herramientas ofrecen, no solo para mejorar su vida cotidiana sino también para ampliar sus posibilidades de un futuro mejor.<sup>27</sup> Es preciso apoyar de forma completa este poder y este potencial, en particular brindando conectividad a tantos niños como sea posible y dotándoles de las aptitudes necesarias para maximizar los beneficios de la vida en el mundo digital.<sup>1, 21.</sup>

Durante el uso de medios, existen varios tipos de riesgos, hay una clasificación que los describe de acuerdo a la exposición y repercusión: <sup>1, 24</sup>

Riesgos de contenido	Cuando un niño está expuesto a un contenido no deseado e inapropiado. Esto puede incluir imágenes sexuales, pornográficas y violentas; algunas formas de publicidad, material racista, discriminatorio o de odio, y sitios web que defienden conductas poco saludables o peligrosas, como autolesiones, suicidios y anorexia.
Riesgo de contacto	Cuando un niño participa en una comunicación arriesgada, como por ejemplo con un adulto que busca contacto inapropiado o se dirige a un niño para fines sexuales, o con personas que intentan radicalizar a un niño o persuadirlo para que participe en conductas poco saludables o peligrosas.
Riesgo de conducta	Cuando un niño se comporta de una manera que contribuye a que se produzca un contenido o contacto

	riesgoso. Esto puede incluir que los niños escriban o elaboren materiales odiosos sobre otros niños, inciten al racismo o publiquen o distribuyan imágenes sexuales, incluido el material que ellos mismos produjeron.
--	--

Existen ventajas y desventajas en el uso de medios:<sup>1.6</sup>

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las tecnologías digitales brindan oportunidades de aprendizaje y educación a los niños, especialmente en regiones remotas y durante las crisis humanitarias.</li> <li>- Las tecnologías digitales también permiten a los niños acceder a información sobre asuntos que afectan a sus comunidades y pueden ayudarles a resolverlos.</li> <li>- Las tecnologías digitales pueden brindar oportunidades económicas al proporcionar a los jóvenes servicios de capacitación y búsqueda de empleo, y al crear nuevos tipos de trabajos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se intensifican los riesgos tradicionales de la niñez, como la intimidación, y fomentan nuevas formas de abuso y exploración infantil, como el material con un contenido de abuso sexual infantil, hecho a medida de los usuarios y la transmisión en vivo de actos de abuso sexual infantil.</li> <li>- Los depredadores pueden comunicarse más fácilmente con niños desprevenidos a través de sus perfiles en las redes sociales y los foros de juegos anónimos y sin protección.</li> <li>- El 92% de todas las URL de abuso sexual infantil identificadas a escala mundial por la Internet Watch Foundation, están alojadas solo en cinco países: Canadá, Estados Unidos, Rusia, Francia y Países Bajos.</li> <li>- Escolares y preescolares por su poca madurez en memoria y sus habilidades de atención, los lactantes y pre escolares, no pueden aprender por medios digitales tradicionales, ellos necesitan la interacción</li> </ul>

	con sus cuidadores, para adquirir conocimiento y experiencia en 3 dimensiones.
--	--

No hay que descartar las preocupaciones de los padres y los educadores sobre el tiempo excesivo que pasan sus hijos frente a la pantalla, pero es necesario abordarlas en el contexto de muchos otros factores que afectan el bienestar de los niños, y que van desde el funcionamiento familiar y las dinámicas en la escuela hasta la actividad física y la alimentación. <sup>1, 21</sup>.

Existe una variedad de enfoques para medir el uso de tiempo que pasa un niño usando medios entre los que destacan: <sup>2, 29</sup>

- a) Estimación global del tiempo.
- b) Diarios de tiempo
- c) Diarios de medios
- d) Experiencia en métodos de muestreo (ESM).
- e) Video u observación directa
- f) Sistemas de monitorio electrónico

El método que se uso fue estimación global del tiempo, ya que son la forma más común de medición al ser fáciles de administrar y económicos.

Existen recomendaciones puntuales sobre el uso de medios en la población pediátrica, no se recomienda exposición de menores de 24 meses a los mismos. Así como limitar su uso a 1 h en niños mayores de 2 años, 1.5 h en niños de 5 a 10 años y 2 h en adolescentes. Se recomienda no usar los mismos 1 h antes de dormir por la luz que emiten los dispositivos e interrumpen con la secreción hormonal de melatonina, no

usarlos durante los horarios de comida, durante la realización de actividades escolares. No tener en sus recamaras ningún tipo de dispositivo electrónico. Y fomentar continuamente actividades familiares, con uso de espacios al aire libre, fomentar la lectura y el juego fuera de los medios. <sup>6,8, 26.</sup>

## **V. HIPÓTESIS GENERAL**

1. El uso de medios digitales en la infancia en nuestra comunidad tiene una alta prevalencia, con repercusión física, emocional y psicológica sobre el desarrollo de los niños.

## **HIPÓTESIS ESPECÍFICA**

2. El tiempo que pasan los niños en medios, es mayor al recomendado por la Academia Americana de Pediatría.
3. La obesidad es el trastorno físico que más se asocia al uso indiscriminado de medios electrónicos.
4. El trastorno emocional más frecuente asociado al uso de medios electrónicos es la alteración del sueño y el comportamiento.



## **VI. OBJETIVO GENERAL DEL ESTUDIO**

- 1.** Determinar los patrones de uso de medios digitales en una población heterogénea en edad preescolar y escolar primaria en el sur de la Ciudad de México y evaluar su influencia en el desarrollo.

## **OBJETIVO ESPECÍFICO DEL ESTUDIO**

- 2.** Investigar el tiempo que pasan los niños utilizando medios.
- 3.** Investigar la asociación entre el uso de medios y alteraciones físicas.
- 4.** Investigar la asociación entre el uso de medios y trastornos del sueño.
- 5.** Investigar la asociación entre el uso de medios y trastornos del comportamiento.
- 6.** Investigar la participación y percepción de los padres frente el uso de medios en sus hijos.

## VII. SUJETOS, MATERIALES Y MÉTODOS

### 1. LUGAR DONDE SE REALIZARA EL ESTUDIO

Hijos de empleados del Hospital Ángeles Pedregal, alumnos del Colegio Giocosa.

### 2. DISEÑO

Por el tipo de captura de datos y seguimiento: Transversal descriptivo.

Por el tipo de intervención: Observacional.

Por el tipo de análisis estadístico: descriptivo.

### 3. CRITERIOS DE INCLUSIÓN, EXCLUSIÓN Y ELIMINACIÓN

#### a. INCLUSIÓN:

- Niños entre 2 a 12 años.
- Niños escolarizados dentro de las instituciones en donde se realizara la encuesta.
- Niños cuyos padres respondan la encuesta y autoricen el uso de datos.

#### b. EXCLUSIÓN:

- Niños mayores de 13 años o menores de 2 años.
- Niños cuyos padres no deseen responder la encuesta.
- Niños con capacidades diferentes físicas, que impidan el uso de medios electrónicos.

#### c. ELIMINACIÓN:

- Niños cuyos padres respondan la encuesta pero no autoricen el uso de la misma.

## TIPO Y CÁLCULO DEL TAMAÑO DE LA MUESTRA

### 4. TIPO DE MUESTREO

-Muestreo probalístico por aleatorización natural.

-Se utilizo la formula para el cálculo del tamaño de la muestra desconociendo el tamaño de la población.

$$n = \frac{Z_a^2 \times p \times q}{d^2}$$

En donde

Z = nivel de confianza,

P = probabilidad de éxito, o proporción esperada

Q = probabilidad de fracaso

D = precisión (error máximo admisible en términos de proporción)

Con un intervalo de confianza del 90% y un margen de error del 8%, con un total de 100 encuestas realizadas.

### 5. TABLA DE VARIABLES

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	TIPO DE VARIABLE	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>DEMOGRÁFICAS</b>				
SEXO	Se define por los gametos que produce; masculino produce espermatozoides, femenino produce óvulos.	Sexo por fenotipo de los genitales.	Demográfica Cualitativa Nominal	1 hombre 2 mujer

EDAD	Tiempo transcurrido desde el inicio del nacimiento hasta su defunción.	Tiempo transcurrido en años desde el nacimiento hasta el momento en el que se capturan los datos.	Demográfica Cuantitativa Discreta	Años
IMC	Número calculado del resultado de peso entre talla al cuadrado.	Resultado que clasifica al individuo con peso bajo, peso normal, sobrepeso, obesidad	Demográfica Cuantitativa	Obesidad > percentil 95. Sobrepeso > percentil 90 Peso adecuado para la edad entre el percentil 5 y 90.
PARENTESCO DE /LOS CUIDADORES PRIMARIO	Relación que existe entre dos personas unidas por vínculo de sangre.	Relación política de acuerdo estudio de trabajo social entre el cuidador primario y el paciente.	Demográfica Cualitativa Nominal	1 Madre 2 Padre 3 Abuelo o abuela 4 Otros
TIPO DE VIVIENDA	Construcción cuya principal función es ofrecer refugio y habitación a las personas, protegiéndolas de inclemencias climáticas y de otras amenazas.	Tipo de lugar en donde habita cada familia y características de la misma.	Demográfica Cualitativa Ordinal	1 Departament o con áreas verdes. 2 Departament o sin áreas verdes 3 Casa con jardín 4 Casa sin jardín 5 Condominio horizontal

ESQUEMA DE TRABAJO DE MAMÁ/PAPÁ	Actividad intelectual, física, científica o técnica que representa en una compensación monetaria.	Patrón de desarrollo laboral, de acuerdo a horas invertidas.	Demográfica Cualitativa Ordinal	1 Trabaja tiempo completo fuera de casa 2 Trabaja tiempo parcial fuera de casa 3 Trabaja en casa 4 Hogar
<b>INDEPENDIENTES</b>				
ENFERMEDAD PREVIA	Alteración leve o grave del funcionamiento normal de un organismo o de alguna de sus partes.	Tiempo que transcurre desde el diagnóstico de un padecimiento que compromete el funcionamiento normal del cuerpo.	INDEPENDIENTE CUALITATIVA	1 Sí 2 No
HERMANOS	Persona considerada en relación a otro, hijo de los mismos padres o al menos de uno de ellos.	Persona con relación consanguínea que se encuentra en el vínculo familiar.	INDEPENDIENTE CUALITATIVA	1 Sí 2 No
REALIZAR ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES	Todo lo que se realiza fuera del entorno escolar pero tiene que ver con la educación	Actividades que realiza el niño/a fuera de la escuela y sirve como complemento de su educación	Independiente Cualitativa	1.- Natación 2.- Artes marciales 3.- Música 4.- Fútbol 5.- Danza 6.- Otros 7.- Ninguna
<b>CONFUSORAS</b>				
CONSIDERACIÓN DEL GRADO	Percepción que tienen los	Grado que ejerce sobre el	Confusora Cualitativa	1.- Mucho 2.- Algo

DE INFLUENCIA DE LOS MEDIOS, SEGÚN LOS PADRES.	padres, sobre los cambios que pudieran ejercer el uso de medios en el comportamiento de sus hijos.	comportamiento en los niños el uso de medios		3.- Solo un poco 4.- Nada
<b>DEPENDIENTE</b>				
CONTROL PARENTAL DEL USO DE MEDIOS	Medidas con las que cuentan los padres para controlar el uso de medios.	Medidas de seguridad para vigilar la actividad que tienen los niños durante el uso de medios.	Dependiente Cualitativa	1.- Sí 2.- No
EDAD EN QUE LOS NIÑOS/AS INICIARON A USAR MEDIOS	Tiempo transcurrido desde que el niño, inicio a usar medios digitales dentro de sus actividades cotidianas.	Número que establece el año de inicio del niño en que tuvo contacto con medios digitales.	Dependiente Cuantitativa	1.- < 6 meses 2.- 6 meses a 11 años. 3.- 1 año 4.- 2 años 5.- 3 años 6.- 4 años 7. 5 años
HORAS DURANTE EL DÍA EN LAS QUE LOS NIÑOS/AS USAN MEDIOS	Tiempo transcurrido desde que el niño, inicio a usar medios digitales dentro de sus actividades cotidianas.	Número que establece el año de inicio del niño en que tuvo contacto con medios digitales.	Dependiente Cuantitativa	1.- < 6 meses 2.- 6 meses a 11 años. 3.- 1 año 4.- 2 años 5.- 3 años 6.- 4 años 7. 5 años 8.- > 6 años
USO DE VIDEOJUEGOS	Acción de realizar una actividad de juego electrónico.	Uso de dispositivos electrónicos para jugar en línea.	Dependiente Cualitativa	1.- Sí 2.- No
TIEMPO DE USO DE VIDEOJUEGOS	Unidad de tiempo que invierte cada niño/a en el	Horas del día que invierte cada niño en usar medios.	Dependiente Cuantitativa	1.- < 1 h 2.- 1 h 3.- 2 h 4.- 3 h

	uso de medios digitales.			5.- 4 h 6.- 5 h 7. 6 h 8.- No lo hace
OBESIDAD	Estado patológico que se caracteriza por un exceso o una acumulación excesiva y general de grasa en el cuerpo	Todo niño que se encuentre por arriba del percentil 95 de IMC	Dependiente cuantitativa	Percentil > 95% en IMC
TRASTORNO DEL SUEÑO	Son problemas relacionados con dormir.	Dificultades para conciliar el sueño o permanecer dormido, quedarse dormido en momentos inapropiados, dormir demasiado y conductas anormales durante el sueño	Dependiente cualitativa	1.-Sí 2.-No
TRASTORNO DEL LENGUAJE	Dificultades del lenguaje receptivo y expresivo, implican incapacidad para entender lo que otros están diciendo e incapacidad para expresar	Trastorno mixto del lenguaje receptivo-expresivo implican incapacidad para entender y usar el lenguaje hablado.	Dependiente cualitativa	1.-Sí 2.-No

	pensamientos e ideas.			
TRASTORNO DEL APRENDIZAJE	Dificultad en un área académica (lectura, matemáticas o expresión escrita).	La capacidad del niño para tener éxito en el área académica específica está abajo de lo que se espera para la edad, nivel educativo y nivel de inteligencia del niño.	Dependiente cualitativa	1.-Sí 2.-No
TRASTORNO DEL COMPORTAMIENTO	Trastorno del comportamiento, algunas veces diagnosticado en la infancia, que.	Se caracteriza por comportamientos antisociales que violan los derechos de otros y los estándares y reglas sociales apropiados a la edad.	Dependiente cualitativa	1.-Sí 2.-No
DEPRESIÓN	Enfermedad o trastorno mental que se caracteriza por una profunda tristeza, decaimiento anímico, baja autoestima, pérdida de interés por todo y disminución de las funciones psíquicas	Enfermedad diagnosticado por DSM V, bajo tratamiento médico y diagnóstico médico.	Dependiente cualitativa	1.-Sí 2.-No



ANSIEDAD	Estado mental que se caracteriza por una gran inquietud, una intensa excitación y una extrema inseguridad.	Enfermedad diagnosticado por DSM V, bajo tratamiento medico y diagnóstico médico.	Dependiente cualitativa	1.-Sí 2.-No

## 6. ANÁLISIS ESTADÍSTICO

<b>Descriptiva</b>	Se realizaron medidas de tendencia central (media, mediana, moda) y de dispersión (desviación estándar y mínimos y máximos) para las variables continuas. Proporciones para variables dicotómicas.
--------------------	--

## 7. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL ESTUDIO

1. El estudio se realiza en el Hospital Ángeles Pedregal, que es una Unidad Médica de tercer nivel de atención, con la participación del Colegio Giocosa.
2. Se elabora de acuerdo a bibliografía internacional validada y encuestas previamente aplicadas un cuestionario que evalúa las variables a estudiar.

3. Se envía por vía electrónica la encuesta a los tutores de los alumnos, previo a su llenado se coloca consentimiento informado, quien acepta, de forma electrónica, tiene acceso a la encuesta.
4. La información se recolecta y se descarga en la base electrónica en donde se realiza la encuesta. Se realiza a partir de esto el análisis de datos.
5. Se efectúa la escritura final con la colaboración de todos los participantes.

## **8. RECURSOS**

HUMANOS: Residente de pediatría de tercer año, tutor Médico Pediatra investigador, asesor Médico Pediatra investigador.

MATERIALES: encuesta electrónica, computadoras.

FINANCIEROS: serán financiados por la alumna y los investigadores.

## **9. FACTIBILIDAD.**

El estudio es factible debido a que el costo de la elaboración y distribución de encuesta se cubre por parte de los investigadores y que las familias participantes aceptan ser parte de la investigación.

## **10. CONSIDERACIONES ÉTICAS.**

Se realizó hoja de consentimiento informado de acuerdo a la Ley General de Salud en Materia de Investigación para la salud, Capítulo 1, artículo 22.

Todos los resultados se guardaron en una base de datos y los cuestionarios se mantuvieron bajo resguardo, preservando el anonimato de los participantes y solo tuvieron acceso los responsables de la investigación.

Se compartieron los resultados de uso de medios y las repercusiones que se encontraron en las diferentes instituciones participantes.

## VIII. RESULTADOS

Considerando el tamaño correspondiente de la muestra, se incluyeron 100 encuestas, las cuales se realizan en el periodo mayo – agosto del 2019. De las cuales 44 corresponden a alumnos del Colegio Giocosa (CG), mientras que 56 corresponden a los hijos de trabajadores del Hospital Ángeles Pedregal (HAP).

Los datos generales de la población pediátrica incluida se muestran en la Tabla 1, sin diferencias significativas entre la edad con una media de 7.68. Se muestra un mayor porcentaje de niños en el Colegio Giocosa (CG) mientras que en el Hospital Ángeles Pedregal (HAP) predomina en la muestra las niñas. Sin diferencia entre el IMC con una media de 19.11 y una media en la percentil del mismo de 70.92, mientras que en el CG tiene un 12% de obesidad, los niños del HAP tienen un 18%, con un 3% de desnutrición en CG contra un 4% en HAP. El 80% de los niños del CG son sanos contra el 75% del HAP.

**Tabla 1. Datos generales.**

Variable		N	DE / %	P
<b>Edad en años</b>	<b>CG</b>	7.70	+/- 2.50	0.44
	<b>HAP</b>	7.66	+/- 2.71	
<b>Sexo</b>	<b>CG</b>			

	Femenino	20	45%	
	Masculino	24	55%	
	<b>HAP</b>			
	Femenino	31	55%	
	Masculino	25	45%	
<b><u>IMC</u></b>	<b>CG</b>	18.74	+/- 4.22	0.96
	<b>HAP</b>	19.48	+/- 3.93	
<b><u>Percentil de IMC</u></b>	<b>CG</b>	67.15	+/- 33.52	1.00
	<b>HAP</b>	74.69	+/- 29.26	
	<b>CG</b>			
	>95	12	27%	
	>90	2	5%	
	5-90	27	61%	
	<5	3	7%	
	<b>HAP</b>			
	>95	18	32%	
	>90	3	5%	
	5-90	31	55%	
	<5	4	8%	
<b><u>Con alguna enfermedad concurrente</u></b>	<b>CG</b>			
	Sí	9	20%	
	No	35	80%	
	<b>HAP</b>			
	Sí	14	25%	
	No	42	75%	

En la Tabla 2 observamos las características demográficas de los encuestados, en donde la media de los grupos 68% vive con ambos padres, seguido de vivir con mamá en un 20% de ambos grupos. Mientras que en el CG el 50% son cuidados en las tardes por mamá, en el HAP un 52% el cuidado lo otorga la abuela. En cuestión de vivienda el 75% de los niños del CG cuentan con jardín en sus casas/departamentos, contra un 28% de los niños del HAP. Mientras que en el CG un 61% tiene hermanos en el HAP es un 79% . En promedio los padres del CG tienen 1.8 hijos por familia, mientras que los padres del HAP tienen 2.4 hijos por familia.

**Tabla 2. Datos demográficos**

Variable	N	%
<b><u>Vivienda</u></b>		
<b>CG</b>		
Ambos padres	31	70%
Mamá	9	20%
Mamá/abuelos	2	5%
Ambos padres/abuelos	2	5%
<b>HAP</b>		
Ambos padres	37	66%
Mamá	11	20%
Mamá/abuelos	5	9%
Ambos padres/abuelos	3	5%

<b><u>Cuidador</u></b>	<b>CG</b>		
<b><u>vespertino</u></b>	Abuela	14	32%
	Mamá	22	50%
	Ambos padres	2	4.5%
	Mama y abuelos	2	4.5%
	Nana	2	4.5%
	Papá	2	4.5%
	<b>HAP</b>		
Abuela	29	52%	
Mamá	24	43%	
Ambos padres	0	0%	
Mama y abuelos	0	0%	
Nana	0	0%	
Papá	3	5%	

<b>Tipo de vivienda</b>	<b>CG</b>		
Casa con jardín	15		34%
Casa sin jardín	5		11%
Condominio horizontal	3		7%
Depto. con jardín	18		41%
Depto. sin jardín	3		7%
		<b>HAP</b>	
Casa con jardín	9		16%
Casa sin jardín	21		38%
Condominio horizontal	0		0%
Depto. con jardín	7		12%
Depto. sin jardín	19		34%

<b>Tiene hermanos</b>	<b>CG</b>		
Si	27		61%
No	17		39%
		<b>HAP</b>	
Si	44		79%
No	12		21%

<b>Numero de hermanos</b>	<b>CG</b>		
1	19		43%
2	7		16%
3	1		2%
4	0		0%
0	17		39%
		<b>HAP</b>	
1	14		25%



2	25	45%
3	4	7%
4	1	2%
0	12	21%

En la Tabla 3, encontramos las siguientes variables a evaluar que fueron las actividades extraescolares que se realizaba, en donde es evidente que los niños del CG tienen un número mayor de estas con un 75% contra un 40% de los niños del HAP, más adelante se analiza la relación que tiene con el uso de medios.

**Tabla 3. Actividades extraescolares.**

Variable		N	%
<b><u>Actividades extraescolares</u></b>	<b>CG</b>		
	Sí	33	75%
	No	11	25%
	<b>HAP</b>		
	Sí	22	40%
	No	34	60%
	<b>CG</b>		
	Artes marciales	4	9%
	Danza	2	5%
	Futbol	3	7%
	Música	4	9%
	Natación	8	18%
	Otra	12	27%
	Ninguna	11	25%
	<b>HAP</b>		
	Artes marciales	1	2%
	Danza	4	7%
	Futbol	7	13%
	Música	3	5%
	Natación	6	11%
	Otra	1	2%
	Ninguna	34	60%

En la Tabla 4 se enlista el esquema de trabajo de los padres, en donde se ve que mamá trabaja tiempo completo fuera de casa un 30% en los niños del CG, mientras un 50% en los niños del HAP. En cuestión laboral del padre no hubo diferencias significativas.

**Tabla 4. Esquema laboral de trabajo de los padres.**

Variable	N	%
<b>Trabajo de mamá</b>		
<b>CG</b>		
Hogar	8	18%
Tiempo completo fuera de casa	13	30%
Tiempo parcial fuera de casa	16	36%
Trabaja en casa	7	16%
<b>HAP</b>		
Hogar	7	13%
Tiempo completo fuera de casa	28	50%
Tiempo parcial fuera de casa	18	32%
Trabaja en casa	3	5%

<b>Trabajo de</b>	<b>CG</b>	
<b><u>papá</u></b>	Hogar	0 0%
	Tiempo completo fuera de casa	33 75%
	Tiempo parcial fuera de casa	9 20%
	Trabaja en casa	2 5%
	<b>HAP</b>	
	Hogar	0 0%
	Tiempo completo fuera de casa	48 86%
	Tiempo parcial fuera de casa	6 11%
	Trabaja en casa	2 3%

Otro de los puntos que se valoran es el grado de influencia que consideran mamá y papá que tienen en sus hijos, los maestros algo (51%) en los dos grupos, amigos mucho (57%) en CG mientras algo en HAP (54%), padres mucho (96%) en ambos grupos, mientras que medios algo (43%) en CG y mucho (57%) en HAP. Tabla 5.

**Tabla 5. Grado de influencia que consideran los padres que tienen en sus hijas/os.**

Grado de influencia	Maestros		Amigos		Padres		Medios	
	CG	HAP	CG	HAP	CG	HAP	CG	HAP
<b>Mucho</b>	17 39%	21 38%	25 57%	8 14%	40 91%	56 100%	16 36%	32 57%
<b>Algo</b>	23 52%	28 50%	13 30%	30 54%	4 9%	0 0%	19 43%	10 19%
<b>Solo un poco</b>	2 4.5%	7 12%	5 11%	16 29%	0 0%	0 0%	7 16%	11 20%
<b>Nada</b>	2 4.5%	0 0%	1 2%	2 3%	0 0%	0 0%	2 5%	3 4%

En la tabla 6 se muestra si tienen dispositivos electrónicos los niños en sus habitaciones. Para los niños del CG los dispositivos electrónicos que tienen en su habitación son: televisión, consolas de videojuegos, celular y iPad. Mientras que los niños del HAP el dispositivo que tienen en su habitación es televisión.

**Tabla 6. Dispositivos electrónicos en la habitación**

Variable		N	%
<b><u>Dispositivos electrónicos en habitación</u></b>	<b>CG</b>		
	Sí	20	45%
	No	24	55%
	<b>HAP</b>		
	Sí	28	50%
	No	28	50%

Es importante saber si los padres tienen medidas de control cuando sus hijos usan los diferentes tipos de medios, en la Tabla 7, podemos ver el porcentaje de padres que tiene medidas de control. Dentro del grupo del CG las medidas que mas prevalecen son: clasificación por edades, horarios establecidos, supervisión directa, cuentas sincronizadas y contraseñas, filtros, control parental y aplicaciones tanto de Apple y Google. Mientras que los hijos del padres del HAP suelen usar claves, horarios, supervisión directa y contraseñas.

**Tabla 7. Medidas de control parental**

Variable	N	%
<b>Medidas de control parental</b>		
<b>CG</b>		
Sí	25	57%
No	19	43%
<b>HAP</b>		
Sí	21	38%
No	35	62%

En la tabla 8 vemos los porcentajes de acuerdo a las edades en que se inicio el uso de medios, en donde ver videos y caricaturas en el celular tiene un inicio de 6 a 11 meses en CG mientras es menor a 6 meses en HAP. Jugar con el celular tiene un inicio de 6 a 11 meses en ambos grupos. Preguntar por un juego en particular inició a los 2 años en CG mientras inicia a los 4 en el grupo HAP. Aprender a usar un dispositivo electrónico a los 2 años en CG y a los 3 años en HAP. Preguntar por un sitio de internet en especifico inicio a los 2 años en el grupo CG mientras que inicia a los 6 años o más en HAP, por último ambos grupos con inicio mayor o igual a los 6 años de tener un dispositivo electrónico para uso persona.

**Tabla 8. Edad de inicio de uso de medios.**

Grado de influencia	Ver videos/caricaturas en el celular		Jugar juegos en el celular		Preguntar por un programa o juego en particular		Jugar video juegos		Aprender a manejar dispositivos móviles		Preguntar por un sitio específico de internet		Tener un dispositivo electrónico para uso personal	
	CG	HAP	CG	HAP	CG	HAP	CG	HAP	CG	HAP	CG	HAP	CG	HAP
<b>&lt; a 6 meses</b>	8	17	5	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	18%	30%	11%	7%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
<b>6 a 11 meses</b>	14	16	11	21	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0
	32%	28%	25%	38%	2%	0%	0%	0%	2%	2%	0%	2%	0%	0%
<b>1 año</b>	7	6	5	11	10	8	0	0	2	3	1	1	0	0
	16%	11%	11%	20%	23%	14%	0%	0%	7%	5%	2%	2%	0%	0%
<b>2 años</b>	3	3	5	2	12	21	1	2	12	15	16	7	0	0
	7%	5%	11%	4%	27%	38%	2%	3.5%	27%	27%	36%	3%	0%	0%
<b>3 años</b>	4	6	3	3	4	12	2	2	10	22	12	16	3	2
	9%	11%	7%	5%	9%	21%	5%	3.5%	23%	39%	27%	28%	7%	4%
<b>4 años</b>	1	0	3	2	2	3	4	3	15	5	3	5	2	2
	2%	0%	7%	3.5%	5%	5%	9%	5%	11%	9%	7%	9%	5%	4%
<b>5 años</b>	1	1	2	2	3	3	8	5	3	0	1	2	4	10
	2%	2%	5%	3.5%	7%	5%	18%	9%	7%	0%	2%	4%	9%	18%
<b>6 o &gt; años</b>	5	7	7	9	12	8	16	20	8	9	3	17	10	12
	11%	13%	16%	16%	27%	14%	36%	36%	18%	16%	7%	30%	23%	21%
<b>Aun no lo hace</b>	1	0	3	2	0	1	13	24	2	1	8	7	25	30
	2%	0%	7%	3.5%	0%	2%	30%	43%	5%	2%	18%	13%	56%	53%

En la tabla 9, podemos observar que es significativo e preguntar por algún sitio de internet en particular, iniciando los niños del CG a cuestionar a los 2.78 años, mientras que los niños del HAP lo hacen a los 3.27 años con una P de 0.04.

**Tabla 9. Edad de inicio de uso de medios**

Variable		N	DE	P
<u>Ver videos / caricaturas en el celular</u>	CG	1.79	+/- 1.84	0.39
	HAP	1.72	+/- 1.89	
<u>Jugar juegos en el celular</u>	CG	2.25	+/- 2.08	0.20
	HAP	2.02	+/- 2.01	
<u>Preguntar por un programa o juego en particular</u>	CG	3.22	+/- 2.02	0.10
	HAP	2.87	+/- 1.64	
<u>Jugar videojuegos</u>	CG	3.22	+/- 2.62	0.22
	HAP	2.98	+/- 2.76	
<u>Aprender a manejar dispositivos móviles</u>	CG	3.20	+/- 1.76	0.35
	HAP	3.10	+/- 1.51	
<u>Preguntar por algún sitio en</u>	CG	2.78	+/- 1.71	<b>0.04</b>
	HAP	3.27	+/- 2.17	



<u>particular de</u>				
<u>internet</u>				
<u>Dispositivo para</u>	CG	2.20	+/- 2.66	
<u>uso personal</u>	HAP	2.42	+/- 2.70	0.75

En la tabla 10 observamos el tiempo que dedican los niños a realizar diferentes actividades ya sean relacionadas con el uso de medios o actividades que no tienen relación con el mismo. Se emplea en ambos grupos 1 h para ver videos/caricaturas en el celular. Jugar juegos en el celular se invierte < 1 h en el CG mientras que en el HAP fueron 2 h El mayor tiempo invertido en jugar videojuegos fue de 3 h en CG, mientras que en HAP la mayoría aun no lo hace. Ver películas tuvo una inversión de < de 1 hr en ambos. En ver televisión la mayoría de los niños del CG invierten < 1 hr, mientras que los niños del HAP la mayoría aun no lo hace. En el juego al aire libre la mayoría de los niños del CG pasan 1 h, mientras que los niños del HAP la mayoría pasa menos de 1 h. En el juego dentro de casa, ambos niños pasan < 1 h. Mientras que en la lectura de igual forma ambos grupos pasan < 1 h.

**Tabla . Tiempo dedicado a las siguientes actividades**

Tiempo	Ver videos/caricaturas en el celular		Jugar juegos en el celular		Jugar videojuegos		Ver películas		Ver televisión		Jugar al aire libre		Jugar dentro de casa		Leer	
	CG	HAP	CG	HAP	CG	HAP	CG	HAP	CG	HAP	CG	HAP	CG	HAP	CG	HAP
< 1 h	13 30%	7 13%	16 37%	10 18%	1 2%	0 0%	24 55%	19 34%	21% 48	14 25%	11 25%	20 36%	13 30%	28 64%	27 48%	
1 h	14 32%	19 34%	9 20%	10 18%	4 9%	2 4%	6 13%	8 14%	7 16%	16 29%	12 27%	16 29%	14 32%	13 23%	11 25%	23 41%
2 h	6 14%	16 29%	10 23%	17 30%	5 11%	7 13%	6 13%	12 21%	4 9%	7 13%	8 18%	8 14%	11 25%	2 4.5%	2 5%	3 5%
3 h	9 20%	6 10%	3 7%	11 19%	16 36%	13 23%	2 5%	1 2%	3 7%	0 0%	6 14%	1 2%	1 2%	6 11%	0 0%	0 0%
4 h	1 2%	8 14%	1 2%	6 11%	3 7%	7 13%	2 5%	0 0%	1 2%	0 0%	3 7%	0 0%	3 7%	0 2%	1 2%	0 0%
5 h	0 0%	0 0%	1 2%	0 0%	2 5%	2 4%	0 0%	0 0%	1 2%	0 0%	1 2%	3 5%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%
> 6 h	0 0%	0 0%	1 2%	0 0%	0 0%	4 7%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	1 2%	2 4%	0 0%	0 0%	0 0%
No lo hace	1 2%	0 0%	3 7%	2 4%	13 30%	24 42%	4 9%	16 29%	8 18%	18 32%	3 7%	7 12%	0 0%	5 9%	2 4.5%	3 5%

En la tabla 11 observamos que tiene una diferencia significativa el tiempo que se invierte en jugar al aire libre, mientras que los niños del CG pasan en promedio 1.55 h con una DE +/- de 1.24, los niños del HAP pasan 1.19 h con una DE +/- 1.36 y una P de 0.05. De igual forma en el juego dentro de casa los niños del CG pasan 1.57 h con una DE +/- 1.36 mientras con los niños del HAP pasan 1.16 h con una DE +/- 0.90 y una P de 0.02. En las otras actividades no hubo diferencias significativas. Concluimos que los niños del CG pasan más tiempo jugando ya sea dentro de casa, como al aire libre.

**Tabla 11. Tiempo dedicado al uso de medios y actividades recreativas**

Variable		N	DE	P
<b>Ver videos/caricaturas en celular</b>	<b>CG</b>	1.44	+/- 1.04	0.97
	<b>HAP</b>	1.86	+/- 1.14	
<b>Jugar con dispositivos móviles</b>	<b>CG</b>	1.38	+/- 1.29	0.98
	<b>HAP</b>	1.89	+/- 1.16	
<b>Jugar videojuegos</b>	<b>CG</b>	1.92	+/- 1.55	0.30
	<b>HAP</b>	1.78	+/- 1.79	
<b>Ver películas</b>	<b>CG</b>	1	+/- 0.98	0.11
	<b>HAP</b>	0.76	+/- 0.80	
<b>Ver televisión</b>	<b>CG</b>	0.89	+/- 1.02	0.19
	<b>HAP</b>	0.73	+/- 0.78	

<b>Jugar al aire libre</b>	<b>CG</b>	1.55	+/- 1.24	<b>0.05</b>
	<b>HAP</b>	1.19	+/- 1.37	
<b>Jugar dentro de casa</b>	<b>CG</b>	1.57	+/- 1.36	<b>0.02</b>
	<b>HAP</b>	1.16	+/- 0.90	
<b>Leer</b>	<b>CG</b>	0.75	+/- 0.63	0.52
	<b>HAP</b>	0.41	+/- 0.41	

En la tabla 12 valoramos si los niños juegan o no juegan videojuegos, mientras que en el CG un 52% lo hace, frente a un 51% del HAP. Y el tiempo que se invierte en ambos se aproxima a 1.48 h con una DE +/- 1.54

**Tabla 12. Uso de videojuegos**

Variable		N	DE/%	
<b>Jugar videojuegos</b>	<b>CG</b>	23	52%	
	<b>HAP</b>	21	48%	
<b>Tiempo que pasan jugando</b>	<b>CG</b>	1.38	+/- 1.36	0.80
	<b>HAP</b>	1.59	+/- 1.72	

En la tabla 13 evaluamos el tiempo total que pasan usando medios, con una media de 4 horas entre ambos grupos, sin una diferencia estadística importante. Pero si con un uso mayor de medios, del recomendado internacionalmente.

**Tabla 13. Tiempo total de uso de medios**

Variable	N	DE	P
<b>Tiempo total de uso de medios</b>			
<b>CG</b>	4.11	+/- 2.42	
<b>HAP</b>	4.08	+/- 1.85	0.46

En la tabla 14 podemos ver la diferencia entre los niños que tienen una actividad extraescolar y los niños que no la tienen, tener una actividad extraescolar se asocia con una marcada disminución en el uso de videojuegos en ambos grupos.

**Tabla 14. Actividad extraescolar y su relación con el uso de videojuegos.**

Variable	N	DE	P
<b>Actividad extraescolar y de videojuegos</b>			
<b>CG</b>			
<b>Sin actividad</b>	2.45	+/- 1.85	
<b>Con actividad</b>	0.68	+/- 1.05	0.000021
<b>HAP</b>			
<b>Sin actividad</b>	1.95	+/- 2.10	
<b>Con actividad</b>	0.50	+/- 0.93	0.000034

En la tabla 15 vemos el tiempo total que pasan los niños de ambos grupos realizando actividades como jugar al aire libre, jugar en cada sin dispositivos y leer, en donde también encontramos una diferencia significativa, siendo los niños del CG los que mas juegan sin usar medios.

**Tabla 15. Tiempo destinado a jugar y leer.**

Variable		N	DE	P
<b><u>Tiempo dedicado</u></b>	<b>CG</b>	3.90	+/- 2.8	<b>0.004</b>
<b><u>a jugar y leer</u></b>	<b>HAP</b>	3.09	+/- 1.82	

Otro de los aspectos a valorar es accesibilidad que tienen los niños de forma libre a internet. Mientras que en el CG el 50% de los niños tienen acceso libre a videos en línea, en el HAP son el 43%.

**Tabla 16. Acceso libre a videos en línea**

Variable		N	%
<b><u>Acceso libre a</u></b>	<b>CG</b>		
<b><u>videos en línea</u></b>	Sí	22	50%
	No	22	50%
	<b>HAP</b>		
	Sí	24	43%
	No	32	57%

En la tabla 17 vemos que la mayoría de los niños sus programas favoritos son caricaturas en ambos grupos con una media de 74.5%, ver videos en YouTube con una media de 22.5%, mientras programas no aptos por clasificación de edad representa una media de 2.5%.

**Tabla 17. Programas favoritos de los niños**

Variable	N	%	
<b>Cuales son los CG</b>			
<b>programas</b>	Caricaturas	67	77%
<b>favoritos de los</b>	Videos YouTube	18	20%
<b>niños</b>	Programas no aptos por 2 clasificación por edad.	2	2%
<b>HAP</b>			
	Caricaturas	78	72%
	Videos YouTube	26	25%
	Programas no aptos por 3 clasificación por edad	3	3%

En la tabla 18 podemos ver que los videojuegos que se están usando en ambos grupos en su mayoría corresponden a clasificación para todo publico.

**Tabla 18. Clasificación de los videojuegos que se usan según la edad**

Variable	N	%	
<b>Clasificación de CG</b>			
<b>videojuegos</b>	TP	35	65%
	> 13 años	17	31%
	> 17 años	2	4%
<b>HAP</b>			
	TP	38	59%
	> 13 años	20	31%
	> 17 años	6	10%

En la tabla 19 vemos que tan preocupados están los padres con respecto al uso de medios de sus hijos, muy preocupados en un 80% en el CG frente a un 59% en el HAP.

**Tabla 19. ¿Qué tan preocupados están los padres con el uso de medios?**

Variable		N	%
<b><u>Preocupación de los padres con respecto al uso de medios</u></b>	<b>CG</b>		
	Muy preocupado	35	80%
	Algo preocupado	9	20%
	Nada preocupado	0	0%
	<b>HAP</b>		
	Muy preocupado	33	59%
Algo preocupado	23	41%	
Nada preocupado	0	0	



## IX. DISCUSIÓN

La tecnología digital se encuentra irreversiblemente en medio de nuestra vidas. Ya ha cambiado el mundo y a medida que aumenta el número de niños que se conectan en línea en todos los países, está cambiando cada vez más su infancia.<sup>1</sup>

Internet es todas esas cosas, que reflejan y amplifican lo mejor y lo peor de la naturaleza humana. Es una herramienta que puede usarse para hacer el bien y el mal. Nuestra labor consiste en mitigar los daños y ampliar las oportunidades que la tecnología digital hace posible.<sup>1, 26</sup>

Si se aprovecha de la manera correcta y es accesible a escala universal, la tecnología digital puede cambiar la situación de los niños que han quedado atrás – ya sea debido a la pobreza, la raza, el origen étnico, el género, la discapacidad, el desplazamiento o el aislamiento geográfico - al conectarlos a numerosas oportunidades y dotarles de las aptitudes que necesitan para tener éxito en un mundo digital.<sup>1, 29</sup>

Monitorización:

En cuestión a la monitorización con estudios previamente realizados, la mayoría de los padres están bastante satisfechos con la supervisión que son capaces de ofrecer. Tres cuartos (65%) dicen monitorean de cerca el uso de medios de sus hijos, solo el 18% dice que siente debería monitorear más de cerca el uso que le dan a los medios.<sup>4</sup>

En nuestro estudio la monitorización tiene un menor alcance con el 47.5% en promedio de ambos grupos, con un 57% en el grupo del CG y un 38% en el grupo del HAP.

El monitoreo están lejos de ser perfectos, pero en general sienten que están haciendo un buen trabajo protegiendo a sus niños, al menos cuando están en casa.<sup>4, 20.</sup>

Estas son algunas de las técnicas que usan los padres para la monitorización:<sup>4</sup>

- Verifican canciones descargadas.
- Hablan con los empleados sobre la clasificación del videojuego.
- Monitorean perfiles en línea de sus hijos y mensajería.
- Bloqueo de TV

En nuestro estudio estas son algunas de las técnicas que usan los padres para la monitorización:

- Horarios establecidos.
- Contraseñas
- Supervisión directa
- Control parental
- Clasificación por edades de los productos a consumir.

La mayoría de los padres confían en que ya hacen lo suficiente para monitorear el uso de los medios de comunicación de sus hijos. El 65% vigila de cerca el uso de los medios, mientras que el 18% dice que siente debería hacer mas de lo que hacen, mientras que el 16% dice que no es necesario vigilarlos.<sup>4, 20, 26</sup>

Contenido al que están expuestos:

Padres de niños de 9 a 11 años mencionan entre los programas favoritos de sus hijos son: Grey's Anatomy, Esposas desesperadas, Prison Break, CSI, interpolados con espectáculos de Disney, Nickelodion y el canal de descubrimiento. <sup>4</sup>

En nuestro estudio los programas a los que están expuestos en su mayoría son caricaturas con un promedio en ambos grupos de 74.5%, videos en YouTube un 22.5%, en este punto no se especifico que tipo de videos eran los que se veían al estar conectados y programas no aptos por clasificación de edad en un promedio de 2.5% en ambos grupos.

Mientras que la exposición a videojuegos aptos para todo público en promedio en ambos grupos fue de 62%, mayores de 13 años 31%, mientras que los que usan contenidos para mayores de 17 son un 7% en ambos grupos, con un 10 % en HAP y 4% en CG.

Que tan preocupados están los padres del contenido al que están expuestos:

En estudios previos para muchos padres la preocupación por los medios de comunicación comienza a crecer a medida que sus hijos crecen. Por ejemplo, entre los padres con niños pequeños (2 a 6 años) el 46% dice que los medios de comunicación es su mayoría son positivos. El 17% menciona una influencia negativa. Los padres de preadolescentes (9 a 13 años) opinan que son positivos en un 26% y 24% negativos. Los padres de adolescentes positivo 20% y negativo en un 30%.<sup>4</sup>

En nuestro estudio se identificó que los padres de niños de edades entre 2 a 12 años están en una media 70% muy preocupados sobre la exposición de medios, algo preocupados un promedio de 20%

Sobrepeso y obesidad:

En el 2016 la OMS reportó que alrededor de 170 millones de niños menores de 18 años tenía sobrepeso y obesidad. La obesidad es uno de los problemas de salud pública en niños más grandes en los últimos años. La obesidad es reconocida como un grave peligro, debido a su rápida expansión y aumento de su prevalencia e incidencia.<sup>9</sup> En México la prevalencia nacional de SP+O en menores de 5 años fue niñas 5.8%, niños 6.5%, escolares niñas 32.8%, niños 33.7%, adolescentes mujeres 39.2%, hombres 33.5%. Las mujeres adolescentes de localidades rurales mostraron un incremento de 2012 a 2016 de 9.5 puntos porcentuales.<sup>12</sup>

Dentro de los factores de riesgo dentro del estilo de vida del niño se acaba de incluir como factor de riesgo el uso de medios digitales. Otro de los factores de riesgo incluidos dentro del uso de medios es la publicidad a la que están expuestos durante el uso de redes sociales.<sup>9,10</sup> Niños están expuesto a alimentos y bebidas con bajos nutrientes, altas calorías, azúcar, sal y grasa. Los medios de comunicación tienen influencia en la elección de comida.<sup>10</sup>

El 66% de los padres creen que es cierto que los niños que miran mucha televisión tiene más probabilidades de tener sobrepeso.<sup>4</sup> Los niños que comen mientras ven algún programa de televisión, su ingesta aumenta hasta un 45% que los niños que comen sin estar expuestos a la televisión.<sup>10, 31.</sup>

Se ha determinado que el 83% de las variaciones en el IMC son multifactoriales, dependen el estado socioeconómico, los hábitos alimenticios familiares, el consumo de alimentos, el uso de medios, la actividad física y el patrón de sueño.<sup>9</sup>

Todavía no existen estudios suficientes que determinen el impacto del uso diario de redes sociales en el nivel de IMC en los niños.<sup>9</sup> De acuerdo a Rudolf, Hunt, Gerge, Hajibagheri and Blair (2010) 1 de cada 4 niños tiene sobrepeso. En los preescolares de 1 a 6 años, pasan mas tiempo pantalla que jugando.<sup>10</sup> Los estudios han utilizado un corte de 2 horas para examinar el riesgo de obesidad. Una cohorte reciente encontró incremento de IMC por cada hora por semana de uso de medios digitales.<sup>6, 31.</sup>

En nuestro estudio no se encontraron diferencias significativas con el uso de medios y obesidad.

Perspectiva de los padres la influencia que tienen los medios en los niños:

Los padres tienden a tener una visión positiva del impacto de los medios en el desarrollo cognitivo y educativo de los niños, y la mayoría está algo satisfecha con los espectáculos educativos.<sup>4</sup>

El 59% de los padres piensa que es cierto que los niños que ven televisión educativa tienen mejores habilidades verbales, mientras que el 48% dice que los videos de bebés tienen un efecto positivo en el desarrollo infantil, el 17% dice que no es cierto mientras que el 35% no está seguro.<sup>4</sup>

Los padres de niños más pequeños, es más probable que estén de acuerdo con los beneficios de los videos para bebés. 56% dice que afectan de forma positiva su desarrollo. La mayoría de los padres con hijos de 2 a 13 años, el 16% está muy satisfecho, el 50% que está un poco satisfecho, 30% no muy satisfecho y un 9% no satisfecho.<sup>4</sup>

Aunque la mayoría de los niños que están en línea lo ven como una experiencia positiva, a muchos padres y maestros les preocupa que la inmersión en las pantallas deprima a los niños, genere dependencia de internet e incluso contribuya a la obesidad.<sup>1</sup>

Depresión/ansiedad:

Los investigadores reconocen que el uso excesivo de la tecnología digital puede contribuir a la depresión y a la ansiedad infantil.<sup>6, 17, 30</sup>

En nuestro estudio no se observó asociación directa con depresión y ansiedad.

Internet y uso de medios:

El uso de internet está cambiando rápidamente, en respuesta a una considerable innovación social, de mercado y tecnología. El uso depende en parte del género, la

edad y es estado socioeconómico de los niños, y varía en la ubicación, los dispositivos y la frecuencia con la que acceden a él. <sup>16, 19</sup>

Para el 2017 en una encuesta realizada por Childwise de 1,936 niños de 5 a 16 años se encontró que el 91% de los niños de 5 a 10 años usan internet, mientras que los niños de 11 a 16 años el 98% usan internet. Además de que la cantidad de tiempo que pasan continua aumentado de 9 h en el 2007, a 15 h en el 2016. <sup>16</sup>

En nuestro estudio encontramos una diferencia significativa entre la edad de inicio de los niños de preguntar por algún sitio en particular de internet, en donde los niños del CG lo hacían a los 2.78 años con una DE +/- 1.71, mientras que los niños del HAP a los 3.27 años con una DE +/- 2.17 con una P de 0.04. Esto lo podríamos explicar debido al nivel socioeconómico en ambas poblaciones, en donde los niños del CG tienen un mayor acceso a internet.

Actividades extraescolares:

Las actividades extraescolares se han asociado directamente con un mejor rendimiento académico.<sup>13</sup> Otra asociación positiva es el que realizar actividades extraescolares disminuye el riesgo de tener adicciones, tanto en alcohol, tabaco y marihuana, además de disminuir los comportamientos de riesgos en adolescentes. <sup>14, 19</sup>

En un principio no se considero que esta fuera una variable determinante en el estudio, pero se demostró que es estadísticamente significativa, los niños que realizan alguna actividad extraescolar tienen una marcada disminución del tiempo que pasan jugando videojuegos en ambos grupos, con actividad juegan en promedio 0.59 h frente a los niños que no realizan actividad juegan en promedio 2.2 h más.

Existe preocupación por el potencial impacto negativo de los videojuegos en los jóvenes. Sin embargo la literatura existentes sobre juegos es inconsistente y a menudo solo se a centrado en la agresión. En este estudio la prevaecía de los juegos problemáticos es baja pero no insignificante, los juego problemáticos o para contenido adulto que juegan los niños y adolescentes puede ser el causante de alteraciones en el comportamiento. Es importante redefinir la clasificación de los videojuegos, y evaluar estrategias efectivas de prevención e intervención. <sup>15</sup>

En nuestro estudio el promedio entre los 2 grupos que usan videojuegos con clasificación > 17 años es de 7%, mientras que es de 31% para juegos clasificados > 13 años. Ambas clasificaciones salen del rango de edad recomendada para la población estudiada, ya que el grupo es de 2 años a 12 años.

### Tiempo invertido e inicio de uso de medios

En un estudio el 57.3% de los niños de primaria y el 42.9% de los niños de secundaria usan un promedio de 3 a 4 h por día de medios. En general el 79% usa > de 3 h día. <sup>9</sup> Mientras que otros estudios marcan que la exposición total de medios, para niños de 8 a 18 años aumento de 8 h 33 min en 2004 a 10 hrs 45 min en 2009 (Boyce, 2007, Sullivan, 2010).<sup>10, 29</sup>

Se ha visto que un importante predictor en los usos de medios en los niños, son las prácticas de crianza de sus padres. El tiempo pantalla que pasan las madres, el uso de pantallas a la hora de comer y el uso de pantalla para controlar el comportamiento fueron asociados positivamente con el tiempo de pantalla que pasan los niños. <sup>11, 22</sup>

Se recomienda que los niños no estén expuestos a medios digitales sino hasta los 24 meses y que niños de 2 a 5 años tengan un tiempo pantalla promedio de 1 h, niños de 5 a 10 años de 1.5 h y niños mayores de 10 años de 2 h. <sup>6,8,32</sup>

En nuestro estudio el tiempo pantalla promedio fue de 4.09 horas, muy por arriba del recomendado. En el inicio de ver videos/caricaturas en el celular en menores de 6 meses fue un promedio de 24% en ambos grupos, mientras que de 6 a 11 meses es un 30 % de los niños que se exponen a medios, de 1 a 2 años es un 20 %. Con esto antes de los 2 años ya expuso a tiempo pantalla al 74% de los niños encuestados, muy por arriba de las recomendaciones internacionales de uso de medios.

### Sueño

Las alteraciones en el sueño son un factor importante asociado a obesidad. Una duración corta, se asocia con alteraciones metabólicas en la liberación hormonal que promueve un aumento en el consumo energético. Así mismo se tiene un aumento subjetivo del hambre y del apetito sobre alimentos no saludables.<sup>9</sup>

Se ha visto que los niños que usan medios tienen una disminución de los minutos de sueño por la noche. Los niños que usan los medios en el horario vespertino – nocturno, tienen sueño significativamente más corto, que los que no se exponen. Esto podría explicarse por la supresión de la melatonina endógena por la luz azul emitida de las pantallas.<sup>6, 33</sup>

En nuestro estudio no se encontraron diferencias significativas con el uso de medios y alteraciones en el sueño.



## X. Conclusiones

Se realiza la encuesta a un grupo de 100 estudiantes, 44 alumnos del Colegio Giocosa, 56 hijos de trabajadores del Hospital Ángeles Pedregal, ambos sin diferencias significativas en edad, sexo, IMC.

En el grupo del HAP el cuidador primario vespertino principal en un 52% es la abuela, en contraparte al grupo del CG en donde el cuidador principal en un 50% es la mamá. Otra diferencia importante es el tipo de vivienda en donde en el grupo del HAP el 72% de los niños no tienen jardín en su vivienda, en contra parte con el CG en donde el 75% tienen jardín en su vivienda. Lo cual se traduce en un menor número de horas enfocadas a juego al aire libre en los niños del HAP comparados con los niños del CG con una  $P < 0.05$ . De igual forma los niños del HAP pasan menos horas jugando dentro de casa en comparación con los niños del CG con una  $P < 0.02$ . Esto es importante ya que se debe considerar la importancia de contar con un jardín para que los niños puedan realizar actividades de juego. Tener parques públicos cerrados para los niños que no cuenten con jardín. Otro punto a consideración es el juego dentro de casa, el cual se debe promover más con los cuidadores primarios.

El tener actividades extraescolares disminuye el tiempo de uso de videojuegos en ambos grupos con una  $P$  de 0.000021 para el CG y una  $P$  de 0.000034 para el HAP. Es por ello la importancia de que los niños realicen alguna actividad fuera de sus horarios escolares. Ya que esta demostró ser una de las variables más significativas al disminuir el uso de videojuegos. Se ha demostrado que las actividades extraescolares benefician a los niños en la parte académica, física y emocional, de ahí la importancia en promover su realización.

El uso promedio en ambos grupos de tiempo total en medios fue de 4.09 horas, muy por arriba del uso que deberían estar teniendo a esta edad, se recomienda que para

niños entre 2 y 5 años sea de 1.5 h día y niños entre 5 y 10 años sea de 2 h día. Con esto podemos ver que los niños de ambos grupos están pasando en promedio el doble de horas recomendadas. Este es un punto fundamental ya que uno de los objetivos de este estudio es determinar el tiempo que los niños pasan usando medios. Con esto se demuestra que no se está regulando de la forma correcta por los cuidadores y padres el tiempo que los niños pasan usando medios.

El promedio de ambos grupos que usaban video juegos con una clasificación > 13 y > 17 años fue del 39%. Es importante concientizar a los padres sobre los efectos secundarios en comportamiento que pueden tener sus hijos al estar expuestos a contenidos no aptos para su edad. Con esto podemos ver lo importante y necesario que es tener un adecuado control parental en el uso de medios de los niños.

Aunque se reportan diferencias significativas en cuestión de sueño, cambios en el comportamiento y obesidad, en nuestro estudio no fueron hallazgos significativos.

## XI. BIBLIOGRAFÍA:

- 1.- Niños en un mundo digital, Estado mundial de la infancia 2017. UNICEF.
- 2.- Vanderwater A. Elizabeth, Lee Scook – Jung. Measuring Children's Media Use in the Digital Age: Issues and Challenges. NIH Public Acces, 2009 April 11 52-1176  
Midiendo el uso de los medios de comunicación infantil en la era digital.
- 3.- Rideout J. Victoria, Vandewater A. Elizabeth, Wartella A. Ellen. Zero to Six. Electronic media in the lives of infants, toddlers and preschoolers. A Kaiser Family Foundation Report. 2003
- 4.- Rideout J. Victoria . Media A Kaiser Family Foundation Survey. June 2007.
- 5.- Estudio de consumo de medios y dispositivos entre internautas mexicanos. 8va edición. Marzo 2016. Televisa. lab México. MillwardBrown.
- 6.- Media and Young Minds Council on Communications and Media. American Academy of Pediatrics. Pediatrics, volume 138, number 5, February 13, 2018.
- 7.- Sadguna Anasuri, Mass Media Making Its Impact on Overweight and Obesity: A developmental Overview. Journal Of Humanities And Social Science, Volumen 21, Ver 06, pp 29-39, April 2016.
- 8.- Media Use in School-Aged Children and Adolescents. American Academy of Pediatrics. Pe
- 9.- Effect of Social Media on Child Obesity: Application of Structural Equation Modeling with the Taguchi Method
- 10.- Mass Media Making Its Impact on Overweight and Obesity: A Developmental Overview
- 11.- Mothers' and fathers' media parenting practices associated with young children's screen-time: a cross-sectional study
- 12.- Sobrepeso y obesidad en niños y adolescentes en México, actualización de la

Encuesta Nacional de Salud y Nutrición de Medio Camino 2016

13.- Lagacé-Seguin Daniel G, Extracurricular activity and parenteral involvement predict positive outcomes in elementary school children, *Early Child Development and Care* Vol 180, No4, May 2010, 453 - 463

14.- Le Trinh, Dos participation in extracurricular activities reduce engagement in risky behaviours?, *Youth in Focus Project Discussion Paper Series*, No 13, October 2013.

15.- Rani A. Desai, Video game playing in high school students: health correlates, gender differences and problematic gaming, *Pediatrics*, 2010 December: 126 (6)

16.- Livingstone Sonia, Children's online activities, risks and safety. A literatura review by the UKCCIS Evidencie Group, Department for Digital, Culture Media & Sport, October 2017.

17.- Sundus M, The Impact of using Gadgets on Children, *Journal of Depression and Axiety*, 2018, 7:1.

19.- Poverty and child health, Views from the frontline, May 2017. Royal College of Pediatrics and Child Health.

20.- A parent's Guide to the TV Ratings an V-Chip. The V-Chip Education Project. The Center for media education. The Henry J. Kaiser Family Fondation, Julio 2000.

21.-Squieres Jane, Ages & Stages Questionnries, A Parent – Completed Child Monitoring System, Third Edition, 2009.

22.- Weiwi Chen, Adler Jessica, Assesment of Screen Exposure in Young Children 1997 to 2014, Letters, *JAMA Pediatrics*, February 18, 2019.

23.- Sheri Madigan, Association Between Screen Time and Children's Performance on a Developmental Screening Test, *JAMA Pediatrics*, January 28, 2019.

24.- Adam Galpin, Gemma Taylor, Changing behaviour: Children, adolescents and screen use, The British Psychological Society.

25.- Parents, Children & Media, A Kaiser Family Foundation Survey June 2007.

26.- Donald F. Roberts, Generation M: Media in the Lives of 8 – 18 Years Olds, A Kaiser Family Foundation Study, March 2005.

- 27.- Global Kids Online: Child and parent questionnaire. An international research Project initiated by the UNICEF.
- 28.- Jennings Bryant, Dolf Zillmann, Media Effects, Advances in Theory and Research, London 2002.
- 29.- Itzar Hoyos Cillero, Russel Jago, Systematic review of correlates of screen – viewingg among Young children, Preventive Medicine, Elsevier, 22 April 2010.
- 30.- Katarzyna Kostyrka-Allchorne, The relationship between televisión exposure and children´s cognition and behaviour: A systematic review, Developmental Review, Elsevier, December 2016.
- 31.- Robinson Thomas N, Screen Media Exposure and Obesity in Children and Adolescents, Pediatrics Volume 140, November 2017
- 32.- Corina Araceli García – Piña, Riesgos del uso de internet por niños y adolescentes. Estrategias de seguridad. Acta Pediátrica Mexicana, Volumen 29, Núm 5, septiembre – octubre, 2008
- 33.- Jenny S. Radesky, Mobile and Interactive Media Use by Young Children: The Good, the Bad, and the Unknown, Pediatrics Perspectives, Volume 135, number 1, January 2015

## XII. Anexos

### Anexo 1

#### Encuesta sobre uso de medios de comunicación en población pediátrica.

##### Consentimiento Informado:

Estoy dispuesto/a a participar en la encuesta sobre medios que se realiza por el departamento de Pediatría del Hospital Ángeles del Pedregal.

Esta encuesta es absolutamente confidencial y anónima.

Al contestar esta encuesta autorizo a que los datos de la encuesta sean utilizados para fines científicos y los resultados sean publicados en una revista pediátrica.

**Instrucciones:** señale la respuesta que mejor se acomode a su percepción.

**Medios:** engloba el uso de TV, internet, videojuegos, música, películas.

1. Fecha de nacimiento: \_\_\_\_\_
2. Sexo:  Femenino  Masculino
3. Por favor escriba la talla en mts de su hija/o: \_\_\_\_\_
4. Por favor escriba el peso en kg de su hija/o: \_\_\_\_\_
5. Su hija/o vive con:

Mamá	
Papá	
Ambos padres	
Abuelos	
Otros (especifique)	

6. ¿Quién cuida de su hija/o por la tarde? \_\_\_\_\_

7. ¿Cuál es su tipo de vivienda?

Departamento con áreas verdes	
Departamento sin áreas verdes	

Casa con jardín	
Casa sin jardín	
Condominio horizontal	

8. ¿Su hijo tiene algún padecimiento que requiera tratamiento medico?

Si	No
----	----

¿Cuál? \_\_\_\_\_

9. ¿Presencia de hermanos?

Si	No
----	----

10. ¿Cuál es el número de hermanos en la familia? \_\_\_\_\_

11. Orden en la familia:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

12. ¿Realiza su hijo alguna actividad extraescolar?

Natación	
Artes marciales	
Música	
Futbol	
Danza	
Otros	
Ninguna	

13. ¿Cuál es el esquema de trabajo de mamá?

Trabaja tiempo completo fuera de casa	
Trabaja tiempo parcial fuera de casa	
Trabaja en casa	
Hogar	

14. ¿Cuál es el esquema de trabajo de papá?

Trabaja tiempo completo fuera de casa	
Trabaja tiempo parcial fuera de casa	
Trabaja en casa	
Hogar	

15. ¿Qué grado de influencia considera que tiene cada uno de los siguientes en su hijo?

	Mucho	Algo	Solo un poco	Nada
Maestros				
Amigos				
Padres				
Medios				

16. ¿Tiene en la recamara de su hija/hijo dispositivos móviles y/o televisión?

Si	No
----	----

17. Mencione los dispositivos electrónicos a los que tiene acceso su hija/o en su recámara: \_\_\_\_\_

18. ¿Tiene en casa medidas de control parental para el uso de medios?

Si	No
----	----

19. ¿Qué medidas de control parenteral tiene?

20. Por favor díganos, ¿a qué edad, empezó a hacer su hija/hijo las siguientes cosas?

	Menor a 6 meses	6 – 11 meses	1 año	2 años	3 años	4 años	5 años	> 6 años	Aun no lo hace
Ver videos / caricaturas en el celular									
Jugar juegos en el celular									
Jugar videojuegos									
Preguntar por un programa o juego en particular									
Aprender a manejar dispositivos móviles									
Preguntar por algún sitio en particular de internet									
Dispositivo para uso personal									

21. ¿Cuánto tiempo dedica su hija/hijo a estas actividades en promedio en un día normal?



	Menos de 1 hr	1 hr	2 hrs	3 hrs	4 hrs	5 hrs hrs	Mas 6	No lo hace
Ver videos/caricaturas en celular								
Ver televisión								
Jugar con dispositivos móviles								
Jugar videojuegos								
Ver películas								
Jugar al aire libre								
Jugar dentro de casa con sus juguetes.								
Leer								

22. ¿Su hijo juega videojuegos?

Si	No
----	----

23. ¿Cuánto tiempo al día en promedio juega videojuegos?

<1 hr	2 hrs	3 hrs	4 hrs	5 hrs	>6hrs
-------	-------	-------	-------	-------	-------

24. ¿Mencione 3 videojuegos que suela usar?

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

25. ¿Con quien juega videojuegos su hija/o?

1.- \_\_\_\_\_

26. Considera que el uso de videojuegos en su hija/o afecte:

	Mucho	Algo	Solo un poco	Nada
Sueño				
Interacción social				
Interacción familiar				
Conducta				
Alimentación				
Confusión entre realidad – fantasía				

27. ¿Cómo manifiesta su hijo la influencia de los videojuegos?

Imitación	Identificación	Replicación	Confusión en su escala de valores	Ninguna
-----------	----------------	-------------	-----------------------------------	---------

28. ¿Tiene acceso libre su hijo a videos en línea?

Si	No
----	----

29. Usted considera que el uso de medios en su hijo puede:

	Mucho	Algo	Solo un poco	Nada
Desarrollar habilidades				
Capacidad de aprendizaje				
Desarrollo de lenguaje				
Mejorar el desarrollo psicomotor				
Distorsionar valores				
Modificar el patrón de sueño				
Crear conductas ansiosas y agresivas				
Afecta desarrollo psicomotor				
Afecta relaciones sociales e interpersonales				
Disminuir el desarrollo psicomotor				
Desarrollo de depresión y ansiedad				
Crear poca tolerancia ala frustración				

30. ¿Qué tan preocupado esta usted de que su hijo este expuesto a información inapropiada en los medios?

Muy preocupado	
Algo preocupado	
Nada preocupado	
No se	

31. Mencione los 3 programas/canales de video/youtube favoritos de su hijo:

- 1.- \_\_\_\_\_
- 2.- \_\_\_\_\_
- 3.- \_\_\_\_\_
- 4.- No los conozco

32. ¿Cuántas horas de sueño tiene su hijo? \_\_\_\_\_

33. Nos interesa saber si a su hijo se la ha hecho alguno de los siguientes diagnósticos:

	Si	No
Trastornos del sueño		
Trastornos del lenguaje		
Trastornos de interacción social		
Trastornos de aprendizaje		
Trastorno por déficit de atención e hiperactividad		
Obesidad		
Ansiedad		
Depresión		

34. ¿Su hijo ha tenido cambios de escuela?

Si	No
----	----

35. Motivo

Comportamiento	Aprovechamiento	Otro
----------------	-----------------	------

## **Anexo 2**

### **Carta informativa institucional**

Estimados padres de familia del Colegio Giocosa:

Como es de todos conocido los medios electrónicos cada vez son mas utilizados y de acuerdo a diversos estudios tienen repercusión en los niños.

La Academia Americana de Pediatría recalca la importancia de determinar si existe influencia en los medios digitales sobre la salud y desarrollo de los niños. Ya que este es un momento crítico del desarrollo cerebral, construcción de relación seguras y establecimiento de comportamientos saludables. Existen varios estudios en la comunidad internacional sobre el uso de medios digitales en niños, sin embargo no contamos con ellos en nuestro país, de ahí la importancia de iniciar con la recolección y evaluación de datos sobre nuestra población y comunidad.

El Colegio, junto con el departamento de Pediatría del HAP queremos invitarlos a participar en una encuesta voluntaria para determinar el uso y repercusiones de los medios de comunicación en nuestros niños, lo que permitirá una publicación científica y nos orientara para poder tomar medidas específicas para lograr un aprovechamiento seguro y eficaz de los medios digitales.

Si Usted desea participar por favor de click en la siguiente liga donde encontrará la encuesta , el tiempo aproximado para contestar son 10 minutos.