

¿Cómo citar el artículo?

Palacios Moya, L., Patiño Escobar, M. X., y Manco Gómez, L. A. (enero-abril, 2021).
Desplazamiento de la juguetería tradicional como forma de entretenimiento y aprendizaje en
menores de 12 años. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (62), 215-242.

<https://www.doi.org/10.35575/rvucn.n62a9>

**Desplazamiento de la juguetería tradicional como forma de
entretenimiento y aprendizaje en menores de 12 años**

*Displacement of the traditional toys as a form of entertainment and learning in children
under 12 years of age*

Lucía Palacios Moya

Magíster en Salud Pública

Centro de Investigación, Institución Universitaria Escolme

Medellín, Colombia

cies@escolme.edu.co

Orcid: <http://orcid.org/0000-0003-3891-0862>

CvIac:

https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001625758

Maria Ximena Patiño Escobar

Estudiante profesional en mercadeo y Tecnóloga en Gestión de Mercadeo

Centro de Investigación, Institución Universitaria Escolme

Medellín, Colombia

mxpatinoe@escolme.edu.co

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0173-0860>

CvIac:

https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001834306

Luis Alveiro Manco Gómez

Magíster en Artes

Facultad de Artes, Universidad de Antioquia

Medellín, Colombia

mango9604@gmail.com

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4027-0788>

CvIac:

https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001764520

Recibido: 14 de mayo de 2020

Evaluado: 3 de agosto de 2020

Aprobado: 11 de diciembre de 2020



Tipo de artículo: Investigación Científica y Tecnológica

Resumen

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) traen beneficios para los jóvenes, aunque también generan nuevos desafíos y problemáticas a enfrentar, debido al uso desmedido de la población y específicamente en los menores. Este tipo de tecnología cada vez es la preferida por ellos, por lo cual la juguetería tradicional ha sido desplazada. El presente estudio tuvo como objetivo identificar los factores que influyen en el desplazamiento de la juguetería tradicional, como forma de entretenimiento y aprendizaje, por parte de las TIC, en menores de 12 años. Para ello, se diseñó una investigación cuantitativa de alcance descriptivo, se aplicó un muestreo a conveniencia, y se encuestó a un total de 138 adultos (padres o responsables de los menores); encuestas que fueron analizadas en un procesador de hoja de cálculo. Se encontró que los menores prefieren los dispositivos tecnológicos por encima de los juguetes tradicionales, pero los padres/cuidadores prefieren estos últimos para que ellos se entretengan y aprendan, y que esa preferencia desmedida por los dispositivos tecnológicos también puede estar influenciada por adaptar actitudes de los adultos del hogar.

Palabras claves: Aprendizaje; Entretenimiento; Infancia; TIC.

Abstract

Information and communication technologies (ICT) bring benefits for young people, although they also generate new challenges and problems to address, due to the excessive use of the population and specifically in minors. This type of technology is increasingly preferred by them, which is why the traditional toy store has been displaced. The present study aimed to identify the factors that influence the displacement of the traditional toy store, as a form of entertainment and learning, by ICT, in children under 12 years of age. To do this, a descriptive quantitative research was designed, a convenience sampling was applied, and a total of 138 adults (parents or guardians of the minors) were surveyed; surveys that were analyzed in a spreadsheet processor. It was found that minors prefer technological devices over traditional toys, but parents / caregivers prefer the latter so that they can entertain themselves and learn, and that this excessive preference for technological devices may also be influenced by adapting attitudes of the children. adults in the home.

Keywords: Learning; Entertainment; Children; ICT

Introducción

Los dispositivos móviles y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se han convertido en algo fundamental entre los menores, son de fácil manejo y su incursión está iniciando a una temprana edad; se estima que el 94.9 % de esta población usa alguno de estos dispositivos, por lo cual se puede indicar que su acceso es casi universal; además, un alto porcentaje de los menores navegan en la Internet (95.2 %) y la utilización de la telefonía móvil aumenta de manera llamativa a partir de los 10 años (Sánchez y Álvarez, 2018).

Las TIC están en la vida diaria de niños y adolescentes, quienes le dedican una gran cantidad de tiempo, por lo que adquieren significativa relevancia en sus relaciones sociales y comportamientos. Estas traen consigo ciertas ventajas y conveniencia en los jóvenes, entre ellas la creación de nuevas vías de comunicación y mejora de entornos sociales, e importantes resultados a nivel individual, social, tecnológico y económico. Por otro lado, también generan nuevos desafíos y problemáticas, dado a su uso desmedido e inadecuado (Sánchez y Álvarez, 2018); entre los estudiantes genera desadaptaciones conductuales que podrían ser: acceso a contenidos inapropiados, pérdida de intimidad, *grooming* (engaño pederasta), ciberadicción o cyberbullying (Giménez et al., 2015). Y aunque, si bien la mayor parte de la población suele acceder con normalidad a dispositivos como Smartphone y computador, existen otros recursos que, aunque son menos frecuentes en las dinámicas de ciberacoso, también pueden ser empleados para tal fin, como por ejemplo el acceso a cámaras de fotos/vídeo, videoconsolas y tablets (Cuesta et al., 2018).

Hay gran cantidad de investigaciones que reafirman el uso intensivo de las TIC y del internet entre jóvenes; especialmente para interactuar por redes sociales, o como forma de entretenimiento y aprendizaje (Torres Gastelú y Valencia Avilés, 2013). Estudios hechos en población española demuestran que un 40 % de los menores revelan indicios de un consumo prolongado, un 31 % navega por la red sin rumbo fijo, un 12 % manifiesta un constante deseo de estar conectado, y un 16 % siente gran preocupación si deja de usar internet (Giménez et al., 2015).

En relación con las TIC y los menores, la familia y la escuela tienen un papel importante e influyen en que el uso de estas sea visto como una fortaleza o desventaja. Respecto a la familia, se logra dar cuenta de que la relación y percepción que tienen los padres o cuidadores de los infantes, con respecto a las TIC, es muy marcada; uno de los sentimientos que expresan es el de la culpa, la cual es una respuesta a la valoración y el significado que se le da al trato que se genera en la educación de sus hijos, al rol parental que desempeñan. En los padres, que dentro de su educación suelen ser permisivos, se presenta una tendencia a sentir culpa, miedo, o angustia, por el “modelo” que le están mostrando a sus hijos frente al valor, uso, manejo y tiempo dedicado a las tecnologías a nivel personal, familiar y laboral, y las secuelas que podrían causar a sus hijos. Esta realidad se debe a que estos padres y madres tienen falencias a la hora de poner límites y ejercer control, evadiendo compromisos y permitiendo un alto grado de autonomía a sus hijos (Martínez, 2018).

Las forma en la que los jóvenes y los menores han empezado a socializar ha sido un fenómeno de estudio que ocupa un gran interés entre investigadores y comunidad educativa, debido a que existen nuevas prácticas que antes eran concebidas netamente desde la presencialidad y que hoy se han trasladado al ciberespacio (Gassó et al., 2019); también, se ha evidenciado el mal uso de las TIC, generando desventajas para un correcto desarrollo de la niñez, entre ellas la desocialización presencial y la falta de actividad física, lo que produce, en la nueva generación, falencias en reglas básicas de comportamiento social, creando miedos e inseguridades en la interacción con otros individuos, así como una insuficiencia en el desarrollo de habilidades psicomotoras que se adquieren a través de la actividad física. Además, el desarrollo de destrezas psicomotoras y sociales ha sido forjado a través de lo que se conoce popularmente como juegos tradicionales (Vásquez et al., 2013).

En el juego tradicional se explora y se experimenta, se crean nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el mundo en general; es un punto donde se encuentra libertad y la capacidad de explorar, creando la posibilidad de aprender, contribuir a la diversión y a la educación. En los niños, los juegos son una actividad más que necesaria, satisfactoria y original, ya que les permite conocerse a sí mismos y el ambiente que los rodea; es vital para su sano crecimiento y desarrollo. El juego contribuye con su desarrollo psicomotriz, cognitivo, social, afectivo y moral; ejercita destrezas y habilidades. Se puede decir que a través del juego están experimentando roles y actuaciones que serán útiles para su vida adulta (Vásquez, et al., 2013).

Lo anterior indica, entonces, que tanto los juegos tradicionales como las TIC pueden generar efectos positivos en los menores, siempre y cuando se definan estrategias para un uso responsable, y su acceso esté bajo el acompañamiento y supervisión de un adulto. Sin embargo, los nuevos desarrollos tecnológicos y su posibilidad de acceso han generado que, en el proceso de entrenamiento y aprendizaje en los menores, existan preferencias muy perceptibles. Por lo anterior, esta investigación tiene como objetivo identificar los factores que influyen en el desplazamiento de la juguetería tradicional, como forma de entretenimiento y aprendizaje, por parte de las TIC, en menores de 12 años.

Marco Teórico

Tecnología de la información y comunicación (TIC)

Es el conjunto de herramientas, soportes y canales desarrollados y sustentados por las tecnologías (telecomunicaciones, informática, programas, computadores e internet) que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos, contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética a fin de mejorar la calidad de vida de las personas. (Ávila Díaz, 2013, p. 222)

Las TIC, hacen referencia a todo tipo de dispositivo o aplicación que sea usada como intermediaria para la comunicación, y algunas de ellas son: “televisión, teléfonos celulares, hardware y software de computadoras y redes, sistemas de satélite, entre otros” (Huth et al, 2016). Estas tecnologías son cada vez más usadas en la escuela, el hogar o las relaciones sociales, tanto para realizar tareas relacionadas con los deberes académicos, como para el ocio y diversión individual o con los amigos (Gairín Sallán y Mercader, 2018).

Las TIC son herramientas didácticas que ayudan al proceso de aprendizaje y enseñanza, y pueden emplearse en la educación a temprana edad. Tienen ventajas que, si se aprovechan, se podrían convertir en grandes aliadas para la educación de estudiantes, aún más, en los de primera infancia. De hecho, han sido utilizadas como tratamiento para niños de educación preescolar con problemas de memoria a través del aprendizaje colaborativo (Drigas et al., 2015), han facilitado que personas con capacidades diversas se beneficien de ella para acceder

a la educación (Bolaño, 2019), y que los estudiantes desarrollen sus procesos de aprendizaje de una forma más didáctica, eficaz y duradera (Suárez Palacio et al., 2018).

Se puede decir que las TIC son importantes, ya que benefician el progreso de las dimensiones y capacidades de los estudiantes; además, son de soporte para su educación y formación. Cuando los niños están en la escuela, las TIC son de gran ayuda en el transcurso de su enseñanza y aprendizaje, aunque hay personas que desconocen la noción que tienen los menores sobre su uso. Por su parte, investigadores como Alderete y Formichella (2016) han anotado que los niños de hoy hacen parte de una época digital y el conocimiento que tienen de estas tecnologías viene desde su nacimiento. Es de allí de donde surgen los “nativos digitales”, quienes son niños que aprenden a dominar las TIC desde la primera infancia, sin ningún control. De otro lado, Sanabria Zafra et al. (2020) manifiestan que,

La sociedad actual está inmersa en las nuevas tecnologías, y que, por tanto, es necesario que desde los colegios se trabaje el lenguaje digital, a la vez que las materias tradicionales, puesto que este incluye el uso de la programación, que ayuda al desarrollo de habilidades para la resolución de problemas, como parte del pensamiento computacional. (p. 2)

Las experiencias creadas de enseñanza a través de las TIC son exitosas cuando trascienden las aulas educativas, pues los padres se han visto beneficiados directamente por la implementación de estas; no solo por el cambio en las competencias, aptitudes y capacidades de sus hijos, sino porque estos instrumentos han facilitado también su formación. Los representantes de los menores se han visto inmersos en los proyectos de aula, consiguiendo mejorar la alfabetización tecnológica (Alderete y Formichella, 2016)

Las TIC han marcado un antes y un después en la sociedad, y desde el sector educativo se le ha reconocido su capacidad de cambio y de transformar positivamente la prestación de este servicio; por lo anterior, las instituciones de educación cada vez más están inmersas en el mundo digital, y se preocupan por contar con infraestructura tecnológica y programas pedagógicos para una adecuada enseñanza (Matamala Riquelme, 2016).

Las computadoras y el Internet facilitan a los estudiantes hacer sus tareas, investigar información en la Web, preparar presentaciones, formarse, e interactuar con sus compañeros de clase. Además, han mejorado los canales de enseñanza y aprendizaje entre los pares: estudiantes y docentes, permitiendo así obtener la información de una manera más rápida y eficiente.

Algunas investigaciones han demostrado menos atención de las TIC en el hogar, a comparación del uso que se les da en las escuelas; sin embargo, se evidencia un uso más habitual en el hogar. Igualmente, resultan importantes ambos recursos para optimizar la práctica de los estudiantes (Alderete y Formichella, 2016).

Por otro lado, las TIC también han tomado auge como medio de entretenimiento en los menores, dado a los video juegos que se pueden encontrar al usar este tipo de tecnologías, “Una realidad que puede resultar muy beneficiosa para los más jóvenes, si se contempla que el consumo adecuado de algunos de estos juegos interactivos puede contribuir al desarrollo y al aprendizaje de los niños y los adolescentes” (Roca, 2015, p.43), lo cual depende de los padres y del sistema educativo, al dotar de competencias digitales a los niños y a los adolescentes para navegar seguros por un mundo que conlleva peligros y ofrece oportunidades (Roca, 2015).

Ahora bien, las TIC han marcado el mundo de la ciencia y la tecnología, y a la sociedad. Los resultados de su implementación aún no se han podido apreciar de manera global, pero su impacto es indiscutible si se compara el antes y después de su incursión. Cabe resaltar que la inclusión de las TIC no ha generado el mismo impacto en todo el mundo, mucho menos en la mayoría de habitantes de un país. Si se habla de países desarrollados, en su gran mayoría, los habitantes tienen asociadas las TIC a su vida diaria, contrario a lo que pasa con el resto del mundo; en el caso de América Latina, por ser una parte del mundo en desarrollo, se podría deliberar que sólo los sectores con poder y predominio se favorecen de ellas (Jacovkis, 2011).

Si bien las TIC han traído beneficios para los menores, también se ha identificado el riesgo del uso de estas, lo cual es un tema de preocupación para los cuidadores o padres, en especial por el acceso constante a la internet y su dificultad de controlar. Dentro de los riesgos a los que se está expuesto, se pueden enunciar las nuevas formas de abuso y explotación infantil, como mensajes sexuales o “*sexting*”, más aún cuando los menores tienen menos posibilidades de comprender estos riesgos (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia - Unicef-, 2017).

La utilización de las TIC abre grandes posibilidades, pero se acompaña de miedos y retos por superar, entendiendo que su equivocada utilización,

Viene más por desconocimiento que por factores vinculados a la naturaleza de las mismas, o a los potenciales riesgos que las pueden acompañar cuando el contexto de utilización no es el más adecuado a la edad, contenidos y características de los usuarios. (Gairín Sallán y Mercader, 2018, p. 128)

Juguetería tradicional

Los juegos tradicionales son aquellos que han perdurado en el tiempo y que han sido transferidos de generación en generación. La aplicación de estos es de suma importancia y se considera un gran intermediario del progreso socio afectivo en los niños. El uso de los juegos tradicionales permite potenciar el rendimiento y el desarrollo integral de los menores y ayuda a formar un proceso de socialización en ellos. Además, es una estrategia didáctica que permite a los infantes un ambiente lúdico, donde se expresan sentimientos de afecto, amor, emociones o ideas; además, estimula la creatividad e imaginación, forjando niños y niñas con autoestima, autonomía y autocontrol, logrando así fortalecer unos pilares para la formación de la personalidad. Dentro de los procesos de formación integral de los menores, se hace indispensable la aplicación de habilidades lúdicas, para que estos se sientan seguros, queridos, protegidos dentro y fuera de las instituciones de formación; esto les ayudará a potenciar sus habilidades y poder manejar sus emociones (Aroca, 2017).

El juego lleva consigo un valor didáctico, y está dado por el hecho de que en el mismo “se combinan aspectos como la participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, iniciativa, carácter sistémico y competencia, lo que lo convierte en un excelente componente para el aprendizaje y la comunicación” (Bautista-Vallejo y López, 2002, p. 4). A su vez, son “medios de estimulación motriz e intelectual, y que pueden constituir una herramienta estratégica de fácil acceso y bajo costo, con capacidad de ser usado en distintos momentos, lugares y personas” (Sailema et al., 2017, p. 8).

Los niños tienen diversas formas de jugar, según la edad, y generalmente sus preferencias están más enfocadas en disfrutar cosas sencillas que juguetes sofisticados. Sin embargo, los considerados nativos digitales han dado relevancia a otras formas de entretenerse y aprender, dado que se está en una sociedad “multipantalla”; de hecho, la televisión, el teléfono móvil, los computadores y los videojuegos ya forman parte de la vida cotidiana, y a lo sumo abarcan entre 2,5 y 3 horas diarias (Arroba y Marzanbeitia, 2009).

Entretención y enseñanza en menores de 12 años

Las nuevas tecnologías forman parte de la cotidianidad y hoy en día son usadas en la mayor parte del tiempo libre de niños y adolescentes, “desplazando al juego activo (...), al

deporte, a la conversación, a la lectura y restando horas al sueño” (Arroba y Marzanbeitia, 2009, p. 375). Sin embargo, forman parte de la cultura, y es responsabilidad de los adultos ofrecer herramientas educativas para su buen uso (Perea, 2012).

A partir de la entrada de los televisores a la sala de los hogares, los cuales han jugado un papel importante en cuanto al entretenimiento y la distracción de los niños, han surgido una cantidad de aparatos que se incursionan al contexto usual de la infancia (Perea, 2012).

Debido a los afanes diarios de los padres, a sus obligaciones y al deber que les acarrea sus vidas de innumerables situaciones que no permiten la actividad física con sus hijos, se han visto en la obligación de buscar formas de entretenimiento para sus menores; es por ello que, desde mediados de los ochenta, pasan más tiempo frente a pantallas de televisores, que a tener contacto con otro ser humano (Alderete y Formichella, 2016).

Existen dos etapas en las que el ser humano está involucrado en lo que le pueda ofrecer una pantalla: la infancia y la adolescencia. En primera instancia, es indispensable el acompañamiento de un adulto, ya que va a permitir el diálogo y el razonamiento de lo que se ve. En la segunda, se evidencia la construcción de la identidad del individuo, un momento crucial de su vida, ya que podrá identificar los modelos a seguir dentro de su desarrollo (Alderete y Formichella, 2016).

Ahora con el uso de nuevas tecnologías se ha evidenciado que los menores suelen malgastar el tiempo, dado a las nuevas formas de entretenerse, como lo es el uso excesivo de juegos y redes sociales, distrayéndolos de las cosas realmente importantes (Matamala Riquelme, 2016). Lo anterior, también originado por el representativo tiempo de ocio que estos disponen, lo cual puede afectar o generar desinterés por otras actividades o deberes del hogar, escolares, entre otros. También, es preciso indicar que existe la consideración de que padres y maestros no aceptan los videojuegos, en vista de que desconocen su utilidad y de hecho está más bien arraigado un pensamiento de “pérdida de tiempo y dinero, y, en ocasiones, como un peligro” (Rivera Arteaga, y Torres Cosío, 2018).

Metodología

Se diseñó una investigación cuantitativa de alcance descriptivo, con el fin de identificar los factores que influyen en el desplazamiento de la juguetería tradicional, como forma de entretenimiento y aprendizaje, por parte de las TIC, en la población de 7 a 12 años.

Se llevó a cabo un muestreo no probabilístico a conveniencia, donde se seleccionó un total de 138 adultos (muestra) que fueran padres o responsables de menores de edad entre los 7 y 12 años. Además, se establecieron criterios para seleccionar a dichos participantes, tales como: i) Que el menor usara para su entretenimiento y aprendizaje productos tecnológicos y de juguetería, y ii) que padres o responsables del menor tuvieran capacidad adquisitiva para adquirir productos tecnológicos y de juguetería.

Para recolectar la información se usó fuente primaria, dado que se desarrolló una encuesta, la cual estuvo conformada por 44 preguntas cerradas dicotómicas, politómicas y tipo escala Likert, que indagaba por diferentes variables. El primer grupo de preguntas relacionaba características sociales, demográficas, económicas (estrato, ocupación, rango de edad del menor, ingreso económico, entre otras); el segundo grupo lo componían diferentes variables de consumo y gusto, tanto de los padres como los menores (preferencias, uso de juguetes y de dispositivos tecnológicos, frecuencia de uso, capacidad de inversión, entre otras); finalmente, el último grupo de preguntas abordaba variables encaminadas a identificar la percepción que tienen los padres y los menores frente a la influencia del uso de productos tecnológicos y juguetería para su entretenimiento y desarrollo académico, entre otros.

Una vez construido el instrumento, se aplicó una prueba piloto a 15 personas, de manera física, con el fin de poder diligenciar la encuesta en compañía de la población objeto de estudio, y preguntar sobre la facilidad, pertinencia y entendimiento del instrumento; así, fue posible evaluar la calidad de este, formular uno idóneo y garantizar la comprensión por parte de la población. Esta prueba llevó a que se hiciera un reajuste, dado que existían dificultades en la redacción que no facilitaban la comprensión de los encuestados; a su vez, se eliminaron preguntas que no eran relevantes para la consecución del objetivo.

Una vez se ajustó el instrumento, este fue creado digitalmente, mediante el formulario Google Form, y se procedió con la recolección de los datos; en esta ocasión cada pregunta fue respondida directamente por el participante del estudio.

Para el análisis descriptivo de los datos se utilizó un procesador de hoja de cálculo; para ello, previamente se descargó la base de datos de Google Form, se codificaron las respuestas dadas por los participantes del estudio en cada pregunta, y se verificó que esta cumpliera con criterios de calidad, para garantizar un análisis de información con datos seguros.

De otro lado, una vez organizada la base de datos, se inició con el proceso de análisis descriptivo de cada una de las variables que conformaron el instrumento; resultados que finalmente fueron representados en tablas simples, cruzadas y gráficas.

Resultados

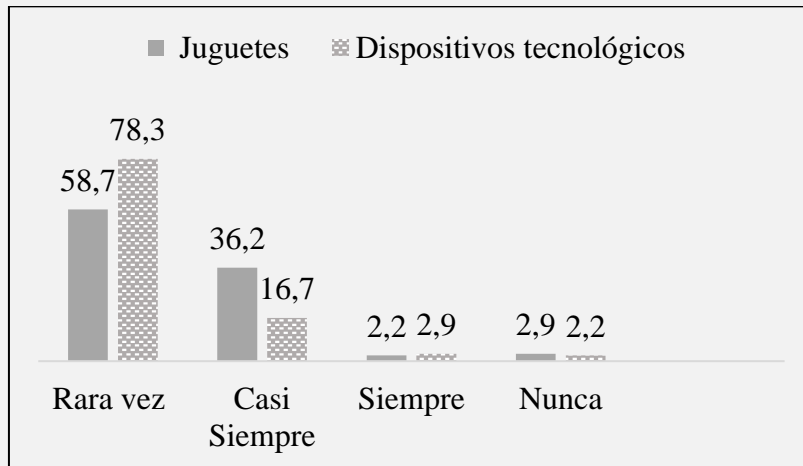
Respecto a las características de las personas responsables de los menores (padres o cuidadores) que hicieron parte de este estudio, el 67,4 % era de sexo femenino; a nivel socioeconómico, el 49,3 % pertenecía a estrato 1-2, un 47,1 % a estratos 3-4, y un 3,6 % a estratos 5-6; el rango de edad de los participantes estaba entre 26 y 35 años (48,6 %), entre 18 y 25 (23,2 %), los de 36 y 45 años correspondía al 22,5 % de la población, y un 5,8 % eran mayores de 46 Años. Ahora bien, respecto a la formación profesional, solo un 16 % tenía formación profesional, tecnólogos (23 %), un 33% con formación técnica, bachilleres (26 %), y formación hasta básica primaria (2 %).

Igualmente, la población general del estudio presentaba otras características; por ejemplo, conforme a la ocupación un 58 % eran empleados, independientes un 18,1 %, servidores públicos un 2,9 %, y amas de casa y desempleados un 21 %; en cuanto a sus ingresos un 62,3 % recibía menos de 2 Salarios Mínimos Legales Mensuales Vigentes (SMLMV), un 36,2 % entre 2-5 SMLMV, y el resto más de 5 SMLMV (1,4 %). Además, un 91 % tenía bajo su responsabilidad ente 1 y 2 menores, un 7% entre 3 y 4, y más de 4 menores un 2%, quienes oscilaban entre los 7 y 12 años.

En relación con la frecuencia de adquisición de productos para el entretenimiento y enseñanza en los menores, en la figura 1 se puede ver que los padres o cuidadores compraban juguetes y dispositivos tecnológicos rara vez, en un 58,7 %, y 78,3 %, respectivamente; pero cuando lo hacían constantemente (siempre y casi siempre) un 38,4 % le compraba al menor juguetes, mientras que productos tecnológicos un 19,6 %; lo anterior, pudo estar influenciado por la capacidad económica de quienes se encargan de hacer este tipo de compras o bien a la diferencia de costos que hay entre uno y otro producto.

Figura 1

Frecuencia de compras juguetes tradiciones vs dispositivos tecnológicos.



Nota: Elaboración propia.

Ahora bien, respecto al tipo de producto tecnológico de preferencia para el menor, los padres o responsables del cuidado de ellos manifestaron que prefieren comprarles tablets (52,2%), computadores (50 %), PlayStation (37 %), celular (34,8 %), cámaras fotográficas (8,7%) u otros (2,9 %), tal como se puede evidenciar en la tabla 1. Estas preferencias pueden deberse a los diferentes usos que han adquirido, bien sea para entretenerse o desarrollar actividades que puedan estimular su aprendizaje.

Tabla 1

Preferencia de compras dispositivos tecnológicos

Tipo	n	%
Tablets	72	52,2
Computadores	69	50
PlayStation	51	37
Celulares	48	34,8
Cámaras	12	8,7
Otro	4	2,9

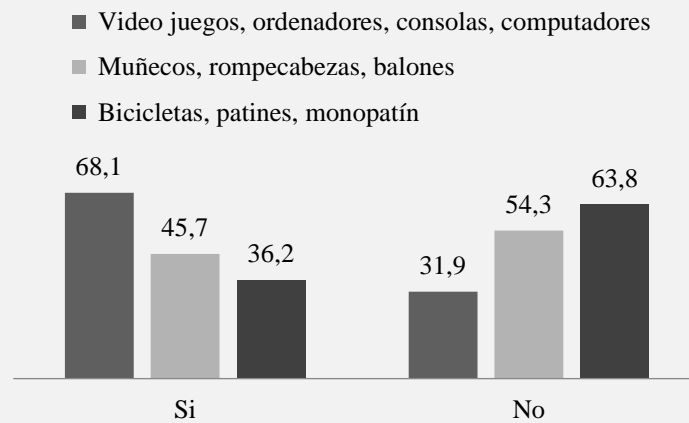
Nota: Elaboración propia.

Lo anterior, está soportado en que los responsables de los menores tienden a adquirir productos que, a su vez, sean de preferencia o pida el menor; para el presente estudio los

productos de mayor gusto para ellos (ver figura 2) fueron los video juegos, ordenadores, consolas, computadores (68,1 %); también, algunos juguetes tradicionales, como muñecos, rompecabezas, balones (45,7 %); y en menor medida, juguetes que exijan mayor esfuerzo físico, como bicicletas, patines, monopatín. Por ejemplo, para regalos de navidad primaban los aparatos tecnológicos en 50 % (ver figura 3), por lo cual los padres han llegado a considerar que la importancia que están adquiriendo las TIC, está causando que los juegos tradicionales sean desplazados o no sean de mayor interés en los menores (62.1 %) (tabla 2).

Figura 2

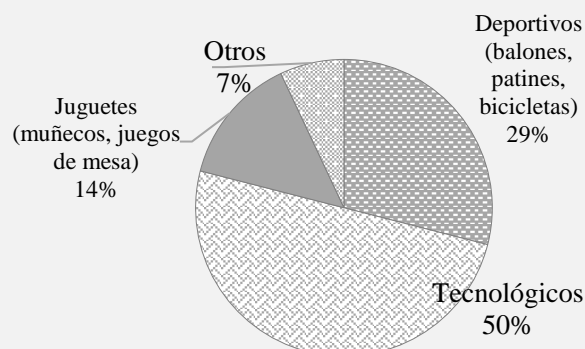
Productos preferidos del menor



Nota: Elaboración propia.

Figura 3

Obsequios que pide el menor en navidad

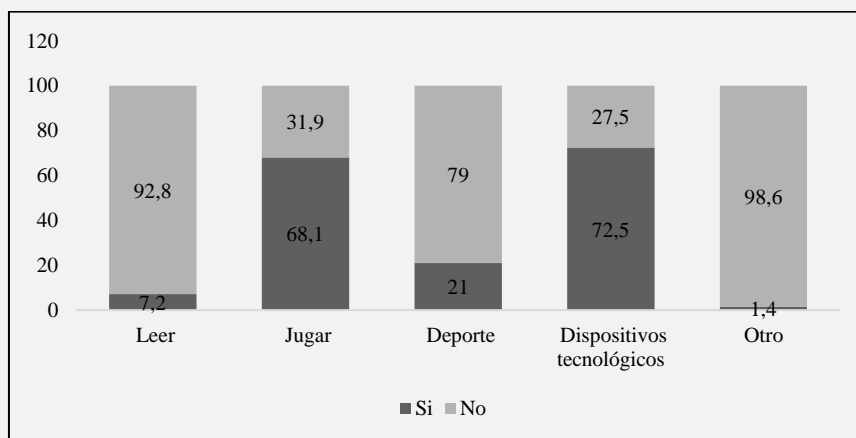


Nota: Elaboración propia.

Estas preferencias, mencionadas anteriormente, se ven a su vez reflejadas por el uso y el tiempo que invierten los menores; tal como se puede ver en la figura 4, la mayor parte del tiempo libre estos solían dedicarlo al uso de los dispositivos tecnológicos (72,5 %), a jugar (68,1 %), y muy pocos prefieren leer, representado al 7,2 % de los participantes.

Figura 4

Uso de tiempo libre



Nota: Elaboración propia.

Por otro lado, como se puede evidenciar en la tabla 2, cuidadores o padres de familia consideraban, a su vez, que el incremento del uso de estos dispositivos tecnológicos también se encontraba influenciado, en gran medida, por el uso que ellos dan a sus propios aparatos tecnológicos (82,3 %), por lo cual, los menores replican dicho comportamiento. Sin embargo, más de la mitad de la población encuestada (53,2 %) prefiere para el menor un juguete tradicional que un aparato tecnológico. Además, el 55,6 % está de acuerdo en que los usos de los aparatos tecnológicos no son propicios para la edad del menor.

Del mismo modo, al indagar sobre la utilidad que le encuentran los padres y responsables de los menores al uso de aparatos tecnológicos, como tablets, celular, computadoras, entre otros, menos de la mitad (40,3 %) consideraba que pueden ser útiles, y un 35,5% asumió una posición neutra al respecto. A su vez, un 25 % percibía que estos no aportan positivamente para el desarrollo intelectual del menor, mientras que el 41.1 % considera que sí; al contrario, un 50 % considera que los juguetes tradicionales favorecen a un mayor

aprendizaje en la población infantil, pese a que un 39.5 % manifiesta que estos han dejado de entretenerlos, y en cambio opinan (62.1 %) que los aparatos tecnológicos ahora son de mayor gusto en ellos.

Además, respecto a la forma que prefieren que se entretengan los menores entre 7 y 12 años, solo un 16.9 % tenía como preferencia que estos usaran aparatos tecnológicos; sin embargo, este es el de predilección de los menores. Asimismo, las personas encuestadas también consideraban, en un 88 %, que los dispositivos tecnológicos están afectando a los menores en su capacidad de socialización con los demás.

De igual forma, es preciso resaltar que los padres o responsables del menor, en un 86,3%, tenían la cultura de supervisar el uso que le dan los niños a los aparatos tecnológicos (tablets, computadores, celulares, entre otros), lo cual es fundamental, dado el riesgo que existe para ellos.

Tabla 2

Relación porcentual percepción uso de TIC y juguetes tradicionales en los menores

Descripción	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
El uso permanente de dispositivos tecnológicos por parte los adultos influye en que los menores tengan preferencias por estos.	3,2	2,4	12,1	61,3	21,0
Prefiere para el menor un objeto tecnológico que un juguete tradicional.	25,8	27,4	35,5	8,9	2,4
Considera que el uso de dispositivos tecnológicos es acorde a la edad del menor.	7,3	19,4	17,7	41,1	14,5
La Tablet, celular, consola o computador son importantes y benefician al menor.	5,6	18,5	35,5	34,7	5,6
Comprarle un dispositivo tecnológico al menor ayudará a su desarrollo intelectual.	5,6	19,4	33,9	37,9	3,2
Es preferible que el menor utilice más los dispositivos tecnológicos como modo de entretenimiento.	15,3	38,7	29,0	13,7	3,2

Supervisa lo que hace el menor en la computadora, tablets, celulares, entre otros.	5,6	2,4	5,6	41,1	45,2
El menor demuestra más interés por el uso de dispositivos tecnológicos que juguetes tradicionales.	2,4	10,5	25,0	37,1	25,0
Los juguetes tradicionales son de mayor aprendizaje para los menores, respecto a los dispositivos tecnológicos.	4,8	4,8	40,3	34,7	15,3
Los juguetes tradicionales han dejado de entretener a los menores.	5,6	29,0	25,8	30,6	8,9

Nota: Elaboración propia.

Si bien existía, en general, una percepción negativa por parte de los padres o responsables de los menores frente al uso de dispositivos tecnológicos, como nueva forma de entretenimiento, es preciso indicar que, respecto a los que sí tenían una percepción positiva, se logra detallar que el nivel de formación de los padres o responsables puede llegar a tener una influencia, en tanto se halló que, a medida que incrementa el nivel de formación de estos, hay una mayor aceptación; por su parte, los encuestados con un nivel académico de básica primaria, bachiller o sin estudios tienden a tener una mayor posición de desacuerdo frente a la siguiente afirmación (tabla 3):

Tabla 3

Nivel de educación de la población de estudio y aceptación de las TIC como modo de entretenimiento

Nivel de educación	¿Está de acuerdo con que el menor utilice más los dispositivos tecnológicos como modo de entretenimiento?				
	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Básica primaria	0,0%	4,3%	2,2%	0,0%	0,0%
Bachiller	26,3%	34,0%	19,6%	20,0%	0,0%
Técnico	21,1%	36,2%	28,3%	35,0%	20,0%
Tecnólogo	21,1%	8,5%	30,4%	20,0%	40,0%
Profesional	21,1%	10,6%	15,2%	20,0%	40,0%
Sin estudios	10,5%	6,4%	4,3%	5,0%	0,0%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Nota: Elaboración propia.

Por otro lado, también se pudo evidenciar que los padres o responsables, si bien no sentían mucha aceptación por el uso de las TIC como nueva forma de entretenimiento y aprendizaje en los menores, adquirirían productos tecnológicos para ellos, y en general el 86,3% hacían supervisión sobre el uso en la computadora. Sin embargo, al establecer la relación entre esta actividad y la ocupación que tienen los responsables o padres de los menores, se evidenció, por ejemplo, que quienes son amas de casa y no desarrollan esta actividad (en desacuerdo) corresponden a un 40 %, lo cual puede deberse a que estos no tengan una adecuada alfabetización tecnológica, y por ende conocimiento sobre los riesgos a los que se pueden ver expuestos los niños al usar estas nuevas tecnologías; lo anterior, puede evidenciarse en la tabla 4.

Tabla 4

Relación entre ocupación y supervisión del uso de la computadora

Ocupación	Supervisión del menor cuando usa la computadora				
	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Empleado	71,4%	40,0%	50,0%	58,0%	59,0%
Independiente	28,6%	0,0%	50,0%	14,0%	14,8%
Servidor público	0,0%	20,0%	0,0%	0,0%	4,9%
Desempleado	0,0%	0,0%	0,0%	16,0%	11,5%
Ama de casa	0,0%	40,0%	0,0%	12,0%	9,8%
Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

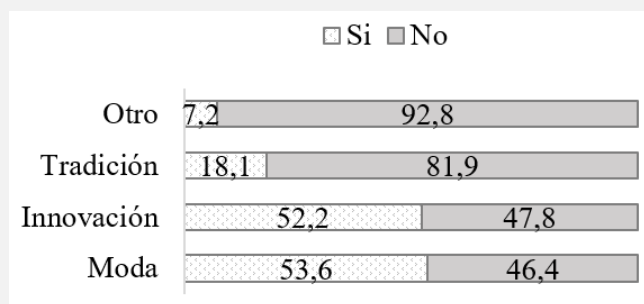
Nota: Elaboración propia

En consecuencia con los resultados expuestos anteriormente, las TIC han tomado un auge significativo como medio de entretenimiento y enseñanza en los menores, lo cual ha influido en que la juguetería tradicional sea relevada como una primera opción para el desarrollo de estas actividades. Esta nueva tendencia, para la presente investigación, está sustentada en: i) mayor accesibilidad y uso de dispositivos tecnológicos en los menores; ii) preferencias del menor, pese a que estas no sean similares a la de los padres o cuidadores; iii) aprendizajes por observación, dado que replican las conductas vistas en los padres/cuidadores, respecto al uso de dispositivos tecnológicos; iv) poder adquisitivo por parte de los padres o cuidadores; y v) las relativas al mercado de la juguetería tradicional.

Respecto a esta última (condiciones del mercado de la juguetería tradicional), se les preguntó a los padres o cuidadores las motivaciones que tenían los menores para pedir un determinado producto para su entrenamiento, y más de la mitad de los participantes indicó que la moda (53,6 %) y la innovación (52,2 %) son características principales; cualidades que son propias de las tecnologías de la información y la comunicación; por su parte, lo tradicional solo lo reportó un 18,1 % de la muestra (ver figura 5).

Figura 5

Motivaciones del menor para querer determinado juguete.



Nota: Elaboración propia.

Así mismo, respecto a la satisfacción de las necesidades de los padres/cuidadores, al momento de comprar un juego tradicional, un 25,4 % indicó siempre encontrar un producto que llenara sus expectativas, un 71 % manifestó que ocasionalmente, y nunca o casi nunca un 3,6 % de la muestra. Lo anterior, se traduce en una posibilidad para que las pymes de este sector se interesen por conocer los gustos y expectativas de los clientes, y así encontrar nuevas formas de retenerlos; más aún, cuando los participantes identificaron que, en los menores que tienen a su cargo, se observaba que los juguetes habían dejado de divertirlos (36,7 %). Lo dicho, se convierte en una oportunidad para que las jugueterías puedan realizar y/o fortalecer estrategias de mercadeo para mantener el interés de los niños por este tipo de productos (37,4 %), o bien, que desde estas se promuevan estrategias que incentiven a los padres/cuidadores a adquirir un juguete tradicional, ya que un 71,2 % está de acuerdo y totalmente de acuerdo en que sean considerados como público potencial (ver tabla 5).

Tabla 5

Estrategias de mercadeo por proveedores de juguetería tradicional

Descripción	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Cree que los juguetes tradicionales han dejado de divertir a los niños.	5	25,9	32,4	28,8	7,9
Las jugueterías deberían realizar y/o fortalecer estrategias de mercadeo para mantener el interés de los niños por este tipo de productos.	5,7	23	39,6	31,7	5,7
Es importante que desde las jugueterías se promuevan estrategias de mercadeo que incentiven a los padres a comprar un juguete tradicional.	2,2	12,2	14,4	48,9	22,3

Nota: Elaboración propia.

Discusión

La sociedad ha sido impactada en diversos momentos de su historia con la invención de la escritura, de la imprenta y, sobre todo, con las tecnologías digitales. Las TIC trajeron consigo transformaciones y reestructuraciones que han permitido la creación e intercambio del conocimiento, así como nuevas formas de formación y aprendizaje. Estos cambios tecnológicos han transversalizado las prácticas sociales, culturales y familiares (Balart y Cortés, 2018; Cabero y Llorente, 2015).

Dado el representativo impacto de estas (las TIC), es claro el crecimiento frente al interés por identificar los efectos inmersión de estas en diferentes contextos (hogar, escuela, empresa, entre otros) y grupos sociales. Es así como se puede indicar un estudio sobre el “uso de las TIC en el hogar: Entre el entretenimiento y el aprendizaje informal”, el en el cual Matamala Riquelme (2016) halló que en este espacio el uso de las TIC se enfoca en actividades educativas, de ámbito cotidiano o personal, siendo las de preferencia: comunicación, entretenimiento y búsqueda de información. Es decir, que estas facilitan las actividades de recreación y apoya los procesos informales de aprendizaje. Sin embargo, existen riesgos de que

los estudiantes se distraigan fácilmente en otras actividades, como redes sociales y juegos, además de caer en la adicción digital y el ciberbullying (Matamala Riquelme, 2016). Resultados que se asemejan a los del presente estudio, puesto que los menores suelen hacer uso de las TIC para ambas actividades, siendo la de preferencia el entretenimiento.

Por otro lado, Tena et al. (2019), en su investigación sobre hábitos de uso de tecnología de niños menores de seis años en el hogar, detallan que estos utilizan en mayor proporción la televisión, la tablet y el celular; variables que fueron también de interés en la presente investigación. El artículo en mención, según la afirmación de los padres en cuanto a que sus hijos hacen un mayor uso de la televisión, los teléfonos móviles o las tabletas, los resultados muestran que estas tecnologías, a su vez, se utilizan en gran medida en compañía de otros miembros de la familia, lo cual indica similitud con la percepción que tienen los padres o responsables de los menores, del presente estudio, al considerar que el uso constante que ellos mismos hacen de estos, influye en que los niños sientan atracción y preferencia por los dispositivos tecnológicos.

Por su parte, la investigación de Lepicnik y Samec (2013) mostraron que un 87,7 % de los padres opinan que sus hijos tienen interés por las TIC, les gusta usarlas, y están de acuerdo y les agrada que sus hijos adopten estas tecnologías, siempre y cuando haya normas que regulen su uso. Asimismo, Tena et al. (2019) declaran que los padres usan los dispositivos como recompensa por completar tareas y por buen comportamiento; esto lleva a pensar en el ocio y el entretenimiento que estas tecnologías representan para los niños, convirtiéndose en un incentivo para que realicen sus actividades y responsabilidades diarias, lo cual refleja la preferencia de estos tipos de productos, respecto a los juegos tradicionales. De otro lado, algunos padres también reconocieron que las TIC tienen valor educativo y creen que los niños aprenden jugando y divirtiéndose; no obstante, los padres de la presente investigación sienten más afinidad por los juguetes tradicionales como medio de entretenimiento y aprendizaje en los menores.

De hecho, la investigación propuesta por Lepicnik y Samec (2013) describió que los padres suelen estar de acuerdo en que las TIC prácticamente no desarrollan las competencias de los niños; pero, al identificar las características de estos padres se observa la relación de que entre un mayor nivel educativo es más favorable la opinión de la utilidad de las TIC para el logro de competencias relacionadas con el aprendizaje, autoexpresión, lingüística, competencias sociales; aunque esta percepción negativa también es dada por la creencia de que

las TIC son más usadas para el entretenimiento (Vekiri, I, 2010). En el presente estudio, menos de la mitad de los participantes ven beneficioso para los menores el uso de las TIC; sin embargo, al identificar las características de estos, se evidenció que quienes presentaban un mayor desacuerdo tenían un nivel de formación como bachiller, técnico o no tenían ningún grado de formación, lo cual también puede verse determinado por esta variable.

Las TIC han generado un cambio en las relaciones familiares, han promovido la adopción de nuevos roles y funciones en los integrantes de la familia, como, por ejemplo, el acompañamiento de los padres en las actividades académicas de los hijos, lo cual genera la necesidad de que los progenitores se vinculen en estos procesos y aprendan a usar equipos tecnológicos (Yancy et al., 2018).

Asimismo, es importante indicar que el proceso de alfabetización digital de niños y jóvenes ha dejado ver que,

Para cualquier joven, la telefonía móvil y la navegación por Internet son experiencias cotidianas, así también para los niños el uso de algún juguete digital programable, pasa a ser la forma de juego de interacción social más común, por ello su nivel de manejo y operatividad sobre los recursos electrónicos alcanza niveles extraordinarios, ya que es su forma de entender y expresarse con todo lo que le rodea. Una investigación desarrollada en México encontró que los niños entre 6 y 12 años utilizan mayormente las consolas de videojuegos y las tabletas, porque sienten y expresan mayor habilidad para manejar estos dispositivos; adicionalmente, utilizan Internet, principalmente para fines de entretenimiento, y medianamente para el uso de redes sociales. (Espinoza y Rodríguez, 2017, pp. 11-12)

De otro lado, la investigación de Konca & Koksalan (2017) indicó que notablemente la televisión es el dispositivo de mayor uso y de mayor preferencia por parte de los niños; esto se explica, según los investigadores, porque este es un dispositivo de muy fácil acceso en el cual hay una participación más pasiva por parte del usuario, lo que lo hace muy atractiva. Tales resultados difieren de los del presente estudio, puesto que los videojuegos, ordenadores, consolas y computadores son los preferidos en los menores; esta diferenciación puede deberse a que la población del estudio, de los anteriores autores, corresponden a niños entre los 4-6 años, mientras que en la presente investigación los niños están entre los 7 y 12 años, grupo de edad en el que hay mayor consenso para hacer uso de los dispositivos tecnológicos, como los mencionados anteriormente, pero con ciertas limitaciones (Unicef, 2020). Del mismo modo,

según resultados de Valencia et al. (2017), la preferencia por los dispositivos móviles y las computadoras también puede estar determinada porque por dichos medios se tiene posibilidades de comunicación entre familiares que están lejos, además que favorecen los procesos educativos.

Por otra parte, Konca & Koksalan (2017), además encontraron un efecto del nivel educativo de los padres, su ingreso mensual y la determinación de las habilidades de uso de las TIC de los niños. Aunque si bien en este estudio no se hizo relación entre dichas variables, si se pudo establecer que todos los niños tenían, a lo sumo, un aparato tecnológico, independientemente de la condición económica y estrato socioeconómico de los padres o responsables de ellos. Lo anterior, puede darse porque los adultos tenían ingresos económicos mínimos que les permitía adquirirlos, así fuese con poca regularidad de compra.

Por otro lado, una investigación sobre las opiniones de los padres frente al uso de dispositivos tecnológicos por parte de los niños pequeños, encontraron que la principal preocupación de los adultos tiene que ver con la inactividad física de los niños y, también, que entre mayor es el tiempo que los padres dedican al trabajo mayor es el tiempo en que los niños dedican a las TIC (Abdel et al. 2019). Tal preocupación es considerable, ya que la inactividad física es una de las principales consecuencias negativas, evidenciadas por el uso de estas tecnologías (Moraes y da Silva, 2015); los niños no practican actividad física de manera regular, lo cual está generando que no se evidencien los beneficios de esta a lo largo del tiempo (Böhm et al., 2019). Bajo esta perspectiva, en los resultados de esta investigación se evidenció también que el porcentaje de los menores que le dan importancia o desean tener un producto que implique mayor esfuerzo o actividad física es solo del 36,2 %. Sin embargo, es preciso resaltar que en el campo científico se ha despertado un interés por evidenciar la utilidad de las TIC en el incremento de la actividad física en niños y adolescentes, las cuales arrojan resultados positivos cuando se suele complementar con otras estrategias que demanden presencialidad e interacción (Lau et al., 2011).

Las TIC, entonces han creado una nueva forma de relación y comunicación en la sociedad, por lo que hay que aceptarlas y verlas como un potencial, más que como un problema (Malo y Figuer, 2010); hay que reconocer que en la actualidad los niños cada vez tienen un mayor acceso a ellas y por ende se requiere de los adultos para crear mecanismos protectores oportunos que disminuyan la posibilidad de caer en prácticas negativas y los preparen para un futuro donde estas son necesarias para el éxito social del individuo (Lepicnik y Samec, 2013).

Respecto a esta responsabilidad asignada a los padres o responsables, en los resultados obtenidos se identificó que quienes son amas de casa, son el grupo más representativo de los que no supervisan el uso que dan los menores a las TIC. Por lo cual, es importante que los adultos se acerquen cada vez más y aprendan de este tipo de tecnologías, dado que de ellos también dependerá el buen uso que hagan los menores, su control y protegerlos ante posibles riesgos. Es necesario que dejen de ver las TIC como una entidad distante y procuren estar a la vanguardia de los usos de las mismas por parte de los niños, para generar un control efectivo en los procesos de capacitación dentro de la familia (Valencia et al., 2017), más aún cuando las primeras experiencias de uso se producen en el contexto familiar, ya que los padres son los primeros acercar a los menores a la vida digital, proporcionándoles diferentes recursos tecnológicos (Torrecillas Lacave et al., 2020), sin desconocer que muchos no tienen claridad sobre pautas de orientación para el uso de dichas tecnologías (Vekiri, 2010).

Conclusiones

Las TIC en la actualidad hacen parte de la vida cotidiana; su acceso y uso ya se han convertido en un aspecto de interés por parte de los Gobiernos, dado que se ha considerado el impacto positivo que tienen para la sociedad y la educación; además, dichas tecnologías han presentado nuevas formas de diversión, y nuevas formas y métodos de aprendizaje.

En los menores, es indiscutible el cambio que ha generado el uso de estas tecnologías desde el componente académico y como forma de entretenimiento; cada vez son más los que sienten una mayor preferencia por productos tecnológicos que por juguetes tradicionales. Sin embargo, se ha identificado que los menores suelen usar estos productos, principalmente para entretenerse, lo cual hace que, si no se establecen reglas, pueda generarse un uso desmedido, y es ahí donde se crea una percepción negativa por parte de los padres o cuidadores, fomentando en estos un rechazo. Lo anterior, pudo evidenciarse en el presente estudio, dado que la mayoría de los padres y cuidadores prefieren que los menores, que tienen a su cargo, sigan desarrollando actividades de preferencia con juguetes tradicionales. Así las cosas, se recomienda generar un equilibrio en la práctica de otras formas de entretenimiento y aprendizaje desde el hogar, como por ejemplo la juguetería o prácticas tradicionales que, sin duda alguna, tienen un efecto positivo a nivel físico y mental en la población.

Es importante que los padres y cuidadores se eduquen frente al uso de las TIC en menores, dado que ello permitirá que estos efectivamente se beneficien y aprendan de las bondades que trae usar estos dispositivos; también, es necesario que orienten los parámetros para el uso de las TIC, puesto que los niños adquieren fácilmente las habilidades para utilizarlas, pero no son conscientes de los riesgos que existen alrededor de ellas. Lo anterior, implica que no basta consumir este producto por solicitud del menor, sino que se requiere tomar medidas protectoras para tener un mejor provecho de estos productos tecnológicos. Pero, para lograrlo, el principal desafío se encuentra en los adultos, quienes generan un ambiente determinado o situaciones de uso intensivo de la tecnología, lo que a su vez influye directamente en la creación de patrones de comportamiento en sus hijos.

De igual forma, las TIC son herramientas que son beneficiosas en muchos aspectos, por lo cual es relevante guiar su uso. Detrás de cada actividad planeada para un niño, mediada por las TIC, debe existir un propósito bien definido, que puede ser académico, de interacción e incluso de entretenimiento, pero el cual debe estar regulado por acuerdos de tiempo y espacio, con la supervisión de un adulto.

Referencias

- Abdel, S., Al-Shboul, M., Tannous, A., Banat, S., & Aldreabi, H. (2019). Young Children's Use of Technological Devices: Parents' Views. *Modern Applied Science*, 13(2), 66-80. <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/mas/article/view/0/38042>
- Alderete, M., y Formichella, M. (julio-diciembre, 2016). El acceso a las TIC en el hogar y en la escuela: su impacto sobre los logros educativos. *Revista de Economía del Rosario*, 19(2), 221-242. <http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/economia/a.5626>
- Aroca, Y. T. (2017). *Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del área socio afectiva de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad de la escuela de educación básica "Sixto Liborio Macías" zona 5, distrito 09d19, provincia del guayas, cantón santa lucía, durante el periodo 2015-2016: diseño de una guía didáctica* (Trabajo de grado de pregrado). Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/29720>
- Arroba, M., y Marzanbeitia, P. (2009). *El tiempo libre de los niños*. <https://www.elsevier.es/es-revista-anales-pediatria-continuada-51-pdf-S169628180973210X>

- Ávila Díaz, W. D. (2013). Hacia una reflexión histórica de las TIC. *Hallazgos*, 10(19), 213-233. <https://doi.org/10.15332/s1794-3841.2013.0019.13>
- Balart, C., y Cortés, S. (2018). Una mirada histórica del impacto de las TIC en la sociedad del conocimiento en el contexto nacional actual. *Contextos: Estudios de Humanidades y Ciencias Sociales*, (41). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6529351>
- Bautista-Vallejo, J. M., y López, N. R. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. *Ágora Digital*, (4), 1-9. <https://core.ac.uk/download/pdf/60652763.pdf>
- Böhm, B., Karwiese, S. D., Böhm, H., & Oberhoffer, R. (2019). Effects of Mobile Health Including Wearable Activity Trackers to Increase Physical Activity Outcomes Among Healthy Children and Adolescents: Systematic Review. *JMIR mHealth and uHealth*, 7(4). <https://doi.org/10.2196/mhealth.8298>
- Bolaño, M. (2019). Modelo basado en el uso de las TIC para la inclusión de estudiantes con capacidades diversas. *Didáctica, Innovación y Multimedia*, (37). <https://ddd.uab.cat/record/206270>
- Cabero, J., y Llorente, M. (julio-diciembre, 2015). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): escenarios formativos y teorías del aprendizaje. *Revista Lasallista de Investigación*, 12(2), 186-193. <https://doi.org/10.22507/rli.v12n2a19>
- Cuesta, J., Muñoz, M., e Izquierdo, T. (2018). Cyberbullying: análisis comparativo entre menores de España y Francia. *Revista de Humanidades*, (33), 173-188. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6266685>
- Drigas, A., Kokkalia, G., & Lytras, M. D. (2015). ICT and collaborative co-learning in preschool children who face memory difficulties. *Computers in Human Behavior*, 51, 645-651. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.019>
- Espinoza, L., y Rodríguez, R. (enero-junio, 2017). El uso de tecnologías como factor del desarrollo socioafectivo en niños y jóvenes estudiantes en el noroeste de México. *Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas*, 6(11). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=503954319009>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia –UNICEF-. (2017). *Estado mundial de la infancia 2017: Niños en un mundo digital*. <https://www.unicef.org/media/48611/file>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia –UNICEF-. (2020). *Pantallas en casa: Guía para acompañar a las familias en el uso de internet*. <https://www.unicef.org/uruguay/media/3001/file/Pantallas%20en%20casa.pdf>

- Gairín Sallán, J., y Mercader, C. (2018). Usos y abusos de las TIC en los adolescentes. *Revista de Investigación Educativa*, 36(1), 125-140. <http://dx.doi.org/10.6018/rie.36.1.284001>
- Gassó, A. M., Fernández-Cruz, V., Montiel, I., Martín-Fumadó, C., y Agustina, J. R. (abril-junio, 2019). Retos forenses ante la cibercriminalidad social en menores. *Revista Española de Medicina Legal*, 45(2), 73-76. <https://doi.org/10.1016/j.rem.l.2018.11.003>
- Giménez, A. M., Maquillón, J. J., y Arnaiz, P. (2015). Usos problemáticos y agresivos de las TIC por parte de adolescentes implicados en cyberbullying. *Revista de Investigación Educativa*, 33(2), 335-351. <https://revistas.um.es/rie/article/view/199841>
- Huth, M., Vishik C., & Masucci, R. (2016). From Risk Management to Risk Engineering: Challenges in Future ICT Systems. In Griffor (Ed). *Handbook of System Safety and Security Cyber Risk and Risk Management, Cyber Security, Threat Analysis, Functional Safety, Software Systems, and Cyber Physical Systems* (pp. 131-174). Elsevier.
- Jacovkis, P. M. (2011). Las TIC en América Latina: historia e impacto social. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad - CTS*, 6(18). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92422639003>
- Konca, A. S., & Koksalan, B. (2017). Preschool children's interaction with ICT at home. *International Journal of Research in Education and Science (IJRES)*, 3(2), 571-581. <https://doi.org/10.21890/ijres.328086>
- Lau, P. W., Lau, E. Y., Wong, d., & Ransdell, L. (2011). A systematic review of information and communication technology-based interventions for promoting physical activity behavior change in children and adolescents. *Journal of medical Internet research*, 13(3). <https://doi.org/10.2196/jmir.1533>
- Lepicnik, J., y Samec, P. (2013). Uso de tecnologías en el entorno familiar en niños de cuatro años de Eslovenia. *Comunicar*, 20(40), 119-126. <http://dx.doi.org/10.3916/C40-2013-03-02>
- Malo, S., y Figuer, C. (2010). Infancia, Adolescencia y Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) en Perspectiva Psicosocial. *Intervención Psicosocial*, 19(1), 5-8. <http://scielo.isciii.es/pdf/inter/v19n1/v19n1a02.pdf>
- Martínez, C. (enero-junio, 2018). El lugar de las emociones en la socialización familiar mediada por las TIC: una experiencia que transita entre la culpa, el miedo y la angustia

- en los padres y madres. *Revista Eleuthera*, 18, 133-149.
<https://doi.org/10.17151/eleu.2018.18.8>
- Matamala Riquelme, C. (2016). Uso de las TIC en el hogar: Entre el entretenimiento y el aprendizaje informal. *Estudios Pedagógicos*, 42(3), 293-311.
<https://doi.org/10.4067/S0718-07052016000400016>
- Moraes, N., y da Silva, J. (2015). A Influência da Tecnologia na Infância: Desenvolvimento ou Ameaça? *Psicologia o Portal dos Psicólogos*, 1-13.
<https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>
- Perea, I. (2012). *Influencia de los contenidos de las nuevas pantallas en la formación de niños y adolescentes: Estrategias comunicativas e hipermediaciones de los nativos digitales en las sociedades posmodernas* (Tesis de doctorado). Universidad de Sevilla.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=53758>
- Rivera Arteaga, E., y Torres Cosío, V. (enero-junio, 2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 267-288. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>
- Roca, G. (Ed.). (2015). *Las Nuevas tecnologías en niños y adolescentes: guía para educar saludablemente en una sociedad digital*. Hospital Sant Joan de Déu
<http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/Las%20nuevas%20tecnolog%C3%ADas%20en%20%20ni%C3%B1os%20y%20adolescentes.pdf>
- Sailema, A., Sailema, M., Amores, P., Navas, L., Mallqui, V., y Romero, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(2), 1-11.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03002017000200001
- Sanabria Zafra, E., Rodríguez Rodríguez, N., Zerpa Pérez, A. E., Prieto Marañón, P., y Alonso Rodríguez, M. (2020). El Pensamiento computacional: ¿Una nueva forma de entrenar la memoria de trabajo? *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 20(63), 1-16.
<https://doi.org/10.6018/red.401931>
- Sánchez, C., y Álvarez, E. (2018). Actitudes nocivas y riesgos para los menores a través de los dispositivos móviles. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 2(3), 147-161.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6479015>
- Suárez Palacio, P. A, Vélez Múnera, M., y Londoño Vásquez, D. A. (mayo-agosto, 2018). Las herramientas y recursos digitales para mejorar los niveles de literacidad y el

- rendimiento académico de los estudiantes de primaria. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (54), 184-198. <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/990/1438>
- Tena, R., Gutiérrez, M., & Llorente, M. (abril-junio, 2019). Technology use habits of children under six years of age at home. *Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação*, 27(103), 340-362. <https://dx.doi.org/10.1590/s0104-40362019002701752>
- Torrecillas Lacave, T., Vázquez Barrio, T., Suárez Álvarez, R., y Fernández Martínez, L. M. (2020). El papel de los padres en el comportamiento online de menores hiperconectados. *Revista Latina*, (75), 121-148. <https://doi.org/10.4185/rlds-2020-1419>
- Torres Gastelú, CA., y Valencia Avilés, LA. (2013). Uso de las TIC e internet dentro y fuera del aula. *UDGVirtual*, 5(1), 108-119. <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/381/319>
- Valencia-Arias, A., Herazo, C., Echeverri, L., Peña, J., Vásquez, S., Aguilera, M., Romero, K., Palacios, L., Villa, E., & Bran, L. (2017). How Does the Use of ICTs Affect Family Relationships? A Quantitative Approach. *Global Journal of Health Science*, 9(10), 92-108. <https://doi.org/10.5539/gjhs.v9n10p92>
- Vásquez, Y., Nieves, M., Bravo, I., y Cabrera, J. (2013). El rescate de los juegos tradicionales. *EFdeporte*, (184). <https://www.efdeportes.com/efd184/el-rescate-de-los-juegos-tradicionales.htm>
- Vekiri, I. (2010). Socioeconomic differences in elementary students' ICT beliefs and out-of-school experiences. *Computers & Education*, 54(4), 941-950. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.09.029>
- Yancy, N., Cantillo, J., Correa, K., Nossa, O., y Vargas, C. (2018). Estrategia Pedagógica basada en las Tecnologías de Información y Comunicación dirigida a Padres y/o Cuidadores. *Cultura. Educación y Sociedad*, 9(3), 113-122. <http://dx.doi.org/10.17981/culteducos.9.3.2018.14>