

ESTUDIO SOBRE HÁBITOS NOCIVOS, ASOCIADOS AL CONSUMO TELEVISIVO, EN RELACIÓN CON LAS AFICIONES PRACTICADAS POR ALUMNOS DE PRIMARIA DURANTE SU TIEMPO DE OCIO

RESEARCH ABOUT BAD HABITS, WHICH ARE ASOCIATED TO TV
CONSUMPTION, IN RELATION WITH PRIMARY EDUCATION
STUDENT'S HOBBIES DURING THEIR FREE TIME

Antonia Sanchez Escames¹

María José Baena Sánchez²

Julia Baena Sánchez²

1. Subdirección General de Planificación, Calidad e Investigación de la Consejería de Sanidad
y Política Social de la Región de Murcia

2. Universidad Católica San Antonio de Murcia

Proceso editorial

Recibido: 25/09/2018

Aceptado: 31/10/2018

Publicado: 14/11/2018

Contacto

Antonia Sanchez Escamez

aassee10@yahoo.es

CÓMO CITAR ESTE TRABAJO | HOW TO CITE THIS PAPER

Sanchez Escamez, A., Baena Sánchez, M. J., y Baena Sánchez, J. (2018). Estudio sobre hábitos nocivos, asociados al consumo televisivo, en relación con las aficiones practicadas por alumnos de primaria durante su tiempo de ocio . *Revista de Educación de la Universidad de Granada*, 25: 167-189.

ESTUDIO SOBRE HÁBITOS NOCIVOS, ASOCIADOS AL CONSUMO TELEVISIVO, EN RELACIÓN CON LAS AFICIONES PRACTICADAS POR ALUMNOS DE PRIMARIA DURANTE SU TIEMPO DE OCIO

RESUMEN

Las actividades desarrolladas durante el tiempo de ocio infantil juegan un papel determinante en el desarrollo físico y mental del discente. Realizamos un estudio descriptivo transversal de observación prospectiva a 377 alumnos matriculados en los Centros de Educación Primaria con edades comprendidas entre los 8 y 13 años ($M = 9.42$ y la $DT = 3.44$). Un análisis de las respuestas recibidas a través del medio de contraste de hipótesis, sirve para poner de manifiesto que los alumnos aficionados a los videojuegos y a ver TV son los que más conductas nocivas asimilan, los que más trasnochan y los que, en mayor número de ocasiones, olvidan realizar sus tareas escolares; mientras que los aficionados a la lectura son los que consumen menos horas de TV. Por ello, proponemos talleres de lectura y fomentar el dibujo y las actividades de ocio al aire libre para disminuir el uso del televisor y videojuegos.

Palabras clave: Ocio infantil; TICs; Educación Primaria; hábitos infantiles.

RESEARCH ABOUT BAD HABITS, WHICH ARE ASOCIATED TO TV CONSUMPTION, IN RELATION WITH PRIMARY EDUCATION STUDENT'S HOBBIES DURING THEIR FREE TIME

ABSTRACT

Social activities which children develop in their free time are known as a main issue in terms of physical and mental development. We have carried out a study focus on 377 students of Primary Education, who are 8 to 13 years old, the average age is 9.42 and $DT = 3.44$. After an analysis of the answers we have been given; we can say that, on the one hand, pupils who spend time playing videogames and watching TV, have worse behaviour, stay up later and forget more frequently to do homework. On the other hand, students whose hobby is reading are the one that do less TV consumption. Because all of that we propose to start working with reading workshops and promote arts at school, as a way of decrease the use of TV and videogames.

Keywords: Children entertainment; ICT; Primary Education; childhood habits.

MARCO TEÓRICO

Desde una perspectiva sociológica, el ocio está considerado como un factor capaz de mejorar nuestra calidad de vida, enriqueciendo las relaciones personales y contribuyendo al desarrollo emocional y físico, llegando a ser definido como un derecho básico de las personas (Berrios, Lazcano y Madariaga, 2017 y Cuenca y Goytia, 2012). La importancia del juego dentro del proceso educativo y la capacidad para el desarrollo mental y corporal atribuido al tiempo de ocio quedan recogidas en un artículo de Pérez (2004). Sin menospreciar la influencia del ámbito familiar en las actividades de ocio, el entorno escolar proporciona al docente accesibilidad a toda la población infantil, provocando que el colegio se convierta en un marco idóneo para educar y difundir conceptos adecuados dirigidos al aprovechamiento del tiempo libre (Jiménez y Cremades, 2013). En este sentido, escuela y familia son reconocidos como agentes socializadores primarios (Serna, Rodríguez y Etxani, 2017), atribuyéndole a la relación interpersonal entre alumno y docente la capacidad de condicionar de manera importante la conducta del niño en referencia a la adquisición de hábitos saludables y prevención de comportamientos de riesgo (Deodato y cols., 2017).

El creciente consumo de videojuegos, televisión (en adelante TV) e internet, en detrimento de actividades de ocio tales como el juego, ejercicio físico, lectura o actividades artísticas, está perjudicando la formación moral y física de los alumnos. Algunos trabajos sobre el uso infantil del televisor (Chacón y Morales, 2014; Sánchez y Baena, 2016 y Torrecillas, 2013) y videojuegos (Buiza y cols., 2017; Coker y cols., 2015 y Reyes y cols., 2014) sirven para poner de manifiesto que la emisión de programas dirigidos a la población adulta, en horarios reservados para la programación infantil, unido a la tolerancia que muestran algunos padres con sus hijos para el visionado de este tipo de programas y el uso inapropiado de videojuegos, puede sustentar la transmisión de conceptos y conductas perjudiciales para el correcto desarrollo del niño.

Estudios recientes vienen a confirmar la aparición de diversas aptitudes deficientes y conductas inapropiadas a edades tempranas, entre las que podemos destacar:

- Comportamientos violentos, vinculados con el uso de videojuegos y TV (Álvarez, Dobarro, Núñez y Rodríguez, 2014; Buiza y cols., 2017; Licerias, 2014; Donoso, Rubio, y Vilà, 2018; Morales, Chacón y Soto, 2014 y Reyes y cols., 2014).
- Actitudes sexistas y de acoso hacia el género femenino, con la intención de perpetuar unas relaciones asimétricas de desigualdad con supremacía masculina. La base de estos comportamientos se asienta en la transmisión de escenas televisivas y el uso de videojuegos que frivolan sobre la imagen femenina, ofrecien-

do un perfil estereotipado de la mujer (Estébanezy Vázquez, 2013;Salas, 2018 y Sánchez-Labela, 2012).

- Aumento en el consumo de drogas que puede guardar relación con la transmisión de escenas de animación y juegos digitales que incitan al consumo de este tipo de sustancias, provocando un aumento en la aparición de enfermedades y un ascenso de los gastos sanitarios en países industrializados (Duffy, 2014;Usán y Salavera, 2017 yVallejo, Curcoy, Trenchs, Arias y Luaces, 2015). Asimismo, existe una relación directamente proporcional entre niños y padres consumidores de alcohol, demostrando de esta manera la influencia que ejerce el ejemplo paterno sobre los hábitos juveniles (Capaldi, Stoolmiller, Kim y Yoerger, 2009y Cranford, Zucker, Jester, Puttler, y Fitzgerald, 2010).
- Incremento de la prevalencia de obesidad infantil en países desarrollados, siendo asociada al consumo televisivo por dos motivos: el aumento del sedentarismo (Chacón y cols., 2015) y la transmisión de información nutricionalmente inadecuada ejercida desde este medio. Como consecuencia, también encontramos la aparición de diferentes enfermedades crónicas (Areal, 2006;Baños y cols., 2017;Busto, Amigo, Fernández y Herrero, 2009;Chueca, Azcona y Oyarzabla, 2002y Westall, 2011) y algunas evidencias que atribuyen a la obesidad infantil ser un factor desencadenante del bullying y consumo de drogas (Deodatoy cols., 2017).
- Patrones de comportamiento sexual nocivos para su salud, debido a un retraso formativo en materia de sexualidad en comparación con otras disciplinas que estudian las funciones del cuerpo humano. Con relativa frecuencia estos comportamientos se asientan en la transmisión de información errónea transmitida desde programas televisivos (Della Mora,2013; Pérez2008;Pérez, Santos y de la Paz, 2014 y Sánchez y Baena, 2017).

Algunos investigadores nos advierten sobre la necesidad de revertir los aspectos negativos que la TV ejerce sobre la sociedad, utilizando la capacidad formativa de este medio para potenciar el crecimiento social del discente y mejorar sus competencias ciudadanas (Jaillier y cols., 2010).Al igual que ocurre con este medio, el videojuego puede alcanzar un alto nivel pedagógico favoreciendo el desarrollo del lenguaje, introduciendo normas de comportamiento social y mejorando el pensamiento lógico, el aprendizaje autónomo, la creatividad y la cooperación. Estas cualidades han supuesto que algunos autores propongan su inclusión en los contenidos curriculares y que los alumnos valoren positivamente el aprendizaje de algunas asignaturas a través de videojuegos (del Moraly Fernández, 2015; García y Llull, 2009;Grosy Garrido, 2008; Román y Cardemil, 2014 ySaorín, de la Torre, Melián, Meier y Rivero, 2015). Otros artículos proponen fomentar la lectura como actividad de ocio, por su capacidad para favorecer el desarrollo psíquico y la formación de seres cultos enriqueciendo el lenguaje e imaginación del niño. No podemos olvidar que el hábito lector no es innato al ser humano y que debe ser potenciado en sus dos vertientes: lectura didáctica, necesaria para el aprendizaje de conceptos, y lectura placentera como

fuente de entretenimiento para generar en el niño la necesidad de leer (Martínez, Lago y Ponce de León, 2016y Serna y cols, 2017). Asimismo, potenciar la afición al dibujo entre la población infantil, favoreciendo el componente de expresión artística de gran valor cultural y patrimonial que se le asocia, además de mejorar el aprovechamiento del tiempo de ocio fomenta el proceso didáctico de aprendizaje por dos motivos: la mayor memoria del discente para retener imágenes y su capacidad para mejorar las descripciones del contenido estudiado. Ambas premisas han derivado en la recomendación de diferentes autores para que se incluyan los dibujos en el proceso formativo. (Gómez y Gavidia, 2015; Grilli, Laxague y Barboza, 2015; Laguardoy Velazco, 2016y Padrós, 2017).

Por último, el juego al aire libre, en base a los valores asociados que ostenta, tiene gran capacidad para determinar nuestro desarrollo personal, definir la forma de interactuar y resolver problemas, llegando a perfeccionar competencias en el plano físico, psíquico y cognitivo del ser humano (Benavides, Romero, Fernández y Pichardo, 2017; Berriosycols., 2017;lturbideyElosua, 2017).

Atendiendo a la teoría expuesta hasta el momento, proyectamos un trabajo dirigido a alumnos de Educación Primaria con el objetivo de analizar la relación existente entre algunas actividades de ocio infantil y los hábitos de consumo televisivo y adquisición de conductas nocivas transmitidas desde la TV.

METODOLOGÍA

Hemos realizado un estudio descriptivo transversal de observación prospectiva con la intención de relacionar las aficiones de los discentes encuestados con los hábitos de consumo televisivo y la transmisión de prácticas nocivas propuestas por cuatro series de dibujos animados de gran difusión: Doraemon, Padre de Familia, Shin-Chan y los Simpson.

Utilizamos una encuesta de 32 ítems, con respuestas cerradas, que fue autocumplimentada en presencia de un evaluador con capacidad para resolver las dudas de los alumnos. Para evitar sesgos asociados a la transmisión de contenido, realizamos todas las encuestas durante la misma banda horaria. En todo momento quedó garantizado el anonimato de los discentes participantes en el estudio.

Los alumnos (Tabla 1) fueron seleccionados por muestreo discrecional no probalístico en el que incluimos un centro privado concertado (BORM 243, 2017), un centro público (BORM 27, 2018), un centro de acción educativa singular (DOGV 404, 2001) y un centro educativo inteligente (DOGV 6369, 2010). Los alumnos participantes cursaban 3º, 4º, 5º y 6º de Educación Primaria.

Tabla 1. Discentes de Educación Primaria incluidos en el estudio

COLEGIO	GÉNERO	3º	4º	5º	6º	n/N
V. Desamparados	Masculino	8	13	10	15	46
<i>CEIP Educativo Inteligente</i>	Femenino	5	6	13	20	44
V. de la Puerta	Masculino	12	14	10	11	47
<i>CEIP Acción Educativa Singular</i>	Femenino	18	9	9	13	49
El Mirador	Masculino	9	12	13	11	45
<i>CEIP Público</i>	Femenino	7	11	11	10	39
Salzillo	Masculino	14	13	14	13	54
<i>C. Privado Concertado</i>	Femenino	15	12	13	13	53
n/N		88	90	93	106	377

Confrontamos cinco variables cualitativas independientes con los hábitos de uso televisivo que tienen los alumnos encuestados (Tabla 2) y con la asimilación de conductas inapropiadas transmitidas desde las series de animación analizadas (Tabla 3).

Tabla 2. Hábitos de consumo televisivo

GRUPO	ÍTEMS	CONCEPTO ANALIZADO
TV	Del 1 al 5	Tiempo de exposición a la televisión.
		Banda horaria de consumo televisivo.
		Trasnochar por ver TV.
		Estudiar con la TV encendida.
		Dejar los deberes sin terminar por ver TV.

El análisis factorial de los ítems que conforman la encuesta, nos permitió agrupar las preguntas que conformaban la encuesta en cinco apartados que facilitan el es-

tudio de las conductas inadecuadas transmitidas de forma sistemática desde las cuatro series de animación (Tabla 3).

Tabla 3. Conductas inducidas por los personajes de las serie animadas

GRUPO	ÍTEMS	CONCEPTO ANALIZADO
Dieta	Del 6 al 9	Fomentar el consumo de alimentos ricos en grasas saturadas.
		Inducir al consumo excesivo de hidratos de carbono.
		Promover el rechazo hacia alimentos de origen vegetal.
Salud	Del 10 al 14	Inducir al consumo de tabaco.
		Promover el consumo de alcohol.
		Fomentar el consumo de drogas.
		Incitar a realizar conducciones temerarias.
Violencia	Del 15 al 23	Fomentar el maltrato infantil.
		Incitar a la violencia de género.
		Mostrar agresiones infantiles.
		Inducir a la violencia del hijo hacia la madre.
		Potenciar el uso de armas.
		Mostrar prácticas deportivas violentas.
		Promover el maltrato animal.
Sexismo	Del 24 al 28	Asociar las tareas domésticas con el género femenino.
		Fomentar estereotipos femeninos.
		Incitar al acoso sexual.
		Promover insultos hacia la mujer.
Sexualidad	Del 29 al 32	Inducir al voyerismo.
		Fomento del exhibicionismo.

El objetivo de este trabajo es determinar la relación existente entre las actividades de ocio que desarrollan los discentes durante su tiempo libre y la asimilación de hábitos propuestos desde “programas infantiles” emitidos en las televisiones españolas.

RESULTADOS

En nuestra investigación han participado 377 alumnos matriculados en los Centros de Educación Primaria con edades comprendidas entre los 8 y 13 años, siendo la $M = 9.42$ y la $DT = 3.44$.

La Tabla 4 muestra un mayor consumo televisivo entre aquellos alumnos que reconocen como afición favorita la variable “ver TV” con $\chi^2(8,N=377)=31.13;p=.000$. Por el contrario, los discentes que pasan menos tiempo frente al televisor son aquellos que se reconocen aficionados a la lectura ($\chi^2(8,N=377)=8.31;p=.01$), al juego con otros niños ($\chi^2(8,N=377)=9.47;p<.01$) y a dibujar ($\chi^2(8,N=377)=1,38;p<.5$).

Tabla 4. Consumo televisivo en relación con las actividades de ocio preferidas por el discente

	< 2 horas	2 - 4 horas	> 4 horas	n/N	χ^2	p-valor
Dibujar	25 (53.19%)	19 (40.42%)	3 (6.38%)	47	1,38	.31702826
Ver TV	12 (21.05%)	22 (43.14%)	17 (33.33%)	51	31,134	.00000001
Jugar	109 (66.06%)	47 (28.48%)	9 (5.45%)	165	9,478	.00874666
Leer	34 (77.22%)	7 (15.91%)	3 (6.81%)	44	8,314	.01565143
Videojuegos	31 (44.28%)	26 (37,14%)	13 (18.57%)	70	4,851	.08840935
n/N	211 (55.97%)	121 (32.09%)	45 (11.94%)	377	55,296	.00000000
Grado libertad = 8						

Comprobamos que existe un mayor consumo televisivo en horario vespertino (Tabla 5), con un 55.44% de alumnos que ven TV durante esa banda horaria, aunque sin significación estadística en función de las aficiones preferidas por los discentes, con $\chi^2(8,N=377)=9,47;p<.5$).

Tabla 5. Banda horaria preferida para ver TV, según su afición preferida por el alumno

	Mañana	Tarde	Noche	n/N	χ^2	p-valor
Dibujar	3 (6.38%)	30 (63.83%)	14 (29.79%)	47	1.016	.432594243
Ver TV	2 (3.92%)	28 (54.90%)	21 (41.18%)	51	0.314	.854649357
Jugar	8 (4.85%)	82 (49.69%)	75 (45.45%)	165	1.134	.234067007
Leer	3 (6.82%)	31 (70.45%)	10 (22.72%)	44	4.902	.086191422
Videojuegos	5 (7.14%)	38 (54.29%)	27 (38.57%)	70	0.337	.845048561
n/N	21 (5.57%)	209 (55.44%)	147 (38.99%)	377	9.473	.255785846
Grado libertad = 8						

Como podemos observar en la Tabla 6, el 78.43% de alumnos cuya afición preferida es "ver TV" reconoce irse tarde a la cama para hacer uso de este medio, con $\chi^2(4,N=377)=10.68;p=.001$. En el extremo opuesto, se encuentran los discentes cuya principal afición es la lectura con un 43,18% de trasnochadores y $\chi^2(4,N=377)=2.81;p<.1$).

Tabla 6. Discentes que trasnochan para ver TV, según su afición preferida

	Sí	No	n/N	χ^2	p-valor
Dibujar	28 (59.57%)	19 (40.43%)	47	0,283	.59412179
Ver TV	40 (78.43%)	11 (21.57%)	51	10,684	.00108043
Jugar	87 (52.73%)	78 (47.27%)	165	0,591	.44199271
Leer	19 (43.18%)	25 (56.82%)	44	2,818	.09471106
Videojuegos	36 (51.43%)	34 (48.57%)	70	0,717	.47187177
n/N	210 (55.70%)	167 (44.30%)	377	14,869	.00497979
Grado libertad = 4					

Entre los discentes que realizan sus tareas escolares a la vez que observan la TV (Tabla 7) vemos que, el índice más bajo lo presentan alumnos aficionados a la lectura con un 4.55% y $\chi^2(4,N=377)=11.69;p=.000$, mientras que el más alto aparece entre los aficionados a ver TV con un 49,02% y $\chi^2(4,N=377)=11.73;p=.000$.

Tabla 7. Alumnos que hacen sus tareas a la vez que ven TV, según su afición preferida

	Sí	No	n/N	χ^2	p-valor
Dibujar	17 (36.17%)	30 (63.83%)	47	1,737	.18756582
Ver TV	25 (49.02%)	26 (50.98%)	51	11,735	.00061644
Jugar	37 (22.42%)	128 (77.58%)	165	2,202	.13780992
Leer	2 (4.55%)	42 (95.45%)	44	11,696	.00062610
Videojuegos	23 (32.86%)	47 (67.14%)	70	0,973	.32374743
n/N	104 (27.59%)	273 (72.41%)	377	283.359	.00000106
Grado libertad = 4					

Según refleja la Tabla 8, el índice más elevado de alumnos que olvidan terminar sus deberes (31.37%) se corresponde con aquellos niños cuyo hobby es ver TV, con $\chi^2(4,N=377)=2.77;p<.1$. Por el contrario, los alumnos aficionados a jugar presentan el menor porcentaje de tareas inacabadas (15.15%), con $\chi^2(4,N=377)=4.21;p<.05$.

Tabla 8. Alumnos que no terminan sus deberes por ver TV

	Sí	No	n/N	χ^2	p-valor
Dibujar	12 (25.53%)	35 (74.47%)	47	0,445	.50315373
Ver TV	16 (31.37%)	35 (68.63%)	51	2,777	.09557218
Jugar	25 (15.15%)	140 (84.85%)	165	4,214	.03988295
Leer	8 (18.18%)	36 (81.82%)	44	0,3	.56560438

	Sí	No	n/N	χ^2	p-valor
Videojuegos	21 (30.00%)	49 (70.00%)	70	2,802	.09409398
n/N	82 (21.75%)	295 (78.25%)	377	41,792	.03168535
Grado libertad = 4					

La Tabla 9 muestra una mayor asimilación de errores dietéticos entre los alumnos aficionados a ver TV, con un índice porcentual del 82.84% y $\chi^2(4, N=377)=8,57; p<.005$). Los discentes consumidores de videojuegos presentan el menor índice porcentual en la asimilación de dichas conductas, con un 56.79% y $\chi^2(4, N=377)=42.03; p=.000$).

Tabla 9. Errores dietéticos de las series animadas identificadas por los discentes

	Sí	No	n/N	χ^2	p-valor
Dibujar	143 (76.06%)	45 (23.94%)	188*	0,487	.48512297
Ver TV	169 (82.84%)	35 (17.16%)	204*	8,579	.00339982
Jugar	517 (78.33%)	143 (21.67%)	660*	6,938	.00843430
Leer	126 (71.59%)	50 (28.41%)	176*	0,454	.50033462
Videojuegos	159 (56.79%)	121 (42.21%)	280*	42,036	.00000000
n/N	1114 (73.87%)	395 (26.19%)	1508*	58,357	.00000000
Grado libertad = 4					* n alumnos x 4 Ítems

Observamos mayor porcentaje en la asimilación de conductas sexistas (Tabla 10) entre los discentes aficionados al consumo de videojuegos (65.48%) y TV (64.38%), aunque no aparece significación estadística en función de las aficiones elegidas con $\chi^2(4, N=377)=6,35; p=.1$). Los discentes aficionados al dibujo muestran el índice más bajo en el reconocimiento de este tipo de conductas con un 58.51% de escenas identificadas y $\chi^2(4, N=377)=7.19; p>.01$).

Tabla 10. Conductas sexistas, de las series animadas, identificadas por los discentes

	Sí	No	n/N	χ^2	p-valor
Dibujar	165 (58.51%)	117 (41.49%)	282*	2,9	.08855002
Ver TV	197 (64.38%)	109 (35.62%)	306*	0,747	.38737954
Jugar	605 (61.11%)	385 (38.89%)	990*	0,317	.57295172
Leer	160 (60.61%)	104 (39.39%)	264*	0,211	.64535096
Videojuegos	275 (65.48%)	145 (34.52%)	420*	2,177	.14004859
n/N	1402 (61.98%)	860 (38.02%)	2262*	6,354	.17417909
Grado libertad = 4 * n alumnos x 6 ítems					

La asimilación de conductas sexuales inapropiadas (Tabla 11) es mayor entre los alumnos aficionados a videojuegos y a ver TV, con un índice del 58.21% y 56.86% respectivamente, aunque sin significación estadística frente al resto de aficiones con $\chi^2(4,N=377)=6,15;p=.1$). Los alumnos cuyo hobby preferido es el dibujo presentan el índice más bajo en la identificación de este tipo de conductas con un 48.40% de escenas identificadas y $\chi^2(4,N=377)=1.97;p=.01$

Tabla 11. Conductas sexuales anormales identificadas por los discentes

	Sí	No	n/N	χ^2	p-valor
Dibujar	91 (48.40%)	97 (51.60%)	188*	1,974	.15994963
Ver TV	116 (56.86%)	88 (43.14%)	204*	0,919	.33767817
Jugar	348 (52.73%)	312 (47.27%)	660*	0,164	.68513672
Leer	89 (50.57%)	87 (49.43%)	176*	0,614	.43322674
Videojuegos	163 (58.21%)	117 (41.79%)	280*	2,486	.18759515
n/N	807 (53.51%)	701 (46.48%)	1508*	6,158	.18759515
Grado libertad = 4 * n alumnos x 4 ítems					

La Tabla 12 muestra que la transmisión de imágenes que suponen riesgo para la salud de los discentes tienen mayor índice de asimilación entre los niños aficionados a ver TV (54.25%) y consumir videojuegos (49.05%), aunque el análisis estadístico no muestra significación entre las variables analizadas, con $\chi^2(4,N=377)=6,22;p=.1$). Los alumnos aficionados a la lectura ostentan el índice menor con el 43.94% de asimilación y $\chi^2(4,N=377)=2,68;p>.1$).

Tabla 12. Actividades de riesgo para la salud identificadas por los discentes

	Sí	No	n/N	χ^2	p-valor
Dibujar	135 (47.87%)	147 (52.13%)	282*	0,139	.70925649
Ver TV	166 (54.25%)	140 (45.75%)	306*	3,393	.06543488
Jugar	485 (48.99%)	505 (51.01%)	990*	0	.99644909
Leer	116 (43.94%)	148 (56.96%)	264*	2,686	.10114645
Videojuegos	206 (49.05%)	214 (50.95%)	420*	0,001	.97469754
n/N	1108 (48.98%)	1154 (51.02%)	2262*	6,222	.18321293
Grado libertad = 4				* n alumnos x 6 Ítems	

El mayor índice en la asimilación de conductas violentas (Tabla 13) lo tienen alumnos afines al uso de videojuegos con un 48.89% de escenas identificadas y $\chi^2(4,N=377)=7.19;p>.01$). En segundo lugar, encontramos a los alumnos aficionados a ver TV con un 44.88% de identificaciones y $\chi^2(4,N=377)=0,31;p=.5$). Los alumnos con menor índice en la asimilación de conductas violentas (38.73%) son aquellos que se divierten con la lectura, con un 48.89% de escenas identificadas y $\chi^2(4,N=377)=3.78;p=.05$).

Tabla 13. Actividades violentas identificadas por los discentes en las series animadas.

	Sí	No	n/N	χ^2	p-valor
Dibujar	180 (42.55%)	243 (57.45%)	423*	0,184	.66726639
Ver TV	206 (44.88%)	253 (55.12%)	459*	0,311	.57699428

	Sí	No	n/N	x ²	p-valor
Jugar	632 (42.56%)	853 (57.44%)	1485*	0,641	.42318509
Leer	153 (38.73%)	242 (61.27%)	395*	3,787	.05163544
Videojuegos	308 (48.89%)	322 (51.11%)	630*	7,195	.00730982
n/N	1479 (43.59%)	1914 (56.41%)	3393*	12,12	.01647984
Grado libertad = 4				* n alumnos x 9 Ítems	

DISCUSIÓN - CONCLUSIONES

La primera conclusión alcanzada en nuestro estudio es que aquellos discentes que reconocen la TV como su principal afición realizan un consumo desmedido de este medio. Mientras que los alumnos que se muestran aficionados a la lectura, realizan un consumo más moderado de programas televisivos (Gráfico 1). Asimismo, la tabla 4 muestra que el consumo TV y el uso de videojuegos incrementan la dependencia televisiva de los alumnos. Basándonos en algunas investigaciones que muestran el gusto de los discentes por la lectura y las actividades de ocio al aire libre (Sánchez y Baena, 2016 y Serna y cols., 2017) y de acuerdo con los datos presentados en la Tabla 4 y Gráfico 1, proponemos promover el hábito lector entre los niños escolarizados en Educación Primaria (Fajardo, 2016;García y Gómez, 2017; y Serna y cols., 2017). Para aquellos alumnos que no sientan afinidad por la lectura proponemos fomentar el dibujo y las actividades de ocio al aire libre (juegos, deporte y excursiones) como medio para disminuir el tiempo doméstico que dedican a videojuegos y ver TV. Entendemos la elaboración de charlas dirigidas a padres, como un mecanismo eficaz para orientarlos sobre actividades de ocio productivas (Cano y Casado, 2015). Además de la realización de talleres de lectura y dibujo, para fomentar estos hábitos entre los niños escolarizados en Educación Primaria, se presentan como un medio efectivo para disminuir el tiempo de exposición al televisor.(Fajardo, 2016;García y Gómez, 2017 y Serna y cols., 2017). Finalmente, en línea con Baños y cols. (2017) proponemos implementar el uso didáctico de TIC's para educar y promover hábitos saludables relacionados con ambos medio (TV y videojuegos).

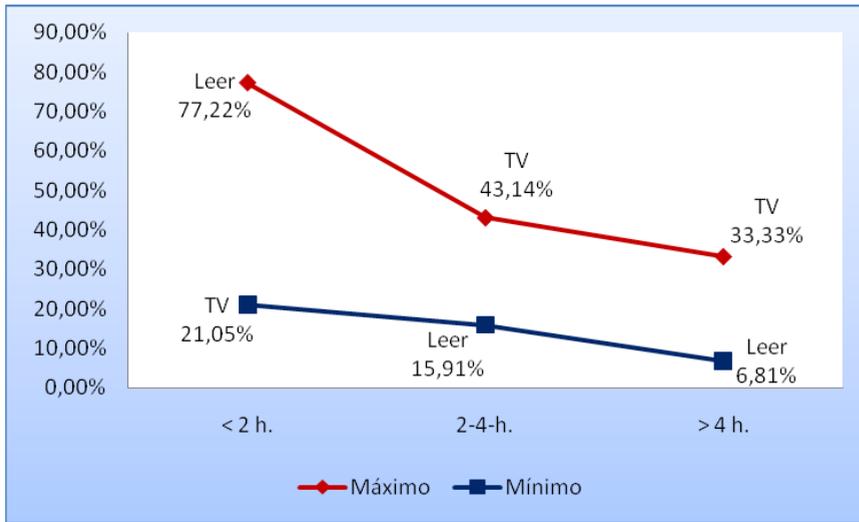


Gráfico 1. Máximos y mínimos de consumo televisivo según la afición preferida del discente

Los datos presentados en el Gráfico 2 ponen de manifiesto la influencia que ejerce la TV sobre los hábitos de estudio y tareas escolares desarrolladas por el niño en casa:

los discentes que se reconocen aficionados a ver TV son los que menos respetan el descanso nocturno, ejerciendo una influencia negativa en el desarrollo de las tareas que el niño debe realizar durante su jornada diurna. En el extremo opuesto, encontramos que los alumnos aficionados a la lectura son los más respetuosos con los horarios de descanso.

el hábito inadecuado de realizar tareas escolares a la vez que se ven programas televisivos se encuentra más extendido entre los niños cuyo hobby preferido es ver TV, mientras que los niños aficionados a la lectura presentan el índice más bajo en referencia a esta actitud.

en tercer lugar, vemos como los discentes cuya afición favorita es jugar son los que en menos ocasiones se presentan en el colegio sin haber realizado las tareas encomendadas por el docente. Siendo los aficionados a ver TV los alumnos que, en mayor número de ocasiones, se han presentado en el colegio con las tareas escolares sin finalizar.

En este sentido, se hace necesaria una intervención dirigida a los padres, con la finalidad de mejorar la tutela efectiva sobre sus hijos para controlar tanto los contenidos como los tiempos de exposición al medio televisivo al que se ven expuestos

sus hijos (López y Monedero, 2008; Nuñez, Gómez y Vázquez, 2007; Rajadell, Pujol y Violant, 2005 y Torrecillas, 2013).

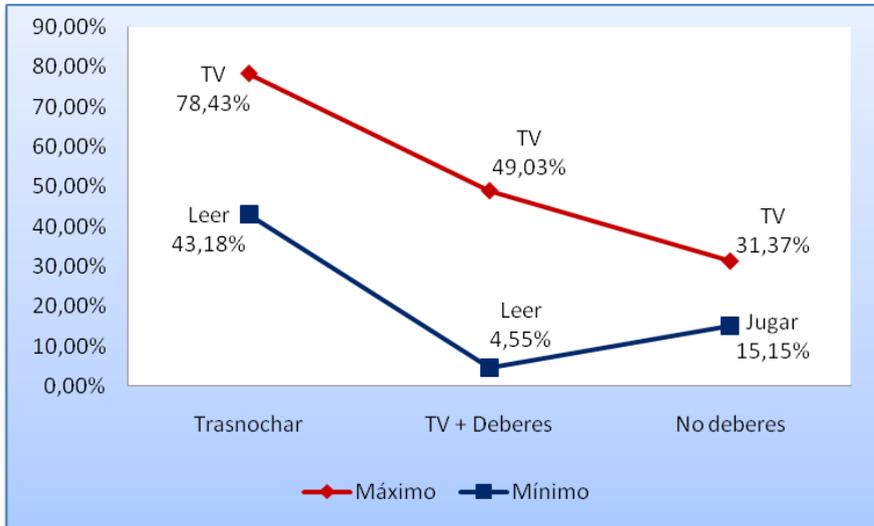


Gráfico 2. Hábitos inadecuados asociados al consumo televisivo según la actividad de ocio preferida por el discente

El Gráfico 3 sintetiza los porcentajes de conductas nocivas retransmitidas en TV que han sido asimiladas por el discente en función de las aficiones que estos desarrollan durante su tiempo de ocio. Los resultados obtenidos muestran una mayor adquisición de dichos conceptos entre los alumnos aficionados a videojuegos y TV, mientras que los niños que muestran gusto por la lectura y el dibujo asimilan menor cantidad de mensajes perniciosos. Además de las actividades propuestas anteriormente, para favorecer la afición del discente hacia la lectura y el dibujo, proponemos la realización de talleres específicos para abordar estrategias de información sobre el consumo de drogas, afectividad, dieta equilibrada, violencia y conductas sexistas. Creemos necesario el consenso y la implicación de los padres en estas intervenciones, que se inicien a edades tempranas como estrategia de prevención más adecuada para prevenir riesgos asociados a informaciones deficientes en las cinco materias analizadas (Arens, White y Massengill, 2014 y Sánchez y Baena, 2017).

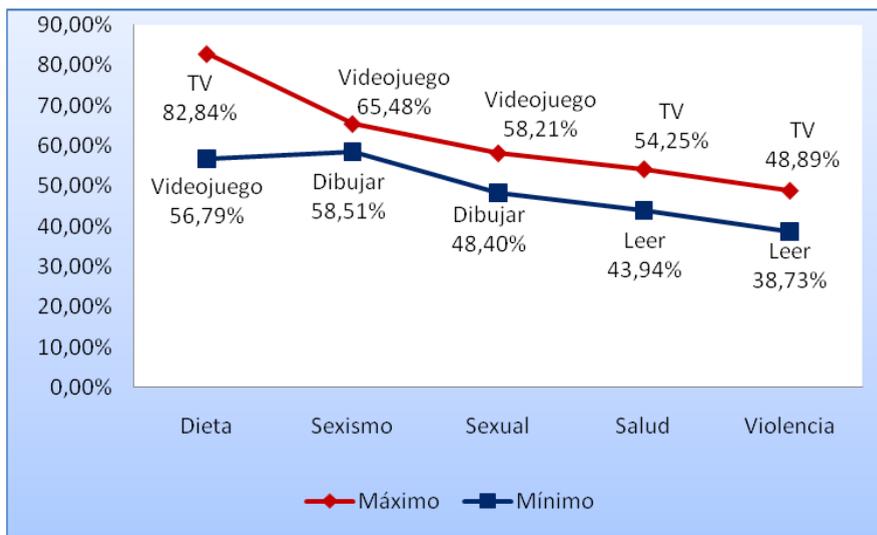


Gráfico 3. Detección de conductas erróneas en relación con la actividad de ocio preferida por el discente

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, D., Dobarro, A., Núñez, J. C. y Rodríguez, C. (2014). La violencia escolar en los centros de educación secundaria de Asturias desde la perspectiva del alumnado. *Educación XX1*, 17(2), 337-360. Disponible en doi: 10.5944/educxx1.17.2.11494
- Areal, A. (2006). Obesidad infantil. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*, (303), 28-32. Disponible en <http://revistas.upcomillas.es/index.php/padresy-maestros/article/view/1777/1523>
- Arens, C.R., White, T.L. y Massengill, N. (2014). Attitudinal factors protective against youth smoking: an integrative review. *Journal of Nursing Scholarship*, 46(3), 167-175. Disponible en <https://doi.org/10.1111/jnu.12065>
- Baños, R.M., Navarro, J., Vara, M.D., Oliver, E., Botella, C. y Cebolla, A. (2017). Análisis de opinión de los usuarios sobre ETIOBE: una intervención apoyada en las tecnologías de la información y comunicación para la obesidad infantil. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 4(3), 53-59. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6087728>
- Benavides, A. Romero, M., Fernández, M. y Pichardo, M.C. (2017). Deporte en familia como prevención de problemas de conducta desde edades tempranas. *Inter-*

national Journal of Developmental and Educational Psychology. Revista INFAD de Psicología, 3(1), 449-456. Disponible en <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2017.n1.v3.1014>

Berrios, M.A., Lazcano, I. y Madariaga, A. (2017). Intervención en educación del ocio para la infancia en Honduras desde un enfoque humanista. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, (2), 131-145. Disponible en <http://doi.org/10.18172/con.3066>

Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, P., Guerrero, M., González, M., y Hernández, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 23(2), 129-136. Disponible en <https://doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>

Busto, R., Amigo, I., Fernández, C. y Herrero, J. (2009). Actividades extraescolares, ocio sedentario y horas de sueño como determinantes del sobrepeso infantil. *Revista Internacional de Psicología y Terapia Psicológica*, 9(1), 59-66. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2873379>

Cano, R. y Casado, M. (2015). Escuela y familia. Dos pilares fundamentales para unas buenas prácticas de orientación educativa a través de las escuelas de padres. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 18(2), 15-27.

Disponible en DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/reifop.18.2.219491>

Capaldi, D.M., Stoolmiller, M., Kim, H.K. y Yoerger, K. (2009). Growth in alcohol use in at-risk adolescent boys: Two-part random effects prediction models. *Drug & Alcohol Dependence*, 105(1), 109-117. Disponible en <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/19625141>

Chacón, R., Espejo, T., Cabrera, Á., Castro, M., López, J.F. y Zurita, F. (2015). "Exergames" para la mejora de la salud en niños y niñas en edad escolar: estudio a partir de hábitos sedentarios e índices de obesidad/«Exergames» to improve the health of school children: study of sedentary lifestyle and obesity rates. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa- RELATEC*, 14(2), 39-50. DOI:10.17398/1695288X.14.2.39

Chacón, P. y Morales, X. (2014). Infancia y medios de comunicación: El uso del método semiótico-cultural como acercamiento a la cultura visual infantil. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 29(2), 1-17. DOI: <http://dx.doi.org/10.18239/ensayos.v29i2.332>

- Chueca, M., Azcona, C. y Oyarzábal, M. (2002). Obesidad infantil. *Anales del sistema sanitario de Navarra*, 25, 127-141. Disponible en <https://www.researchgate.net/publication/277222193>
- Coker, T.R., Elliott, M.N., Schwebel, D.C., Windle, M., Toomey, S.L., Tortolero, S.R., Hertz, M., Peskin, M. y Schuster, M. A. (2015). Media violence exposure and physical aggression in fifth-grade children. *Academic pediatrics*, 15(1), 82-88. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.acap.2014.09.008>
- Cranford, J. A., Zucker, R. A., Jester, J. M., Puttler, L. I., y Fitzgerald, H. E. (2010). Parental alcohol involvement and adolescent alcohol expectancies predict alcohol involvement in male adolescents. *Psychology of addictive behaviors*, 24(3), 386-396. Disponible en <http://psycnet.apa.org/buy/2010-19026-003>
- Cuenca, M. y Goytia, A. (2012). Ocio experiencial: antecedentes y características. *ARBORCiencia, pensamiento y cultura*, 188 (754), 265,281. Disponible en doi: 10.3989/arbor.2012.754n2001
- del Moral, M.E. y Fernández, L.C. (2015). Videojuegos en las aulas: implicaciones de una innovación disruptiva para desarrollar las Inteligencias Múltiples. *Revista Complutense de Educación*, 26, 97-118. Disponible en http://dx.doi.org/10.5209/rev_RCED.2015.V26.44763
- Della Mora, M. (2013). Mitos, prejuicios, tabúes y falacias sobre la sexualidad, en la población adolescente de la ciudad de Buenos Aires. *PSIENCIA: Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*, 5(1), 24-34. Disponible en doi: 10.5872/psien-
cia/5.1.23
- Deodato, S., Nunes, E., Capelas, M., Seabra, P., Sarreira-Santos, A., y Medeiros-Garcia, L. (2017). Comportamientos de riesgo relacionados con el consumo de sustancias psicoactivas en niños y jóvenes de Lisboa. *Enfermería Global*, 16(3), 98-107. Disponible en <http://dx.doi.org/10.6018/eglobal.16.3.253011>
- Donoso, T., Rubio, M.J. y Vilà, R. (2018). La adolescencia ante la violencia de género 2.0.: concepciones, conductas y experiencias. *Educación XXI*, 21(1) 109-134. DOI: 10.5944/educXX1.15972
- Duffy, D. (2014). Consumo de alcohol en niños y adolescentes de 8 a 14 años. Factores y percepciones asociadas. *PSIENCIA. Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*, 6(1), 1-10. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4893291>
- Estébanez, I. y Vázquez, N. (2013). *La desigualdad de género y el sexismo en las redes sociales*. Bilbao: Observatorio Vasco de Juventud.

- Fajardo, D. (2016). La lectura: puerta de entrada a los bosques narrativos. *Enunciación*, 21(2), 314-329. Disponible en DOI: <http://dx.doi.org/10.14483/udistrital.jour.enunc.2016.2.a10>
- García, A. y Gómez, R. (2017). Literatura digital infantil y juvenil en tabletas y smartphones: una oportunidad para lograr nuevos lectores. *Anuario ThinkEPI*, (11), 167-174. Disponible en DOI: <https://doi.org/10.3145/thinkepi.2017.30>
- García, A. y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- Generalitat Valenciana. (DOGV 4044) ORDEN de 4 de julio de 2001, de la Conselleria de Cultura y Educación, por la que se regula la atención al alumnado con necesidades de compensación educativa. Disponible en http://www.dogv.gva.es/portal/ficha_disposicion_pc.jsp?sig=2952/2001&L=1
- Generalitat Valenciana. (DOGV 6369). Resolución de 24 de septiembre de 2010, de la Dirección General de Innovación Tecnológica Educativa, por la que se determinan los centros autorizados en el programa de pilotaje para el curso 2010-2011, de centros educativos inteligentes. Disponible en http://www.dogv.gva.es/datos/2010/10/05/pdf/2010_10500.pdf
- Gómez, V. y Gavidia, V. (2015). Describir y dibujar en ciencias. La importancia del dibujo en las representaciones mentales del alumnado. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 12(3), 441-455. Disponible en DOI: <http://hdl.handle.net/10498/17601>
- Grilli, J.J., Laxague, M., y Barboza, L. (2015). Dibujo, fotografía y Biología. Construir ciencia con y a partir de la imagen. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 12(1), 91-108. Disponible en <http://hdl.handle.net/10498/16926>
- Gros, B. y Garrido, J. M. (2008). "Con el dedo en la pantalla": el uso de un videojuego de estrategia en la mediación de aprendizajes curriculares. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), 108-129. Disponible en <http://www.redalyc.org/pdf/2010/201017343007.pdf>
- Iturbide, L.M. y Elosua P. (2017). Los valores asociados al deporte: análisis y evaluación de la deportividad. *Revista de Psicodidáctica*, 22(1), 29-36. Disponible en [https://doi.org/10.1016/S1136-1034\(17\)30041-2](https://doi.org/10.1016/S1136-1034(17)30041-2)
- Jaillier, E., López, S.M., Prada, M.S., Herrera, J.J., Cruz, M.M. y Quintero, D. (2010). Educación y participación a través de la ITV: ¿Esta preparado nuestro medio? Reflexión sobre las posibilidades de la ITV para la educación y la participación teniendo en cuenta las competencias tecnológicas previas. *Revista Q: Educación Comunicación Tecnología*, 5(9), 1-25. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3629278>

- Jiménez, C.M. y Cremades, R. (2013). *Bibliotecas escolares*. Editorial UOC. Barcelona.
- Laguado, A.L. y Velazco, M.L. (2016). Algunas Razones para Dibujar. Una Perspectiva que no Trata Sobre Artistas y Niños. *DIALÉCTICA*, (1), 33-57. Disponible en <http://revistas.upel.edu.ve/index.php/dialectica/article/viewFile/5402/2825>
- Liceras, A. (2014). La educación informal de los medios de comunicación y la protección de los menores de la violencia en televisión: historia de un fracaso. *Profesorado Revista de currículum y formación del profesorado*, 18(2): 353-365. Disponible en <http://hdl.handle.net/10481/33528>
- López, L. y Monedero, C.R. (2008). Estudio descriptivo del consumo televisivo en primaria y secundaria. *Comunicar*, 31(16), 269-273. DOI:10.3916/c31-2008-03-005
- Martínez, M., Lago, L.R. y Ponce de León, A. (2016). Alternativa didáctica para motivar por la lectura a los escolares de la educación primaria desde la biblioteca y otras instituciones de la localidad. *Revista Boletín Redipe*, 5(12), 129-155. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6133070>
- Morales, X., Chacón, P.D. y Soto, P.M. (2014). La presencia de la violencia en las series dirigidas a los niños/as de 5 y 6 años. Una perspectiva semiótico-cultural. *Escuela abierta*, (17), 65-84. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4801371>
- Núñez, L., Gómez, S. y Vázquez, T. (2007). La audiencia infantil en la CAM. Ámbitos. *Revista Internacional de Comunicación*, 16, 257-281. Disponible en <http://www.redalyc.org/pdf/168/16801614.pdf>
- Padrós, N. (2017). El arte infantil. Conocer al niño a través de sus dibujos. Historia y memoria de la educación, 5, 503-508. Disponible en <http://hdl.handle.net/10854/5020>
- Pérez, E. (2008). Mitos, creencias, valores: cómo hacer más «científica» la ciencia; cómo hacer la «realidad» más real. *Isegoría. Revista de Filosofía, Moral y Política*, (38), 77-100. Disponible en <http://isegoria.revistas.csic.es/index.php/isegoria/article/view/404>
- Pérez, L., Santos, M.A. y de la Paz, Y. (2014). Comportamiento de las infecciones de transmisión sexual en adolescentes. *Acta Medica del Centro*, 8(3), 117-120). Disponible en <http://www.medigraphic.com/pdfs/medicadelcentro/mec-2014/mec143s.pdf>
- Pérez, B. (2004). El ocio infantil es asunto de profesionales de la educación. *Pedagógica, Revista do programa de Pós-graduação em Educação*, 6(13), 253-273. Disponible en DOI: <http://dx.doi.org/10.22196/rp.v6i13.4206>

- Rajadell, N., Pujol, M.A. y Violant, V. (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. *Comunicar*, (25). Disponible en <http://www.redalyc.org/pdf/158/15825191.pdf>
- Región de Murcia. (BORM 243). ORDEN de 31 de agosto de 2017, de la Consejería de Educación, Juventud y Deportes, por la que se aprueba la renovación y el acceso de los centros privados al régimen de conciertos educativos, a partir del curso 2017/2018, por un periodo de seis años. Disponible en <https://www.borm.es/borm/documento?obj=anu&id=761534>
- Región de Murcia. (BORM 27). Resolución de 17 de enero de 2018, de la Dirección General de Planificación Educativa y Recursos Humanos por la que se establece la adscripción entre centros escolares de la Región de Murcia sostenidos con fondos públicos. Disponible en <https://www.borm.es/borm/documento?obj=anu&id=764542>
- Reyes, K.L. Sánchez, N.P., Toledo, M.I., Reyes, U., Reyes, D.P. y Reyes, U. (2014). Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. *Revista mexicana de pediatría*, 81(2), 74-78. Disponible en <http://www.medigraphic.com/pdfs/pediat/sp-2014/sp142g.pdf>
- Román, M. y Cardemil, C. (2014). Juego, interacción y material educativo en el nivel Preescolar. ¿Qué se hace y cómo se aprende?. *RIEE. Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 7(1), 43-62. Disponible en <http://hdl.handle.net/10486/661824>
- Salas, M. (2018). Machismo: en busca del gameover. Representaciones de género en los videojuegos más populares de Costa Rica. *Comunicación y Género* 1(1), 97-111. <http://dx.doi.org/10.5209/CGEN.60250>
- Sánchez, A. y Baena, M.J. (2017). Educación sexual: ¿Qué etapa formativa es idónea para iniciarla, en base al nivel de conocimientos alcanzado por alumnos universitarios de Murcia? *Docencia e Investigación* 27, 59-80. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6271973>
- Sánchez, A. y Baena, M.J. (2017). Comparativa entre estudiantes de Grado en Educación Primaria y alumnos de Facultades de Ciencias de la Universidad de Murcia como base para instaurar educación sexual en los centros formativos. *Revista de Investigación en Educación*, 15(2), 143-156. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6175268>
- Sánchez, A. y Baena, M.J. (2016) Influencia de la serie animada Shin-Chan sobre niños escolarizados en el ámbito rural. *ENSAYOS, Revista de la facultad de Educación de Albacete*, 31(1), 89-103. DOI: <http://dx.doi.org/10.18239/ensayos.v31i1.939>

- Sánchez-Labela I. (2012). Construcción del personaje femenino en la narración infantil. Estudio cualitativo y cuantitativo de las series animadas emitidas en la televisión de España versus televisión de México, una imagen transatlántica. *Comunicación. Revista Internacional de comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales* 10, 572-584. Disponible en <http://hdl.handle.net/11441/34480>
- Saorín, J.L., de la Torre, J., Melián, D., Meier, C. y Rivero, D. (2015). Blokify: Juego de modelado e impresión 3D en tableta digital para el aprendizaje de vistas normalizadas y perspectiva. *Digital Education Review*, (27), 105-121. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5495908>
- Serna, M., Rodríguez, A. y Etxaniz, X. (2017). Biblioteca escolar y hábitos lectores en los escolares de Educación Primaria. *Ocnos: Revista de estudios sobre lectura*, 16(1), 18-49. Disponible en DOI 10.18239/ocnos_2017.16.1.1205
- Torrecillas, T. (2013). La mediación familiar en la recepción televisiva infantil: análisis de los indicadores de mediación preferente y efectiva. *Comunicación y sociedad*, (20), 135-159. Disponible en <http://www.scielo.org.mx/pdf/comso/n20/n20a7.pdf>
- Usán, P. y Salavera, C. (2017). Influencia de la motivación hacia el deporte en el consumo de alcohol, tabaco y cannabis de adolescentes escolares. *Actualidades en Psicología*, 31(122), 119-131. Disponible en DOI: <http://dx.doi.org/10.15517/ap.v31i122.27980>
- Vallejo, V., Curcoy, A.I., Trenchs, V., Arias, V. y Luaces, C. (2015). Consultas derivadas del consumo de sustancias psicoactivas en un Servicio de Urgencias Pediátrico. ¿Qué gasto sanitario representan? *Revista Española de Pediatría*, 71(1), 13-15. Disponible en <https://medes.com/publication/98099>
- Westall, D. (2011). La obesidad infantil en la prensa española. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 17(1), 225-239. Disponible en http://dx.doi.org/10.5209/rev_ESMP.201.v17.n1.13