Análisis del perfil de usuario de juguetes tecnológicos en España

aiju
INSTITUTO TECNOLÓGICO
DE PRODUCTO INFANTIL Y OCIO

aiju
INSTITUTO TECNOLÓGICO
DE PRODUCTO INFANTIL Y OCIO

GENERALITAT
VALENCIANA

IVACE
INSTITUTO VALENCIANO DE
COMPETITIVIDAD EMPRESARIAL

UNIÓN EUROPEA
Fondo Europeo de
Desarrollo Regional
Una manera de hacer Europa

Esta publicación desarrollada por AIJU, el Instituto Tecnológico de producto infantil y ocio se ha llevado a cabo en el marco del proyecto TECH-TOYS INTERACTION, con IMDEEA/2019/50, y ha sido posible gracias a la financiación del IVACE (Instituto Valenciano de la competitividad empresarial), la Generalitat Valenciana y de la Unión Europea; a través del Fondo Europeo de Desarrollo Regional.

AIJU es una entidad privada sin ánimo de lucro, cuyos fines son favorecer la investigación, desarrollo e innovación tecnológica, mejorar la calidad de los productos y aumentar la competitividad de las empresas. Cuenta con 430 empresas asociadas relacionadas con el mundo de los juguetes, los productos para la infancia y el consumidor infantil.
www.aiju.es

Autores
Área de Investigación de usuarios
Octubre 2020

introducción

En primer lugar, en esta Guía se recogen los requerimientos de los usuarios de juguetes electrónicos, así como las percepciones y frenos que encuentran los compradores de juguetes.

En segundo lugar, se realiza la caracterización en detalle de la población infantil y su uso del juguete. Se analizan las categorías de producto, los dispositivos electrónicos y las redes sociales que más utilizan, focalizándose en el tipo de juguete tecnológico. Además, se muestra cómo la población infantil utiliza los juguetes: preferencias, uso, formas, tiempos y situaciones de juego.

El consumidor de juguete tecnológico y sus requerimientos

metodología

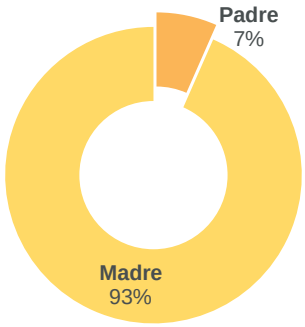
La encuesta es uno de los métodos de investigación social más utilizados que ha trascendido el alcance estricto de la investigación científica.
La recopilación de los datos se realiza a través de un cuestionario, una herramienta de recopilación de datos (medición) y el protocolo de preguntas (recuadro de registro) que se administra a la población (o una muestra extensa de los mismos) a través de una entrevista en la cual el anonimato del sujeto queda asegurado.

CUANTITATIVO CONSUMIDORES
Universo: Padres y madres con niñas y niños de 0 a 12 años de edad
Muestra: 512 familias (muestra ajustada proporcionalmente por género y tramos de edad)
Error muestral: 4,33 %
Enfoque: Cuantitativo
Técnica: Entrevista electrónica
Ámbito: Nacional (España)
Objetivo: Identificar al usuario de juguete tecnológico y el uso que hace del mismo

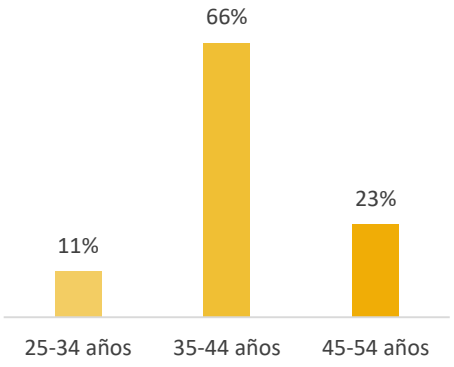
Muestra

A fin de identificar las demandas del consumidor en juguetes tecnológicos, se llevó a cabo una encuesta electrónica. En el estudio participaron 512 familias de la base de datos de AIJU con hijos/as de entre 0 y 12 años, residentes en España, las cuáles se distribuyen de la siguiente manera:

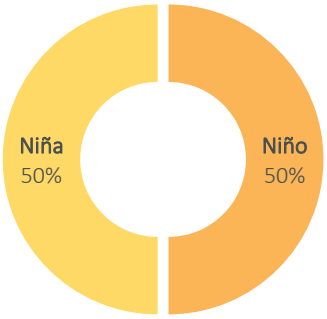
Parentesco



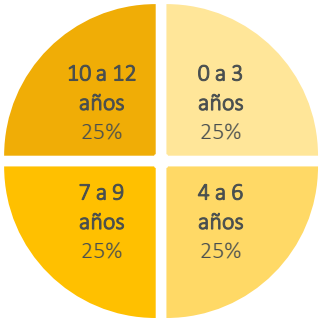
Edad



Género del hijo o hija



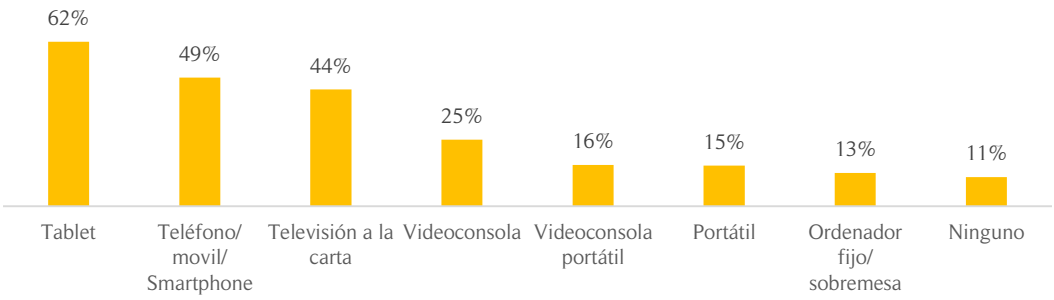
Edad del hijo o hija



DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS

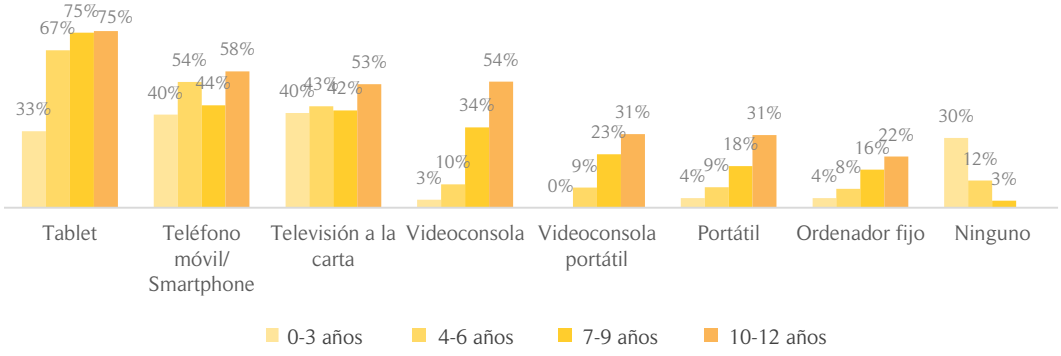
La tablet es el dispositivo electrónico que más niños/as usan (62%) seguida del teléfono móvil (49%) y la televisión a la carta (44%). Por edad, la tablet es mayormente usada a partir de los 4 años, mientras el teléfono móvil es usado incluso por niños/as de 0 a 3 años. La videoconsola, se usa desde los 7 años, aunque principalmente de 10 a 12 años. El 30% de los niños/as de 0 a 3 años, no utilizan ninguno de los dispositivos eléctricos mostrados, sin embargo, esta cifra disminuye, de manera que, prácticamente, todos los niños/as a partir de 7 años, utilizan alguno de estos dispositivos.

Uso de dispositivos electrónicos



De los dispositivos electrónicos que tiene en casa, ¿cuales utiliza habitualmente su hijo/a?
Fuente: AIJU 2019

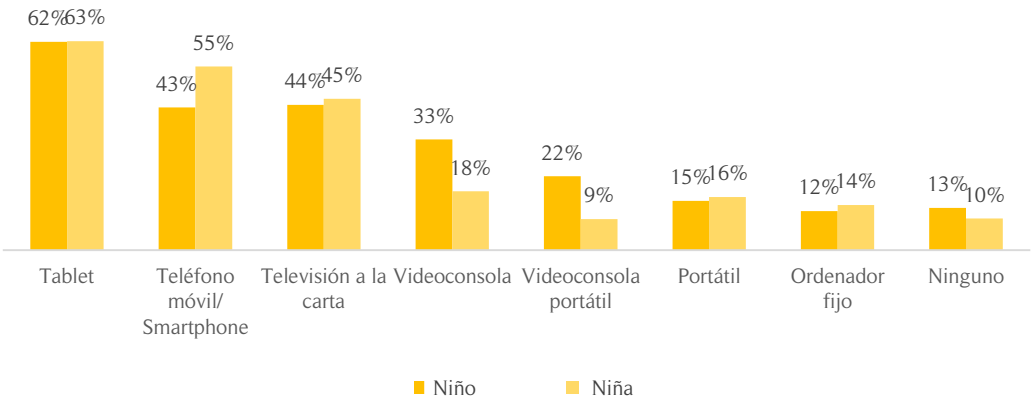
Uso de dispositivos electrónicos, por edad



De los dispositivos electrónicos que tiene en casa, ¿cuales utiliza habitualmente su hijo/a?
Fuente: AIJU 2019

En cuanto a la distribución por género, a parte de destacar un mayor uso de videoconsolas por parte de los niños varones, destaca un mayor uso del teléfono móvil (o Smartphone) por parte de las niñas.

Uso de dispositivos electrónicos, por género

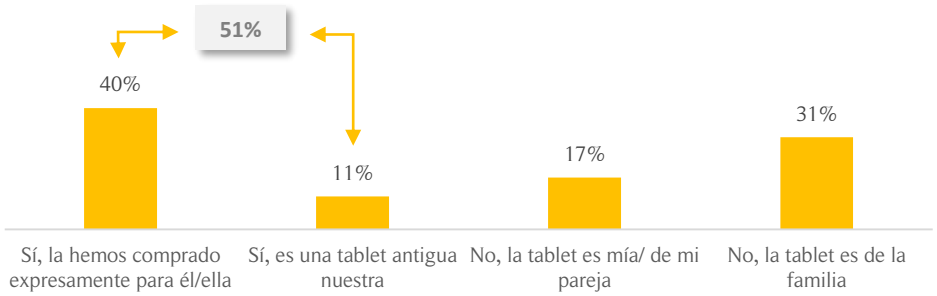


De los dispositivos electrónicos que tiene en casa, ¿cuales utiliza habitualmente su hijo/a?
Fuente: AIJU 2019

Tablet

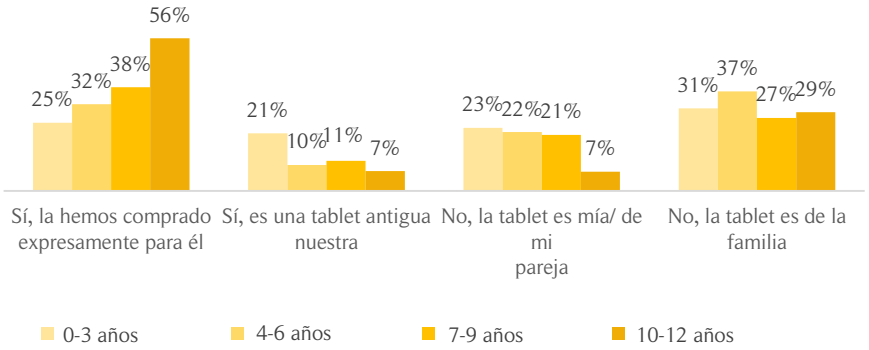
Del 62% de niños/as que usan la tablet, más de la mitad (51%) cuentan con tablet propia (ya sea comprada expresamente para él/ella o una tablet antigua). Los resultados por edad muestran que la posesión de tablet propia se eleva al 63% en 10-12 años. La compra de tablet para niños y niñas aumenta progresivamente según su edad.

Posesión tablet



La tablet que usa su hijo/a, ¿es propia? Si usa más de una tablet puede indicar varias opciones.
Fuente: AIJU 2019

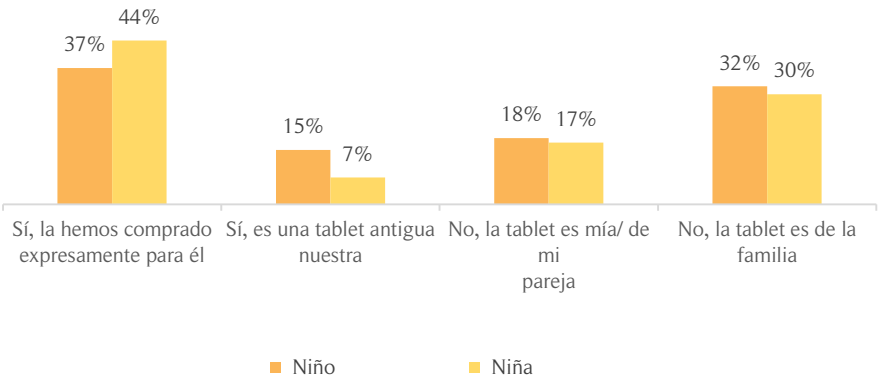
Posesión tablet, por edad



La tablet que usa su hijo/a, ¿es propia? Si usa más de una tablet puede indicar varias opciones.
Fuente: AIJU 2019

En cuanto al género, aunque en torno al 50% de niños y niñas tienen tablet propia, se percibe una mayor predisposición a comprar una tablet a niñas que a niños.

Posesión tablet, por género

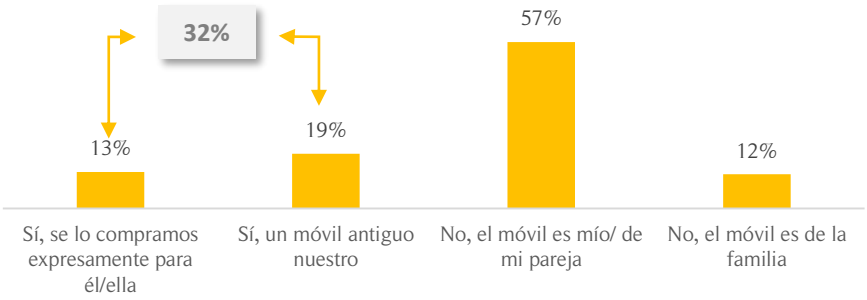


La tablet que usa su hijo/a, ¿es propia? Si usa más de una tablet puede indicar varias opciones.
Fuente: AIJU 2019

Teléfono móvil

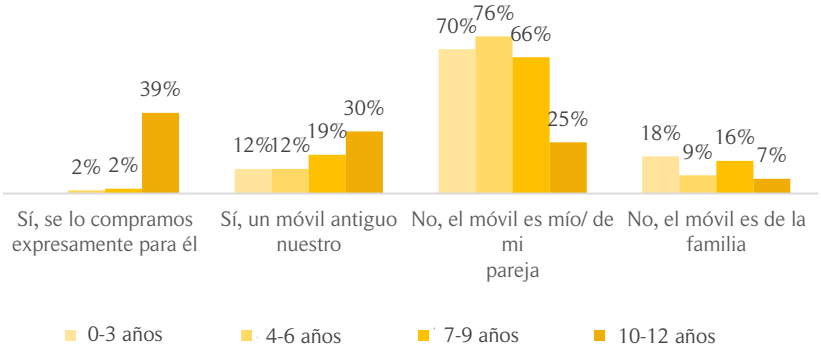
El 32% de los niños/as de 0 a 12 años poseen móvil propio (ya sea comprado expresamente para el niño o la niña, o un móvil antiguo de los padres). La mayoría, el 57%, utiliza el móvil de sus padres. El 69% de los niños/as de 10 a 12 años tienen teléfono móvil propio. Por debajo de esta edad, la posesión del teléfono móvil se sitúa por debajo del 20%.

Posesión teléfono móvil



El móvil que usa su hijo/a, ¿es propio? Si usa más de uno puede indicar varias opciones.
Fuente: AIJU 2019

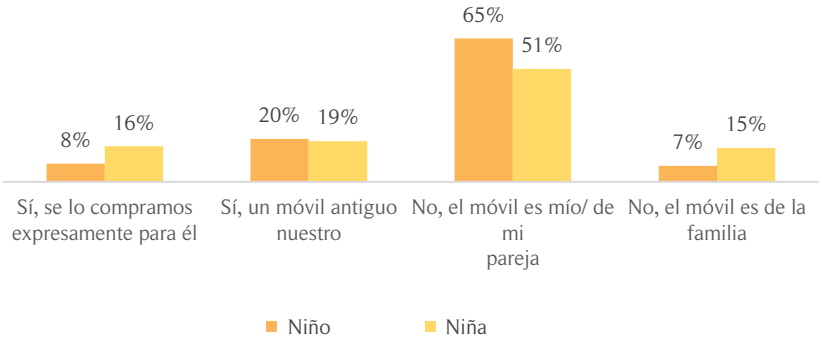
Posesión teléfono móvil, por edad



El móvil que usa su hijo/a, ¿es propio? Si usa más de uno puede indicar varias opciones.
Fuente: AIJU 2019

Las niñas usan este dispositivo en mayor medida, también poseen teléfono móvil propio en más ocasiones que los niños varones, (16% de las niñas frente al 8% de niños)

Posesión móvil, por género

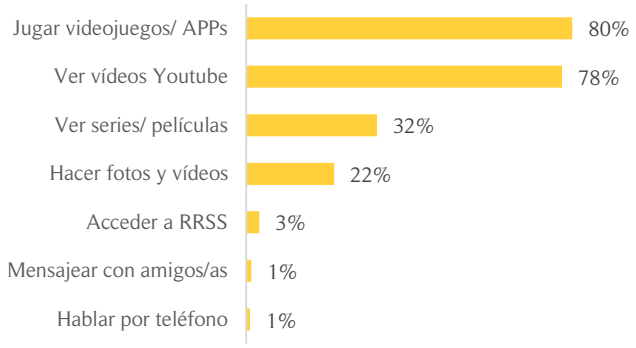


El móvil que usa su hijo/a, ¿es propio? Si usa más de uno puede indicar varias opciones.
Fuente: AIJU 2019

¿Para qué usan la tablet? ¿Y el móvil?

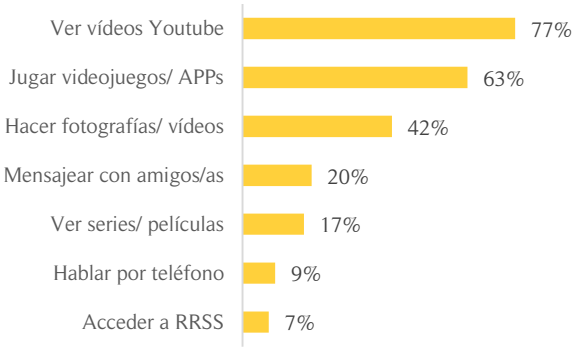
En cuanto al uso que hacen de estos dispositivos, los principales usos tanto para móvil como para tablet, son jugar a juegos y ver vídeos de YouTube. Además, el 32% de los niños/as usa la tablet para ver series películas y el 22% para hacer fotografías y vídeos. El móvil, sin embargo, aparte tiene otros usos como mensajear con amigos/as, hablar por teléfono y acceder a redes sociales.

Uso tablet



¿Para qué suele utilizar esta tablet su hijo/a? Puede indicar varias opciones.
Fuente: AIJU 2019

Uso teléfono móvil

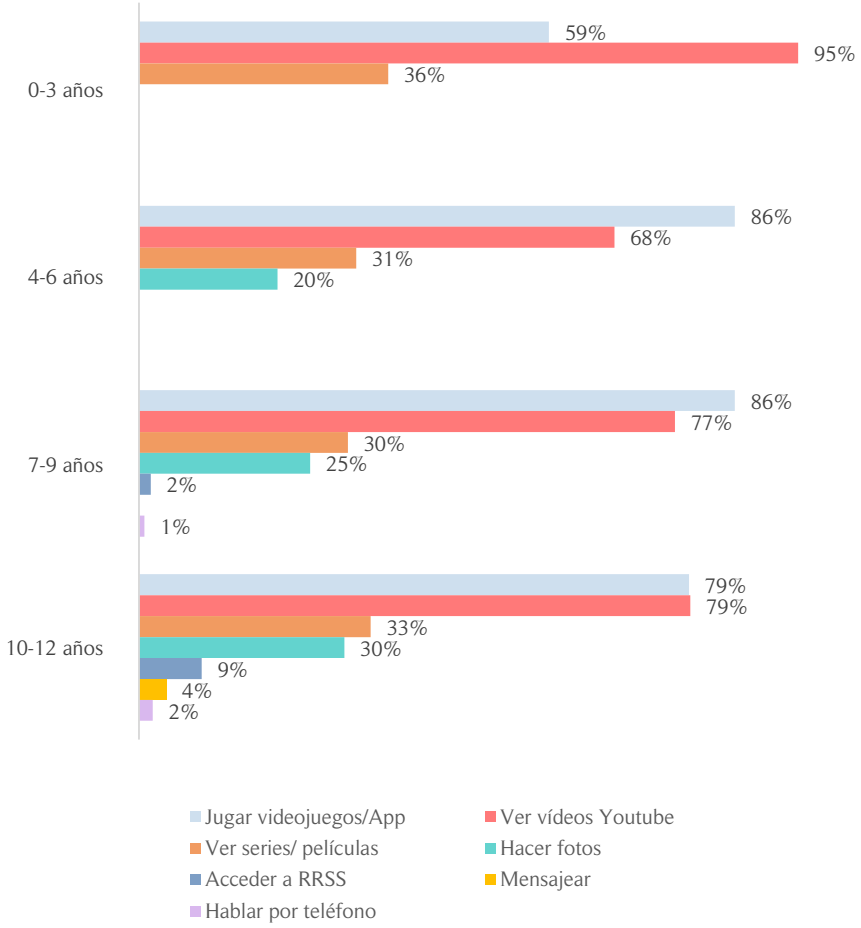


¿Para qué suele utilizar este móvil su hijo/a? Puede indicar varias opciones.
Fuente: AIJU 2019

El uso de la tablet es similar en todos los tramos de edad, con la principal diferencia que a partir de los 4 años aumenta el uso de la tablet para jugar a juegos en detrimento de la visualización de vídeos en YouTube.

A partir de los 10 años, se aprecia la iniciación al acceso a redes sociales (9%) (principalmente en niñas), y es a partir de 4 años cuando empiezan a usar la cámara de la tablet

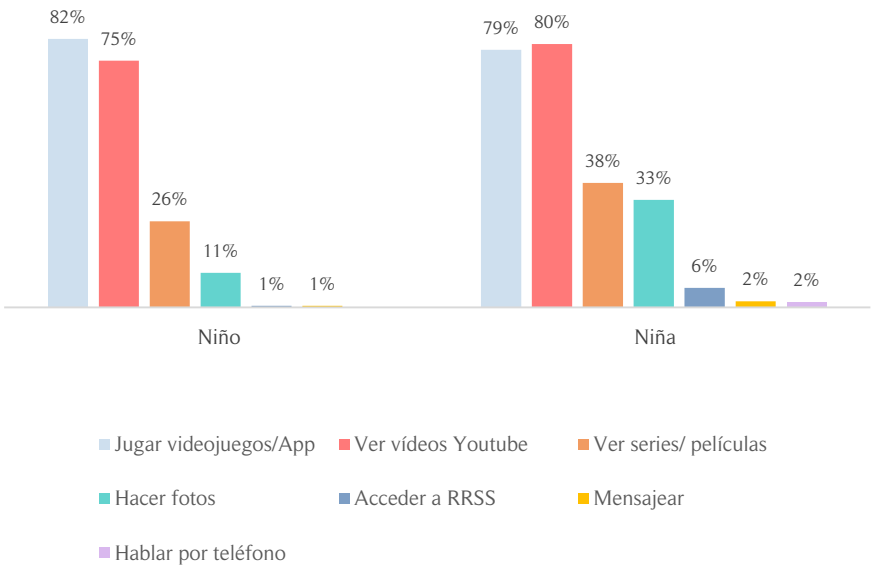
Uso de la tablet, por edad



¿Para qué suele utilizar el móvil su hijo/a? Puede indicar varias opciones
fuente: AIJU 2019

Teniendo en cuenta el género, el uso de la tablet es similar entre niños y niñas en cuanto a jugar a videojuegos y ver vídeos de YouTube, pero se percibe un mayor uso en niñas para ver series y películas (38% frente a 26%) y hacer fotos y vídeos (33% frente a 11%).

Uso de la tablet, por género

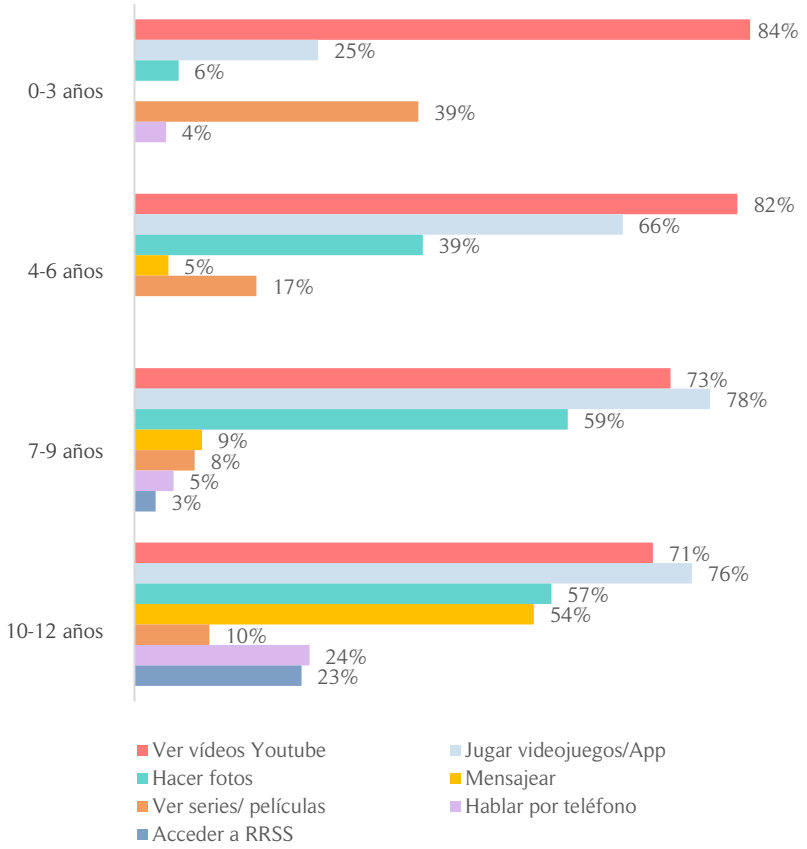


¿Para qué suele utilizar esta tablet su hijo/a? Puede indicar varias opciones.
Fuente: AIJU 2019

En el caso del móvil, éste es usado principalmente, para ver vídeos de YouTube en todos los tramos de edad, aunque con el aumento de la edad se van incorporando otros usos: a partir de los 4 años comienzan a jugar a videojuegos o juegos App, a partir de 7 años, hacer fotos es un uso común para casi el 60% de los niños/as. A partir de los 10 años, el 54% usa la tablet también para mensajear con amigos/as.

El uso del móvil para ver series y películas, se da principalmente en niños/as de 0 a 3 años, disminuyendo progresivamente con la edad.

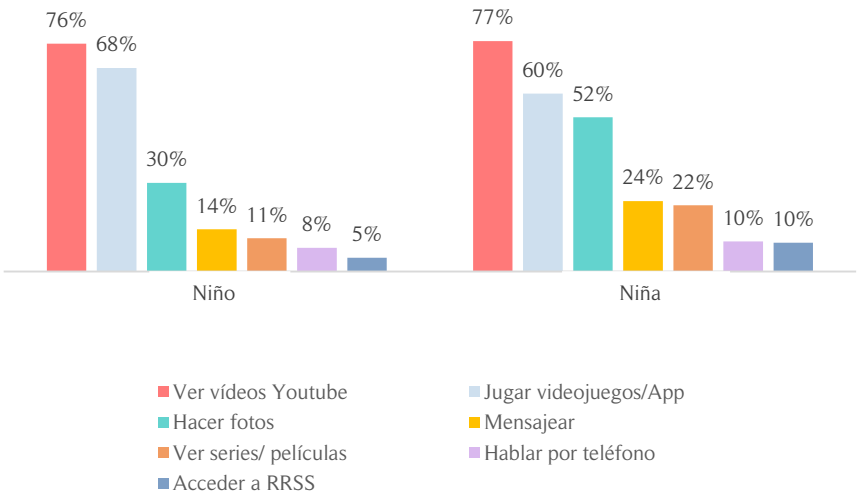
Uso del móvil, por edad



¿Para qué suele utilizar el móvil su hijo/a? Puede indicar varias opciones
fuente: AIJU 2019

En cuanto a la respuestas según género, el uso del móvil es similar entre niños y niñas en cuanto a ver vídeos y jugar a juegos. Sin embargo, se aprecia que las niñas hacen más uso del resto de herramientas, principalmente, de la cámara para hacer fotos y vídeos (51% frente al 30%), del WhatsApp para mensajear con amigos/as (24% frente a 14%) y ven series y películas en mayor medida (22% frente a 11%).

Uso del móvil, por género



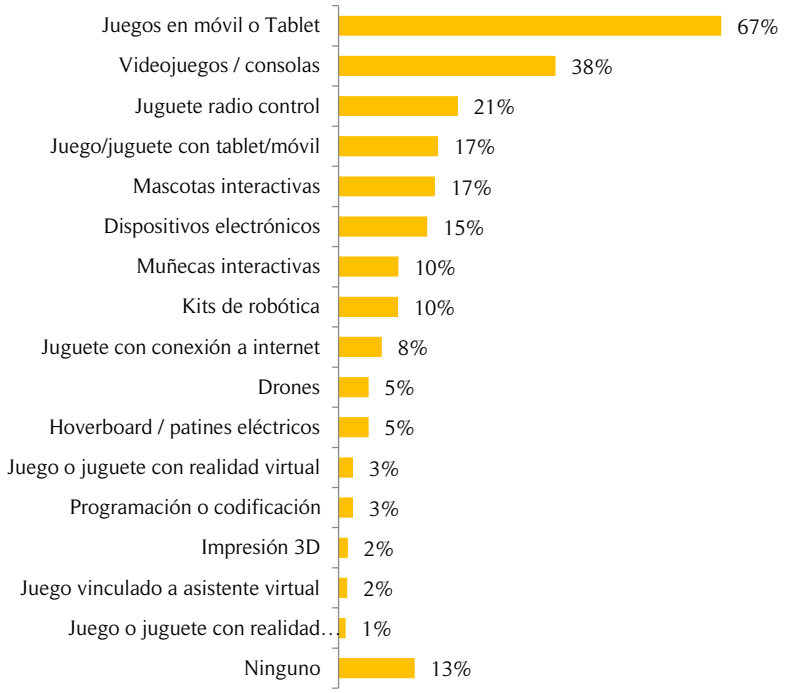
¿Para qué suele utilizar este móvil su hijo/a? Puede indicar varias opciones.
Fuente: AIJU 2019

En resumen, niños y niñas utilizan la tablet en mayor medida que el móvil (62% frente a 49%) y lo hacen principalmente para lo mismo, ver vídeos de YouTube y jugar a juegos. Sin embargo, conforme los niños/as crecen empiezan a realizar más usos, como hacer fotos y ver series/ películas, principalmente en el móvil. Por otro lado, las niñas hacen más usos tanto del móvil como de la tablet.

JUGUETES ELECTRÓNICOS

En lo que se refiere a juguetes electrónicos, los juegos en el móvil y en la tablet (67%) y videojuegos (38%) siguen siendo los juegos/ juguetes más usados entre los niños de 0 a 12 años. Le siguen los juguetes radio control (21%), los juegos/juguetes que incluyen el uso de tablet/móvil (17%), mascotas interactivas (17%) y los dispositivos electrónicos como cámaras y relojes inteligentes (15%).

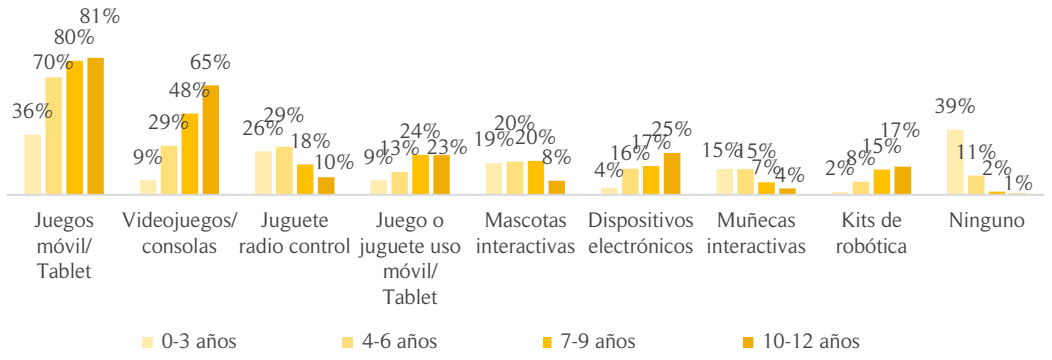
Uso de juego y juguete electrónico



¿Con qué juguetes TECNOLÓGICOS suele jugar su hijo/a?
Fuente: AIJU 2019

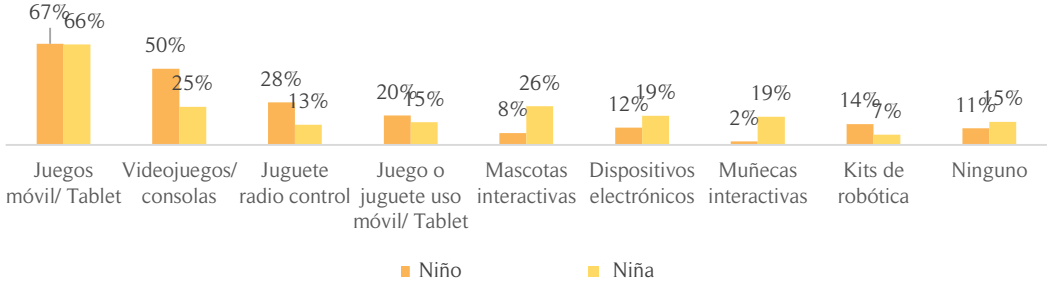
Por edades, destaca como con 0-3 años un 39% de los niños/as no juegan con ningún juguete tecnológico, mientras que de 7 a 12 años no supera el 2%. El uso de juegos en el móvil/tablet aumenta con la edad, el 80% de los niños/as de entre 7 y 12 años, y el 70% de los niños/as entre 4 y 6 años. El uso de videojuegos también aumenta. Destaca como más del 15% de los niños/as de entre 7 y 12 años, juegan con kits de robótica. En los niños varones destacan: videojuegos en consola (50% frente a 25%), juguete radio control (28% frente a 13%) y kits de robótica (14% frente a 7%). En niñas destacan mascotas interactivas (26% frente a 8%), dispositivos electrónicos (19% frente a 12%) y muñecas interactivas (19% frente a 2%).

Uso de juego y juguete electrónico, por edad



¿Con qué juguetes TECNOLÓGICOS suele jugar su hijo/a?
Fuente: AIJU 2019

Uso de juego y juguete electrónico, por género

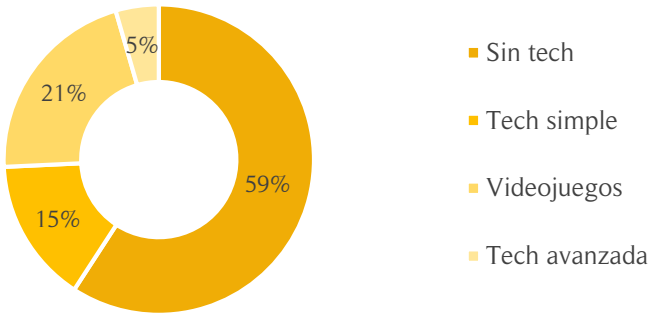


¿Con qué juguetes TECNOLÓGICOS suele jugar su hijo/a?
Fuente: AIJU 2019

Posesión de juguetes por tipo de tecnología

Se han clasificado en 4 tipos de juguetes según la tecnología que incorporan, con el fin de valorar qué tipo de juguetes tienen los niño/as en estas edades: Juguetes sin tech (juguetes sin ningún tipo de tecnología), tech simple (juguetes que incluyen tecnologías simples: luces, sonidos, radio control…), tech avanzadas (juguetes que incluyen tecnologías más complejas como realidad aumentada, virtual, drones, robótica, programación…) y videojuegos.

Posesión juguetes con/sin tecnología



Por favor, díganos el porcentaje de JUGUETES TECNOLÓGICOS Y NO TECNOLÓGICOS que TIENE su hijo/a
Fuente: AIJU 2019

Si realizamos una media del reparto de la posesión de juguetes de todos los niños/as de 0 a 12 años, podríamos decir que el 59% de sus juguetes no tienen ningún tipo de tecnología, el 21% son videojuegos, el 15% son juegos o juguetes con tecnologías simples y el 5% con tecnología avanzada.

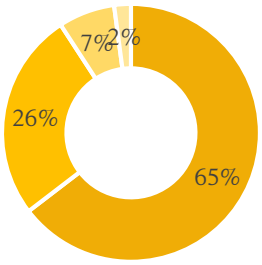
Según los diferentes grupos de edad, este reparto presenta diferencias:

•Entre el 60 y el 70% de los juguetes de los niños de 0 a 9 años son juguetes sin tecnología. Este porcentaje es menor en niños/as de 10 a 12 años, situándose por debajo del 50%.

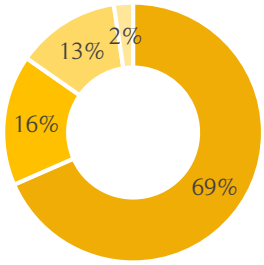
•Los juguetes con tecnología simple predominan principalmente en niños/as de 0 a 3 años (26%), disminuyendo este porcentaje entre el 12% y el 16% a partir de esa edad.

•Con la edad aumenta la posesión de videojuegos, situándose en el 34% de los juegos o juguetes de los niños/as de entre 10 y 12 años. La posesión de juguetes con tecnología avanzada también aumenta con la edad, suponiendo entre el 5% y el 6% de los juguetes de niños/as de 7 a 12 años.

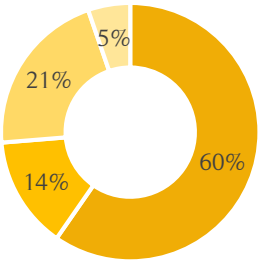
Posesión juguetes niños /as 0-3 años



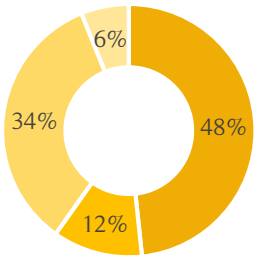
Posesión juguetes niños /as 4-6 años



Posesión juguetes niños /as 7-9 años



Posesión juguetes niños /as 10-12 años



Sin tech · Tech simple · Videojuegos · Tech avanzada

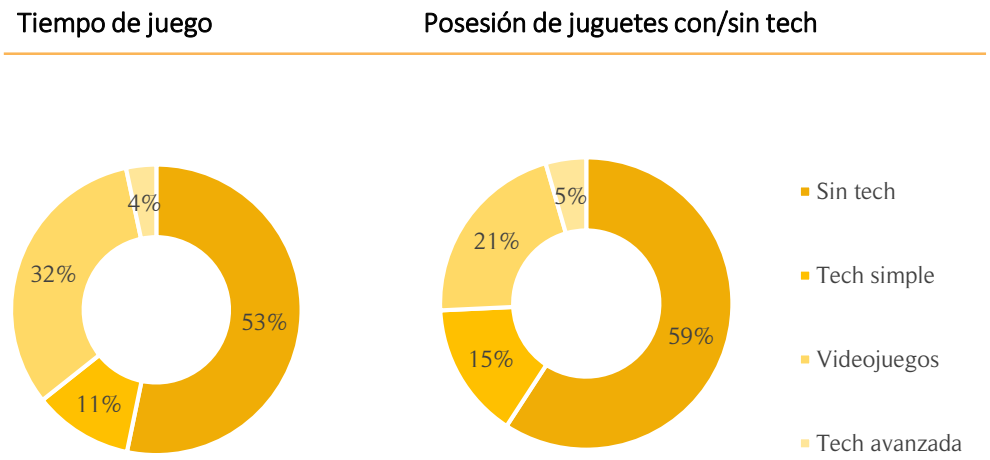
Por favor, díganos el porcentaje de JUGUETES TECNOLÓGICOS Y NO TECNOLÓGICOS que TIENE su hijo/a

Fuente: AIJU 2019

Posesión de juguetes vs tiempo de juego

Si analizamos el tiempo de juego, el único tipo de juguete que aumenta en proporción a la posesión de juguetes son los videojuegos, es decir, los videojuegos suponen el 21% de los juguetes de los niños/as de 0 a 12 años, pero juegan con ellos un 32% de su tiempo de juego. Esto significa que los juguetes con tecnología, tanto simple como avanzada, no aumentan el engagement frente a otro tipo de juguetes sin tecnología. Este hecho ocurre en todos los tramos de edad, e incluso, se intensifica cuanto mayor es la edad del niño/a, de manera que los videojuegos suponen el 34% de los juguetes de niños/as de 10 a 12 años, pero suponen el 49% de su tiempo de juego.

Diferenciando entre niños y niñas, aunque la posesión de videojuegos es mayor en niños varones, en ambos sexos se produce un mayor porcentaje de tiempo de juego con videojuegos, que con el resto de juguetes.



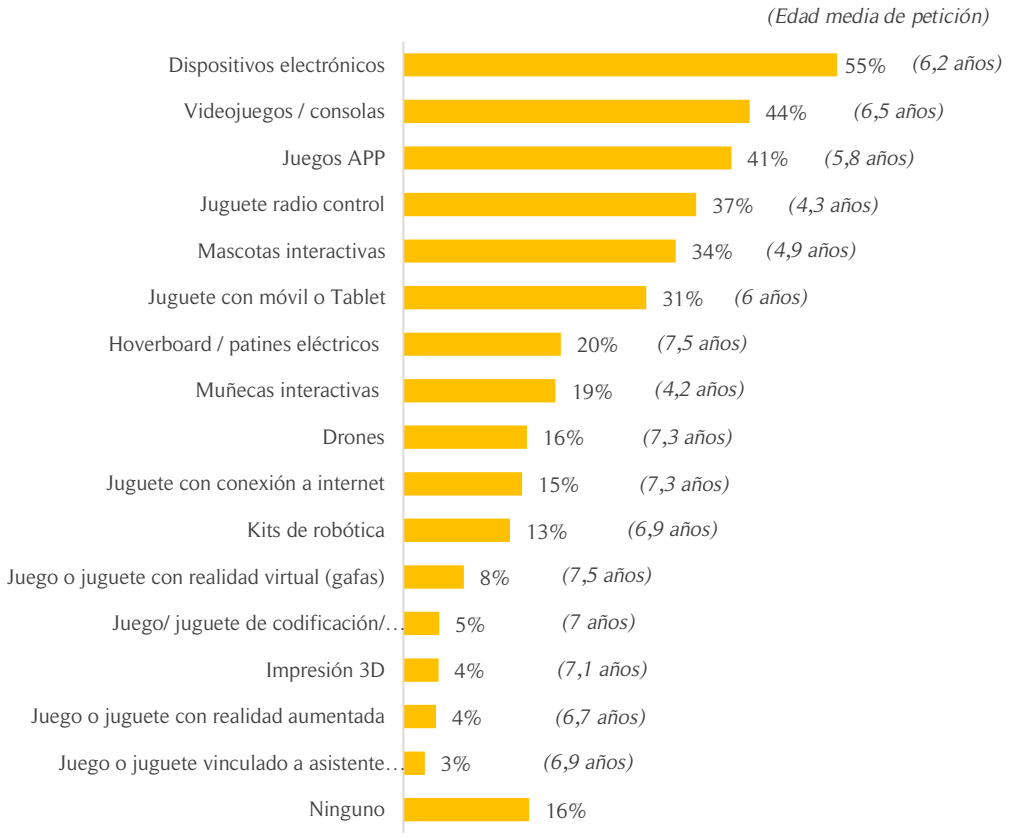
Por favor, dinos el porcentaje de TIEMPO aproximado que tu hijo/a HA JUGADO durante el ÚLTIMO MES con los siguientes tipos de juegos..

Fuente: AIJU 2019

Petición de juegos/ juguetes tecnológicos

El 55% de los niños de 0 a 12 años han pedido alguna vez un dispositivo electrónico (móvil, tablet…), el 44% ha pedido un videojuego o una video consola. Otros juegos/ juguetes más demandados a los padres son juegos APP (41%), juguete radio control (37%), mascotas interactivas (34%) y juegos que incluyen el uso de móvil o tablet (31%). De media, la petición de juguetes tecnológicos se suele situar entre los 6 y los 7 años, siendo los juguetes radio control y las mascotas interactivas los juguetes tecnológicos que se piden con menor edad, y drones, juegos de realidad aumentada y de programación los que se piden más tarde.

Petición de juegos / juguetes electrónicos



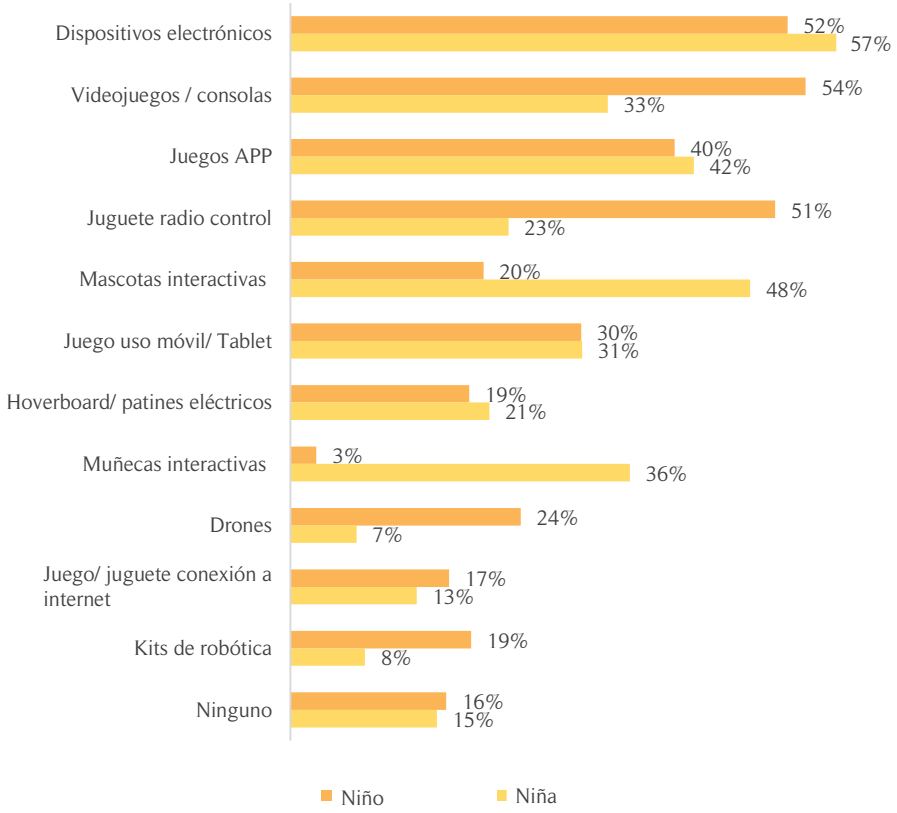
Del siguiente listado de juguetes tecnológicos, ¿Cuáles le ha pedido alguna vez su hijo/a)? ¿Cuántos años tenía cuando lo pidió?
Fuente: AIJU 2019

Petición de juegos/ juguetes tecnológicos

El 54% de los niños varones han pedido alguna vez un videojuego o videoconsola, el 33% en el caso de las niñas. También, el 52% de los niños varones ha pedido un juguete radio control, frente al 23% de las niñas. En cuanto a la tecnología avanzada, destacar que el 24% de los niños varones han pedido alguna vez un dron (7% de las niñas) y el 19% ha pedido un kit de robótica (8% de las niñas).

En cuanto a las niñas, el 48% ha pedido alguna vez una mascota interactiva (20% de los niños varones), y el 36% ha pedido alguna muñeca interactiva (3% de los niños varones).

Petición de juegos / juguetes electrónicos, por género

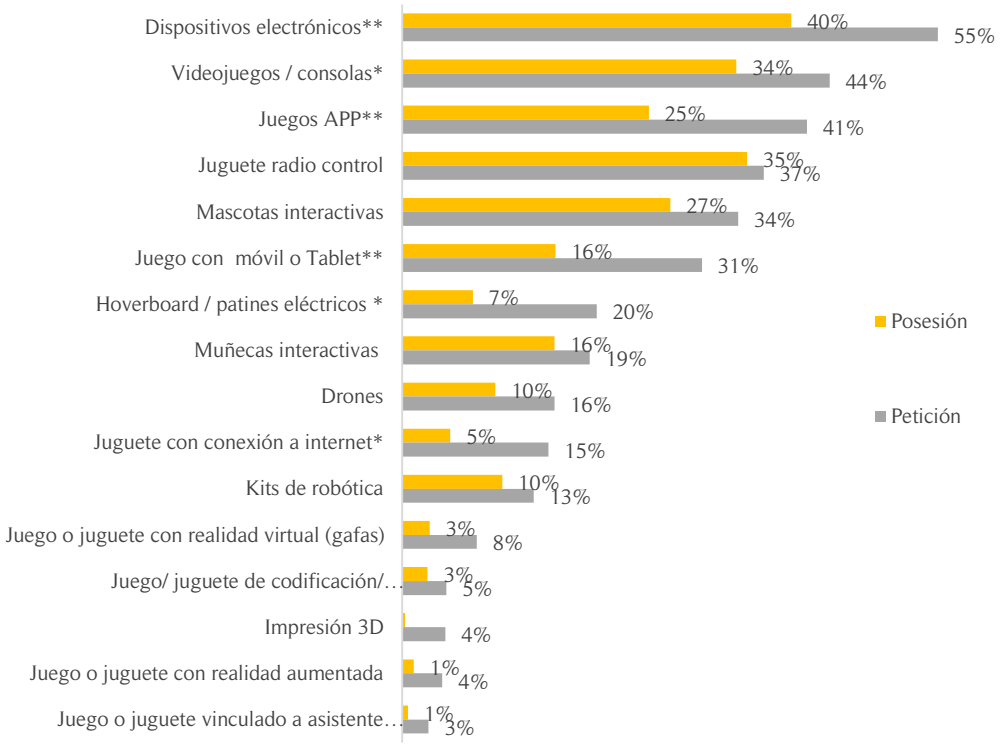


Del siguiente listado de juguetes tecnológicos, ¿Cuáles le ha pedido alguna vez su hijo/a (lo tenga o no lo tenga actualmente)?
Fuente: AIJU 2019

Frenos de los juegos/ juguetes tecnológicos

Atendiendo a la diferencia entre "petición" y "posesión", los juegos APP, los dispositivos electrónicos y los juguetes que incluyen uso de móvil o tablet son los juegos/juguetes tecnológicos que más frenos presentan a la hora de regalar a los hijos/as. Esto es, principalmente, porque consideran que sus hijos/as pasan demasiado tiempo con pantallas y prefieren juegos o juguetes que impliquen movimiento del niño/a. Además, en el caso de los dispositivos electrónicos, consideran que no son adecuados a su edad, presentando frenos hasta los 6 años. Es este caso, en algunas ocasiones, aunque no les regalan los dispositivos electrónicos, sí usan los de otros miembros de la familia, al igual que las videoconsolas.

Frenos a la compra de juguetes tecnológicos



Del siguiente listado de juguetes tecnológicos, ¿Cuáles le ha pedido alguna vez su hijo/a (lo tenga o no lo tenga actualmente)? Del siguiente listado de juguetes tecnológicos que le ha pedido su hijo/a, ¿cuáles les han regalado, usted u otras personas?
Fue

(*) Otros juguetes que presentan frenos son los Hoverboard o patinetes eléctricos, los videojuegos/ consolas (frenos hasta los 7 años) y los juguetes con conexión a internet (frenos edad hasta 8-9 años), principalmente porque prefieren juegos/ juguetes que impliquen movimiento del niño/a, o no los consideran adecuados para su edad.

En el caso de los Hoverboard/ patinetes eléctricos presentan frenos hasta los 8 años de edad. Otros de sus principales frenos son el precio (precio medio 250 €) y la peligrosidad percibida.

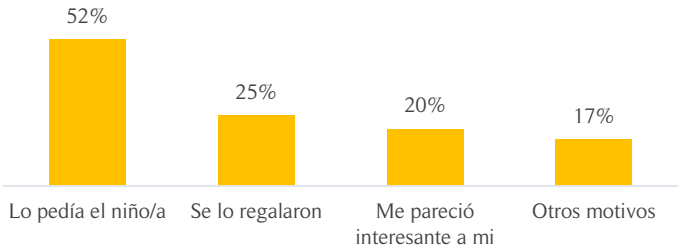
El principal freno de los drones es la edad del niño/a, presentando frenos hasta los 7-8 años.

Los juguetes tecnológicos con menos frenos son los juguetes radio control y los juguetes de programación o codificación.

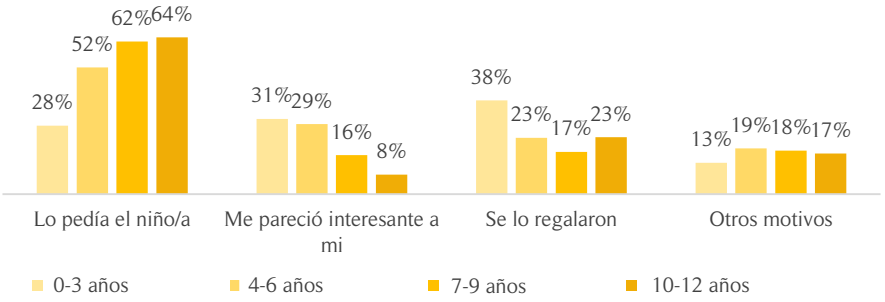
MOTIVOS DE COMPRA DE JUGUETES TECNOLÓGICOS

El 52% de los niños/as ha pedido ellos mismos que le regalen el juguete tecnológico con el que más juegan. Un 20% ha sido considerado interesante por los padres y 25% ha sido un regalo de algún familiar o amigo. Otros motivos por los que su hijo/a usa estos juegos/ juguetes tecnológicos son aquellos que son propiedad de otro miembro de la familia, o en el caso de los juegos para móvil, es el mismo niño/a quién descarga los juegos. Diferenciando por edad, la petición infantil, en general, es mayor en niños/as de 7 a 12 años (en torno al 63%), disminuyendo la intervención adulta con la edad. En cuanto a la forma en la que piden este tipo de juegos/ juguetes, el 47% lo pide de forma específica, y el 38% pide el tipo de juego/juguete.

Motivos de compra juguete/juego tecnológico



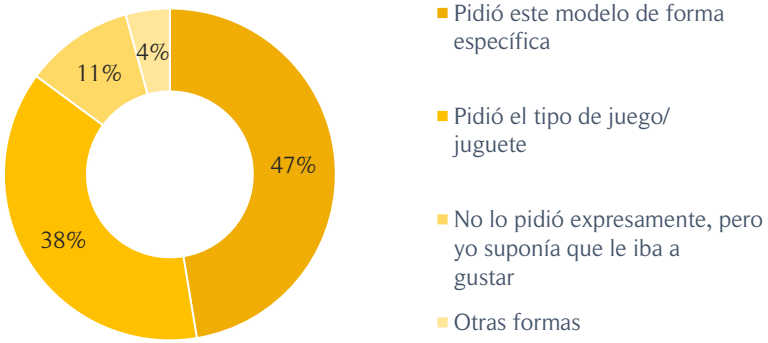
Motivos de compra juguete/juego tecnológico, por edad



Fuente: AIJU 2019

La petición específica se da principalmente a partir de los 7 años. Mientras que la petición del tipo de juguete ocurre principalmente de 4 a 6 años, disminuyendo a partir de esta edad.

Forma de petición infantil

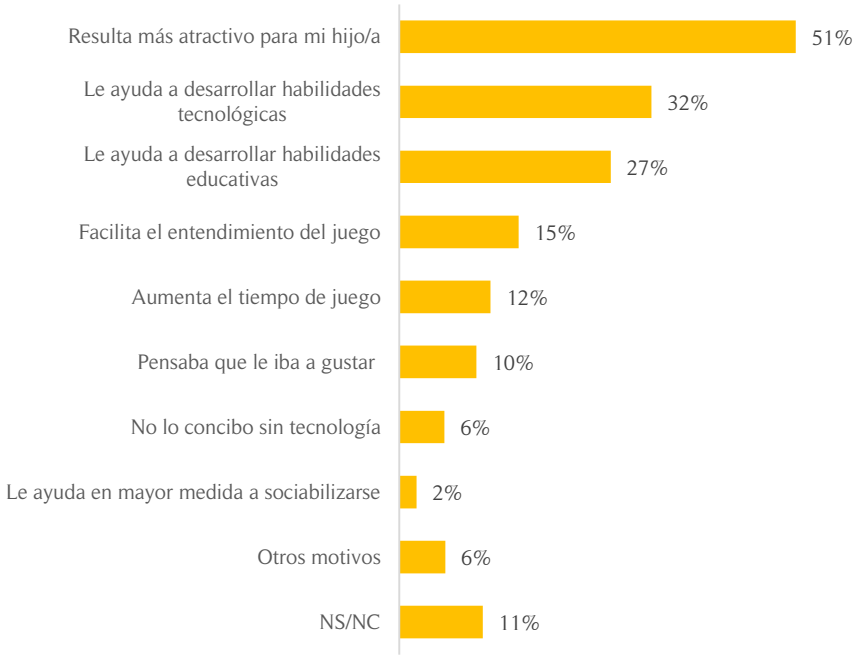


Fuente: AIJU 2019

Valor añadido

El 51% de los padres han comprado juguetes tecnológicos porque piensan que es más atractivo para sus hijos/as. El 32% piensa además que les ayudan a desarrollar habilidades relacionadas con la tecnología y otras habilidades educativas (27%). Dentro de otros motivos, destaca el desarrollo de habilidades motrices y de coordinación.

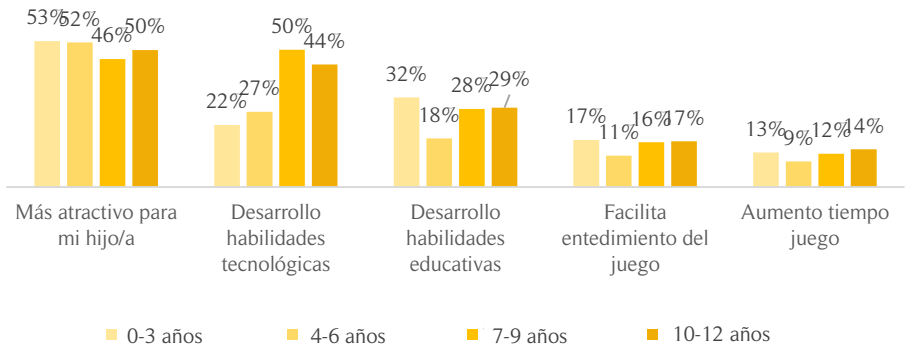
Aporte de la tecnología a los juguetes



Fuente: AIJU 2019

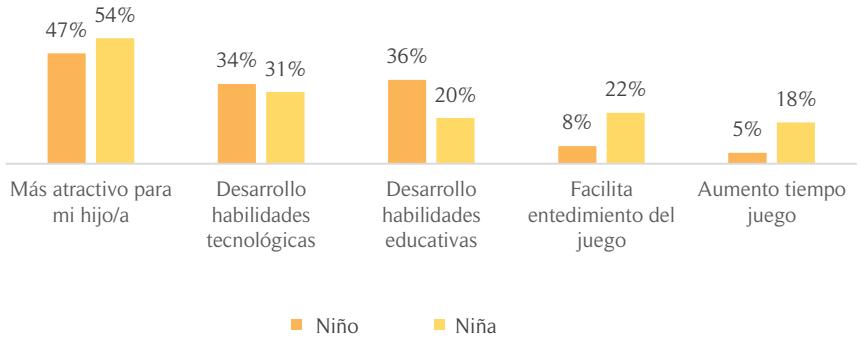
Por edades, destaca la preocupación de los padres de niños/as mayores de 7 años por desarrollar habilidades relacionadas con la tecnología (en torno al 45%). Se puede apreciar, que en cuanto a la distinción por género, existe un mayor interés en desarrollar habilidades educativas a través del juego/ juguete tecnológico en niños varones (36% frente a 20%). Mientras que en niñas interesa más que la tecnología facilite su entendimiento (22% frente a 8%) y aumente el tiempo de juego (18% frente a 5%).

Aporte de la tecnología a los juguetes, por edad



Fuente: AIJU 2019

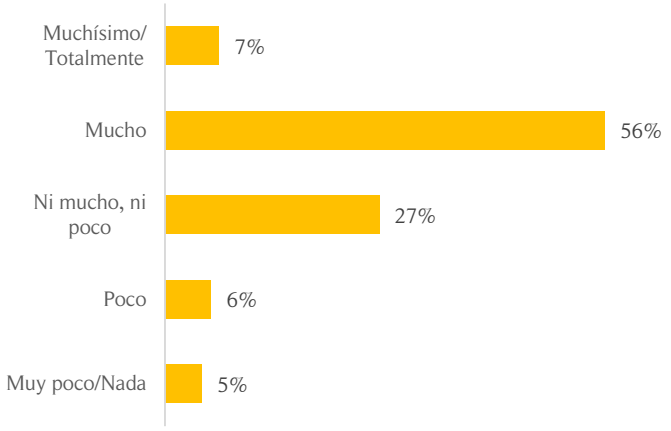
Aporte de la tecnología a los juguetes, por género



Fuente: AIJU 2019

En total, el 63% de los padres considera que el juguete tecnológico aumenta mucho o muchísimo el efecto sorpresa en el niño/a. Un tercio de los encuestados creen que no aumenta ni mucho, ni poco.

Aumento del efecto sorpresa de la tecnología

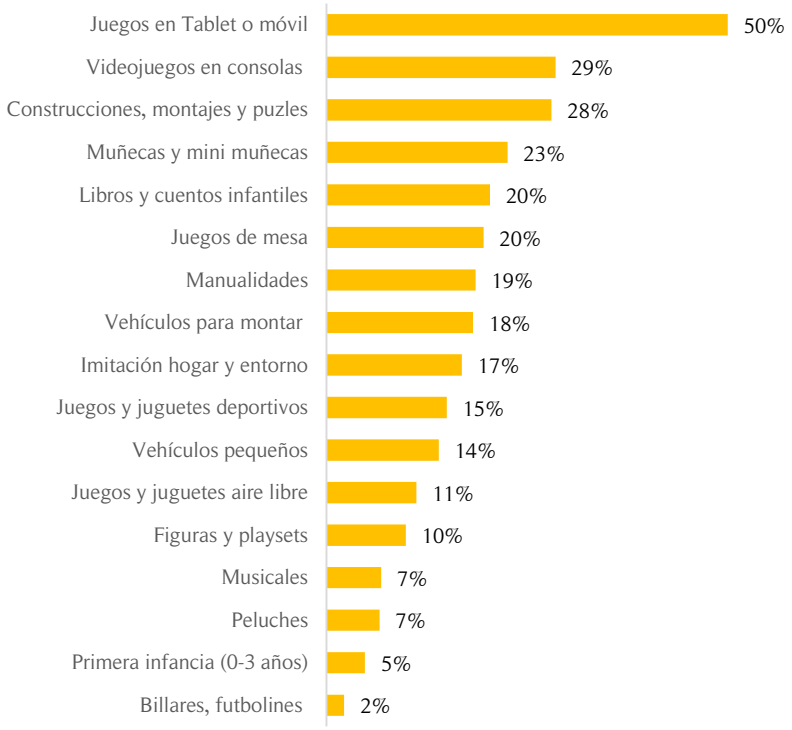


Fuente: AIJU 2019

Juguete tecnológico vs no tecnológico

Finalmente, con el objetivo de entender mejor las decisiones de compra de los padres/madres en torno a los productos tecnológicos, se les expuso una serie de juguetes pareados, uno con tecnología y el mismo juguete sin ella, para que eligieran según el precio y las características, qué juguete comprarían para sus hijos/as y los motivos para ello. Los productos se mostraron acorde a la edad del hijo/a sobre el/la que respondían la encuesta y sus preferencias sobre juguetes, en general. Las preferencias de juguetes se reparten de la siguiente manera.

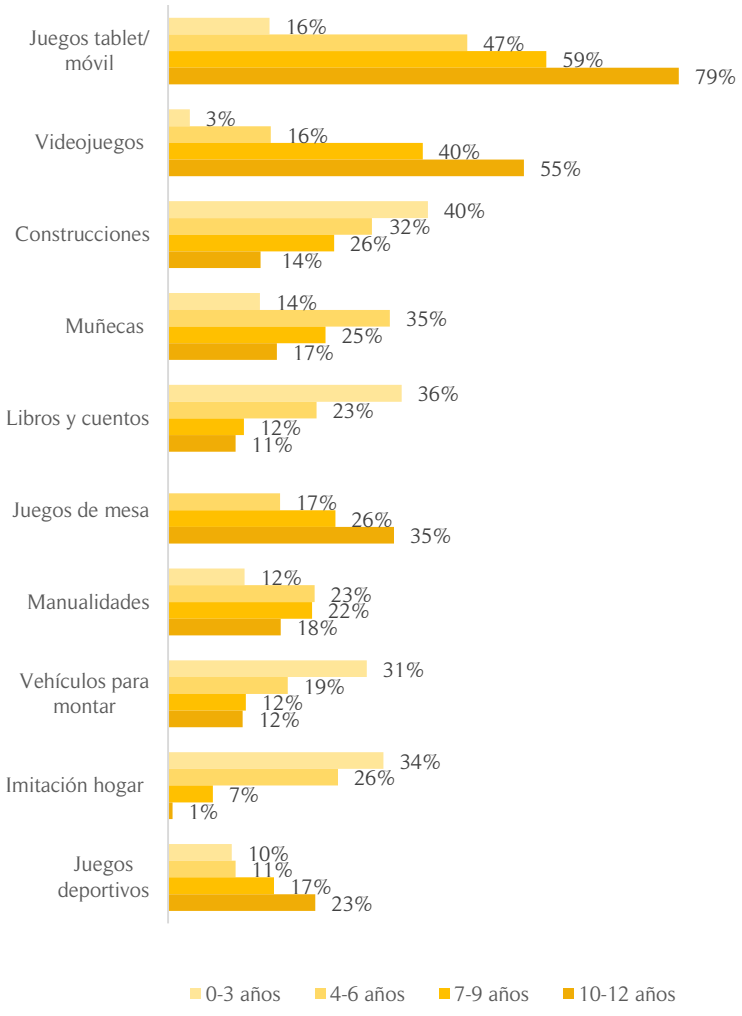
Tipología de juguetes preferidos



Fuente: AIJU 2019

Por edad, las dos principales categorías de juguetes, juegos en la tablet y en el móvil y videojuegos en consola, aumentan su atractivo a medida que crece la edad de los niños/as. Al igual que juegos de mesa y juegos y juguetes deportivos

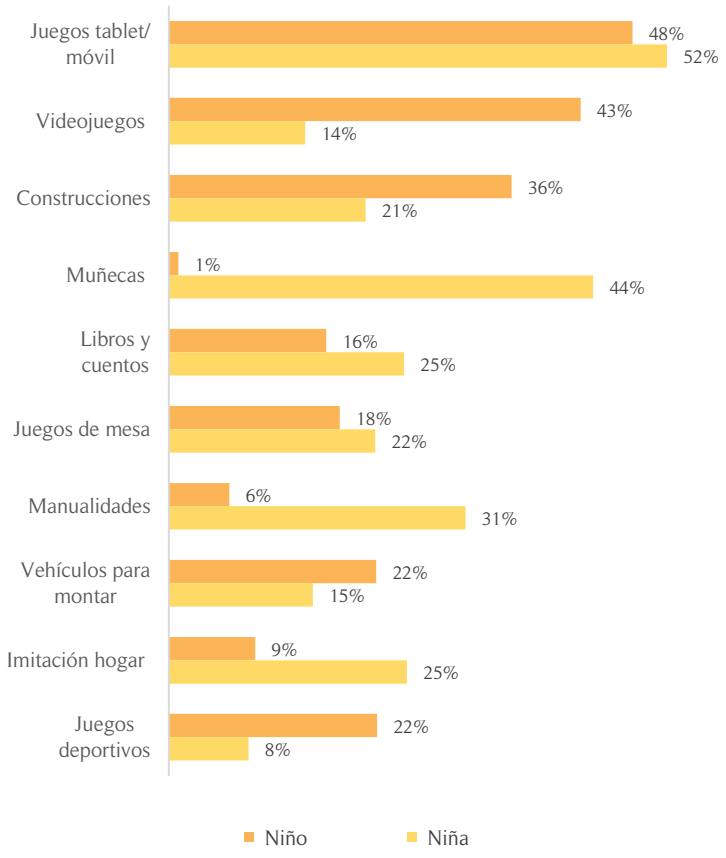
Tipología de juguetes preferidos, por edad



Fuente: AIJU 2019

Los resultados por género, muestran que los juegos en la tablet o el móvil son igualmente atractivos para niños y para niñas, sin embargo, los videojuegos en consola son más atractivos para niños varones (43% frente a 14%), al igual que construcciones (36% frente a 21%) y juegos y juguetes deportivos (22% frente a 8%). En niñas, destacan las muñecas y mini muñecas (44% frente a 1%), manualidades (31% frente a 6%) y juegos de imitación al hogar y al entorno (25% frente a 9%)

Tipología de juguetes preferidos, por género



Fuente: AIJU 2019

CONCLUSIONES

Los juegos/ videojuegos tanto en el móvil (*apps*) como en la consola, son los juegos preferidos por los niños y niñas de 0 a 12 años, tanto dentro de la categoría de juguetes tecnológicos como dentro de la categoría de juguetes general.

De media, en torno al 20% de los juguetes que tienen estos niños/as, son videojuegos, porcentaje que aumenta en los niños/as de 10 a 12 años a un 34%, aunque le dedican el 50% del tiempo de juego. Los juguetes con tecnología (simple y avanzada) suponen el 20% del total de juguetes, 15% tecnología simple que disminuye con la edad y 5% tecnología avanzada, en este caso aumentado ligeramente con la edad. Sin embargo, el tiempo de juego es menor en ambos casos, lo que significa que los actuales juguetes de tecnología no añaden *jugabilidad* ni valor, frente a los juguetes sin tecnología.

El 50% de los niños/as piden los juguetes tecnológicos, y además, lo suelen hacer de forma específica, principalmente a partir de los 7 años. Los juguetes tecnológicos más demandados por los niños/as son los relacionados con los juegos digitales (dispositivos electrónicos, videojuegos y juegos App).

Los juguetes tecnológicos que más frenos presentan en los padres son los juegos/ juguetes que implican el uso de pantallas, porque consideran que pasan mucho tiempo con pantallas y prefieren juegos/ juguetes que impliquen movimiento del niño/a.

Los principales motivos por los que los padres compran juguetes tecnológicos a sus hijos/as son que, por un lado, son más atractivos para sus hijos/as, y por otro lado, les ayuda a desarrollar habilidades tecnológicas, educativas y motoras.

A la hora de elegir un juguete tecnológico frente a otro no tecnológico, es importante para los padres que el juego/ juguete no pierda su función original (sin tecnología), que sea un aliciente para que el niño/a haga un mayor uso del juguete. El principal freno, es que existe una percepción general de que la tecnología limita la imaginación del niño/a, y de que fomenta el sedentarismo. Otros frenos son la seguridad virtual para el menor, y el uso en niños/as menores de 3 años.

Hábitos de juego en la población infantil

metodología

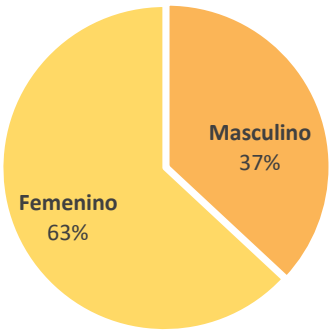
La encuesta es uno de los métodos de investigación social más utilizados que ha trascendido el alcance estricto de la investigación científica.
La recopilación de los datos se realiza a través de un cuestionario, una herramienta de recopilación de datos (medición) y el protocolo de preguntas (recuadro de registro) que se administra a la población (o una muestra extensa de los mismos) a través de una entrevista en la cual el anonimato del sujeto queda asegurado.

CUANTITATIVO CONSUMIDORES EUROPA
Universo: Padres y madres con niñas y niños de 4 a 12 años de edad
Muestra: 3547 familias (muestra ajustada proporcionalmente por género y tramos de edad)
Error muestral: ±1,66 %
Enfoque: Cuantitativo
Técnica: Entrevista electrónica
Ámbito: 5 países (España, Francia, Italia, Alemania y Reino Unido)
Objetivo: Identificar al usuario de juguete tecnológico y el uso que hace del mismo

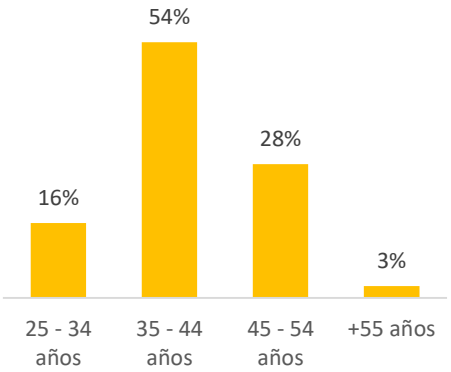
Muestra

Se realizó un estudio internacional con el fin de caracterizar los hábitos de juego de los niños y niñas de 4 a 12 años por medio de una encuesta electrónica. El estudio se ha llevado a cabo en Franca, Alemania, Italia, Reino Unido y España de forma simultánea. En total se han obtenido 3547 respuestas entre todos los países que se distribuyen de la siguiente forma:

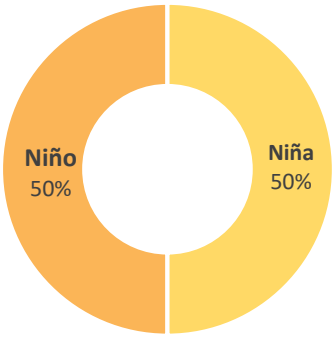
Género



Edad



Género del hijo o hija



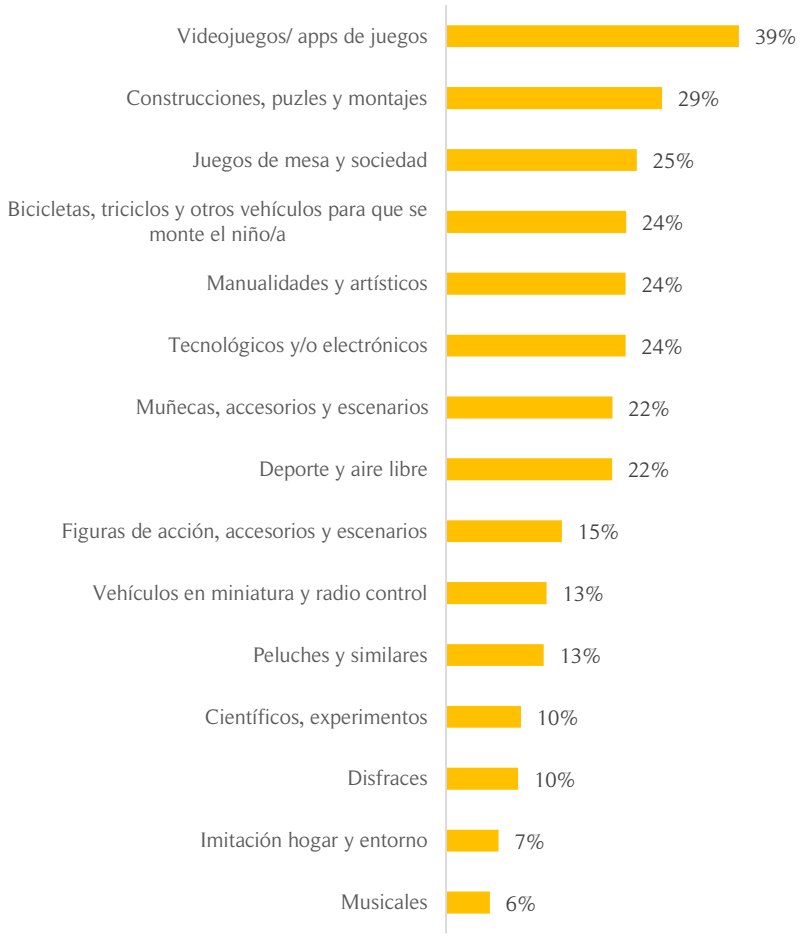
Edad del hijo o hija

¿A QUÉ JUEGAN LOS NIÑOS Y NIÑAS?

Videojuegos y apps de juegos es la categoría preferida por los niños/as de 4 a 12 años, para el 39%, le siguen las construcciones, puzles y montajes (29%), y juegos de mesa y sociedad (25%).

Aunque destacan también bicicletas y otros vehículos para montar (24%), manualidades (24%), juguetes tecnológicos y/o electrónicos (24%), muñecas (22%) y deporte y aire libre (22%).

Preferencia de categoría de juguetes

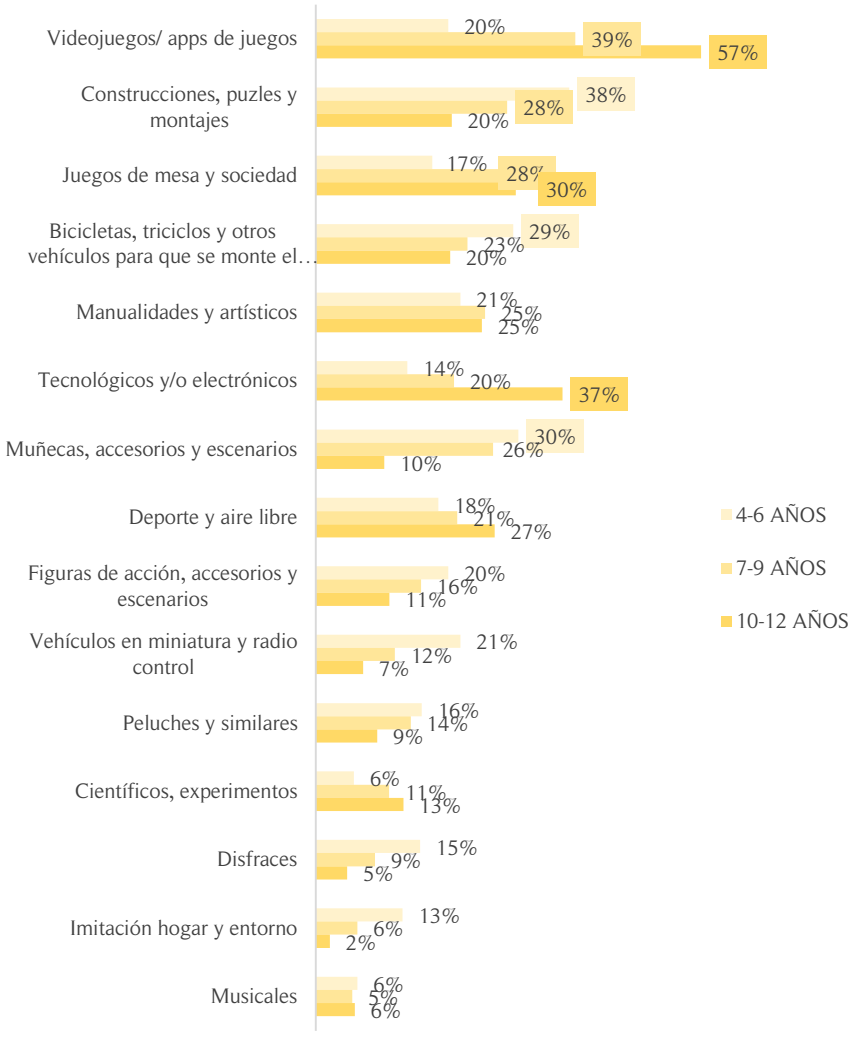


¿Qué tipo de juguetes son los preferidos de tu hijo/a?
Fuente AIJU 2020

Los niños/as de 4 a 6 años prefieren jugar a construcciones (38%), muñecas (30%) y bicicletas y ride on (29%), los niños/as de 7 a 9 años a videojuegos (39%), construcciones (28%) y juegos de mesa (28%), y el tramo alto, de 10 a 12, prefieren jugar, especialmente, a videojuegos (57%) y juegos tecnológicos (37%), seguidos de juegos de mesa (30%).

La mayoría de las categorías de juguetes disminuyen con la edad salvo videojuegos, juguetes tecnológicos, deporte y aire libre, juegos de mesa y científicos, que aumentan con la edad de los niños/as

Preferencia de categoría de juguetes, por edad

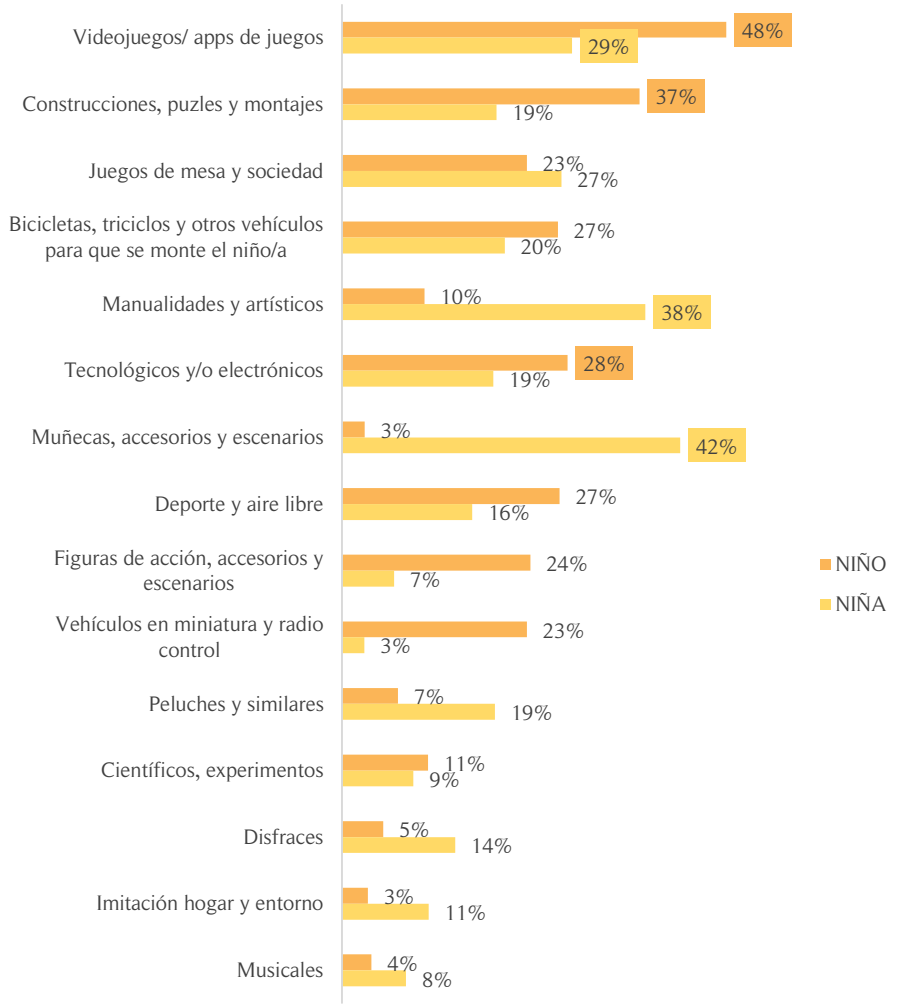


¿Qué tipo de juguetes son los preferidos de tu hijo/a?
Fuente AIJU 2020

Los niños varones juegan más a videojuegos (48%), construcciones (37%) y juegos tecnológicos (28%), mientras las niñas a muñecas (42%), manualidades (38%) y videojuegos / juegos app (29%).

La mayoría de las categorías están segmentadas por el género de los niños/as, salvo las categorías más unisex que son juegos de mesa, bicicletas y ride on y juegos científicos.

Preferencia de categoría de juguetes, por género



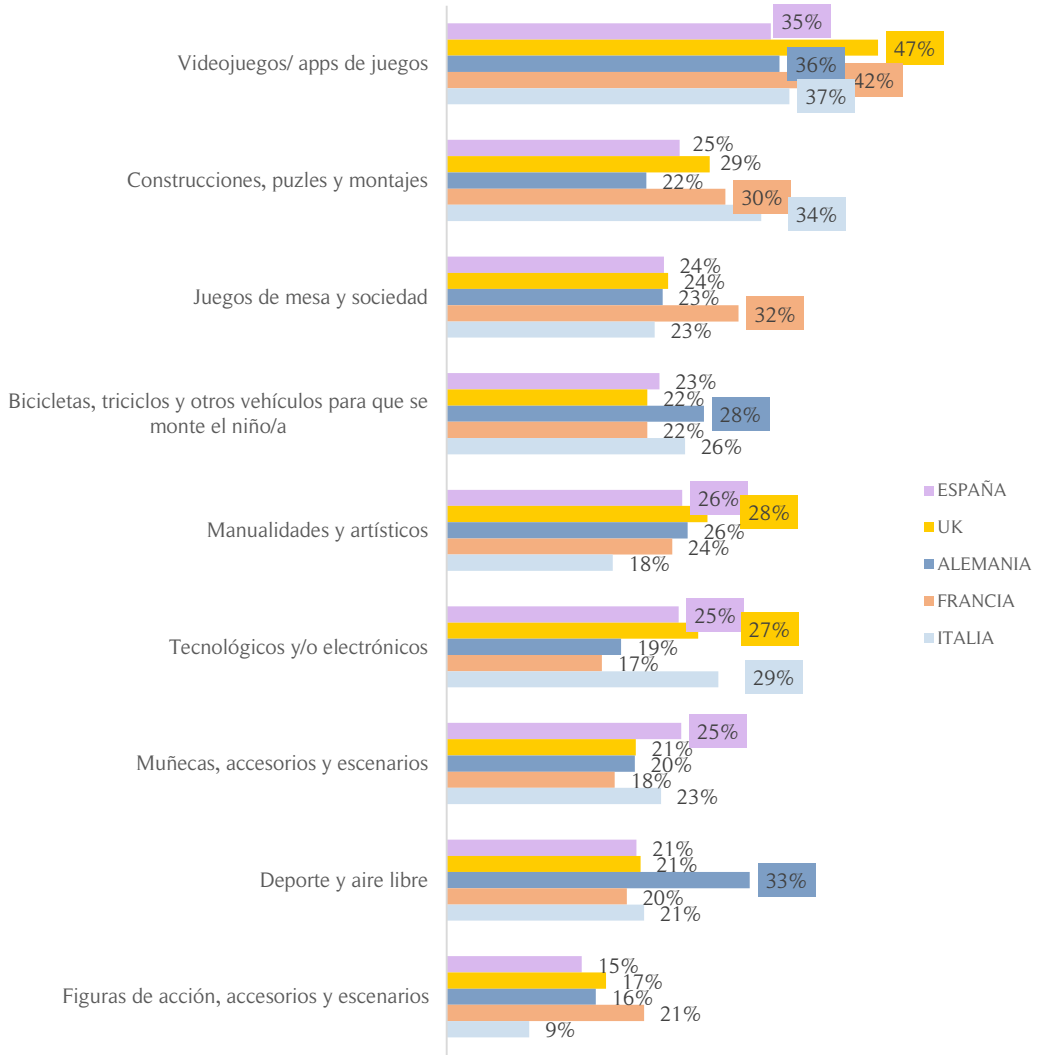
¿Qué tipo de juguetes son los preferidos de tu hijo/a?
Fuente AIJU 2020

Segmentación por países

Videojuegos y apps de juego es la categoría de juego preferida en los 5 países analizados, destacando Reino Unido y Francia. Construcciones destacan en Italia, Francia y Reino Unido, mientras los juguetes tecnológicos/ electrónicos destacan Italia, Reino Unido y España.

Los juegos de mesa destacan en Francia. Las bicicletas y otros vehículos para montar son los favoritos en Alemania, donde también destacan los juguetes de deporte y aire libre.

Preferencia de categoría de juguetes, distribución por país



¿Qué tipo de juguetes son los preferidos de tu hijo/a?
Fuente AIJU 2020

¿CÓMO JUEGAN? - Construcciones

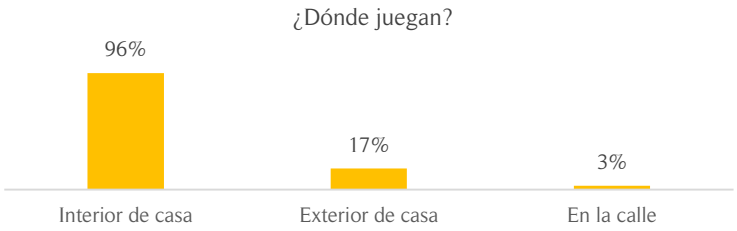
El 96% del juego con construcciones se produce en el interior de casa, el 17% en el exterior de casa y el 3% en la calle. Juegan, principalmente, de forma solitaria (69%), aunque también con otros niños/as (55%) y con adultos (36%).

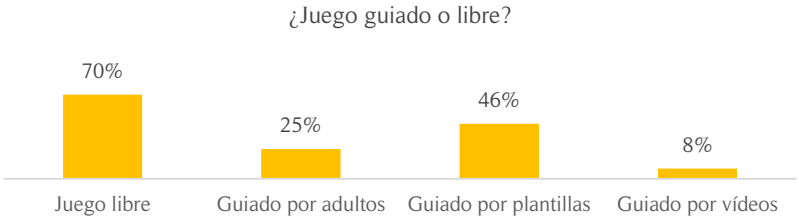
Principalmente, los niños/as juegan de forma libre (70%) y en el caso de usar guías, usan las del mismo producto (46%) o son guiados por un adulto (25%).

El juego libre disminuye con la edad, del 78% al 687% y aumentan las construcciones guiadas, principalmente incluidas en el juguete.

El juego guiado mediante vídeos en internet es mayor en UK (17%).

Construcciones





Manualidades

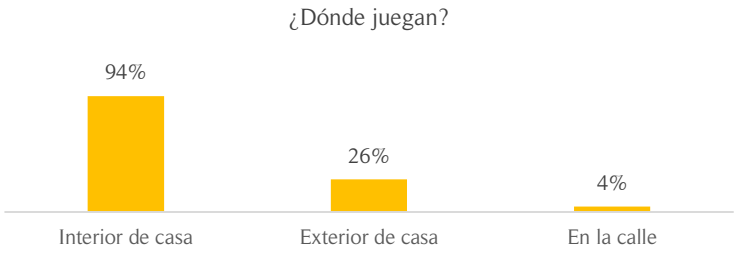
En el juego con manualidades, el 94% se da en el interior de casa, el 26% en el exterior de casa y el 4% en la calle. Juegan de forma solitaria (66%), con otros niños/as (50%) y con adultos (42%).

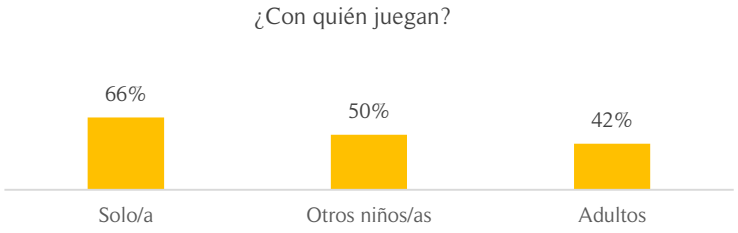
Principalmente, juegan de forma libre (71%) y en el caso de usar guías, usan las del mismo producto (43%) o a través de guías de internet (34%).

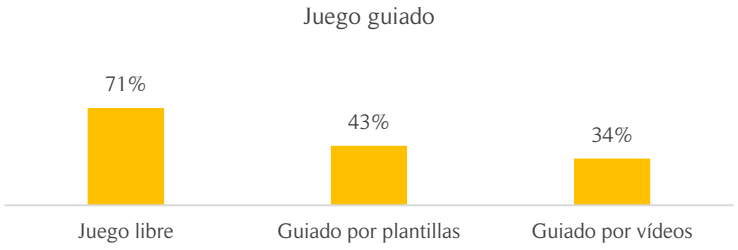
La actividad más común dentro de las manualidades es pintar y dibujar (80%), también forman figuras (43%) o moldean (35%), o utilizan el sistema de pintos (28%).

El principal uso de las manualidades es la decoración (68%) o como regalo (63%).

Manualidades







Fuente: AIJU 2020

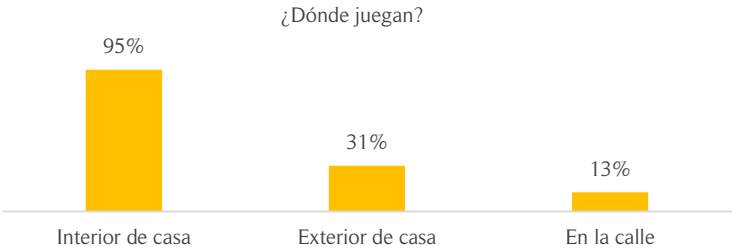
Muñecas

El 95% del juego con muñecas se produce en el interior de casa, el 31% en el exterior de casa y el 13% en la calle. En general, el juego con muñecas disminuye con la edad, pasando del 23% al 7%.

Juegan, principalmente, de forma solitaria (74%) y con otros niños/as (67%), principalmente.

Inventar historias es la forma de juego más común (64%), seguida de vestir las muñecas (64%), peinarlas o maquillarlas (54%) y reproducir la vida diaria (53%).

Muñecas



Fuente: AIJU 2020

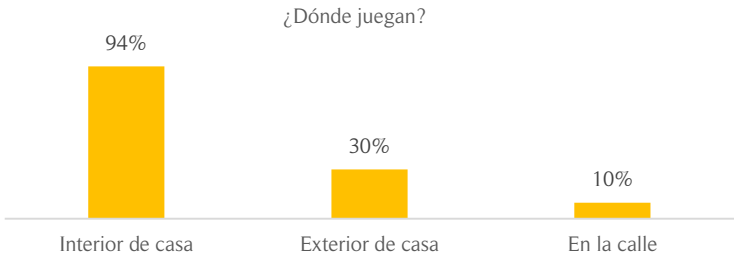
Figuras de acción

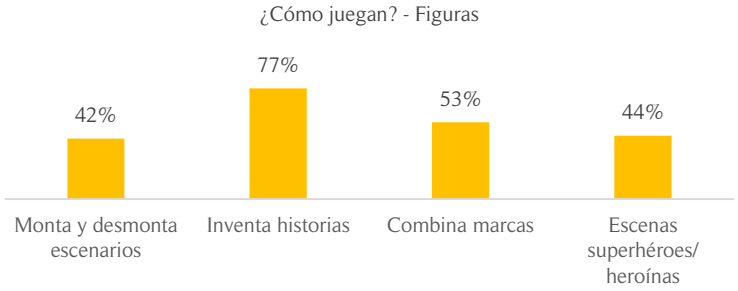
El 94% del juego con figuras de acción se produce en el interior de casa, el 30% en el exterior de casa y el 10% en la calle.

Juegan de forma solitaria (70%) y con otros niños/as (61%), principalmente.

Inventar historias (77%) es la forma de juego más común. El 53% juega combinando diferentes marcas y el 42% monta y desmonta escenarios. El 44% reproducen escenas de superhéroes/ heroínas, principalmente niños varones, 49% frente a 10%.

Figuras





Fuente: AIJU 2020

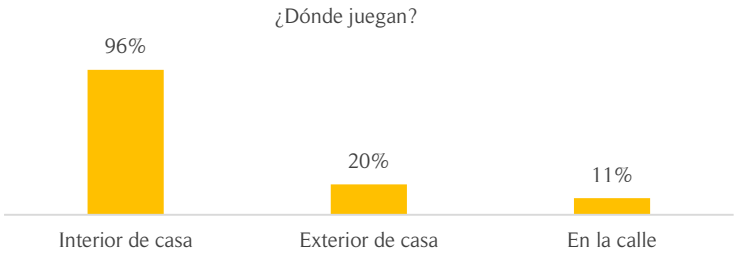
Peluches

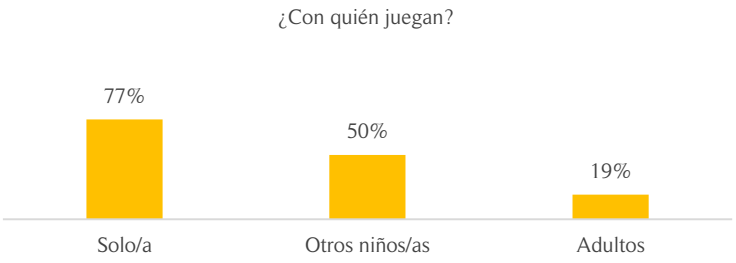
El juego con peluches se produce en el interior de casa en un 96% de los casos, el 20% en el exterior de casa y el 11% en la calle.

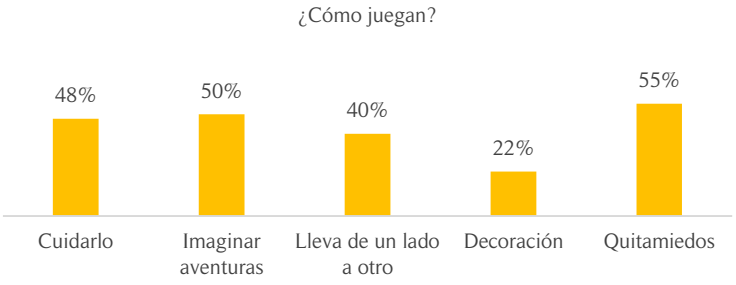
Juegan de forma solitaria (77%) y con otros niños/as (50%), principalmente.

Se usa, principalmente, como quitamiedos (55%), y el principal modo de juego es imaginar aventuras (50%), seguido de jugar a cuidarlos (48%) o lo llevan de un lado a otro (40%).

Peluches







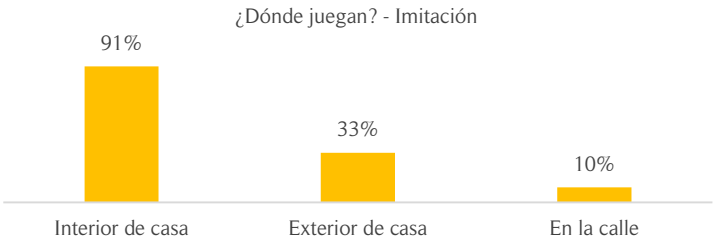
Fuente: AIJU 2020

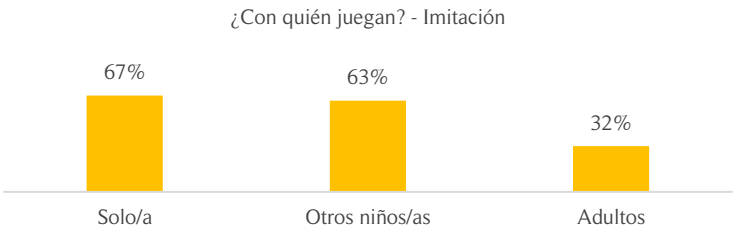
Imitación

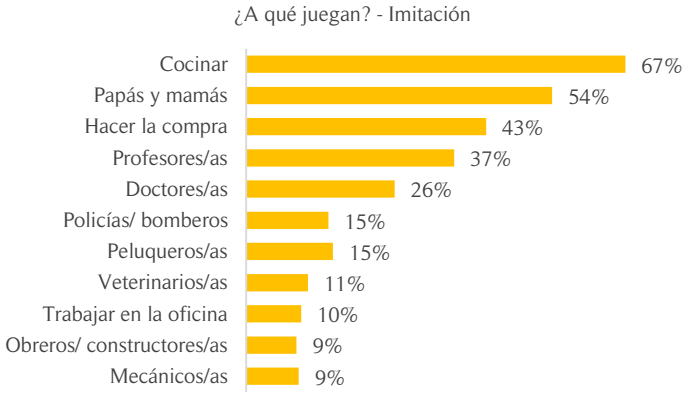
El 91% del juego de imitación se produce en el interior de casa, el 33% en el exterior de casa y el 10% en la calle. Los niños/as juegan de forma solitaria (67%) y con otros (63%), principalmente.

Cocinar es la forma de juego más común (67%), seguida de jugar a papás y mamás (54%) y hacer la compra (43%). Jugar a papás y mamás y cocinar disminuye con la edad, mientras aumenta jugar a profesores/as y jugar a trabajar en la oficina.

Imitación







Fuente: AIJU 2020

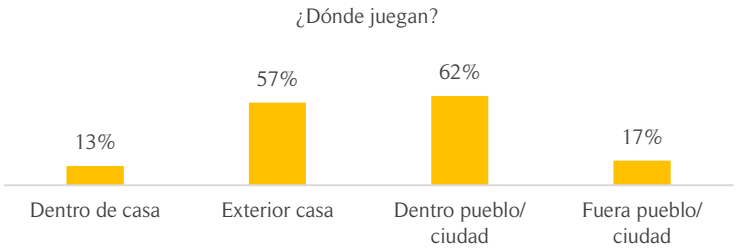
Bicicletas y ride on

El 62% del juego con bicicletas/ ride on se produce al aire libre, dentro de la zona urbana, el 57% se produce en el exterior de casa. Un 17% de los niños/as lo hacen en zona extraurbana, sin presentar diferencias importantes por género o edad.

El 76% del juego con bicicletas/ ride on se produce con otros niños/as, el 39% con adultos y el 39% de forma solitaria.

El principal uso de este juguete es pasear (72%). Otros usos son hacer carreras (principalmente de 4 a 6 años), hacer rutas (37%), principalmente en 10-12 años, hacer circuitos (26%) o lo usan como medio de transporte (24%), más común en Alemania (53%). El 29% suele compartir este tipo de juguetes con sus amigos/as, hecho que aumenta con la edad.

Bicicletas y ride on



Fuente: AIJU 2020

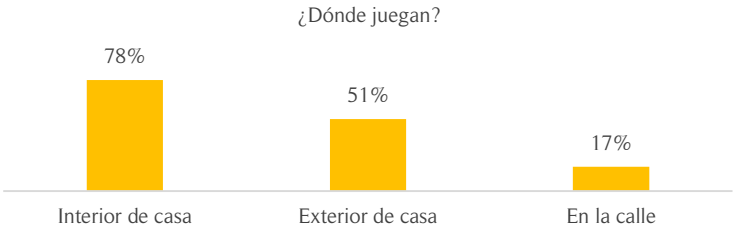
Mini vehículos

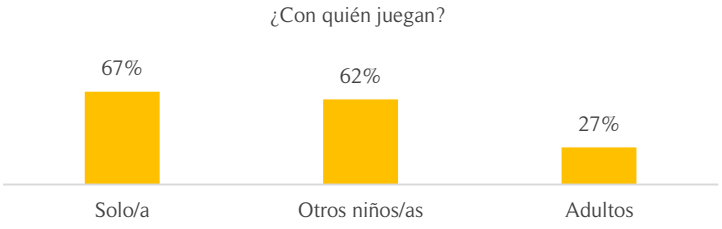
El 78% del juego con mini vehículos se juega en el interior de casa, el 51% en el exterior, y el 17% en la calle.

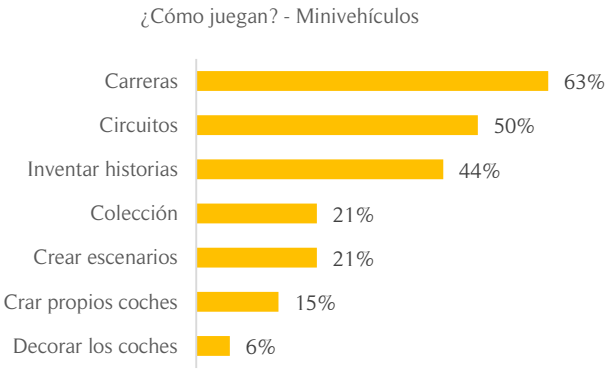
Principalmente, juegan en solitario (67%) y con otros niños/as (62%).

Juegan, mayoritariamente, a hacer carreras (63%), a hacer circuitos (50%) y a inventar historias (44%).

Mini vehículos







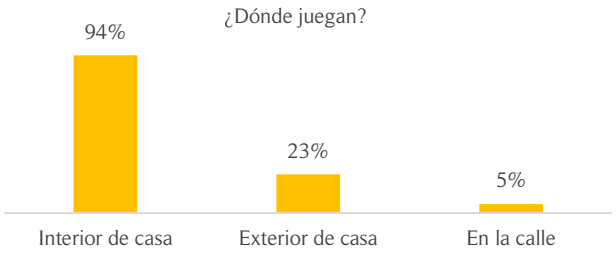
Fuente: AIJU 2020

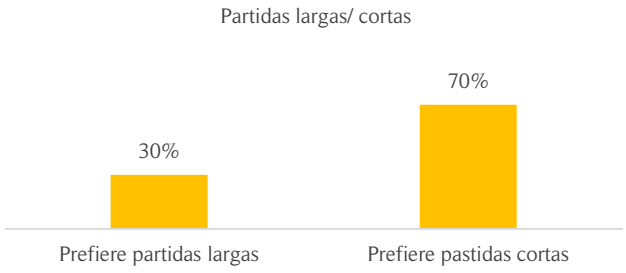
Juegos de mesa

El 94% del juego con juegos de mesa se juega en el interior de casa, el 23% en el exterior de casa. Se juega con otros niños/as (76%) o con adultos (75%) .

La mayoría (70%) prefieren partidas cortas, disminuyendo con la edad (de 80% a 58%).

Juegos de mesa





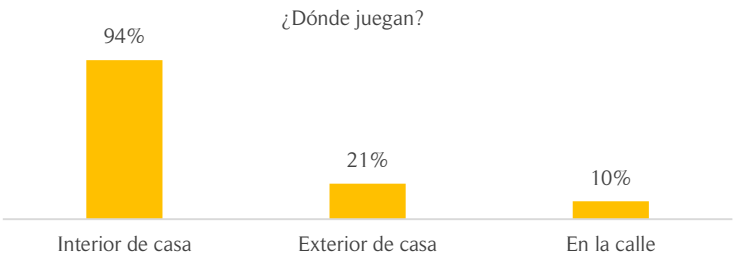
Fuente: AIJU 2020

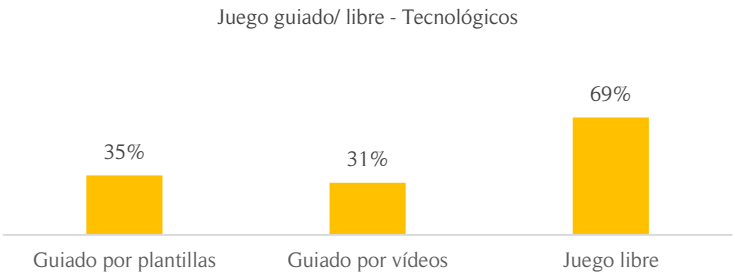
Tecnológicos / electrónica

El 94% del juego con juguetes tecnológicos/ electrónicos se produce en el interior de casa, el 21% en el exterior de casa y el 10% en la calle. Juegan de forma solitaria (71%) y con otros niños/as (61%), principalmente.

El 69% juega de forma libre, el 35% guiado a través de plantillas del mismo producto y el 31% a través de vídeo-tutoriales.

Tecnológicos / electrónicos





Fuente: AIJU 2020

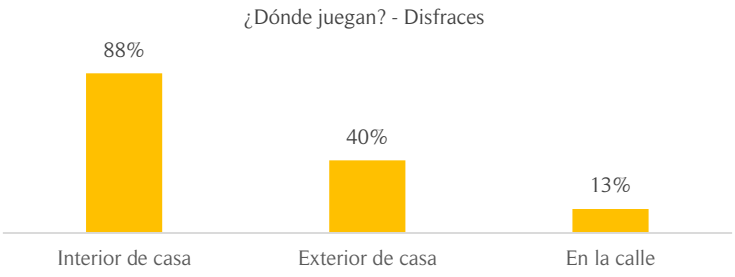
Disfraces

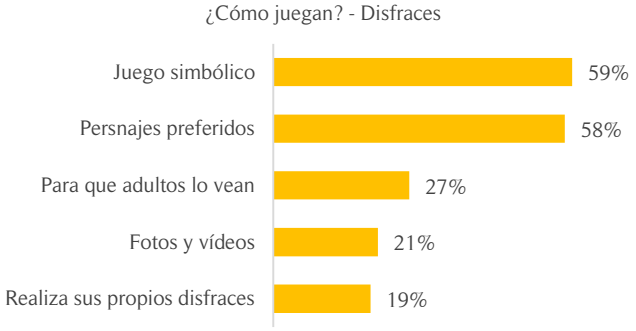
El 88% del juego con disfraces se juega en el interior de casa, el 40% en el exterior, y el 13% en la calle.

Principalmente, juegan con otros niños/as (66%) y en solitario (59%).

Juegan, mayoritariamente, a juego simbólico (59%) y a imitar a sus personajes preferidos (58%).

Disfraces





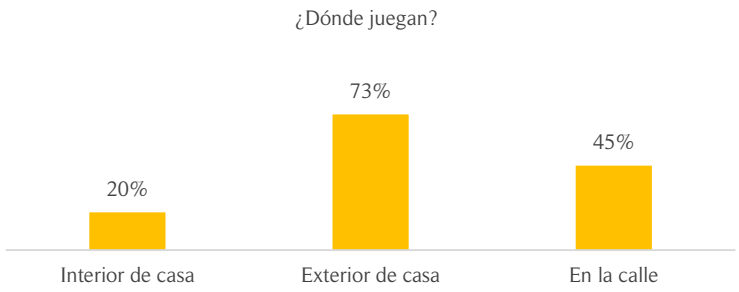
Fuente: AIJU 2020

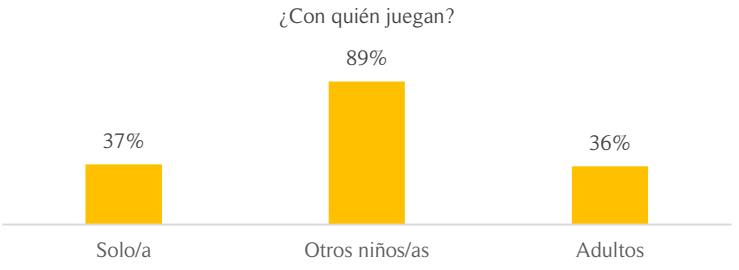
Deporte y aire libre

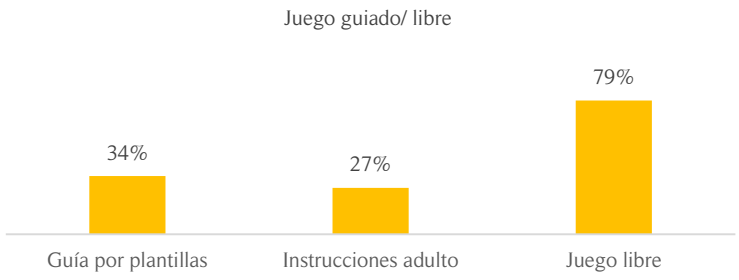
El 73% del juego de deporte y aire libre se juega en el exterior de casa y el 45% en la calle, este último, principalmente en España (69%), mientras en el resto de países es mayor el juego en el exterior de casa.

Principalmente, juegan con otros niños/as (89%). Juegan, en general, de forma libre (79%).

Deporte y aire libre







Fuente: AIJU 2020

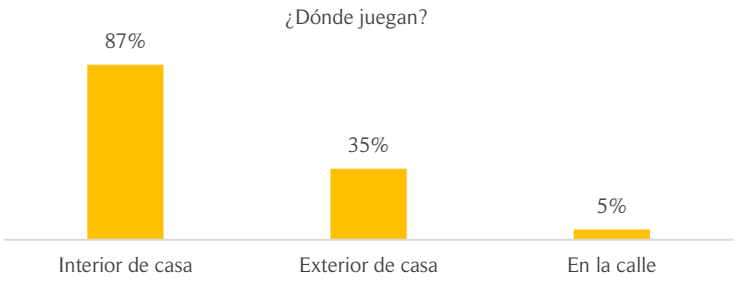
Juegos científicos

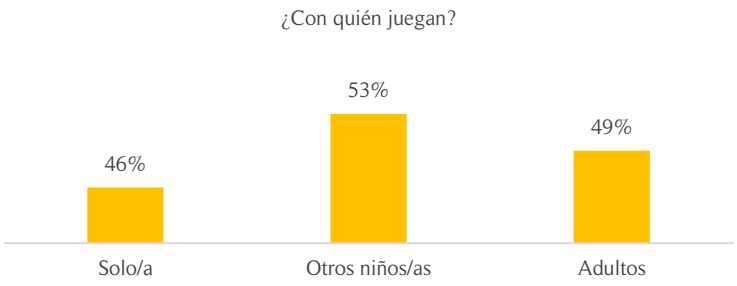
El 87% del juego con juegos científicos se juega en el interior de casa y el 35% en el exterior.

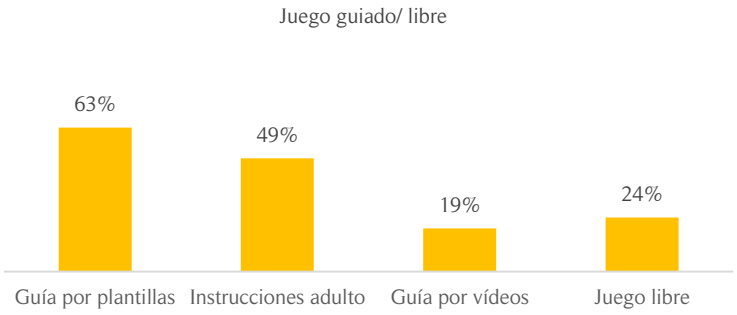
Juegan con otros niños/as (53%), con adultos (49%) y en solitario (46%).

Principalmente, juegan a través de plantillas del juego (63%) o con instrucciones de un adulto (49%).

Juegos científicos







Fuente: AIJU 2020

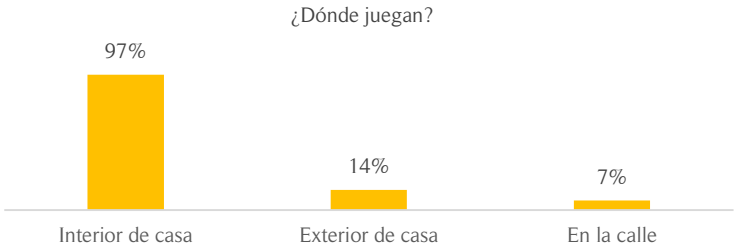
Videojuegos

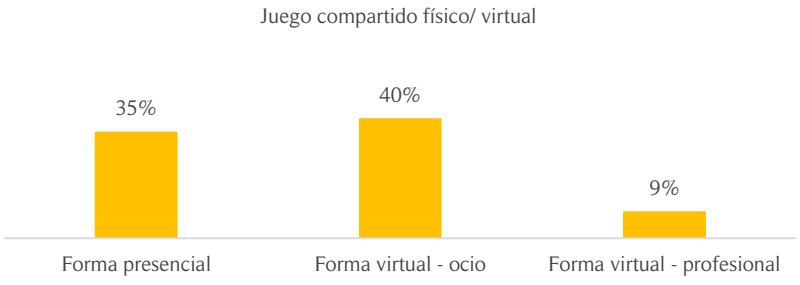
El 97% del juego con videojuegos se juega en el interior de casa.

Principalmente, juegan con en solitario (69%) y con otros niños/as (63%).

Quienes juegan con otros niños/as, principalmente lo hacen de forma virtual (40%), principalmente, a partir de 7 años, y también juegan de forma presencial (35%). Un 9% juega de forma virtual de forma profesional.

Videojuegos





Fuente: AIJU 2020

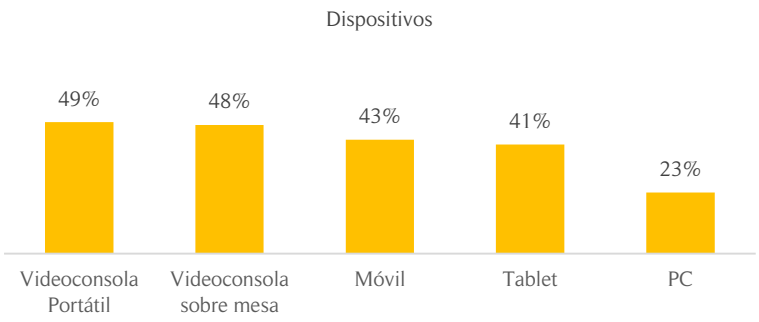
Videojuegos

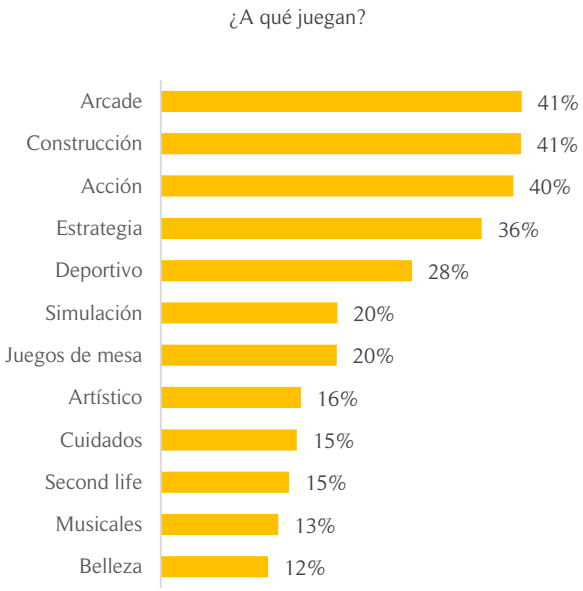
Se utilizan varios dispositivos para jugar a videojuegos: videoconsola portátil (49%), videoconsola de sobremesa (48%), móvil (43%) y tablet (41%).

Los tipos de juegos más comunes son Arcade (41%), construcción (41%), acción (40%) y estrategia (36%).

En niñas destacan también otros tipos de juegos como belleza (32%), artísticos (31%), y cuidados (31%).

Videojuegos





Fuente: AIJU 2020

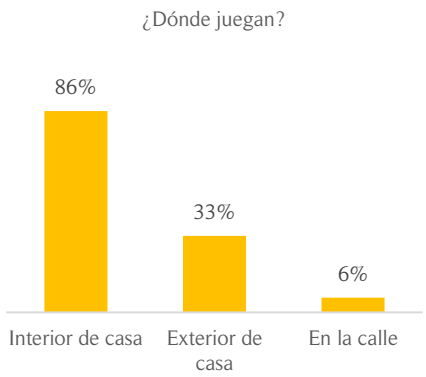
Musicales

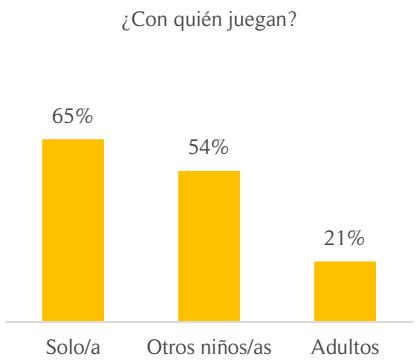
El juego con instrumentos musicales se realiza, principalmente, en el interior de casa (86%). Juegan con en solitario (65%), o con otros niños/as (54%).

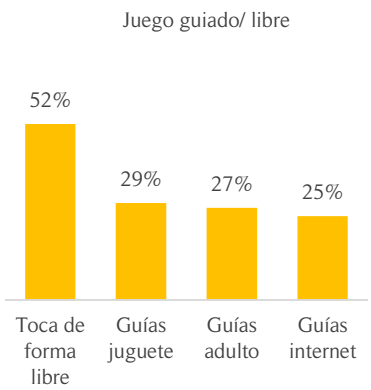
El 52% toca de forma libre, el 29% sigue las guías del juguete, el 27% sigue guías de un adulto y el 25%, guías de internet.

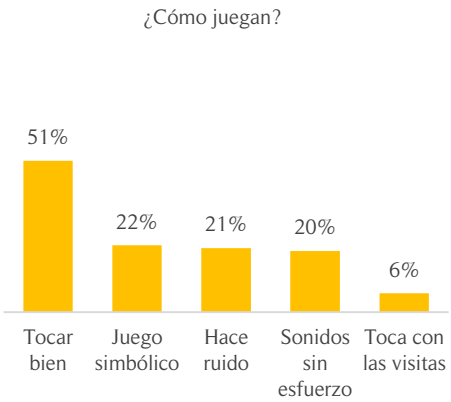
El 51% utiliza el juguete como si fuera un instrumento de verdad (toca bien).

Musicales









Fuente: AIJU 2020

¿QUÉ PRODUCTOS INTERESAN?

Los juguetes (47%) son el producto con mayor interés entre los niños/as de 4 a 12 años, seguidos de la tablet (41%), los videojuegos (38%), el móvil (35%), los libros de papel (34%) y los artículos deportivos (34%).

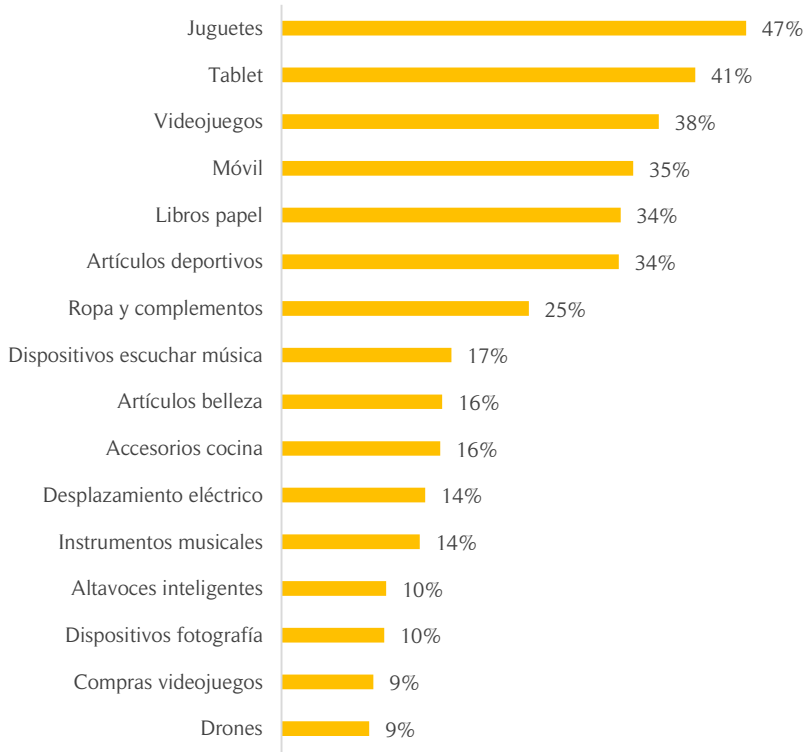
El interés de los juguetes disminuye con la edad, del 66% al 26%, al contrario que pasa con los videojuegos, del 23% al 51%.

El interés por la tablet es constante en todas las edades, mientras por el móvil aumenta con la edad, del 28% al 45%.

El interés por los videojuegos y los artículos deportivos es sustituido por los libros y la ropa, en las niñas.

Todos productos que aumentan el interés con la edad son aquellos que están relacionados con la tecnología: videojuegos, móvil, dispositivos para escuchar música, dispositivos de desplazamiento eléctrico, altavoces inteligente, compras dentro de videojuegos, drones, relojes inteligentes, realidad virtual, artículos para gamers y pulseras de actividad.

Productos de interés



Fuente: AIJU 2020

¿A QUÉ DEDICAN SU TIEMPO LIBRE?

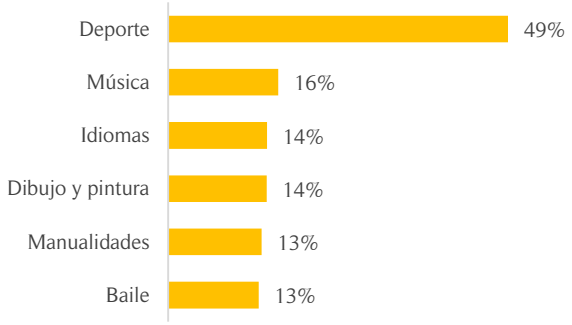
La actividad extraescolar por excelencia es el deporte (49%), actividad que aumenta con la edad de los niños/as, del 40% al 56%. El 56% de los niños varones hace alguna actividad extraescolar de deporte frente al 42% de las niñas. En niñas destaca el baile como actividad extraescolar (22%).

El 38% de los niños/as pertenecen a algún equipo deportivo, porcentaje que aumenta a partir de los 7 años.

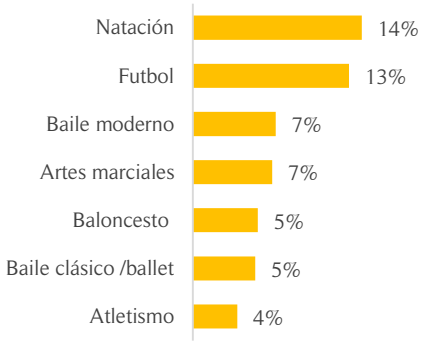
Dentro de los deportes destaca natación (14%) y fútbol (13%), la primera con más influencia en el tramo bajo, y la segunda al contrario. Fútbol y artes marciales destacan en niños varones mientras en niñas destacan el baile moderno, clásico y la gimnasia rítmica.

De media, los niños/as dedica 4 horas y 45 minutos a la semana realizando actividades extraescolares, 5 horas y 30 minutos en el tramo de 10 a 12 años.

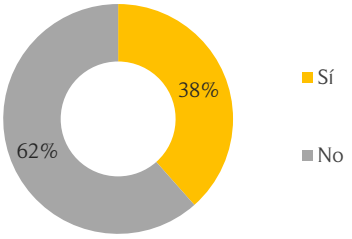
Actividades extraescolares



Tipo de deporte



Pertenencia a equipo deportivo

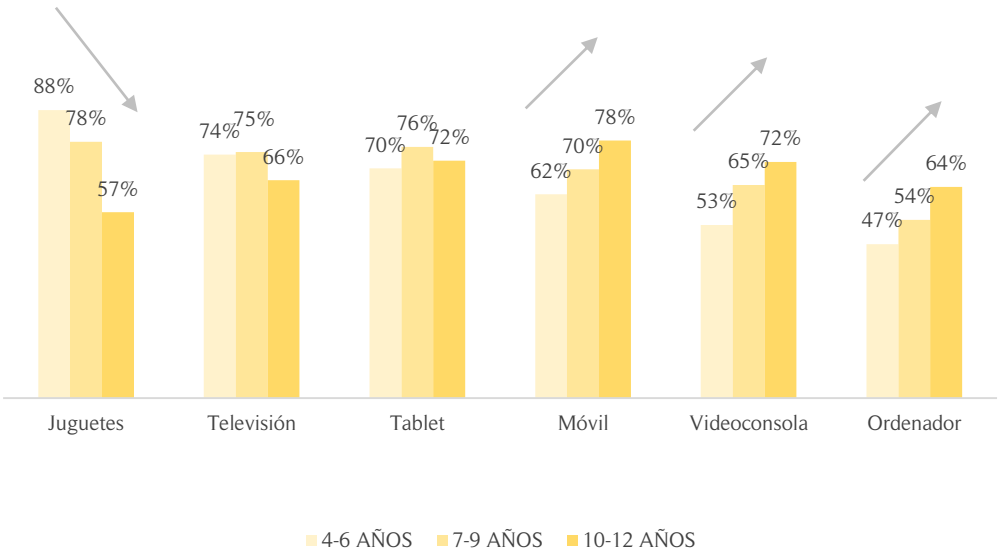


Fuente: AIJU 2020

¿QUÉ DISPOSITIVOS USAN?

En general, los niños/as usan juguetes y dispositivos electrónicos por igual, aunque el uso de juguetes disminuye con la edad (de 88% a 57%), mientras el móvil, la videoconsola y el pc aumenta. El uso de la tablet y la televisión se mantienen constantes durante todos los tramos de edad.

Dispositivos electrónicos vs juguetes, por edad



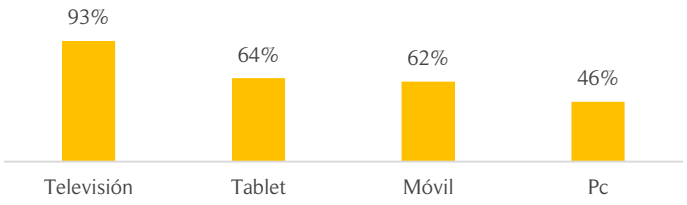
Fuente: AIJU 2020

Contenido audiovisual

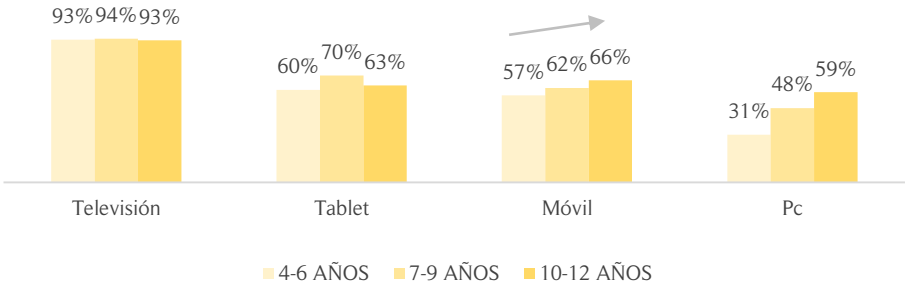
La televisión es el dispositivo más común para ver contenido audiovisual (93%), le siguen la Tablet (64%) y el móvil (62%). Por edad, destaca el aumento del uso del móvil y el pc para ver contenido audiovisual con la edad de los niños/as.

El 90% de los niños/as ve contenido audiovisual en la televisión tradicional y el 70% en la televisión a la carta. Algo que se mantiene constante en todos los tramos de edad.

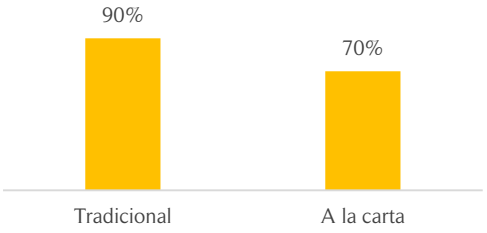
Dispositivos



Dispositivos, por edad



Tipo de televisión (respuesta múltiple)



Fuente: AIJU 2020

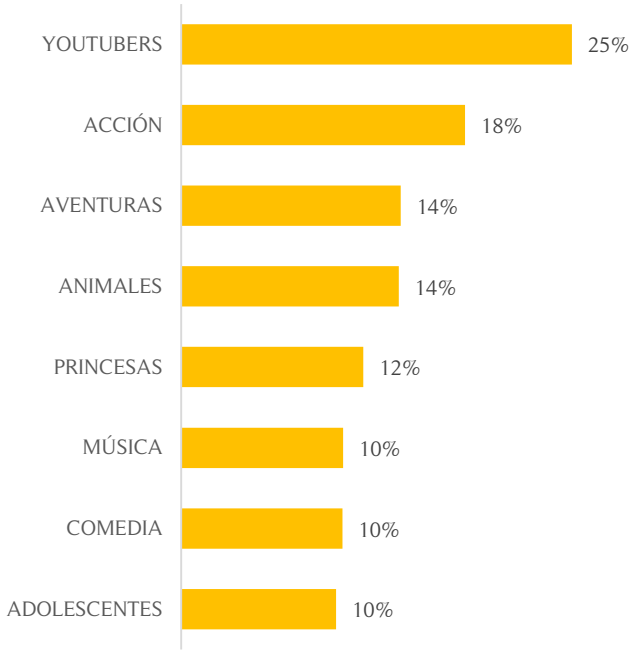
TEMÁTICAS DE INTERÉS

Los youtubers o canales de YouTube es el contenido audiovisual que más interesa a los niños/as (25%), le siguen los programas de acción (18%), de aventuras (14%) y de animales (14%).

Los youtubers, la comedia y las series de adolescentes aumentan su interés con la edad de los niños/as, mientras disminuyen las temáticas de acción, aventuras, animales y princesas.

En cuanto a la distribución por género, en niños varones destacan las temáticas de acción y aventuras. En niñas predominan las temáticas princesas, música y adolescentes.

Contenido audiovisual, temáticas



Fuente: AIJU 2020

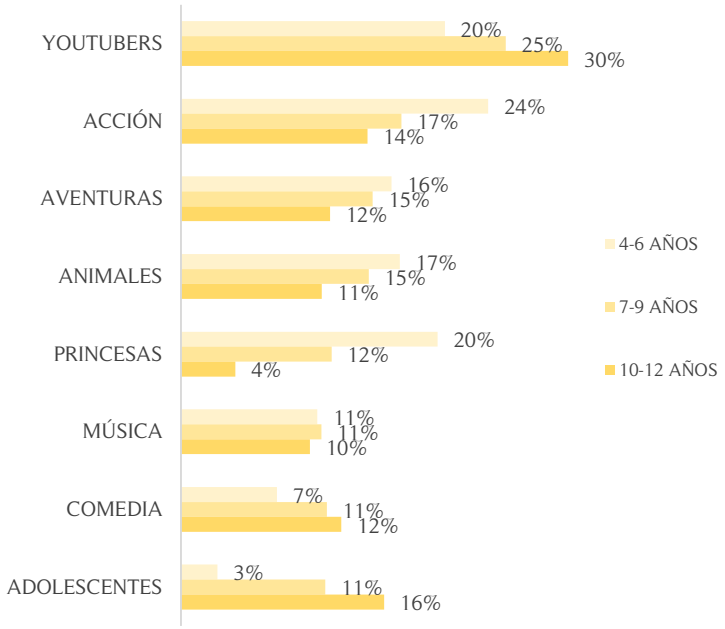
TEMÁTICAS DE INTERÉS

Los youtubers o canales de YouTube es el contenido audiovisual que más interesan a los niños/as (25%), le siguen los programas de acción (18%), de aventuras (14%) y de animales (14%).

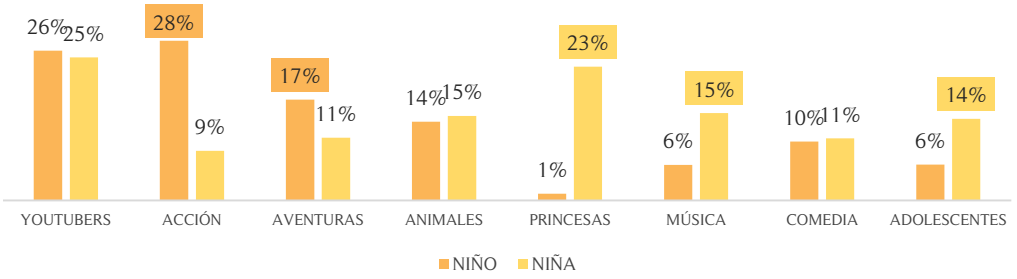
Los youtubers, la comedia y las series de adolescentes aumentan su interés con la edad de los niños/as, mientras disminuyen las temáticas de acción, aventuras, animales y princesas.

Por género, destacan en niños varones las temáticas de acción y aventuras, y en niñas las temáticas princesas, música y adolescentes.

Contenido audiovisual, temáticas



Pertenencia a equipo deportivo



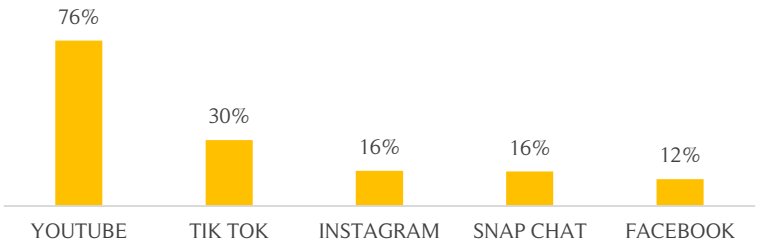
Fuente: AIJU 2020

REDES SOCIALES

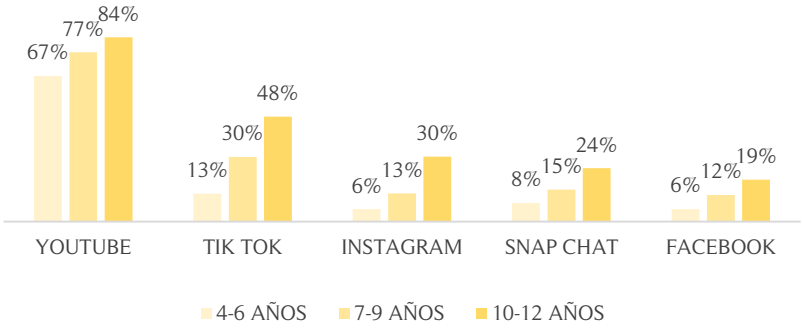
El 76% de los niños/as usan Youtube y el 30% de los niños/as usan Tik Tok.

El uso de las redes sociales aumenta con la edad, de manera que el 84% de los niños/as de 10 a 12 años usan Youtube, el 48% Tik Tok y el 30% Instagram. Tik Tok destaca algo más en niñas (36% frente a 25%).

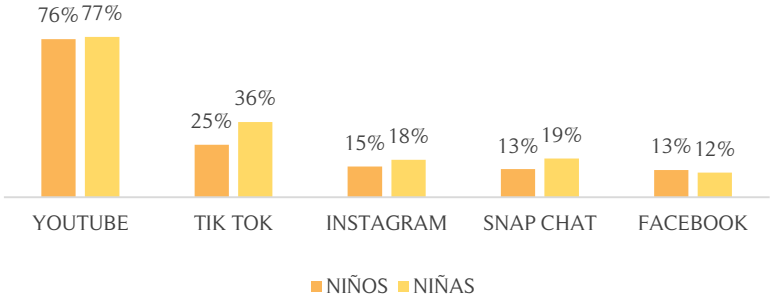
Uso de RRSS



Uso de RRSS, por edad



Uso de RRSS, por sexo



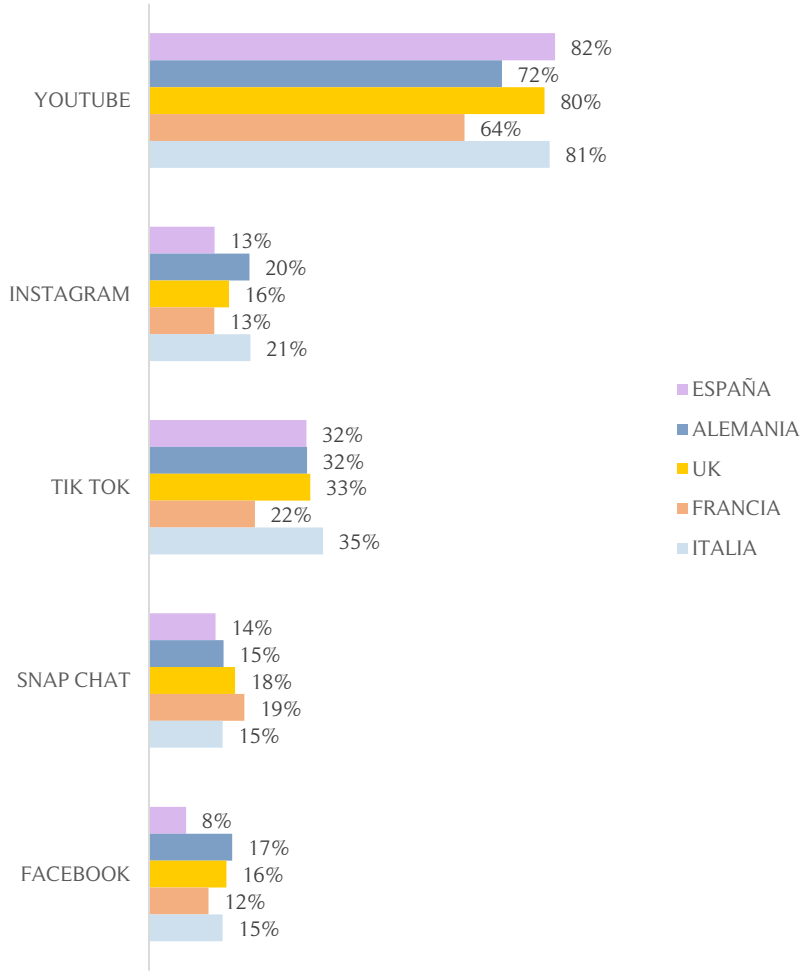
Fuente: AIJU 2020

REDES SOCIALES

En general no hay grandes diferencias entre países, en cuanto al uso de RRSS. El uso de Youtube por parte de los niños/as es ligeramente mayor en España, Italia y Reino Unido.

Francia es el país con menor uso infantil de las redes sociales, exceptuando SnapChat. Facebook es menos usada en España que en el resto de países.

Uso de RRSS, por país



Fuente: AIJU 2020

aiju
INSTITUTO TECNOLÓGICO
DE PRODUCTO INFANTIL Y OCIO

GENERALITAT
VALENCIANA

IVACE
INSTITUTO VALENCIANO DE
COMPETITIVIDAD EMPRESARIAL

UNIÓN EUROPEA
Fondo Europeo de
Desarrollo Regional
Una manera de hacer Europa