

# Uso de pantallas en niños pequeños y preocupación parental

## Screen use among young children and parental concern

Dra. Silvina B. Pedrouzo<sup>a</sup>, Dra. Valeria Peskins<sup>a</sup>, Dra. Ana M. Garbocci<sup>a</sup>,  
Dr. Sergio G. Sastre<sup>a</sup> y Dr. Jorge Wasserman<sup>a</sup>

**Colaboradores:** Dra. Laura Krynski e Ing. Víctor D. Podberezski

### RESUMEN

**Introducción.** El uso excesivo de tecnología en niños pequeños es motivo de preocupación en la práctica pediátrica.

**Objetivo.** Evaluar el uso de pantallas en niños < 4 años y su relación con la presencia de preocupación parental por el desarrollo psicomotor en áreas motora, del lenguaje, cognitiva y personal social.

**Población y métodos.** Encuesta realizada a padres y/o madres de niños ≥ 18 meses y < 4 años, controlados en consultorio, durante febrero-mayo de 2018. Estudio descriptivo transversal.

**Resultados.** Se realizaron 150 encuestas. Uso combinado de dispositivos en el 100%: televisión, el 98%; smartphones, el 80%; tabletas, el 52,7%; computadoras, el 24%. Promedio de uso: 2,25 h/día en todas las edades (desvío estándar: 1,2). Uso y calidad: juegos, el 60% (no didácticos, un 23%); videos, el 88% (no didácticos, un 20%). Preocupación parental sobre el desarrollo: el 82% no poseía; el 8,7%, sobre el lenguaje; el 9,3%, sobre falta de atención; las dos últimas coincidieron con mayor exposición: 2,92 h/día (p = 0,0024). Opinión parental sobre uso y efectos en el desarrollo: el 52%, beneficioso; el 12%, no influyó; el 25,3%, perjudicial, y el 10,7%, perjudicial por uso excesivo; las dos últimas coincidieron con menor exposición: 1,8 horas/día (p = 0,0023).

**Conclusiones.** El 100% de los niños usa dispositivos en forma combinada. La preocupación parental por el desarrollo psicomotor se presenta cuando la exposición está fuera de las recomendaciones vigentes por edades.

**Palabras clave:** medios de comunicación, dispositivos móviles, niño, padres, concienciación.

<http://dx.doi.org/10.5546/aap.2020.393>

Texto completo en inglés:

<http://dx.doi.org/10.5546/aap.2020.eng.393>

a. Institución Obra Social Empleados de Comercio, Policonsultorios Medrano, Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

**Correspondencia:**  
Dra. Silvina B. Pedrouzo:  
silvipedrouzo@gmail.com

**Financiamiento:**  
Ninguno

**Conflicto de intereses:**  
Ninguno que declarar.

Recibido: 21-1-2020  
Aceptado: 26-5-2020

**Cómo citar:** Pedrouzo SB, Peskins V, Garbocci AM, Sastre SG, Wasserman J. Uso de pantallas en niños pequeños y preocupación parental. *Arch Argent Pediatr* 2020;118(6):393-398.

### INTRODUCCIÓN

El uso excesivo de tecnología en los niños menores de 4 años, la exposición a los dispositivos sin supervisión y los posibles efectos negativos en el desarrollo psicomotor del niño son motivos de preocupación en la práctica pediátrica. El desarrollo psicomotor del niño, según Wernicke, es un fenómeno evolutivo de adquisición continua y progresiva de habilidades, que abarcan el lenguaje, la cognición, la motricidad, la interacción social y la conducta, y este es producto de la interacción de factores genéticos y medioambientales (como el uso de tecnología). Por este motivo, es fundamental, en las consultas, el abordaje del uso de pantallas a edades tempranas y su probable relación con los trastornos del desarrollo, cuya prevalencia está en aumento (el 15,04 %).<sup>1</sup>

Es importante dar a conocer las recomendaciones sobre el uso de pantallas realizadas por la Sociedad Argentina de Pediatría y la Academia Americana de Pediatría, que desaconsejan la exposición antes de los dos años y limitan su uso a una hora diaria en niños de dos a cinco años, además de indagar en las consultas la presencia de preocupación parental con respecto al desarrollo del niño.<sup>2,3</sup> El hallazgo en las consultas de preocupación parental acerca del desarrollo del niño es un indicador de riesgo (el 80 % de probabilidad de presentar una alteración).<sup>4,5</sup>

En un trabajo reciente, se recomienda brindar asesoramiento a las familias, junto con la evidencia más sólida sobre los impactos a largo plazo

del uso de la tecnología en los niños pequeños.<sup>6</sup> Es aconsejable también la promoción de hábitos, como el juego al aire libre, la lectura de cuentos, los juegos con pares y con juguetes didácticos, que estimulan sus habilidades e imaginación. Un trabajo realizado en nuestro país afirma que las madres con estudios superiores dedican más tiempo a la lectura con sus hijos.<sup>7</sup>

En oportunidades, el niño pequeño se encuentra solo frente a una pantalla y reemplaza el tiempo de juego necesario para representar, explorar, vincularse con los demás y con el mundo que los rodea. El intercambio en el juego entre padres e hijos puede estar influenciado por su propio apego a las pantallas.

## OBJETIVO

Evaluar el uso de pantallas en los niños menores de cuatro años y su relación con la presencia de preocupación parental por el desarrollo psicomotor en las áreas motora, del lenguaje, cognitiva y personal social.

## POBLACIÓN Y MÉTODOS

Estudio transversal a través de encuestas anónimas realizadas y administradas por los autores a padre y/o madre acompañante de uno o más niños de 18 meses a 3 años, 11 meses y 29 días, citados a control de salud por Consultorios Externos de la Obra Social de Empleados de Comercio, Sede Medrano, en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (CABA). Período de febrero a mayo de 2018, muestreo consecutivo.

La encuesta se realizó con el consentimiento verbal previo y una explicación breve sobre el desarrollo psicomotor en las áreas motora, personal social, del lenguaje, cognitiva y las características de juegos y videos didácticos/educativos (se llamaron juegos interactivos aquellos que provocaban reacciones basadas en sus propias acciones, con avance de complejidad y que promovían la atención conjunta, que era la habilidad de poder interactuar con otros y también de dirigir la acción hacia un objeto necesaria para el inicio de la comunicación; videos de contenido educativo: canciones, historias sobre animales, oficios, etcétera).

El estudio fue aprobado por Coordinación de Docencia y Autoridades de Pediatría de la Institución para su realización y publicación. Se realizaron veinte encuestas piloto en los días previos a madres y/o padres, y se corrigieron errores (véase el *Anexo*: encuesta en formato electrónico).

La población encuestada accedía a servicios de salud en la obra social a través de un empleo y tenía cubiertas las necesidades básicas (alimentación, vivienda, cloacas y agua potable). Tenían acceso, al menos, a un dispositivo tecnológico en sus hogares.

Se utilizaron los programas *Google Sheet*, para la normalización de datos y el armado de gráficos, lenguaje de programación *Python* con librerías *Panda*, *Numpy* y *Pyplot*, para manipulación de datos y gráficos, y *Epi Info* (7.1.4.0) para cálculos estadísticos. El cálculo estadístico de la muestra realizado arrojó 149 encuestas necesarias en la población estudiada, con un nivel de confianza del 95 %, para una prevalencia estimada de uso de dispositivos del 50 %.

Variables analizadas: edad del niño (meses), sexo del niño (femenino, masculino), tiempo de uso (horas). Valores cualitativos dicotómicos (sí, no) fueron utilizados para evaluar asistencia al jardín; uso de computadora, tableta, *smartphone*, televisión; uso de videos o juegos; uso antes de dormir de algún dispositivo; encendido de la televisión durante las comidas principales, otras actividades. Tipo de videos y juegos utilizados: didácticos y no didácticos; uso acompañado (sí, no, a veces), cuidador del niño (padre, madre, ambos padres, niñera, otros). Preocupación parental por el desarrollo psicomotor: sí, no, ¿cuál? Opinión parental sobre el uso y efectos en el desarrollo psicomotor: beneficioso o perjudicial (sí, no).

Las variables cualitativas dicotómicas para su análisis estadístico se discretizaron en valores 0 y 1; las variables numéricas se analizaron comparando sus medias y desvío estándar (DE). Se realizó la segmentación por edad y sexo para medir el impacto. Para determinar la validez de hipótesis en relaciones de dos variables, se utilizó el valor de *p*.

## RESULTADOS

Se realizaron 150 encuestas en forma consecutiva; no hubo rechazos. Participaron 28 padres de niños de 18 meses a 23 meses y 29 días (el 18,7 %) y 122 padres de niños mayores de 2 años hasta 3 años, 11 meses y 29 días (el 81,3 %). Del total, 83 (el 55,3 %) correspondieron a padres de niños, y 67 (el 44,7 %), a padres de niñas. Asistía al jardín el 86 %.

El 100 % de los niños usaba alguno de estos dispositivos en forma combinada. Los más utilizados eran televisión en el 98 % (147

niños), *smartphone* en el 80 % (120 niños), tableta en el 52,7 % (79 niños) y computadora en el 24 % (36 niños). El promedio diario de uso de pantallas en la población analizada fue de 2,25 horas al día ( $M = 2,25$ ;  $DE$ : el 1,2 %; intervalo de confianza  $-IC- = 2,05-2,45$  horas).

Los resultados sobre la cantidad de horas de exposición diaria por sexo y por edad se exponen en la *Figura 1*. La *Figura 2* muestra los hallazgos sobre la calidad de los contenidos de juegos y videos utilizados.

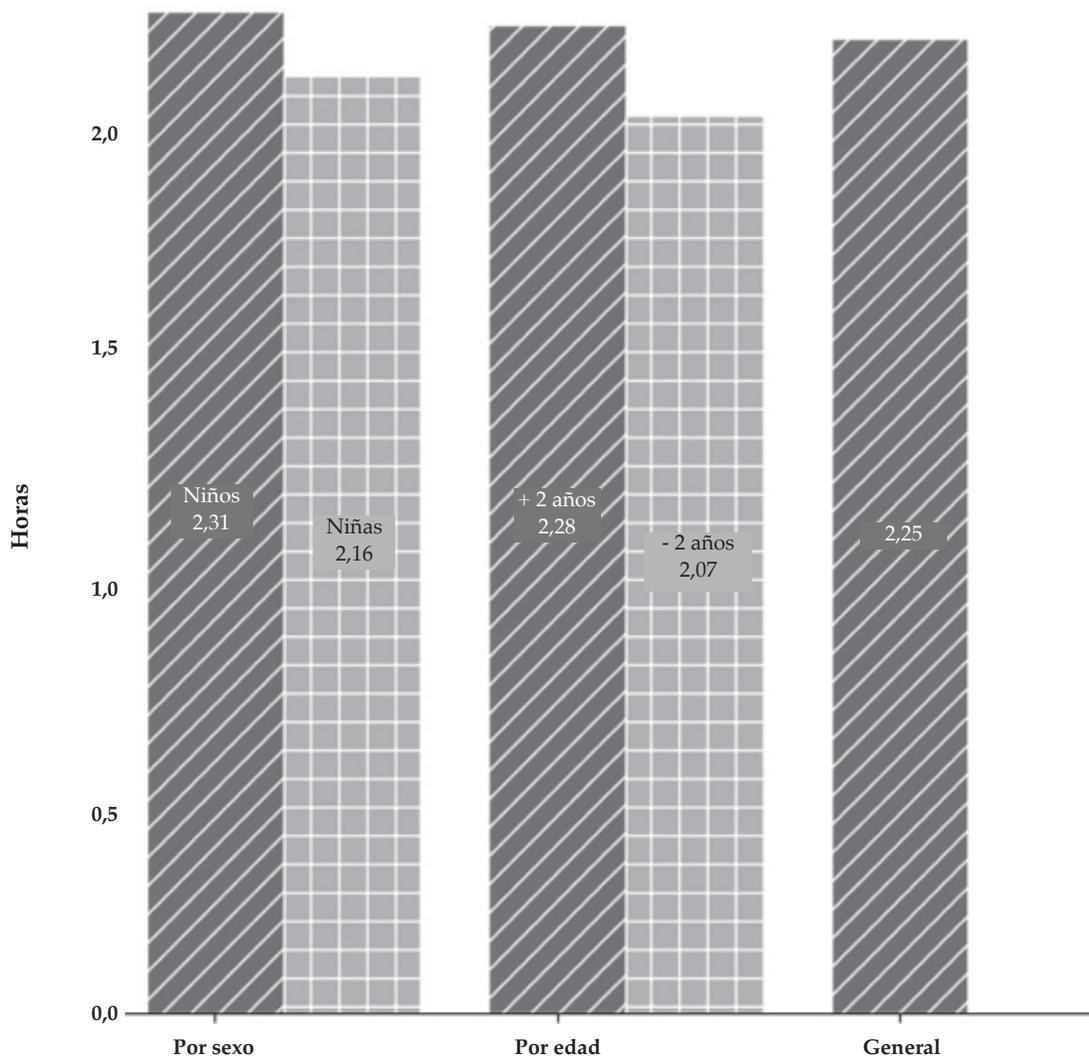
Sobre la utilización de, al menos, un formato de juegos o videos: didácticos de tipo educativo e interactivo en 113 niños (el 75,3 %) y utilización de, al menos, un formato no didáctico en 114 niños

(el 76 %). Supervisión frente a la exposición a juegos y videos: 74 niños (el 49,3 %) con supervisión; 22 niños (el 14,7 %) sin supervisión; 40 niños (el 26,7 %), a veces, con supervisión; 14 niños (el 9,3 %) no utilizaban.

Con respecto a la exposición en relación con la alimentación y con el sueño: televisión encendida durante las comidas principales en 90 niños (el 60 %) y uso de dispositivos antes de dormir en 60 niños (el 40 %). De acuerdo con el cuidador durante el día: 94 niños (el 62,7 %), al cuidado de su mamá; 38 niños (el 25,3 %), de ambos padres, y 18 niños (el 12 %), de niñeras y otros.

Acerca de la preocupación parental sobre el desarrollo psicomotor: 123 no manifestaban

FIGURA 1. Tiempo de exposición en horas en relación a sexo y edad ( $n = 150$ )



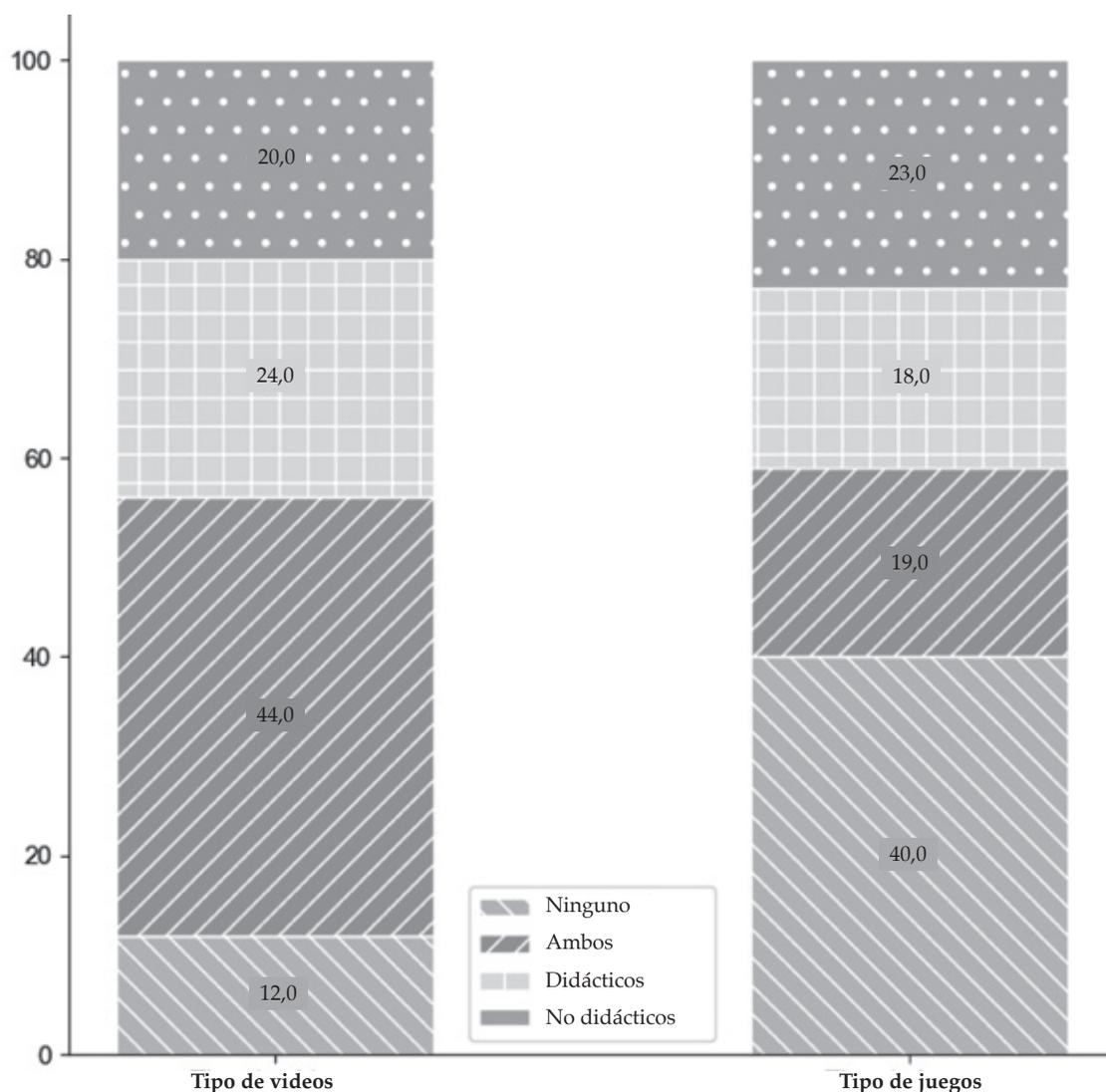
(el 82 %), 13 presentaban preocupación sobre el lenguaje (el 8,7 %) y 14 referían preocupación por falta de atención (el 9,3 %); las dos últimas afirmaciones coincidieron con mayor exposición (2,92 horas/día;  $p = 0,0024$ ). Con respecto a la opinión parental sobre el uso de pantallas y efectos en el desarrollo psicomotor: 78 (el 52 %) lo consideraban beneficioso; 18 (el 12 %) no lo consideraban beneficioso ni perjudicial; 38 (el 25,3 %) lo consideraba perjudicial, y 16 (el 10,7 %), perjudicial dependiente del uso excesivo, ya que respondían afirmativamente las dos opciones beneficioso y perjudicial. Las dos últimas opiniones parentales (perjudicial y

perjudicial por uso excesivo) incluyeron a 54 niños (el 36 %) y representaron a los niños con menor tiempo de exposición (1,8 horas por día;  $p = 0,0023$ ).

### DISCUSIÓN

La relación que los niños desde pequeños pueden establecer con la tecnología y los efectos que pueden ejercer sobre su desarrollo son, actualmente, temas de debate que atraviesan desde el ámbito privado hasta las políticas públicas. Las nuevas generaciones pertenecen a un ecosistema cultural, un entorno tecnológico (nativos digitales) en el que el límite entre el

FIGURA 2. Utilización de videos y juegos didácticos y no didácticos (n= 150)



mundo real y el virtual es cada vez más difuso. En este contexto, los niños se apropian de las tecnologías a partir de un proceso de inmersión cultural.<sup>8,9</sup>

Con respecto a las recomendaciones, la Sociedad Argentina de Pediatría y la Academia Americana de Pediatría proponen no exponer a los niños a las pantallas antes de los 18 meses debido a la inmadurez del desarrollo y la dependencia de la interacción con el adulto para decodificar los estímulos; en los niños menores de 18 meses hasta los dos años, solo recomiendan aplicaciones de video en tiempo real para comunicarse con familiares. En caso de exposición a partir de los 18 meses, deben ser acompañados para la selección e interpretación de contenidos, debido a la evidencia limitada de efectos beneficiosos a estas edades y al reemplazo de otras actividades que estimulan el desarrollo infantil.

Las recomendaciones para los niños entre los dos y los cinco años de edad limitan el uso de dispositivos a una hora diaria con fines educativos; mayor tiempo de exposición puede asociarse a problemas del desarrollo. También desaconsejan la utilización de dispositivos antes de dormir por la asociación con alteraciones del sueño (supresión de melatonina endógena producida por la luz emitida) y durante las comidas principales porque puede asociarse a obesidad (exposición a publicidades de alimentos y disminución de atención a señales de saciedad).<sup>2,3</sup>

En nuestro estudio, el tiempo promedio de exposición fue de 2,25 horas al día, que excedió las recomendaciones vigentes y desplazó otras actividades. La supervisión de contenidos se registró en menos de la mitad de los casos y tampoco se cumplió la limitación del uso previo al sueño y durante las comidas principales.

Un trabajo reciente realizado en nuestro país describió la discordancia entre las recomendaciones vigentes sobre el uso de pantallas y su uso real. Por este motivo, sugirió a los profesionales brindar asesoramiento a las familias, junto con una evidencia más sólida sobre el impacto del uso a largo plazo.<sup>6</sup>

Según la Encuesta Nacional de Consumos Culturales y Entorno Digital desarrollada en 2017 sobre hábitos y consumos culturales realizada a mayores de trece años, el 95,3 % miraba televisión, en un promedio de 3,5 horas diarias.<sup>10</sup> Con respecto al acceso a internet, a través de *smartphones* en el 76 %. El acceso con

computadoras era del 57,1 % y, con tabletas, del 13,4 %. Estos datos fueron comparables a los resultados obtenidos en niños pequeños en nuestro estudio.

En el Informe Técnico de Ciencia y Tecnología del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INDEC) del año 2017, de la Encuesta Permanente de Hogares en nuestro país, sobre las características de acceso a la tecnología en los hogares y su uso en la población mayor de cuatro años, el 81,2 % utilizaba *smartphone* y, en nuestro trabajo, un 80 %, dato relevante ya que nuestra población incluyó a niños menores de esa edad.<sup>11</sup>

En la adaptación de la Encuesta Nacional de 2013 de Common Sense Media, realizada en Pensilvania, que incluyó a 350 niños de 6 meses a 4 años de edad, se reveló la presencia de televisión en el 97 % de los hogares, de tabletas en el 83 %, de *smartphones* en el 77 % y de computadoras en el 58 %.<sup>12</sup> El uso de dispositivos móviles fue del 96,6 % y la edad de comienzo fue antes del año en un 43,5 %. Esta población fue más cercana en edad a la nuestra y sus resultados fueron similares.

En un trabajo de cohorte realizado en Sidney, que incluyó a 500 niños, se registró, a los 18 meses, un tiempo de exposición mayor de dos horas diarias en el 40 %, dato semejante a los resultados obtenidos en nuestro trabajo.<sup>13</sup> A los dos años, un niño poseía la capacidad de desbloquear, deslizar e interactuar con intención en dispositivos de pantalla táctil (según una encuesta realizada a padres de 82 niños de 12 meses a 3 años).<sup>14</sup>

La Academia Americana de Pediatría ha desarrollado una estrategia *online* que brinda asesoramiento a las familias acerca del consumo mediático de acuerdo con la edad del niño.<sup>15</sup> Las características principales de un formato didáctico son la interactividad que provoca reacciones en el niño basadas en sus propias acciones, adaptado por edades y preferencias, avance de complejidad a medida que adquiere estrategias y promoción de atención conjunta.<sup>16</sup> De acuerdo con la calidad de videos y juegos utilizados en dispositivos, tres cuartos de nuestra población está expuesta, al menos, a un formato no didáctico.

Los datos obtenidos en el trabajo permiten inferir que, cuando los padres consideran que la introducción temprana al uso de pantallas tiene un efecto perjudicial en el desarrollo, son más restrictivos en la cantidad promedio de exposición (1,8 horas diarias frente al promedio de 2,25 horas diarias). Asimismo, se observa que los padres cuyos niños presentan mayor

exposición promedio (2,92 horas diarias) son aquellos que manifestaron preocupación en relación con las alteraciones en el desarrollo psicomotor de sus hijos.

El hallazgo de preocupación parental acerca del desarrollo psicomotor del niño es un indicador de riesgo. Hay un 80 % de probabilidades de que existan alteraciones, requiere realizar una evaluación clínica detallada, la aplicación de pruebas estandarizadas de *screening* y, si es necesario, pruebas diagnósticas y/o exámenes complementarios para lograr una intervención oportuna.<sup>4,5</sup> Cabe señalar que el uso de tecnología de acuerdo con las recomendaciones de la Sociedad Argentina de Pediatría contribuye a estimular el aprendizaje a través del uso de aplicaciones didácticas y lectura de *e-books*.<sup>2</sup>

Como fortalezas, los resultados son comparables a la Encuesta Nacional de Consumos Culturales y Entorno Digital del año 2017,<sup>10</sup> Informe Técnico de Ciencia y Tecnología del INDEC de 2017,<sup>11</sup> adaptación de la Encuesta Nacional 2013 de Common Sense Media,<sup>12</sup> y refuerzan la necesidad del trabajo conjunto con los padres en el abordaje de esta problemática en las consultas. Se observa como debilidad que la distribución etaria de la muestra no es homogénea, ya que es mayor la proporción de padres de niños de 2 a 3 años, 11 meses y 29 días que la de padres de niños de 18 meses a 23 meses y 29 días.

Una reflexión según Winnicott: el juego es una experiencia que siempre es creadora para el niño. En el juego, pueden crear, usar toda su personalidad y llegar a descubrir su persona al mostrarse como creadores.<sup>17</sup>

## CONCLUSIONES

El 100 % de los niños usa alguno de los dispositivos en forma combinada. De acuerdo con los resultados, se ha observado que la preocupación parental por las alteraciones del desarrollo psicomotor se hace presente cuando los niños pequeños están expuestos a la tecnología fuera de las recomendaciones vigentes por edades. ■

## REFERENCIAS

- Boyle CA, Boulet S, Schieve LA, Cohen RA, et al. Trends in the Prevalence of Developmental Disabilities in US children, 1997-2008. *Pediatrics*. 2011; 127(6):1034-42.
- Subcomisión de Tecnologías de Información y Comunicación de la Sociedad Argentina de Pediatría. Bebés, niños, adolescentes y pantallas: ¿qué hay de nuevo? *Arch Argent Pediatr*. 2017; 115(4):404-8.
- Council on Communications and Media. Media and Young minds. *Pediatrics*. 2016; 138(5):e20162591.
- Delahunty C. Developmental delays and autism: screening and surveillance. *Cleve Clin J Med*. 2015; 82(11 Suppl 1): S29-32.
- Comité de Crecimiento y Desarrollo de la Sociedad Argentina de Pediatría. Guía para el seguimiento del desarrollo infantil en la práctica pediátrica. *Arch Argent Pediatr*. 2017; 115(Supl 3):s53-62.
- Melamud A, Waisman I. Pantallas: discordancias entre las recomendaciones y el uso real. *Arch Argent Pediatr*. 2019; 117(5):349-51.
- Waisman I, Hidalgo E, Rossi M. Uso de pantallas en niños pequeños en una ciudad de Argentina. *Arch Argent Pediatr*. 2018; 116(2):e186-95.
- Necuzzi C. Los modos de aprendizaje en entornos tecnológicos. En: Necuzzi C. *Estado del arte sobre el desarrollo cognitivo involucrado en los procesos de aprendizaje y enseñanza con integración de las TIC*. Buenos Aires: UNICEF; 2013:86-88. [Acceso: 5 de febrero de 2018]. Disponible en: [https://campuseducativo.santafe.edu.ar/wp-content/uploads/adjuntos/recursos/20160719202258Estado\\_arte\\_desarrollo\\_cognitivo.pdf](https://campuseducativo.santafe.edu.ar/wp-content/uploads/adjuntos/recursos/20160719202258Estado_arte_desarrollo_cognitivo.pdf).
- Kelly V. Primera Infancia frente a las pantallas: de fenómeno social a asunto de estado. Cuaderno SITEAL. Buenos Aires: IPE.UNESCO; 2016. [Acceso: 5 de febrero de 2018]. Disponible en: [http://www.tic.siteal.iipe.unesco.org/sites/default/files/stic\\_publicacion\\_files/tic\\_cuaderno\\_pantallas.pdf](http://www.tic.siteal.iipe.unesco.org/sites/default/files/stic_publicacion_files/tic_cuaderno_pantallas.pdf).
- Catalano F, Kunst M, Mancinelli E, Pérez L, et al. ¿Qué miramos? ¿Qué leemos? ¿Qué hacemos en internet? En: *Encuesta Nacional de Consumos Culturales 2017*. Buenos Aires: SINCA. Ministerio de Cultura; 2017; 15-34. [Acceso: 5 de febrero de 2018]. Disponible en: [https://www.cultura.gov.ar/media/uploads/encc\\_2017\\_informe\\_general.pdf](https://www.cultura.gov.ar/media/uploads/encc_2017_informe_general.pdf).
- Villelli M, Paoloni P, Duclós S. Acceso y uso de tecnologías de la información y la comunicación. EPH. Cuarto trimestre 2017. *Ciencia y Tecnología*. 2018;2(1):3. [Acceso: 11 junio de 2018]. Disponible en: [https://www.indec.gov.ar/uploads/informesdeprensa/mautic\\_05\\_18.pdf](https://www.indec.gov.ar/uploads/informesdeprensa/mautic_05_18.pdf).
- Kabali HK, Irigoyen MM, Nunez-Davis R, Budacki JG, et al. Exposure and use of mobile media devices by young children. *Pediatrics*. 2015; 136(6):1044-50.
- Chandra M, Jalaludin B, Woolfender S, Descallar J, et al. Screen time of infants in Sydney, Australia: a birth cohort study. *BMJ Open*. 2016; 6(10):e012342.
- Ahearn C, Dilworth S, Rollings R, Livingstone V, et al. Touch-screen technology usage in toddlers. *Arch Dis Child*. 2016; 101(2):181-3.
- American Academy of Pediatrics. Plan para el consumo mediático de su familia. Illinois, 2016. [Acceso: 5 de febrero de 2018]. Disponible en: <https://www.healthychildren.org/spanish/media/paginas/default.aspx>.
- Goldfarb G. Bebés, niños, adolescentes y pantallas. En Sociedad Argentina de Pediatría. *PRONAP*. 2016; 3(4):123-38.
- Winnicott, D. *Realidad y juego*. 2.ª ed. Barcelona: Gedisa; 1971.

## ANEXO

### Encuesta

1. Sexo del niño: FEMENINO/MASCULINO.
2. Edad en meses:
3. ¿Usa el niño computadora?: SÍ/NO.
4. ¿Usa el niño tableta?: SÍ/NO.
5. ¿Usa el niño celular?: SÍ/NO.
6. ¿Para ver videos?: SÍ/NO.
7. ¿Videos didácticos/educativos?: SÍ/NO/A VECES.
8. ¿Videos no didácticos?: SÍ/NO/A VECES.
9. ¿Para usar juegos?: SÍ/NO.
10. ¿Juegos didácticos/educativos?: SÍ/NO/A VECES.
11. ¿Juegos no didácticos?: SÍ/NO/A VECES.
12. ¿Los usa solo?: SÍ/NO.
13. ¿Los usa acompañado de un adulto?: SÍ/NO/A VECES.
14. ¿Los usa antes de dormir?: SÍ/NO.
15. ¿Mira televisión?: SÍ/NO.
16. ¿Mira dibujos animados?: SÍ/NO.
17. ¿Otros?: SÍ/NO.
18. En el horario de las comidas principales, como almuerzo y cena, ¿está la televisión encendida?: SÍ/NO.
19. ¿Tiene televisión en la habitación?: SÍ/NO.
20. ¿Usa juguetes didácticos no tecnológicos, como masas, bloques, rompecabezas, otros?: SÍ/NO.
21. ¿Le leen cuentos?: SÍ/NO.
22. ¿Juega con niños de su edad?: SÍ/NO.
23. ¿Juega con los padres?: SÍ/NO.
24. ¿Concurre al jardín?: SÍ/NO.
25. ¿Quién es el cuidador durante el día?: Madre/padre/ambos/niñera/otros.
26. ¿Juega al aire libre?: SÍ/NO.
27. ¿Cuántas horas dedica en total en el día al uso de celular, tableta, computadora y/o televisión?
28. ¿Considera que el uso de tecnología favorece el desarrollo psicomotor de su hijo?: SÍ/NO.
29. ¿Considera que el uso de tecnología perjudica el desarrollo psicomotor de su hijo?: SÍ/NO.
30. ¿Tiene usted alguna preocupación sobre el desarrollo psicomotor de su hijo?:  
SÍ/NO  
¿CUÁL ES?