

# **Afectaciones en el desarrollo social y personal en niños y niñas de 6 años por el tiempo de exposición a los videojuegos**

Effects on the social and personal development of 6-year-old boys and girls due to the time they are exposed to video games

*Efeitos no desenvolvimento social e pessoal de meninos e meninas de 6 anos devido ao tempo de exposição a videogames*

## **- Artículo de investigación -**

Nicoll Andrea Torres Hernández<sup>1</sup>  
*Corporación Universitaria Iberoamericana*

Recibido: 10 de junio de 2023  
Aceptado: 5 de agosto de 2023

## **Resumen**

La investigación busca analizar las afectaciones en el desarrollo social y personal en los niños y niñas de 6 años por el tiempo de exposición a los videojuegos. El enfoque del proyecto se basó en lo cualitativo, con un diseño de tipo fenomenológico, donde el investigador estudia un fenómeno y es capaz de describir la experiencia o situación vista, la muestra poblacional se conformó por niños y niñas de 6 años que cursan grado primero y los padres de familia o cuidadores de estos, los cuales pertenecen a la institución educativa San Rafael, de la localidad de Kennedy en la ciudad de Bogotá. Los instrumentos usados para recolectar la información fue un guion de preguntas, y una entrevista semiestructurada, los cuales permitieron caracterizar e identificar dicha problemática, dentro del contexto familiar y personal.

**Palabras Clave:** afectaciones, niños, niñas, padres de familia, videojuegos.

---

<sup>1</sup>nicollandrea64@gmail.com

## **Abstract**

The research seeks to analyze the effects on social and personal development in 6-year-old boys and girls due to the time they are exposed to video games. The focus of the project was based on the qualitative, with a phenomenological design, where the researcher studies a phenomenon and is able to describe the experience or situation seen, the population sample was made up of 6-year-old boys and girls who are studying first and the parents or their caregivers, who belong to the San Rafael educational institution, from the town of Kennedy in the city of Bogotá. The instruments used to collect the information were a script of questions, and a semi-structured interview, which allowed characterizing and identifying said problem, within the family and personal context.

**Keywords:** affectations, boys, girls, parents, videogames.

## **Resumo**

A pesquisa busca analisar os efeitos no desenvolvimento social e pessoal de meninos e meninas de 6 anos devido ao tempo de exposição aos videogames. O enfoque do projeto baseou-se no qualitativo, com desenho fenomenológico, onde o pesquisador estuda um fenômeno e é capaz de descrever a experiência ou situação observada, a amostra populacional foi composta por meninos e meninas de 6 anos que são estudando primeiro e os pais ou seus responsáveis, que pertencem à instituição educacional San Rafael, da cidade de Kennedy, na cidade de Bogotá. Os instrumentos utilizados para a recolha de informação foram um guião de perguntas e uma entrevista semiestruturada, que permitiram caracterizar e identificar o referido problema, no contexto familiar e pessoal.

**Palavras-chave:** afetações, meninos, meninas, pais, videogames.

## **Introducción**

Este proyecto de investigación tiene por objetivo analizar problemáticas y afectaciones en el desarrollo social y personal de los niños y niñas de 6 años que se pueden presentar por el tiempo de exposición a los videojuegos, es importante caracterizar cuales son los videojuegos más usados, los medios tecnológicos que implementan para jugar, el tiempo y el momento que emplean para realizar esta actividad y el tipo de acompañamiento que les brindan los adultos. Por otra parte, durante el proceso de recolección de datos, los padres de familia participan en el proceso, ya que se quiere identificar los factores que inciden en el uso de los videojuegos, y desde allí establecer recomendaciones en el contexto familiar y pedagógico, con el fin de aportar a las familias y contrarrestar las afectaciones en los niños y niñas.

Los beneficios de los resultados que aporta esta investigación es la de mitigar el uso de videojuegos, los cuales pueden promover actitudes agresivas y poco tolerantes en los niños y niñas de 6 años, sugerir las practicas al aire libre como el futbol, basquetbol, tenis, natación y danza, entre otras, fortaleciendo así su rendimiento académico, lo que favorece el desarrollo integral.

Esta investigación toma como muestra principal a 18 niños y niñas de 6 años y padres de familia, teniendo en cuenta que se realiza un muestreo por saturación, es decir en el curso 102 hay una totalidad de 26 estudiantes, así mismo solo participaron 9 padres de familia de donde se obtienen una visión más amplia y clara del conocimiento que se tiene frente a las problemáticas y dificultades que genera la adicción a los videojuegos en los niños y niñas.

## **Método**

Según Hernández Sampieri et, al. (2018) La investigación cualitativa se enfoca en comprender hechos, acontecimientos o eventos investigando el punto de vista u opinión de los partícipes en su desarrollo social y su ambiente o entorno en el que

se desenvuelve percibiendo y probando situaciones que les rodea, enfocado en sus interpretaciones, acciones y perspectivas.

Esto quiere decir que el enfoque cualitativo se centra en los significados y reflexiones de problemáticas que afecten a una sociedad, teniendo en cuenta que la investigación debe ser profunda al dar significado y definición de una situación en particular. Poniendo en objeto de estudio a la población y sus características. Este tipo de enfoque tiene relación con muchos campos y profesionales que den respuesta al problema, es por ello por lo que pueden presentarse diversas categorías y limitaciones durante la investigación.

La investigación es netamente cualitativa, ya que investigamos una problemática la cual afecta los niños y niñas de 6 años, pero que también puede afectar a su contexto familiar y educativo, teniendo en cuenta que los resultados no son medibles, es decir, no hay una objetividad clara. Comprendiendo y analizando percepciones y significados a partir de experiencias de la población estudiada, pues es a partir de estas es que se va a obtener unos resultados por medio de los cuales se dará unas recomendaciones para mejorar el uso de los videojuegos y promover espacios de interacción. La teoría es esencial para dar respuestas y resultados al problema, ya que a partir de esta revisión literaria se definen las variables y se crean diversas hipótesis, pues lo cualitativo nos permite tener un diseño abierto y flexible a los cambios presentados durante dicha investigación.

### ***Tipo de estudio***

El diseño de la investigación se centra en el diseño fenomenológico, el cual tiene como fin enfocarse en las experiencias individuales y personales de los participantes, Según Martínez y Álvarez (2021) el método fenomenológico es aquel que comprende y describe un fenómeno identificado en un grupo de personas ,

teniendo en cuenta las experiencias que estos han vivido, es importante que el problema o la dificultad sea descrita tal y como se observa , logrando transformar dicha experiencia, haciendo participes a los individuos afectados, de tal modo que se relacionen sus ideas u opiniones.

El fenómeno que se observó en el Colegio San Rafael es como los niños y niñas hacen uso constante de los videojuegos, afectando su desarrollo social y personal, así mismo es evidente como sus procesos de enseñanza y aprendizaje presentan dificultades, siendo esto referido y observado por parte de las investigadoras y la docente titular, así mismo los padres de familia mencionan que los videojuegos conllevan a que los niños y niñas adquieran conductas, acciones e ideas vistas durante la conexión a los videojuegos.

### ***Alcance***

El alcance de la investigación es descriptivo, ya que a través de este se analiza cómo es y cómo se manifiesta un fenómeno, sus componentes teniendo en cuenta que se debe realizar un rastreo en las bases del conocimiento que fundamenten el estudio.

La investigación descriptiva se basa en describir a detalle una realidad educativa, situación determinada o el comportamiento. Según Guevara et al., “El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas” (2020, p. 171). Este tipo de investigación cuenta con unas preguntas puntuales como: Qué ocurre, Cómo pasa, Cuándo sucede, Donde, Qué características tiene y Qué funciones cumple, de esta manera las respuestas obtenidas teniendo en cuenta estas preguntas proporcionan información concreta y precisa de la población a investigar, así mismo estos datos se enfocan en las características, los comportamientos, los componentes, la estructura o el orden en

que se dan determinados acontecimientos vinculados con fenómenos o hechos educativos.

### ***Población***

El proyecto de investigación se realizará en la institución educativa San Rafael, esta institución es de carácter público, se ubica en la localidad de Kennedy y cuenta con dos sedes, sede A y sede B, se abarcará la población de la sede B, ya que aquí se ubica la población a investigar, es decir niños y niñas de 6 años. En la institución la población educativa y los niveles de educación que comprenden son primera infancia, primaria y bachillerato, su población es mixta y atienden casos diversos, cuentan con el personal necesario por áreas y los ambientes son los necesarios para que los niños y las niñas se desarrollen en todas sus dimensiones. Ofrecen dos jornadas académicas, las cuales son mañana y tarde, es importante recalcar que en la institución el PEI que los caracteriza y los hace únicos es el siguiente “Desarrollo de habilidades comunicativas mediante el uso de las TIC”, desde esto podemos partir que el proyecto de investigación se lleve a cabo allí, ya que se observa que dentro de dicha institución sus valores y objetivos educativos están pensados para formar a sus estudiantes en las diversas competencias de la tecnología, informática y comunicación, atendiendo a las necesidades y requerimientos de las nuevas generaciones y el siglo XXI.

Se hará partícipes a 18 niños y niñas entre los 6 años de edad, cursando grado primero (102), también se aborda a los padres de familia de dichos estudiantes, la cantidad total es 09 padres de familia. Se selecciona a estos dos actores educativos, ya que la problemática está más dada en el espacio familiar y personal de los niños y niñas, considerando que esta población identificará y disminuirá los tiempos de exposición en los dispositivos tecnológicos, de acuerdo sus experiencias y pautas de control.

La selección de los participantes se realiza por medio de saturación de la muestra, es decir que en el curso 102 hay un total de 26 estudiantes de los cuales solo fueron tenidos en cuenta 18 estudiantes, pues solo esta cantidad cumplía con las características sociales a estudiar, sin embargo, cabe aclarar que se implementa el guion de preguntas a los 26 niños y niñas, sin distinción alguna.

Respecto a lo planteado anteriormente en este ítem metodológico Mejía (2000) define este tipo de muestreo como parte procedimental e importante en el enfoque cualitativo, logrando determinar la cantidad de unidades a estudiar, bien sea constituida por individuos o grupos. Así mismo, el propósito de esa selección es no saturar la muestra con resultados repetitivos y que no sean significativos al no dar cumplimiento con el contenido social a resolver.

## Resultados

### *Resultados Guion de preguntas*


A través de este guion de preguntas se pudo evidenciar que la gran mayoría de los participantes fueron niños, a estos les gusta jugar juegos relacionados con el fútbol, carros, peleas, construcción, etc. Mientras que en un 39% las niñas que fueron encuestadas también juegan los juegos anteriormente mencionados, pero además les gusta cuidar y crear su propia mascota, cabe recalcar que algunas niñas manifestaron que jugaban otros juegos con sus hermanos o primos.

Figura 1. Género de Población

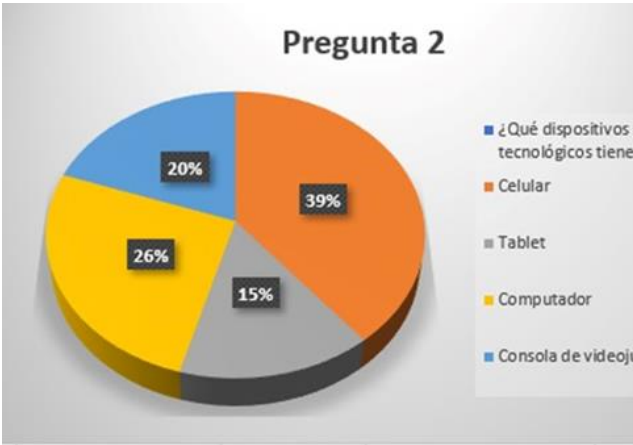


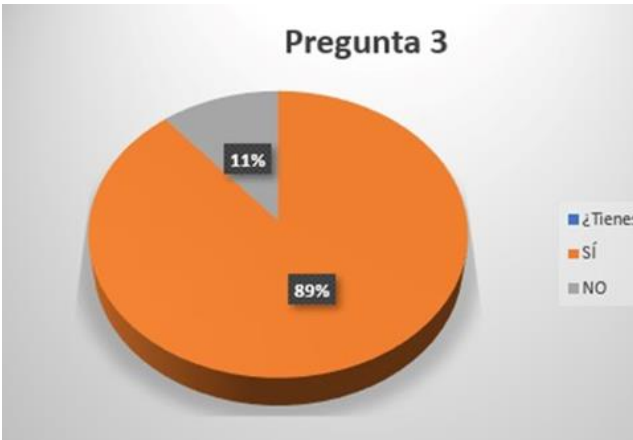
Fuente: Elaboración propia

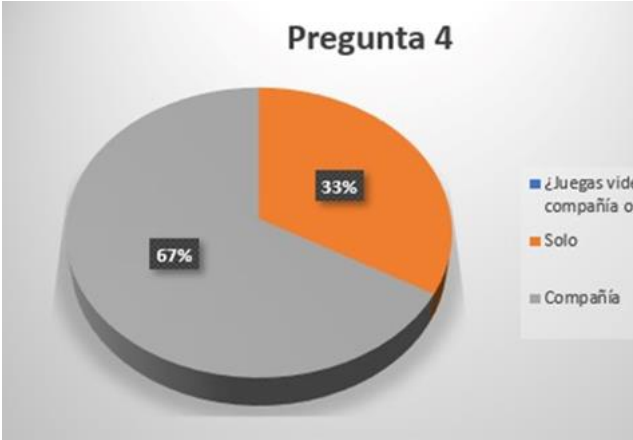
Tabla 2. Guion de preguntas: Afectaciones en el desarrollo social y personal de los niños y niñas de 6 años por el uso excesivo de videojuegos.

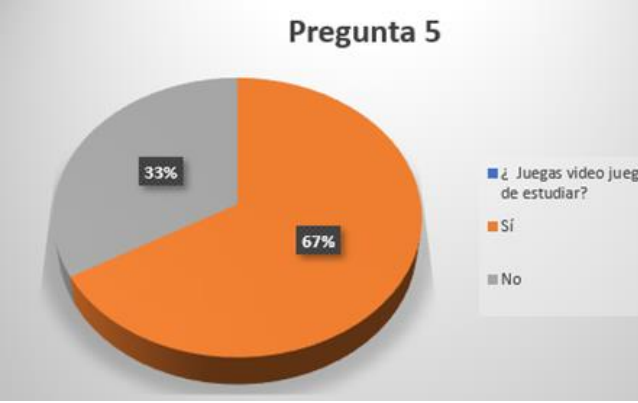
Preguntas	Respuestas	Interpretación
<p>1. ¿En tu casa tienes televisor?</p>	<p>Se preguntó a 18 estudiantes de grado 102, todos respondieron que sí</p>	<p>Teniendo en cuenta la pregunta 1 se evidencia que un 100% de los niños y niñas cuentan con televisor notando que la mayor parte del tiempo hacen uso de por lo menos un dispositivo tecnológico. Los videojuegos se pueden jugar y estar inmersos en los Smart Tv que actualmente ya vienen incorporados dentro de estos dispositivos, siendo estos juegos llamados y catalogados como juegos tradicionales, que no requieren de conexión a internet para ser jugados.</p> <p>Figura 2. Pregunta 1</p>  <p>Fuente: (elaboración propia de las autoras, 2023)</p>
<p>2. Marca con una X los</p>	<p>De los 18 niños y niñas participes.</p>	<p>Aquí se puede observar que el 39% cuenta con celular, el 26% con computador, un 20% consolas de videojuegos y un 15% Tablet, esto teniendo en cuenta el contexto y que habitualmente estos dispositivos son propios</p>

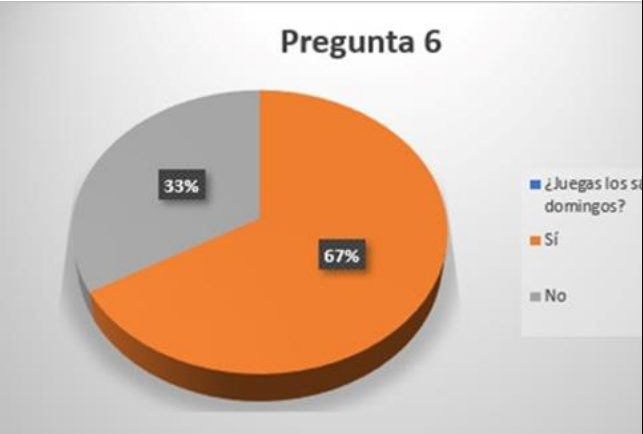


<p>dispositivos tecnológicos que tengas en tu casa</p>	<p>Los 18 cuentan con un celular, 07 de 18 tiene Tablet, 12 de 18 tienen computador y finalmente 9 estudiantes de 18 tienen consola de videojuegos.</p>	<p>y prevalece en ellos el uso diario por mucho tiempo, incluso más de lo debido. De acuerdo con la investigación realizada por Net Children Go Mobile, los porcentajes con el uso de los dispositivos tecnológicos superan, lo anteriormente evidenciado en el IED San Rafael, esto puede ser en consecuencia en que le muestra fue más limitada, los porcentajes que ellos exponen son en un 63% hacen uso del celular, en un 36% tablets, un 26 % computadores y por último en un 28% consolas de videojuego. Los valores semejantes de una investigación a esta es que el uso de computador es el mismo, y las consolas de videojuego se acercan al valor estipulado.</p> <p>Figura 3. Pregunta 2</p>  <table border="1"> <caption>Figura 3. Pregunta 2</caption> <thead> <tr> <th>Dispositivo</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Celular</td> <td>39%</td> </tr> <tr> <td>Computador</td> <td>26%</td> </tr> <tr> <td>Consola de videojuegos</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>Tablet</td> <td>15%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Fuente: (Elaboración propia de las autoras, 2023)</p>	Dispositivo	Porcentaje	Celular	39%	Computador	26%	Consola de videojuegos	20%	Tablet	15%
Dispositivo	Porcentaje											
Celular	39%											
Computador	26%											
Consola de videojuegos	20%											
Tablet	15%											
		<p>En la gráfica muestra que los niños y niñas en un 89% cuenta con internet en sus casas, mientras que un 11% no cuenta con esta red, esto puede impedir el desarrollo de</p>										

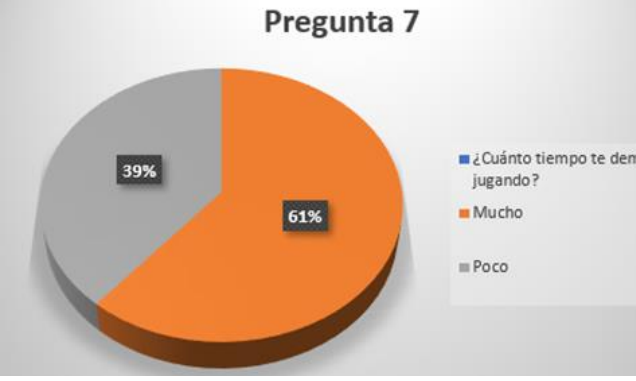
<p>3. ¿Tienes internet?</p>	<p>De los 18 niños y niñas, dos (02) respondieron que no tenían internet y dieciséis (16) si tienen.</p>	<p>actividades virtuales o tareas que requieran hacer uso de este medio. A través de esta pregunta se logra caracterizar, qué tipos de videojuegos pueden estar jugando los niños y niñas, evidenciando que la gran mayoría de los juegos requieren de conexión a internet, son muy pocos los que existen en la actualidad que no necesiten de esto. Además, que los procesos de socialización e interacción con otros individuos pueden ser mediados por pantallas, afectando su desarrollo social, porque los vínculos reales son los que aportan significativamente la vida de los niños y niñas.</p> <p>Figura 4. Pregunta 3</p>  <p>Fuente: (Elaboración propia de las autoras, 2023)</p>
<p>4. ¿Al jugar videojuegos lo hacen en compañía de un adulto o solo?</p>	<p>De los 18 niños y niñas, seis (6) juegan solos y doce (12) lo hacen en</p>	<p>La pregunta 4 muestra que un 67% de la población hacen uso de los videojuegos en compañía de sus padres, mientras el 33% de niños y niñas prefieren jugar solo, esto permite evidenciar que la mayoría de los padres de familia están pendientes de sus</p>

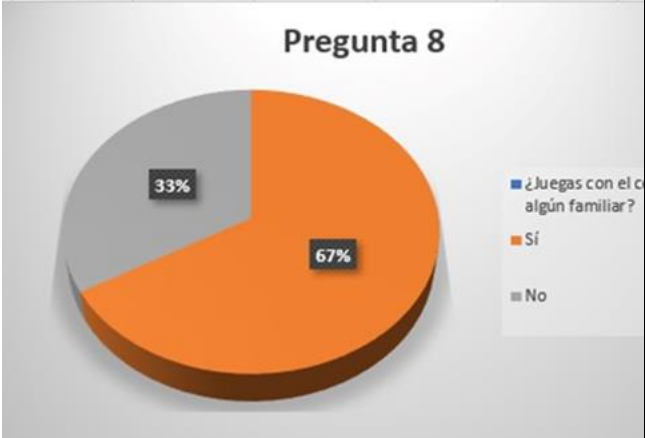
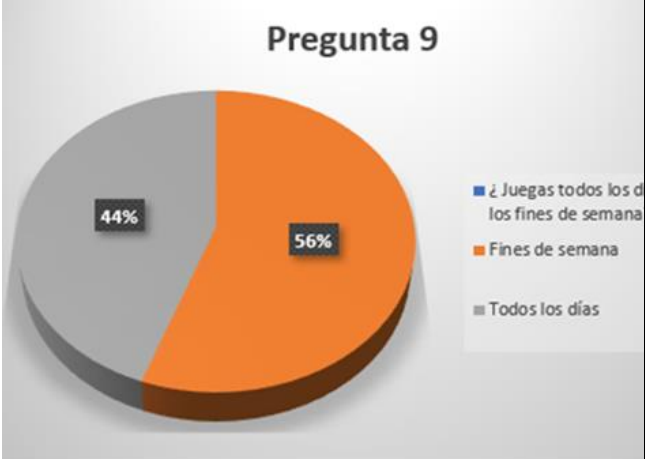
	<p>compañía de un adulto.</p>	<p>hijos y sus intereses pasando tiempo con ellos. Es esencial corroborar, si durante el tiempo de exposición a los dispositivos tecnológicos, los niños y niñas están debidamente supervisados por un adulto o cuidador responsable, ya que se puede inferir que, si están acompañados, se tienen menores riesgos y afectaciones, puesto que se observa las acciones y los juegos más usados por ellos, además de analizar si el tipo de contenido se relaciona con la edad, es decir si la categoría responde a niños, niñas o todos.</p> <p>Figura 5. Pregunta 4</p>  <table border="1"> <caption>Data for Figura 5. Pregunta 4</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>¿Juegas videojuegos con compañía o solo?</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Solo</td> <td>33%</td> </tr> <tr> <td>Compañía</td> <td>67%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Fuente: (Elaboración propia de las autoras, 2023)</p>	Categoría	Porcentaje	¿Juegas videojuegos con compañía o solo?	0%	Solo	33%	Compañía	67%
Categoría	Porcentaje									
¿Juegas videojuegos con compañía o solo?	0%									
Solo	33%									
Compañía	67%									
	<p>12 de cada 18 estudiantes respondieron</p>	<p>Los niños y niñas al llegar de estudiar juegan videojuegos, considerando que sus respuestas se ubican en un 67% el si juegan, y el 33% no juega al llegar de estudiar. Evidenciando que la gran mayoría de los participantes sí realiza este tipo de acción al</p>								

<p>5. ¿Juegas videojuegos al llegar de estudiar?</p>	<p>que sí, mientras que 06 de 18 respondieron que no.</p>	<p>llegar de estudiar. Por consiguiente, con los porcentajes obtenidos, da cuenta que los procesos de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes, se dejan a un lado, poniendo como primera base el tiempo de exposición a los videojuegos, notando en el aula de clase dificultades en el desarrollo, competencias y habilidades que son consecuentes para lograr obtener un aprendizaje significativo, allí también se relaciona la teoría de Bandura, porque a través de esos aprendizajes adquiridos en los contextos y guiados por las personas responsables, son los niños y niñas los que logran prestar su atención y practicar una y otra vez esta acción hasta tener dominada esta actividad.</p> <p>Figura 6. Pregunta 5</p>  <p>Fuente: (Elaboración propia de las autoras, 2023)</p>

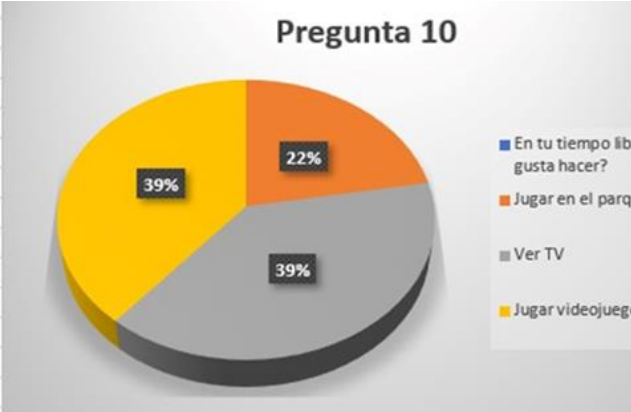
<p>6. ¿Juegas videojuegos los sábados y domingos?</p>	<p>De los 18 participantes, 11 respondieron que sí y 07 respondieron que no.</p>	<p>Un 67% de los niños y niñas prefieren jugar los fines de semana, mientras que, por otro lado, un 33% no suele jugar un fin de semana, ya sea porque pasan tiempo con sus familias, tareas o prefieran realizar otro tipo de actividades estos días. De acuerdo con lo anterior, es oportuno decir que el tiempo de exposición a los videojuegos durante tiempos libres es importante, siempre y cuando hagan uso de videojuegos educativos, que generen un aprendizaje en ellos, no es eliminar el uso de esta actividad, es hacer uso adecuado y en los tiempos pertinentes que no interrumpan con los procesos escolares. Además, la recreación y el esparcimiento en otro tipo de actividades, fomentará en los niños y niñas habilidades, aptitudes y actitudes, generando un gusto, interés y motivación por hacer algo divertido.</p> <p>Figura 7. Pregunta 6</p>  <p>Fuente: (Elaboración propia de las autoras, 2023)</p>
---	--	--

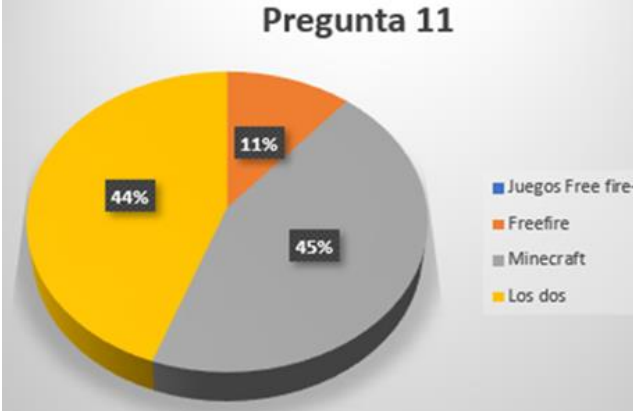
<p>7. ¿Cuánto tiempo te demoras jugando?</p>	<p>11 de 18 respondieron que juegan mucho tiempo, y 7 de 18 juegan poco tiempo.</p>	<p>De acuerdo con la pregunta del tiempo de exposición a los videojuegos, los niños y niñas encuestados en un 61% juegan por mucho tiempo, mientras que el 39% juegan poco tiempo. Logrando caracterizar que según la respuesta y acción en el tiempo, la conexión puede exceder el tiempo adecuado para sus edades, pues según Gómez (2019), especifica que el tiempo correspondiente es entre 15 a 30 minutos. Cabe aclarar que el tiempo puede ser imparcial en algunos contextos familiares, ya que no hay límite de tiempo en algunos, mientras que en otros esto puede variar. Es importante verificar como el uso desmedido del tiempo, afecta los procesos de desarrollo social, al no haber interacción verdadera con otros, las conductas y acciones se ven afectadas por los estímulos visuales y auditivos de los videojuegos, sus emociones y autoconcepto de ellos mismos se ve deteriorado al no responder uno a uno cada nivel, llegando a crear posibles ludopatías al querer ser el mejor o la mejor en los videojuegos.</p>
--	---	--

		<p>Figura 8. Pregunta 7</p>  <p>Fuente: (Elaboración propia de las autoras, 2023)</p>
<p>8. ¿Juegas con el celular de algún familiar?</p>	<p>De los 18 estudiantes, 12 respondieron que sí, y 6 respondieron que no.</p>	<p>La pregunta 8 muestra que un 67% de los niños y niñas pide prestado el celular de algún familiar para jugar videojuegos de su gusto, ya que no cuentan con un dispositivo propio y el 33% restante no tiene la posibilidad de jugar en el celular de algún familiar. Indudablemente, en este punto, se puede decir que los padres de familia y cuidadores son los que brindan los dispositivos tecnológicos a los niños y niñas, no está mal, siempre y cuando se observe que hacen ellos con este, a donde ingresan, que ven, el tipo de videojuegos que juegan y otro tipo de acciones, por ello es pertinente que se creen claves y accesos restringidos a ciertas herramientas en los dispositivos tecnológicos.</p>

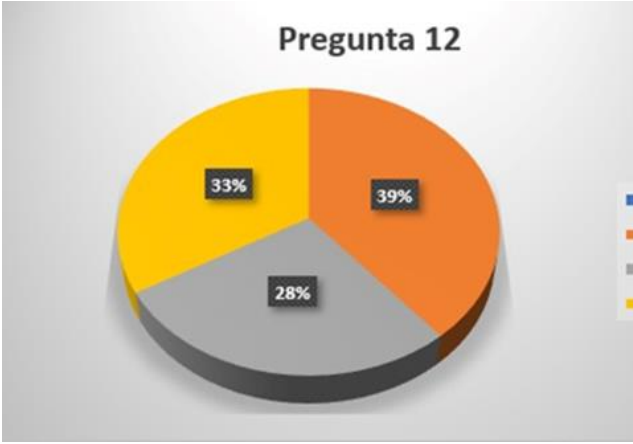
		<p>Figura 9. Pregunta 8</p>  <p>Fuente: (Elaboración propia de las autoras, 2023)</p>
<p>9. ¿Juegas todos los días o solo los fines de semana?</p>	<p>10 de 18 respondieron los fines de semana, 08 de 18 juegan todos los días.</p>	<p>Según la pregunta número 9 se puede reflejar que los niños y niñas, en un 56% juegan los fines de semana, mientras que el otro 44% juega diariamente. Esto quiere decir que en su mayoría prefieren jugar en tiempos externos a los de entre semana.</p> <p>Figura 10. Pregunta 9</p>  <p>Fuente: (Elaboración propia de las autoras, 2023)</p>

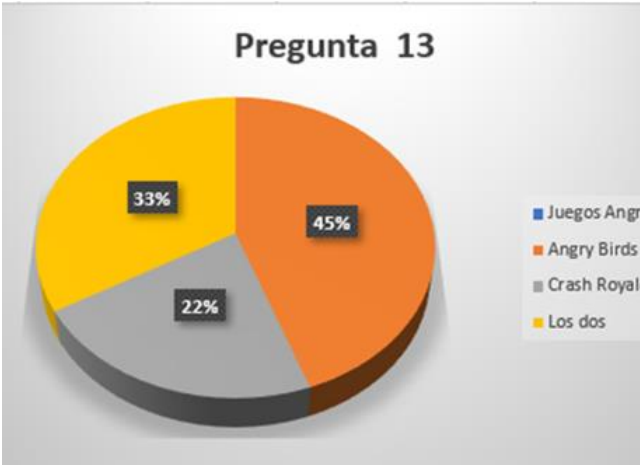


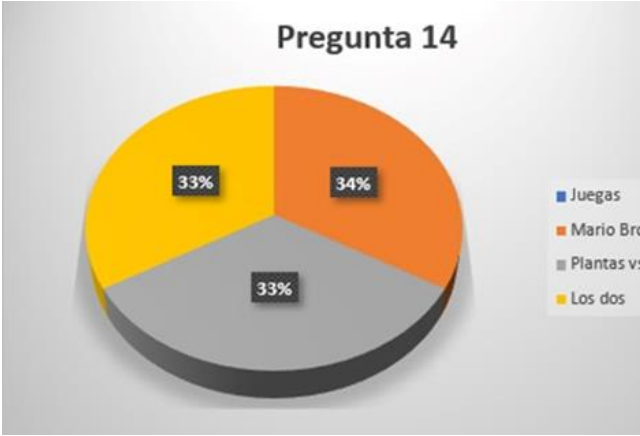
<p>10. En tu tiempo libre ¿Qué te gusta hacer?</p>	<p>04 de 18 respondieron que prefieren ir a jugar en el parque, 07 de 18 prefieren ver Televisión y 07 de 18 juegan videojuegos.</p>	<p>En la pregunta 10 se observa que un 39% de la población prefieren pasar su tiempo libre viendo televisión, el 39% jugar videojuegos y por último el 22% prefiere ir al parque, aquí se evidencia que es muy poca la población que prefiere llevar a cabo actividades al aire libre y se la pasan la mayor parte del tiempo en sus casas jugando videojuegos convirtiéndose en algo fundamental en su vida diaria. Las actividades que más llaman la atención es ver TV y jugar videojuegos, estas dos tienen conexión con un dispositivo tecnológico, queriendo dar a entender como los juegos tradicionales y al aire libre, se han ido perdiendo debido a los cambios sociales, tecnológicos y culturales que han modificado las actividades de una generación tras otra.</p> <p>Figura 11. Pregunta 10</p>  <p>Fuente: (Elaboración propia de las autoras, 2023)</p>
--	--	--

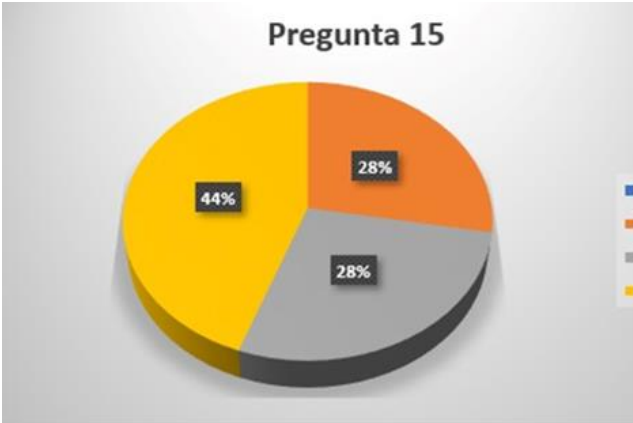
<p>11. Selección de imagen de acuerdo con los juegos más concurredos.</p> <p>Juegos Freefire o Minecraft / Los dos</p>	<p>De los 18 encuestados 02 juegan Freefire, 08 juegan Minecraft y 08 juegan los dos.</p>	<p>En relación con la pregunta número once, según los videojuegos más usados por los niños y niñas encuestados, se evidencia que un 11% juegan Freefire, el 45% juega Minecraft y el 44% juegan los dos tipos de videojuegos.</p> <p>Los videojuegos mencionados anteriormente corresponden a unas categorías, no aptas para los niños y niñas de 6 años, ya que su contenido contiene aspectos visuales relacionados con violencia, imágenes grotescas, malas palabras, ente otras, ubicando estos videojuegos como circulación restringida, ya que hacen parte de categorías M17 y E10, es decir mayores de 17 años y mayores de 10 años.</p> <p>Figura 12. Pregunta 11</p>  <p>Fuente: (Elaboración propia de las autoras, 2023)</p>
--	---	---

<p>12. Selección de imagen de acuerdo con los juegos más concurredos.</p> <p>Juegos Roblox o Among Us /Los dos</p>	<p>07 de 18 juegan Roblox, 05 de 18 juegan Among Us y 06 de 18 los dos juegos.</p>	<p>Esta pregunta tiene un porcentaje del 39% de la población que prefiere jugar Roblox, un videojuego en el que cada jugador puede crear su mundo virtual a su gusto, un 28% eligió jugar Among Us en el cual cada jugador elige el personaje y color específico y automáticamente el juego decide si debes cumplir ciertas misiones o eliminar a otros participantes, y por último el 33% prefiere los dos videojuegos, ya que cumplen con sus expectativas y los mantiene entretenidos.</p> <p>El videojuego llamado Roblox está estipulado para un público adolescente, mientras que el de Among Us solo es apto para mayores de 10 años, uno consideraría que es para todos y todas, pero este tipo de videojuegos maneja una interfaz a la que acceden personas de todo el mundo, exponiendo a los niños y niñas a afectaciones.</p>
--	--	---

		<p>Figura 13. Pregunta 12</p>  <p>Fuente: (Elaboración propia de las autoras, 2023)</p>
<p>13. Selección de imagen de acuerdo con los juegos más concurredos. Juegos Angry Birds- Crash Royale / Los dos</p>	<p>08 de 18 juegan Angry Birds, 04 de 18 juegan Clash Royale y 06 de 18 juegan los dos juegos.</p>	<p>La pregunta número trece, según los encuestados en un 45% juega Angry Birds, el otro 22% juega Crash Royale y en un 33% juegan los dos videojuegos.</p> <p>En el juego de Angry Birds la idea es derribar ciertas estructuras con los pájaros, al pasar de un nivel a otro se ve el grado de complejidad, es un videojuego en el que pueden jugar todos y todas, su propósito es hacer uso de la estrategia para pasar de un nivel a otro, teniendo en cuenta el grado de complejidad. Por consiguiente, según el porcentaje obtenido, es un videojuego que en la mayoría es jugado por los niños y niñas del Colegio San Rafael.</p> <p>Crash Royale consiste en peleas entre dos equipos, en el que a través de unas cartas se juega a los personajes, derribando y matando al otro contrincante, teniendo en</p>

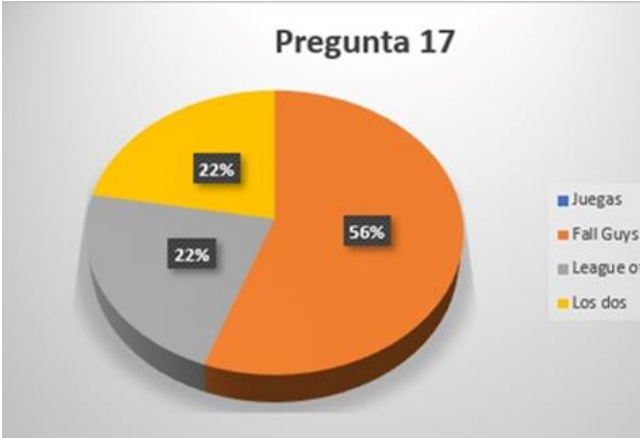
		<p>cuenta que cada personaje posee un poder específico, este solo es apto para mayores de 10 años en adelante.</p> <p>Figura 14. Pregunta 13</p>  <p>Fuente: (Elaboración propia de las autoras, 2023)</p>
<p>14. Selección de imagen de acuerdo con los juegos más concurridos. Juegos Mario Bros y Plants vs. Zombies / Los dos</p>	<p>06 de 18 juegan Plants Vs. Zombies, 06 de 18 juegan Mario Bros y 06 de 18 juegan los dos videojuegos.</p>	<p>El 34% conoce y juega Mario Bros, donde Mario pasa por pruebas en diferentes mundos, el 33% prefiere jugar Plants vs. Zombies, en el cual deben usar plantas mutantes con distintas características como bloqueo para evitar que los Zombies entren al patio donde se desarrolla la historia y el 33% restante prefiere los dos juegos. Los dos tipos de videojuegos en la mayoría son conocidos por los niños y niñas, así mismo ya han interactuado con estos, pero solo es recomendable jugar Mario Bros, pues este se ajusta a las características de todos y todas, su intención no es dañina, esto si no se sobreexponen a este, mientras que el</p>

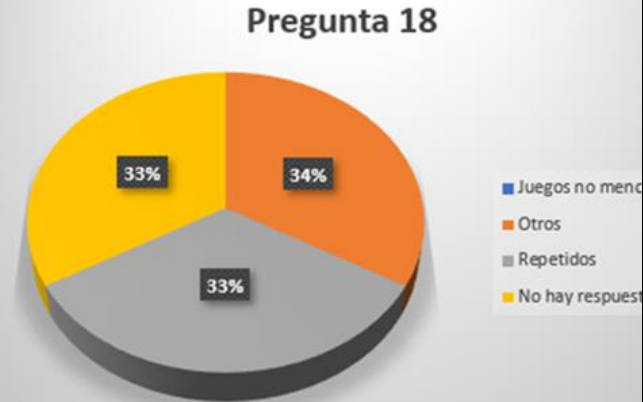
		<p>juego de Plantas Vs. Zombies no lo deberían jugar, porque no corresponde a su edad, va dirigido a aquellos que tengan 10 años en adelante.</p> <p>Figura 15. Pregunta 14</p>  <p>Fuente: (Elaboración propia de las autoras, 2023)</p>
<p>15. Selección de imagen de acuerdo con los juegos más concurren. FIFA y PES / los dos</p>	<p>05 de 18 juegan FIFA, 05 de 18 juegan PES y 08 de 18 juegan los dos.</p>	<p>Este gráfico muestra que un 28% juega FIFA, el otro 28% juega PES 2017 y el 44% prefiere jugar los dos juegos, teniendo en cuenta que ambos aportan ciertas destrezas en los niños y niñas como lo son la coordinación motora y el trabajo en equipo permitiéndoles tener mayor concentración también es cierto que crea una adicción y el querer seguir jugando por mucho tiempo sin tener una noción del tiempo.</p> <p>Los videojuegos explícitos anteriormente, hacen parte de tipo deportivo, pues los dos son juegos de futbol, que integran elementos de competencia, por consiguiente, son aptos para todos y todas, al no tener contenidos</p>

		<p>cerrados, al contrario, su distribución es abierta a todo el público. Es decir, están marcados con la siguiente letra E.</p> <p>Figura 16. Pregunta 15</p>  <p>Fuente: (Elaboración propia de las autoras, 2023)</p>
<p>16. Selección de imagen de acuerdo con los juegos más concurridos. Call of Duty y Valorant o los dos</p>	<p>06 de 18 juegan Call Of Duty, 08 de 18 juegan Valorant y 04 de 18 juegan los dos.</p>	<p>Según esta pregunta, los niños y niñas en un 45% Valorant, 33% Call of Duty y el 22% los dos tipos de videojuegos. En los dos videojuegos se ve explícito la violencia, creando un avatar y resolviendo diversos desafíos. Estos videojuegos se categorizan para mayores de 17 años, evidenciando que esto influye grandemente en la conducta de ellos niños más que nada, ya que en el receso escolar se observa como ellos personifican un personaje y juegan entre otros compañeros a matar.</p>

		<p>Figura 17. Pregunta 16</p> <p>Fuente: (Elaboración propia de las autoras, 2023)</p>
<p>17. Selección de imagen de acuerdo con los juegos más concurrenidos. Fall Guys y League of Legends / Los dos</p>	<p>10 de 18 estudiantes juegan Fall Guys, 04 de 18 juegan League of Legends y 04 de 18 juegan los dos juegos.</p>	<p>En esta pregunta se observa que el 36% de los niños y niñas de 6 años conocen y prefieren jugar Fall Guys en donde los jugadores deben pasar por diferentes pruebas y minijuegos como carreras de obstáculos y hasta futbol en cada prueba eliminan los 5 últimos, esto crea en los niños cierta necesidad de seguir jugando y pasar cada una de las pruebas para llegar a ser el mejor, el 22% prefiere jugar League of Legends, ya que, este permite elegir un tipo de personaje ya sea mago, hechicero, guerrero o héroe, donde trabajan por equipos de 5 con el objetivo de derribar las torres enemigas, el otro 22% prefiere jugar ambos y aunque no sean similares ambos generan interés y motivación por ser el mejor.</p>



		<p>League of Legends es un videojuego que solo debe ser jugado por niños y niñas de 10 años en adelante, pues el contenido es violento al matar a su contrincante, lo mismo sucede con el otro videojuego Fall Guys.</p> <p>Figura 18. Pregunta 17</p>  <p>Fuente: (Elaboración propia de las autoras, 2023)</p>
<p>18. Escribe el nombre de algún juego que no se haya mencionado anteriormente</p>	<p>06 de 18 estudiantes escribieron que juegan juegos relacionados con la granja, Pokémon Go, carro, My Talking Tom, 06 de 18 repitieron juegos que ya estaban en la encuesta, 06 de 18 no</p>	<p>Con relación a la pregunta, algunos niños y niñas conocían y jugaban otro tipo de videojuegos que no eran explícitos dentro de la encuesta, entre esto se ubican 39 % otros juegos, un 33% repite videojuegos ya explícitos dentro de la encuesta, mientras que el otro 33% no mencionaron otro videojuego. Esto quiere decir que no todos se acuerdan o conocen otro tipo de videojuegos, la gran mayoría juega los videojuegos anteriormente mencionados en las otras preguntas, pues son videojuegos que están de moda.</p>

	<p>colocaron ningún otro juego.</p>	<p>Figura 19. Pregunta 18</p>  <p>Fuente: (Elaboración propia de las autoras, 2023)</p>
--	---	---

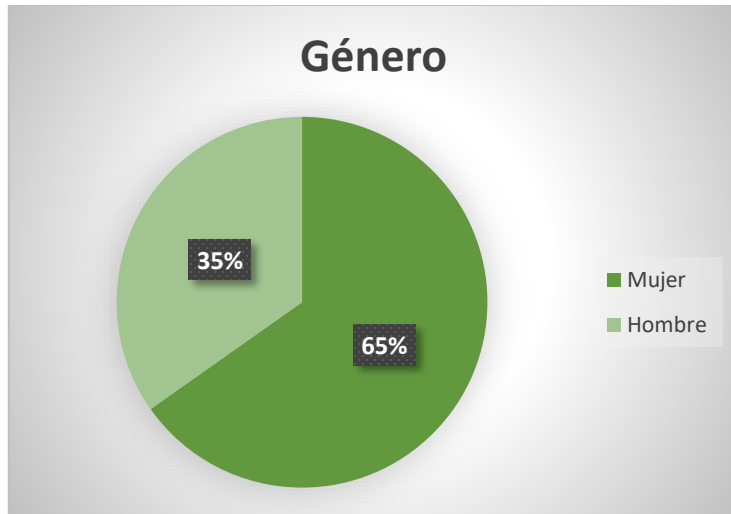
Fuente: Elaboración propia

## Resultados Entrevista Semiestructurada

A través de este instrumento se logró identificar los factores sociales, culturales y familiares que inciden en el uso excesivo de los videojuegos en los niños y niñas de 6 años, haciendo partícipes a 09 padres de familia, los cuales gracias a su participación se logra obtener resultados que pueden guiar el proyecto a grandes proyecciones y herramientas para los padres de familia, pues hay varios que desconocen las afectaciones que se pueden generar por hacer un uso descontrolado de los videojuegos en un tiempo prolongado. Dentro de estas entrevistas se realiza en un primer momento unas preguntas dirigidas a conocer información de los padres de familia o cuidadores a cargo, comprendiendo que son elementos importantes conocerlos para inferir porque se presentan ciertas dificultades con el uso de los dispositivos tecnológicos dirigidos a los videojuegos.

A continuación, por medio de gráficos se organizan unas subcategorías que se generaron luego de la aplicación de las entrevistas, ubicando datos importantes entre los padres de familia, teniendo en cuenta que para cada entrevista se realiza un proceso de transcripción, en donde se encontraron cosas en común entre ellos.

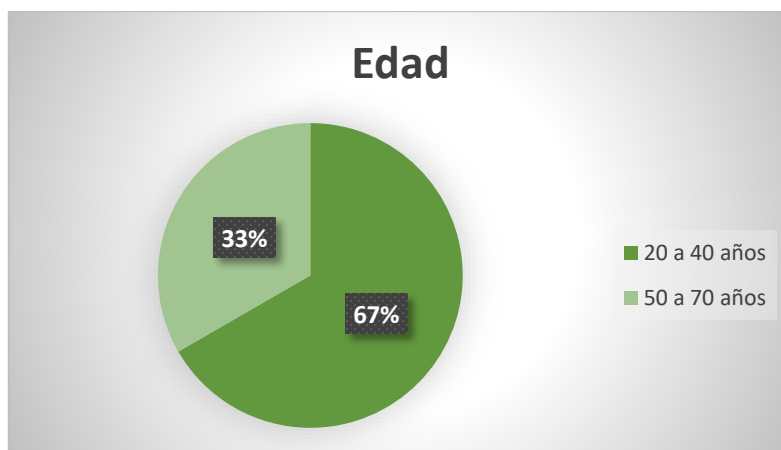
Figura 20. Género



Fuente: Elaboración propia

En esta figura se puede observar que la gran mayoría de los niños y niñas se encuentran al cuidado la mayor parte de sus días por su mamá o abuela, y en un 33% los papas suelen cuidarlos, pues algunos se les hace fácil estar al pendiente de sus hijos por el fácil acceso a su trabajo.

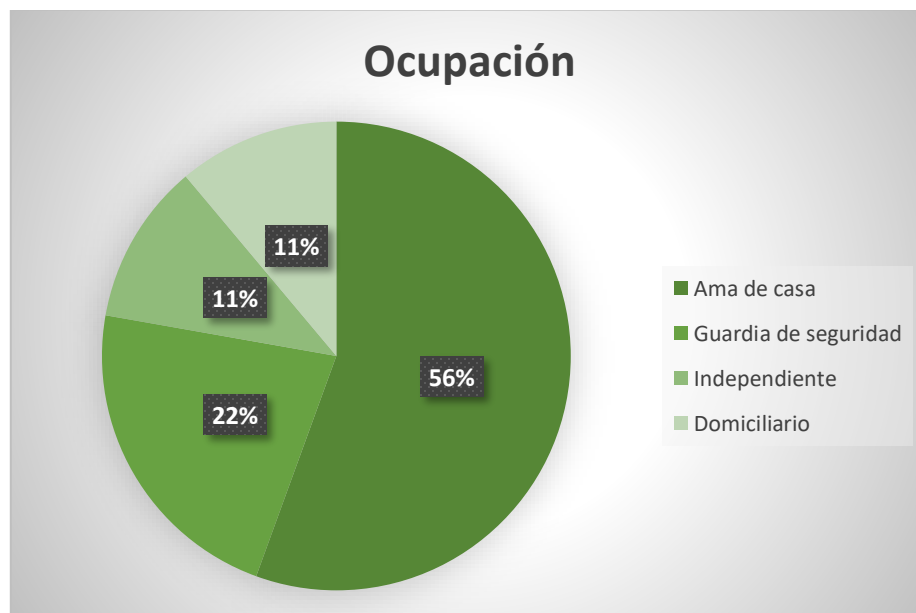
Figura 21. Edad



Fuente: Elaboración propia

La gráfica refleja que la gran mayoría de los padres de familia se ubican en una edad entre los 20 a 40 años, teniendo en cuenta que son personas que tienen más acceso y facilidad en los dispositivos tecnológicos, en un 33 % se encuentra otro tipo de población, algunos manejan uno o dos dispositivos, lo manejan según su nivel de experiencias y exploración, como también hay ciertas dificultades presentes en estas edades evidenciando que no hay casi conocimiento de las TIC, los videojuegos y afectaciones, además de que están en desacuerdo con que los niños y niñas interactúen en internet y más aún en videojuegos.

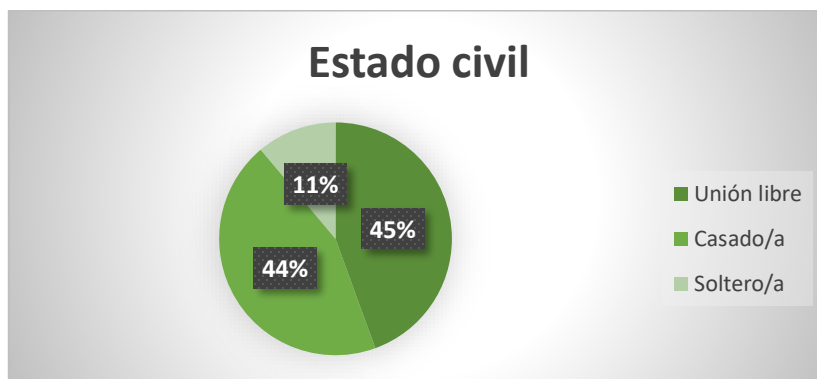
Figura 22. Ocupación



Fuente: Elaboración propia

Es importante identificar si los padres de familia o cuidadores a cargo permanecen en casa o tienen que ausentarse de su contexto familiar por actividades laborales, por medio de esta gráfica se puede evidenciar que la mayoría de los padres de familia permanecen en casa, mientras que hay otros que deben cumplir ciertos turnos y horarios rotativos, pues el trabajo se caracteriza por el cambio de jornada o horario, es decir hay épocas en los que trabajan en el día y otras en la noche, teniendo que ausentarse de los procesos académicos y de desarrollo íntegro de sus hijos e hijas.

Figura 23. Estado civil

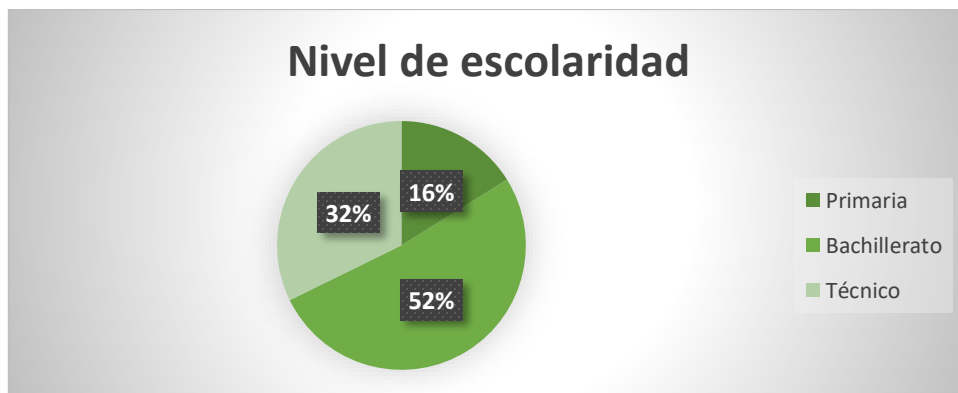


Fuente: Elaboración propia

En la figura número veinticuatro se representa como están organizadas y estructuradas las familias, la mayoría se encuentran estables, es decir, no hay cierto distanciamiento, ni dificultades que se puedan presentar dentro del contexto familiar, puesto que dentro de la entrevista muchos mencionaban que siempre o estaba la mamá o el papá supervisando el contenido expuesto en los videojuegos y el tiempo. Aunque en ocasiones esto no depende de ello, sí puede ayudar a disminuir los tiempos en los videojuegos, pero no es un factor determinante.

Cabe aclarar que hay una excepción en un caso de un infante, en el que convive con sus abuelos, pues ya han tenido procesos con el ICBF, a causa de descuido por parte de sus padres, aún más por parte de su mamá.

Figura 24. Nivel de escolaridad



Fuente: Elaboración propia

Finalmente, en esta figura podemos observar que los padres de familia han logrado adquirir aprendizajes, básicos y más especializados, notando que muchos de ellos mencionaron dentro de la entrevista que los niños y niñas de hoy en día aprenden muy poco y no cuentan con los mismos conocimientos y habilidades que ellos en sus épocas obtuvieron.

## **Conclusiones**

Los objetivos de la investigación planteados se basaron en caracterizar, identificar y establecer, todo ello enfocado hacia la búsqueda de información en la población de niños y niñas de 6 años y sus padres de familia, considerando que el contexto familiar es aquel agente socializador que permite y da acceso a los dispositivos tecnológicos, sin supervisión y control adecuado para la edad, teniendo en cuenta que no todos hacen ello.

Cumpliendo con el primer objetivo se caracterizó el tipo de videojuegos que los niños y niñas de 6 años usan con más frecuencia por medio del guion de preguntas, ya que estos juegos se caracterizan por tener elementos como armas, agresión a otros, toma de decisiones en cuanto a la vida de terceros, etc., son tan llamativos por el hecho de generar interés y captar la atención, logrando generar una dependencia de estos en los niños y niñas, tanto así que pasan la mayor parte del tiempo haciendo uso de los dispositivos tecnológicos para ser más precisos de los videojuegos, además estos videojuegos inciden de manera negativa en los niños y niñas teniendo en cuenta que se evidencian comportamientos agresivos, lenguaje soez, falta de habilidades sociales y se cohiben de llevar a cabo otras actividades o relacionarse con las personas de su entorno.

En segundo lugar, se identificó los factores sociales, culturales y personales de los padres de familia, evidenciando que la edad, la ocupación, escolaridad y el contexto influye, pues hay varios que desconocen las afectaciones que pueden generar el

uso descontrolado de los videojuegos en un tiempo prolongado, además de esto se evidenció que algunos padres de familia son quienes facilitan los dispositivos tecnológicos a sus hijos, ya que no cuentan con el tiempo suficiente para prestarles atención y esta es la única alternativa que encuentran. Por otra parte, los padres de familia en la entrevista- semiestructurada implementada lograron mencionar algunas afectaciones encontradas en el desarrollo social como la poca interacción con sus pares, aislamiento social, conductas agresivas, adquisición de palabras y acciones inadecuadas para la edad, rabietas, pataletas y poca interacción con su familia, y en cuanto al desarrollo personal, los niños y niñas no tienen buen manejo de la autoestima, emociones, comportamientos conductuales, el nivel cognitivo se ve afectado por la cantidad de estímulos tecnológicos que observa a diario y su salud física y mental se ve deteriorada con el paso del tiempo, también es importante recalcar que los niños y niñas, prefieren remplazar las salidas al parque y el contacto con otras personas, por el uso de videojuegos.

Para finalizar, teniendo en cuenta el último objetivo específico, se estableció una página web a la cual pueden ingresar por medio de este enlace <https://nicollandrea64.wixsite.com/mundoinformativo/videojuegos>; padres de familia, cuidadores y docentes, desde el buscador en cualquier dispositivo tecnológico; aquí encontrarán un menú que se divide en seis aspectos:

- . Bienvenida y Espacio de reflexión
- . Videojuegos, ¿qué es? Clasificación y ejemplos de videojuegos según la clasificación
- . Afectaciones
- . Tips y Recomendaciones.
- . Videojuegos Recomendados: Se establecen cuatro juegos educativos, con su respectivo enlace de acceso y Código QR.
- . Páginas y Aplicaciones sugeridas: Contiene links de las páginas de acceso a videojuegos y algunas aplicaciones acordes a su edad.

Algunas de las recomendaciones establecidas dentro de la página web son:

. Los padres de familia y cuidadores deberán supervisar el contenido al que se verán expuestos los niños y niñas, teniendo en cuenta la clasificación de los tipos de videojuegos aptos para su edad.

. Bloqueo de aplicaciones y páginas no convenientes, haciendo uso de una aplicación llamada Family Enlace, la cual se puede descargar en los dispositivos tecnológicos de los padres de familia y cuidadores. Dentro de la página web se encuentra un video tutorial de cómo usar esta aplicación.

. El tiempo promedio a los que se deben exponer los niños y niñas de 6 años al uso de los videojuegos, está estipulado entre media hora y una hora, teniendo en cuenta que este tiempo puede variar de acuerdo con las condiciones del contexto familiar.

. Los videojuegos están categorizados por unas siglas, las cuales se pueden observar en la portada física del videojuego y en los dispositivos tecnológicos, en la parte descriptiva del videojuego. Se sugiere que los niños y niñas de 6 años hagan uso de los videojuegos con siglas Ec, (Niños y niñas mayores de 6 años) y E, (apto para todo público).

. Es pertinente resaltar que en los contextos educativos y familiares implementen otro tipo de actividades que aporten al desarrollo social y personal de los niños y niñas, además de tener presentes sus habilidades e intereses, algunas acciones son: salidas al parque, practicar algún deporte, realizar manualidades, cursos de cocina, etc., esto ayuda a disminuir el tiempo de exposición a los videojuegos.

Para finalizar esto permite que los padres, cuidadores y docentes tengan más conocimiento sobre los juegos, aplicaciones y el uso adecuado de los videojuegos, para así generar espacios donde se puedan implementar estos temas y usarlos en pro del rendimiento académico, aprendizaje y desarrollo social y personal de los niños y niñas en su ámbito educativo, además de esto permite tener un acercamiento a los videojuegos aptos para las edades de sus hijos, generando espacios donde puedan compartir tiempo en familia y propiciar aprendizajes que fortalezcan actitudes, aptitudes y cualidades en los niños y niñas, aportando al proceso de autoconocimiento de emociones, habilidades e intereses.



## Referencias

- Águila. A (s, f). ¿La generación Alpha está predestinada a la depresión y el suicidio? Instituto Hispanoamericano de suicidología. <https://suicidologia.com.mx/wp-content/uploads/2018/04/generacion-alpha.pdf>
- Ángeles. Y, Pérez. S, Segura. S (2020). Aumento de la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. [Trabajo de grado, Universidad Continental, Huancayo].  
[https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/11565/1/IV\\_F\\_HU\\_501\\_TI\\_Angeles\\_Perez\\_Segura\\_2020.pdf](https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/11565/1/IV_F_HU_501_TI_Angeles_Perez_Segura_2020.pdf)
- Arias. L, Portilla. L, Villa. C (2008). El desarrollo personal en el proceso de crecimiento individual, *Scientia Et Technica XIV (40)*, 117-119.  
<https://www.redalyc.org/pdf/849/84920454022.pdf>
- Avellaneda. J y Quintero. A (2021). Los retos virales son riesgos digitales latentes y cambiantes. <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/23751>
- Ballestín, B y Fábrehues, S (2018). La práctica de la investigación cualitativa en ciencias sociales y de la educación. Editorial UOC.  
[file:///C:/Users/Asus%20X409/Downloads/9\\_Ballest%C3%ADn\\_Fabregues\\_2018\\_La\\_pr%C3%A1ctica\\_de\\_investigaci%C3%B3n\\_cualitativa.pdf](file:///C:/Users/Asus%20X409/Downloads/9_Ballest%C3%ADn_Fabregues_2018_La_pr%C3%A1ctica_de_investigaci%C3%B3n_cualitativa.pdf)
- Bandura, A., & Rivièrè, Á. (1982). Teoría del aprendizaje social.
- Campo. L (2014). El desarrollo del autoconcepto en niños y niñas y su relación con la interacción social en la infancia. *Psicogente, 17 (31): pp. 67-79*. Universidad Simón Bolívar. Barranquilla, Colombia.  
[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0124-01372014000100005](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0124-01372014000100005)
- Carrillo. C y Valencia. M (2020). Dispositivos móviles en las relaciones interpersonales familiares en niños y niñas de 5 a 6 años en el distrito metropolitano de Quito año 2020. [Tesis de grado, Universidad central del Ecuador] <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/23365>

- Castellanos, M (2020). Metodología de la investigación quinta edición.  
<https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>
- Castro. S, Guzmán. B, Casado. D (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Revista Laurus*, núm. 23, 213-234.  
<https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- Ceballos, R.M. (2009). La comunicación afectiva y efectiva o la dialogicidad de la educación. República Dominicana: Centro Cultural Poveda.
- Chancusing. J, Flores. G, Venegas. G, Cadena. J, Guaypatin. O y Izurieta. E (2017). Utilización de recursos didácticos interactivos a través de las Tics en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemáticas. *Revista Boletín Redipe*, 6(4), 112–134.  
<https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/229>
- Cibils, J. y Rodríguez C. (2021). ¿Cómo se han visto afectados por la pandemia? Unicef [www.unicef.org/uruguay](http://www.unicef.org/uruguay).
- CONPES 3975 (2019). POLÍTICA NACIONAL PARA LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL E INTELIGENCIA ARTIFICIAL.  
<https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Conpes/Econ%C3%B3micos/3975.pdf>
- CONPES 4023 (2021). POLÍTICA PARA LA REACTIVACIÓN, LA REPOTENCIACIÓN Y EL CRECIMIENTO SOSTENIBLE E INCLUYENTE: NUEVO COMPROMISO POR EL FUTURO DE COLOMBIA.  
<https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Conpes/Econ%C3%B3micos/4023.pdf>
- Fajardo, A. (2017) Prohibido jugar: análisis de las leyes de videojuegos en Chile y Colombia. *Revista Lúdicamente*, Vol. 6, N°12, Año 2017, octubre, Buenos Aires (ISSN 2250-723x). [file:///C:/Users/Asus%20X409/Downloads/Dialnet-ProhibidoJugar-6126311%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Asus%20X409/Downloads/Dialnet-ProhibidoJugar-6126311%20(1).pdf)  
[file:///C:/Users/Asus%20X409/Downloads/Dialnet-TecnologiaDeInformacionYComunicacionParaLasOrganiz-3217615%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Asus%20X409/Downloads/Dialnet-TecnologiaDeInformacionYComunicacionParaLasOrganiz-3217615%20(1).pdf)
- García.G (2022). Escuela de padres: una oportunidad para la apropiación de conocimientos pedagógicos y tecnológicos de las familias del nivel preescolar

en el instituto comunitario minca.  
<file:///C:/Users/Asus%20X409/Downloads/2022 Tesis Martha Liliana Garcia.pdf>

Garmendia.M, Jimenez.E, Casado.M y Mascheroni.G (2016). Riesgos y oportunidades en internet y uso de dispositivos móviles entre menores españoles (2010-2015). <https://netchildrengomobile.eu/ncgm/wp-content/uploads/2013/07/Net-Children-Go-Mobile-Spain.pdf>

Giesecke Sara, Mercedes P. (2020). Elaboración y pertinencia de la matriz de consistencia cualitativa para las investigaciones en ciencias sociales. *Desde el Sur*, 12(2), 397-417. <https://dx.doi.org/10.21142/des-1202-2020-0023>

Gómez, A. Armenta, F. Vera, I. (2020). Impacto de la pandemia por COVID-19 en la salud mental de los adolescentes y las adicciones digitales. <https://www.fundacioorienta.com/wp-content/uploads/2021/03/Gomez-A-36.pdf>

Gómez. J y Salamanca. L (2008). Desarrollo del pensamiento crítico como estrategia para incentivar habilidades sociales en los niños y niñas de 5 a 6 años. [Trabajo de grado, Universidad de la sabana]. <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/2044/121709.pdf;jsessionid=AFE0D0D98CF36677EDEB524DB05C8F8A?sequence=1>

Gonzales. N, Salcines. I y Ramírez. A (2018). DISPOSITIVOS MÓVILES – SMARTPHONES & TABLETS– Y COMUNICACIÓN EN FAMILIA DISEÑO DE UN FOCUS GROUP. *Revista de ciencias sociales primas social*, núm. 20, 21-30. [file:///C:/Users/Asus%20X409/Downloads/Dialnet-DispositivosMovilesSmartphonesTabletsYComunicacion-6360022%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Asus%20X409/Downloads/Dialnet-DispositivosMovilesSmartphonesTabletsYComunicacion-6360022%20(1).pdf)

González. S (2018), Alteraciones en la conducta de infantes por influencia de las TICS y el papel mediador de los cuidadores en su uso. [Trabajo de grado, Politécnico Grancolombiano]. <https://alejandria.poligran.edu.co/handle/10823/1270>

Hale L, Kirschen GW, LeBourgeois MK, Gradisar M, Garrison MM, Montgomery-Downs H, Kirschen H, McHale SM, Chang AM, Buxton OM. Youth Screen

- Media Habits and Sleep: Sleep-Friendly Screen Behavior Recommendations for Clinicians, Educators, and Parents. *Child Adolesc Psychiatr Clin N Am*. 2018 Apr;27(2):229-245. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/29502749/>
- Hernández, K. L., Sánchez-Chávez, N. P., Toledo-Ramírez, M. I., Reyes-Gómez, U., Reyes-Hernández, D. P., & Reyes-Hernández, U. (2014). Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. *Revista mexicana de pediatría*, 81(2), 74-78. <https://www.medigraphic.com/pdfs/pediat/sp-2014/sp142g.pdf>
- Hernández. O (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista cubana de medicina general integral*, 37 (3), e 1424. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21252021000300002](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252021000300002)
- Iriarte. F (2007). Los niños y las familias frente a las tecnologías de la información y las comunicaciones. *Revista psicologi del caribe*, núm. 20, 208-224. <https://www.redalyc.org/pdf/213/21302010.pdf>
- Jaureguiberry. X y Farre.J (s, f). El Sistema de matrices de datos como herramienta metodológica de la investigación psicosocial. Universidad Nacional de plata <https://core.ac.uk/download/pdf/162125779.pdf>
- Kabali. H, Irigoyen. M, Nunez. M, Budacki. J, Sweta. H, Leister. K y Bonner. L (2016). Uso de dispositivo móviles. <https://www.intramed.net/contenidover.asp?contenidoid=88491&pagina=1>
- Ley 1554 de 2012. (2012,09 julio) Congreso de la república de Colombia. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=48325>
- Lizarazo. S, Téllez. D y Téllez. P (2021). Las causas del uso excesivo de las Tic en los niños y niñas. [Trabajo de especialización, Repositorio Corporación Universitaria Iberoamericana]. <https://repositorio.ibero.edu.co/entities/publication/d548f9c9-ee7d-4c86-af69-16833451a832>
- Lora. J y Espitia. Z (2022). Tiempo de pantalla en niños de 5 a 12 años. [ Trabajo de especialización, Universidad de Córdoba].

<https://repositorio.unicordoba.edu.co/bitstream/handle/ucordoba/5119/TIEMPO%20DE%20PANTALLA%20EN%20NI%C3%91OS%20DE%205%20A%2012%20A%C3%91OS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Lorente, S. (2002). Juventud y teléfonos móviles: algo más que una moda. *Dialnet* (57), 5-50.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3256517>

Marques. S (s, f). Los videojuegos, <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TICS/T8%20VIDEOJUEGOS/08%20LOS%20VIDEOJUEGOS.pdf>

Martínez. B y Álvarez. A (2021). Aplicación de la fenomenología de Amadeo Giorgi como sustento metodológico. *ACC CIETNA* 8 (1).106-112  
<https://revistas.usat.edu.pe/index.php/cietna/article/view/570/1146>

Mejía. J (2000). El muestreo en la investigación cualitativa. *Investigaciones sociales*, 5, 1-16.  
[https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/publicaciones/inv\\_sociales/n5\\_2000/a08.pdf](https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/publicaciones/inv_sociales/n5_2000/a08.pdf)

Taiman, A. (2022). Pontificia Universidad Católica del Perú. La Investigación Descriptiva con Enfoque Cualitativo en Educación.  
<https://files.pucp.education/facultad/educacion/wp-content/uploads/2022/04/28145648/GUIA-INVESTIGACION-DESCRIPTIVA-20221.pdf>

Unicef (2017), Niños en mundo digital.  
[https://www.unicef.org/media/48591/file/SOWC\\_2017\\_SP.pdf](https://www.unicef.org/media/48591/file/SOWC_2017_SP.pdf)

Unicef (2020), Se dispara el uso de pantallas en niños y niñas durante el confinamiento. [Se dispara el uso de pantallas en niños y niñas durante el confinamiento \(ciudadesamigas.org\)](https://ciudadesamigas.org)