



Rutinas de consumo de YouTube, TikTok, videojuegos y su influencia en los niños de 5 y 6 años

Valeria Martinez Sanchez, Lizeth Tatiana Galindo

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Antioquia y Chocó

Centro Universitario Bello (Antioquia)

Programa Licenciatura en Educación Infantil

mayo de 2026

Rutinas de consumo de YouTube, TikTok, videojuegos y su influencia en los niños de 5 y 6 años

Valeria Martinez Sanchez, Lizeth Tatiana Galindo

Monografía presentado como requisito para optar al título de Licenciado en Educación Infantil

Asesor(a)

Martha Isabel Vahos Sarrias

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Antioquia y Chocó

Centro Universitario Bello (Antioquia) Programa

Licenciatura en Educación Infantil Mayo 2026

### **Dedicatoria**

Agradezco a Dios por regalarme la sabiduría para culminar este proceso, por sostenerme en los momentos que se presentaron dificultades, por darme la paciencia cuando pensé que no podía más y por recordarme que su tiempo es perfecto y todo llega en su momento.

A mi familia quienes fueron mi motor en este camino. Gracias por su amor incondicional, por creer en mí, incluso cuando yo dudaba, por sus palabras de ánimo y por impulsarme a no rendirme. Ustedes fueron mi fuerza en los momentos difíciles y mi mayor motivación para alcanzar este logro.

A mis padres por enseñarme el valor del esfuerzo, la responsabilidad y la perseverancia. Por ser mi ejemplo de la lucha y la dedicación.

Y a mi novio, quien me acompaño en cada etapa de este camino. Gracias por tu paciencia, por madrugar cada sábado conmigo para cumplir mis jornadas, por escucharme cuando estaba agotada y por celebrar conmigo cada pequeño avance. Tu apoyo fue un motor que me ayudo a no rendirme, gracias por creer en mí y por caminar a mi lado mientras hacía realidad este sueño.

**Valeria Martinez Sanchez**

Primeramente, dedico este logro a Dios, quien ha sido mi guía constante a lo largo de este proceso. Gracias por darme la fortaleza, la sabiduría y la perseverancia necesarias para superar cada dificultad y permitirme culminar esta etapa tan importante de mi vida. Sin su presencia, este camino no habría sido posible.

A mi hijo Elian, quien es mi mayor inspiración y el motor que impulsa cada uno de mis esfuerzos. Este logro también es tuyo, porque en cada paso que doy pienso en el futuro que deseo construir para ti. Gracias por ser mi motivación diaria, por enseñarme el verdadero significado del amor y por darme la fuerza para no rendirme.

A mi mamá, por su amor incondicional, su apoyo constante y sus palabras de aliento en los momentos más difíciles. A mi hermano y a mi hermana, por acompañarme en este proceso, por su comprensión y por creer en mí incluso cuando yo dudaba. Cada uno de ustedes ha sido parte fundamental en este camino.

A todos ustedes, gracias por ser mi soporte, mi motivación y mi razón para seguir adelante. Este logro también es de ustedes.

**Lizeth Tatiana Galindo Chaparro**

### **Agradecimientos**

En primer lugar, agradecemos a Dios por darnos la vida, la salud y la fortaleza para culminar este sueño que tanto hemos anhelado, convertirnos en docentes. Este logro es el resultado de un camino que construimos juntas con compromiso, dedicación y amor.

A nuestras familias les expresamos nuestra total gratitud por acompañarnos en cada etapa de este sueño. Gracias por su apoyo incondicional y sus palabras de alientos en los momentos difíciles, por creer en nuestras capacidades, su amor fue el motor que nos impulsó para no rendirnos.

Manifestamos nuestros agradecimientos al Centro Educativo Conduciendo La Niñez, a la directora, a las docentes, a los padres de familia y, de manera muy especial, a los niños y niñas, por abrirnos el espacio y la oportunidad para desarrollar la investigación.

Finalmente agradecemos a nuestra asesora Martha Isabel Vahos Sarrias, quien acompañó no solo la elaboración de este trabajo de grado, sino también nuestro camino como docentes en formación. Gracias por su constancia, dedicación, carisma y empatía, por orientarnos con paciencia, por motivarnos a dar siempre lo mejor y, sobre todo, por escucharnos.

**Tabla de contenido**

<b>Resumen .....</b>	<b>8</b>
<b>Abstract .....</b>	<b>10</b>
<b>Introducción .....</b>	<b>12</b>
<b>Capítulo 1. ....</b>	<b>14</b>
1. Planteamiento del problema.....	14
1.2 Formulación del problema .....	19
<b>Justificación .....</b>	<b>20</b>
<b>Objetivos .....</b>	<b>21</b>
Objetivo general .....	21
Objetivos específicos .....	21
<b>Capítulo II. Sustento teórico .....</b>	<b>23</b>
2. Marco Referencial.....	23
<b>Capítulo III Metodología .....</b>	<b>44</b>
3. Diseño metodológico .....	44
<b>Capítulo IV Metodología .....</b>	<b>50</b>
4 Análisis de resultados .....	50
<b>Capítulo V Conclusiones y recomendaciones .....</b>	<b>61</b>
5 conclusiones y recomendaciones .....	61

<b>Capítulo VI.</b> ....	<b>65</b>
6. Propuesta de Intervención.....	65
1. Título de la propuesta de intervención:.....	65
2. Introducción: .....	65
3. Justificación: .....	66
4. Objetivos de la propuesta de intervención: .....	67
5. Fundamentación teórica o conceptual: .....	68
6. Población.....	69
7. Diseño metodológico de la intervención .....	70
7.1 Enfoque de la intervención.....	70
7.2 Estrategias y actividades .....	70
8. Recursos .....	71
<b>Tabla 1.</b> .....	<b>72</b>
<b>Referencias</b> .....	<b>73</b>
<b>Anexos</b> .....	<b>86</b>
Anexo 1 .....	86
Anexo 2 .....	88
Anexo 3 .....	90
Anexo 4 .....	92

## **Resumen**

La presente investigación tuvo como objetivo describir las características de las rutinas de consumo de YouTube, TikTok y videojuegos en niños de 5 y 6 años del Centro Educativo Conduciendo La Niñez, y analizar su incidencia en las experiencias de interacción social tanto en el contexto escolar como familiar.

La investigación se desarrolló desde un enfoque cualitativo con diseño descriptivo–interpretativo. Para la recolección de información se emplearon técnicas como la observación participante en el aula y entrevistas semiestructuradas dirigidas a familias y docentes. Se analizaron cuatro categorías centrales: plataformas digitales, plataformas digitales en la infancia, interacción social y dimensión socioafectiva, lo que permitió conocer las rutinas digitales de los niños, el tiempo de exposición, los tipos de contenido que consumen. Asimismo, se analizaron las conversaciones, juegos e interacciones de los niños para identificar cómo los contenidos digitales se integran en su vida cotidiana.

Los resultados evidencian que YouTube, TikTok y los videojuegos forman parte de la cotidianidad infantil, se observó que no solo consumen contenidos, sino que los imitan, los

incorporan en sus juegos y los convierten en referentes para comunicarse con sus pares. Aunque en algunos casos se presentan cambios en la dinámica familiar y en la interacción presencial, también se reconoce que, con orientación adecuada, estos medios pueden ofrecer oportunidades de aprendizaje y expresión.

Se concluye que más que prohibir el uso de pantallas, es fundamental acompañar, regular y orientar su consumo, promoviendo experiencias digitales equilibradas que favorezcan el desarrollo integral y las relaciones sociales saludables.

*Palabras clave: Plataformas digitales, primera infancia, interacción social, dimensión socioafectiva, consumo digital.*

## **Abstract**

This research aimed to describe the characteristics of consumption routines of YouTube, TikTok, and video games among 5- and 6-year-old children at Centro Educativo Conduciendo La Niñez, and to analyze their impact on social interaction experiences in both school and family contexts.

The study was conducted using a qualitative approach with a descriptive–interpretative design. Data collection techniques included participant observation in the classroom and semi-structured interviews with families and teachers. Four central categories were analyzed: digital platforms, digital platforms in early childhood, social interaction, and the socio-affective dimension. This analysis made it possible to identify children's digital routines, exposure time, and types of content consumed. Additionally, children's conversations, games, and interactions were examined to understand how digital content becomes integrated into their daily lives.

The findings reveal that YouTube, TikTok, and video games are part of children's everyday experiences. Children not only consume digital content but also imitate and incorporate it into their games and peer interactions, using it as a reference for communication. Although some changes were observed in family dynamics and face-to-face interactions, the study also recognizes that, with proper guidance, digital media can offer opportunities for learning and expression.

The study concludes that rather than prohibiting screen use, it is essential to guide, regulate, and accompany children's digital consumption, promoting balanced digital experiences that support comprehensive development and healthy social relationships.

*Keywords: Digital platforms, early childhood, social interaction, socio-affective dimension, digital consumption.*

## **Introducción**

En la actualidad, el uso de plataformas digitales como YouTube, TikTok y los videojuegos se ha incorporado de manera significativa en la vida cotidiana de los niños desde edades tempranas. Estas herramientas no solo cumplen una función de entretenimiento, sino que también influyen en la forma en que los niños se comunican, juegan e interactúan con su entorno. En este sentido Sonia Livingstone, (2016), señala que los medios digitales actúan como agentes de socialización que inciden en el desarrollo infantil.

La presente investigación tiene como propósito describir las características de las rutinas de consumo de plataformas digitales en niños de 5 y 6 años del Centro Educativo Conduciendo la Niñez, así como su incidencia en las experiencias de interacción social. A partir de un enfoque cualitativo de tipo exploratorio, se recolectó información mediante encuestas, entrevistas y guías de observación, lo que permitió comprender de manera integral las dinámicas de uso y sus implicaciones en la infancia.

Los resultados evidencian que el consumo digital forma parte de la rutina diaria de los niños, quienes no solo acceden a estos contenidos, sino que los imitan, reinterpretan e integran en sus juegos, lenguaje y relaciones sociales, lo cual coincide con la idea de que los niños aprenden mediante la observación de modelos presentes en su entorno como lo plantea Albert Bandura, (1987).

En respuesta a estos hallazgos, se propone el diseño de un juego educativo digital denominado La Familia Digital, como estrategia de intervención orientada a fortalecer la interacción social y promover un uso adecuado de la tecnología en la infancia, con el acompañamiento de la familia.

## Capítulo 1.

### 1. Planteamiento del problema

**1.1** En la actualidad, el uso de las pantallas en edades tempranas se ha vuelto cada vez más común, esto se debe al avance que ha tenido la tecnología y las dinámicas que han tenido las familias. Muchos niños y niñas hacen parte del entorno digital, quienes tienen contacto con dispositivos, como televisores, tabletas, computadores y celulares, los cuales ya forman parte de su vida cotidiana. Estos dispositivos cumplen varias funciones que van desde un entretenimiento, hasta el apoyo en sus aprendizajes.

Dentro de los espacios educativos, las tecnologías han comenzado a formar parte de las prácticas pedagógicas de los docentes como herramientas para apoyar el aprendizaje de los niños y niñas. Estos recursos suelen despertar el interés y la atención en los niños, sin embargo, el uso constante de estos dispositivos o la falta de acompañamiento de un adulto puede afectar algunas experiencias en el desarrollo integral, como lo son la interacción social, el juego simbólico y sus actividades corporales. En relación con lo anterior, es importante reflexionar sobre el uso de las pantallas en edades tempranas, donde se promueva una orientación consciente y equilibrada que involucre tanto a los docentes como a las familias.

El uso de las pantallas digitales en edades tempranas ha aumentado en gran proporción con el pasar de los años, dado que los dispositivos móviles y las plataformas audiovisuales en estos tiempos son de muy fácil acceso. Organismo internacional tenemos a la organización

mundial de la salud (OMS) (2019), advierten que los niños menores de 5 años no deberían estar expuestos por largos periodos de tiempo a las pantallas digitales debido a que esto puede afectar su desarrollo integral y alterar aspectos importantes como el lenguaje, el relacionamiento social con el otro, la autorregulación entre otros, de la misma forma la academia americana de pediatría (2016) nos indica que el uso de pantallas en edades tempranas debe de ser limitada y de la misma forma supervisada dado que una exposición excesiva puede interferir con el experiencias importantes del niño como lo son el juego libre, la comunicación con sus pares y la exploración de su entorno.

Por otra parte, las plataformas digitales como TikTok y YouTube se han convertido en recursos habituales y frecuentes entre los niños menores de 5 años, ya que ofrecen contenidos audiovisuales breves, pero altamente estimulantes. Los algoritmos de estas aplicaciones están diseñados para captar y mantener la atención infantil, lo que puede provocar que, si no existe una supervisión adecuada, los niños permanezcan expuestos a las pantallas y a este tipo de contenidos durante periodos prolongados. Según McArthur, Volkova, Tomopoulos y Madigan (2022), solo una pequeña parte de niños de 5 años y menores cumple con las recomendaciones globales de tiempo de pantalla (1 hora al día), lo que demuestra la necesidad de orientar prácticas familiares y educativas hacia un uso más equilibrado de dispositivos digitales.

Diversos estudios señalan que el uso de pantallas digitales en edades tempranas está fuertemente ligada a las practicas familiares , el contexto donde se desenvuelva el niño, las rutinas del hogar y el nivel de conocimiento de sus cuidadores ya que en muchas ocasiones estás pantallas son utilizadas como fuente de entretenimiento o regulación emocional en los niños lo

cual influye de manera significativa en como interactúa el niño con las personas que lo rodean y con estos contenidos digitales, Según Lammers, Woods, Brotherson, Deal y Platt (2022).

El documento pantallas en casa UNICEF (2021) menciona que durante los primeros años de vida el uso de las pantallas debe manejarse con responsabilidad, teniendo en cuenta que esta etapa es muy importante para el desarrollo integral de los niños. UNICEF destaca que hasta los seis años de vida el aprendizaje se construye mediante la exploración del entorno, el movimiento y el juego, cuando el uso de estos diferentes dispositivos se incorpora en las rutinas diarias, este puede disminuir experiencias que son importantes en el desarrollo cognitivo, social y emocional.

Así mismo, el documento resalta el papel de las familias en el uso de las pantallas desde casa. UNICEF menciona que la falta de acompañamiento y de normas puede afectar en procesos como el lenguaje, la atención y la socialización. Por esto buscan crear rutinas que regulen el uso de las pantallas a tempranas edades, asimismo como elegir tipos de contenidos acordes a sus edades y que a su vez estos no impidan que los niños realicen sus actividades cotidianas como lo son (el descanso, el juego, la socialización familiar – escolar y su alimentación)

En Colombia el uso de las pantallas digitales en niños de edades tempranas ha venido aumentando de manera significativa en los últimos años impulsado por el acceso facilitador y masivo a teléfonos celulares, consolas de video juegos, tablets, televisores e internet, la (Comisión de Regulación de Comunicaciones, 2025) menciona que los menores de edad en Colombia pasan un promedio de 8.9 horas diarias frente a pantallas digitales y que un estimado

del 64% de los niños lo hacen sin supervisión adulta y constante lo cual genera preocupación por sus efectos en el desarrollo infantil.

En esta misma línea, las autoridades de la salud (Secretaría de Salud de Santiago de Cali, 2025) han señalado directamente que el cerebro de los niños se desarrolla de una mejor manera a través de la interacción directa con sus cuidadores y el entorno lo que favorece el lenguaje, las relaciones con sus pares, el juego creativo sobre experiencias pasivas frente a una pantalla, las recomendaciones indican que la exposición prolongada a estas pantallas y no regulada por un adulto responsable pueden interferir con el sueño, la atención y la interacción familiar y social.

Además, en medios nacionales como el colombiano (2023) las plataformas digitales y los medios tecnológicos han transformado las rutinas cotidianas de las familias hasta el punto de que los niños a muy temprana edad tengan acceso limitado y frecuente a los diferentes dispositivos móviles y aplicaciones audiovisuales, lo que ha planteado una serie de interrogantes sobre los efectos y consecuencias de esta exposición sobre su desarrollo integral.

Diversas investigaciones indican que a medida que el niño pase más tiempo en estas pantallas abandona actividades esenciales para su correcto crecimiento como lo son el juego, la exploración del entorno, la relación directa con el otro, por ende menciona la importancia de que los adultos regulen y acompañen estas experiencias, limitando el tiempo de uso y ofreciendo contenidos de buena calidad que favorezcan el crecimiento de los niños con el fin de potenciar el aprendizaje en lugar de fomentar el uso inadecuado y desmedido de las pantallas digitales.

Según el diario Infobae (2025) un estudio que recoge datos del Pew Research Center, YouTube es la plataforma que utilizan con mayor frecuencia los niños menores de 12 años, con

un 85 % de padres y cuidadores que indican que sus hijos ven videos en la plataforma, y cerca de la mitad de ellos lo hace diariamente desde edades muy tempranas como los 2 años, donde el uso reportado sube al 84 % en niños de 2 a 4 años.

Esta tendencia indica que los contenidos audiovisuales predominan en la experiencia digital infantil, lo que proyecta un escenario en el que los medios digitales de entretenimiento y aprendizaje juegan un papel central e importante en la vida cotidiana de los niños, incluso antes de ingresar formalmente al sistema escolar y familiar. Este planteamiento refuerza la necesidad de analizar cómo los niños de 4 y 5 años interactúan con recursos específicos como TikTok y YouTube, considerando que una alta proporción de uso desde edades tempranas puede influir en sus formas de comunicación, atención y socialización tanto en el hogar como en la escuela.

En el Centro Educativo Conduciendo La Niñez, ubicado en la ciudad de Medellín en el barrio Robledo el Jordán, donde los niños en su gran mayoría son de estrato socioeconómico 3, manifiesta tener contacto frecuente con plataformas como YouTube, TikTok y videojuegos desde los dispositivos móviles de sus padres o cuidadores.

En la institución se ha evidenciado que los niños imitan bailes, retos, formas de hablar y expresarse observadas en plataformas digitales. Al indagar sobre estos comportamientos, muchos mencionan haberlos aprendido a través de plataformas digitales como YouTube, TikTok o videojuegos.

Asimismo, se han identificado en algunos niños dificultades para mantener la concentración en actividades que requieren mayor tiempo de atención, manifestando desinterés o impaciencia ante propuestas pedagógicas prolongadas. Si bien estas conductas no pueden

atribuirse de manera exclusiva al uso de pantallas, podrían estar relacionadas con la exposición frecuente a contenidos digitales breves y altamente estimulantes, los cuales privilegian respuestas inmediatas y cambios constantes de estímulo.

Se observan posibles implicaciones en la resolución de conflictos, la construcción de vínculos afectivos y la interacción con pares. De igual manera, en el desarrollo cognitivo podrían evidenciarse manifestaciones como baja tolerancia a la frustración, irritabilidad, dependencia hacia los dispositivos digitales y alteraciones en los hábitos de sueño y en las rutinas establecidas.

## **1.2 Formulación del problema**

Actualmente, el uso de plataformas digitales como YouTube, TikTok y los videojuegos forma parte de la vida cotidiana de muchos niños, quienes ya tienen acceso a estos contenidos desde edades tempranas. Estas experiencias digitales comienzan a influir en sus intereses, en las formas de juego y en la manera en que se comunican con otros dentro de diferentes espacios, especialmente en el entorno escolar.

En este sentido, surge el interés en comprender cómo estas prácticas digitales hacen parte de las rutinas de los niños y cómo pueden relacionarse con sus experiencias de interacción social.

¿Qué características tienen las rutinas de consumo de YouTube, TikTok y videojuegos en los niños de 5 y 6 años del Centro Educativo Conduciendo La Niñez y cómo estas prácticas inciden en sus experiencias de interacción social?

## **Justificación**

La presente investigación surge ante la necesidad de comprender el impacto que tienen las plataformas digitales en la vida de los niños de 5 y 6 años, especialmente en sus formas de interacción social. En un contexto donde el acceso a dispositivos tecnológicos es cada vez más frecuente desde edades tempranas, se hace fundamental analizar cómo estas prácticas influyen en el desarrollo socioafectivo, comunicativo y relacional de los niños.

Este estudio es relevante en el ámbito educativo, ya que permite visibilizar las dinámicas de consumo digital en la infancia y su relación con las experiencias de interacción, aportando elementos para la reflexión pedagógica y la toma de decisiones por parte de docentes y familias. En este sentido, la UNICEF (2021) señala que las tecnologías digitales pueden representar tanto oportunidades como riesgos en el desarrollo infantil, dependiendo del acompañamiento y la orientación que reciban los niños.

Desde el punto de vista social, la investigación aporta a la comprensión de nuevas formas de socialización mediadas por lo digital, evidenciando la necesidad de fortalecer el acompañamiento adulto y la construcción de hábitos responsables en el uso de la tecnología. Asimismo, autores como Jesús Martín-Barbero (2003) destacan que los medios de comunicación transforman las formas de interacción y construcción cultural, lo que refuerza la importancia de analizar su impacto en la infancia.

Finalmente, la propuesta de intervención La Familia Digital se plantea como una estrategia pertinente e innovadora, que busca resignificar el uso de las plataformas digitales, orientándolas hacia el desarrollo de habilidades sociales, la regulación emocional y la toma de decisiones, contribuyendo así al desarrollo integral de los niños.

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Describir las características de las rutinas de consumo de YouTube, TikTok y videojuegos en los niños de 5 y 6 años del Centro Educativo Conduciendo la Niñez y su incidencia en las experiencias de interacción social.

### **Objetivos específicos**

Caracterizar las rutinas de consumo de YouTube, TikTok y videojuegos de los niños de 5 y 6 años del Centro Educativo Conduciendo la Niñez.

Interpretar cómo las prácticas de consumo digital influyen en las experiencias de interacción social de los niños en el Centro Educativo y en el hogar.

Diseñar una propuesta pedagógica que promueva interacciones sociales enriquecidas y un consumo digital crítico y acompañado en los niños de 5 y 6 años.



## Capítulo II. Sustento teórico

### 2. Marco Referencial

#### Antecedentes

#### Internacionales

En primer lugar, se encuentra a nivel internacional González-Cabrera y Ugalde (2022) realizados en la ciudad de Cuenca Ecuador, el cual investigo *el uso de las plataformas como YouTube, TikTok e Instagram*. Esta investigación tuvo como propósito identificar de qué forma los jóvenes utilizan estas herramientas para su aprendizaje en etapa escolar y los factores que influyen en este uso. Tuvo un enfoque cuantitativo, ya que busco la recolección y el análisis de los datos que se obtuvieron en la participación de los jóvenes, donde permitió analizar el uso de las plataformas como YouTube, TikTok e Instagram, el estudio se caracterizó por ser descriptivo con el fin de identificar cuáles son las plataformas más utilizadas para el aprendizaje en el contexto escolar, donde se determinó que YouTube es las más utilizada.

En la investigación participaron 464 jóvenes. Aunque en la investigación no se detalla la edad de la población que participo se indican que pertenece a un grupo de adolescentes. Los hallazgos de la investigación evidencian que YouTube es la plataforma más utilizada con fines académicos. Por otro lado, el estudio muestra que las plataformas de TikTok e Instagram presentan menos uso educativo para las actividades que están vinculadas con el aprendizaje.

Igualmente, la investigación menciona que el uso de las redes sociales no debe ser solo un distractor, si no que el uso de estas redes sociales también pueden ser un proceso para mediar

la enseñanza, donde se promueva el uso responsable, con el fin de que estas plataformas no afecten el rendimiento de los estudiantes.

Asimismo, a nivel internacional se encuentra la investigación de (Espinosa Cevallos , 2023) con la investigación titulada *Análisis de las redes sociales más utilizadas por los niños y jóvenes*. Tuvo un enfoque mixto ya que combinó métodos cuantitativos y cualitativos. Por un lado, utilizó el enfoque cuantitativo mediante el análisis de estadísticas, encuestas y porcentajes que permitieron identificar las redes sociales más utilizadas por niños y adolescentes. El cual analiza la forma en que los niños se relacionan al interactuar con plataformas digitales. La investigación pretende identificar cuáles son las redes más frecuentadas por los niños y jóvenes y como estas plataformas influyen en su desarrollo.

Este estudio muestra como los niños tienen preferencias con plataformas como Roblox y Minecraf con los cuales tienen interacción, debido a que presentan contenidos llamativos para su edad. La investigación señala que estas plataformas también se pueden convertir en espacios de aprendizaje informal y a su vez de exploración. Sin embargo, señala que los niños pueden estar expuestos desde edades muy tempranas al uso de pantallas y a plataformas digitales. Por último, la autora concluye que el uso de la tecnología y de las plataformas digitales son cada vez más comunes, por eso es importante concientizar a las familias sobre su buen uso.

En esta investigación muestra que la gran mayoría de los adolescentes usa redes sociales, el 81% de los jóvenes y el 96% que respondieron la encuesta confirman utilizarla. Las redes sociales de moda son Facebook, TikTok, Instagram y WhatsApp en especial los jóvenes en edades de 13 y 18 años.

Dentro de las investigaciones internacionales, se destaca el trabajo de grado de Maella Botero (2020) con la investigación titulada *Sobreexposición de menores en Internet: YouTube, Instagram y Tik Tok como plataformas de riesgo* realizada en España, la cual analiza la sobreexposición de menores sobre el uso del internet y los riesgos que tiene el acceso a plataformas como YouTube, TikTok, e Instagram. La investigación tuvo como objetivo analizar la exposición infantil a las redes sociales y como estas pueden afectar el desarrollo de los niños. El estudio pretende explicar cómo los creadores de contenido han influido en los niños dentro de los entornos digitales, asimismo el enfoque del estudio es cualitativo, ya que se centra en la interpretación de los niños en las plataformas digitales, con un diseño descriptivo y documental debido a que no se aplicaron instrumentos para la recolección de datos.

El análisis de la investigación destaca el concepto de **sharenting** donde hace referencia a que los padres de familia comparten información o evidencias como: ( Fotografías o videos) de sus hijos en redes sociales, igualmente el concepto **oversharing** donde se relaciona con la información personal que se publica constantemente en internet.

La investigación titulada *Kidfluencers: Un análisis de las estrategias comunicativas de niños influencers y su impacto en la audiencia infantil*. Es un artículo y sus autores son Martínez Allué y Martín Cárdbaba (2024) quienes son investigadores vinculados a la universidad Española, este estudio fue realizado en España, pero cuenta con un enfoque internacional, debido a que tiene estudios de diferentes contextos. La investigación habla sobre los niños y cómo actúan en relación con los influenciadores en plataformas como YouTube y TikTok. El objetivo de este estudio es observar cuales son las estrategias comunicativas que utilizan los niños para

interactuar con su público y como estas estrategias pueden influir en otros niños que observan este tipo de contenidos.

En el estudio se analiza los tipos de publicaciones que constantemente realizan los niños, como lo son (Retos, rutinas diarias e incluso contenidos pagos por otras personas, como se titula publicidad). El tipo de investigación se trata de un artículo con enfoque teórico cualitativo, por lo tanto, los autores no aplicaron instrumentos (Encuestas, entrevistas) con las familias y niños. En cambio, se realizó con análisis de otros estudios científicos que hablaran sobre este tema y a partir de esa revisión se permitió hacer la investigación.

A nivel mundial se destaca el trabajado de grado titulado *El uso de las tecnologías de 0 a 6 años de edad*, su autora es Martínez Días (2020) Este estudio se desarrolló en España. La investigación no se aplicó en un contexto específico, sino que se basó en una revisión de la literatura científica. El objetivo de esta investigación es analizar la relación con las nuevas tecnologías en edades de 0 a 6 años, con el fin de analizar cuáles son los efectos negativos que puede generar en el desarrollo.

Asimismo, buscar ofrecer orientaciones a las familias sobre el uso responsable de las tecnologías a temprana edad.

El enfoque que tuvo la investigación fue cualitativo, ya que se fundamenta por medio de un análisis crítico de otras fuentes, el tipo de investigación es documental dado que la autora no aplico (encuestas, entrevistas) si no que recopiló información relacionada con la tecnología en edades tempranas.

En el trabajo se analiza que los niños en edades tempranas ya tienen contacto con diferentes dispositivos, como: Tablet, computadores, televisores y celulares, en la

investigación se exponen los riesgos que los mismos pueden tener para su desarrollo, sin embargo, también mencionan los beneficios que pueden tener si son utilizadas correctamente.

A nivel internacional se encuentra la investigación de Chang Peñaherrera (2020) titulada *Adicción al uso de dispositivos y su influencia en el comportamiento de un niño de 6 años*. La investigación trata de un tema muy actual y el sobre el uso excesivo de dispositivos tecnológicos (Tablet, celulares, computador) y como estos dispositivos pueden afectar el comportamiento en los niños de 6 años.

El estudio se centró en un niño para analizar como el uso de dispositivos tecnológicos estaba influyendo en su forma de hablar, expresarse y comunicarse. El objetivo del estudio es comprender de que forma el uso excesivo de las tecnologías afectan el niño y orientarlo por medio de diferentes estrategias psicológicas.

La investigación es cualitativa, basándose en instrumentos que se aplicaron como la entrevista, observación y analizar el caso de un niño. Utilizando un método clínico, donde principalmente se evaluó, establecer un diagnóstico y por último aplicar estrategias psicológicas para ayudarlo. En los resultados se encontró que el niño si presentaba dificultades y dependencia al uso de los dispositivos.

El trabajo titulado *Uso excesivo de redes sociales y consecuencias psicológicas en niños de 9 años en la escuela particular María Auxiliadora del Canton Bahoyo*, realizado en el 2024 por las autoras Guamán Olvera y Pérez Coello (2024).

La investigación tuvo como propósito identificar las causas del uso excesivo de redes en niños de 9 años y analizar las consecuencias que trae el uso de estas redes dentro de la institución educativa. El enfoque es mixto, donde se combinan métodos cualitativos y cuantitativos. Los

instrumentos fue un test para evaluar la adicción de redes sociales en los niños, además se aplicaron encuestas y entrevistas a padres de familias y docentes de la institución educativa.

Los resultados muestran el uso excesivo de las redes sociales y la dependencia que tienen los niños en las redes sociales y a su vez se mencionan consecuencias como: Estrés, aislamiento social y ansiedad, el cual genera un impacto negativo en su bienestar emocional y social.

Según UNICEF Uruguay (2023) El informe *Kids online Uruguay*, es un estudio que analiza como los niños, niñas y adolescentes en edades de 9 a 17 años utilizan el internet y como se encuentran expuestos al enfrentarse al mundo digital.

En la investigación se menciona los dispositivos que utilizan, las actividades que realizan en línea, el tiempo de conexión y el uso de las redes sociales. El objetivo del estudio es comprender como los niños, niñas y adolescentes utilizan el internet e identificar los riesgos y beneficios, orientando los padres y cuidadores sobre el uso responsable de la tecnología.

El estudio tiene un enfoque cuantitativo y descriptivo basado en el modelo internacional, lo que permitió comparar los resultados de otros países.

Entre los hallazgos, se destaca que la mayoría de la población acceden a internet diariamente para entretenerse, comunicarse y observar contenidos de las redes sociales.

### **Nacionales**

Castaño, Ceballos y Urzuriaga (2022). El objetivo general del estudio fue analizar las rutinas de consumo de contenidos digitales especialmente YouTube, videojuegos y otras plataformas audiovisuales en niños de la primera infancia, así como su incidencia en las dinámicas de interacción social y escolar, algunos de los resultados obtenidos evidenciaron que

el uso de dispositivos móviles se integra de manera cotidiana en los contextos familiar y educativo de los niños, y que predomina el consumo de videos en YouTube y juegos digitales, generalmente sin supervisión responsable. El análisis muestra que estas prácticas influyen en los estilos de comunicación, en la construcción de referentes simbólicos y en la forma en que los niños reproducen narrativas digitales en sus juegos e interacciones con sus pares. Asimismo, se identificó que la supervisión adulta es un factor importante en la calidad de dichas experiencias digitales. Como conclusión, las autoras señalan que el consumo digital en edades tempranas no es negativo, pero requiere acompañamiento pedagógico y familiar para favorecer experiencias de interacción más reflexivas y equilibradas.

López, L., Rojas, J. y Ramírez, M. (2023) tuvieron como objetivo general analizar la incidencia del uso de dispositivos móviles y redes sociales en el comportamiento y la interacción social de niños en edad escolar. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo con diseño descriptivo, utilizando encuestas dirigidas a estudiantes y padres de familia para identificar hábitos de consumo digital y dinámicas familiares frente al uso de pantallas. Los resultados evidenciaron que la mayoría de los niños acceden diariamente a plataformas como YouTube, videojuegos y redes sociales, dedicando varias horas a estas actividades, lo que se relaciona con cambios en sus formas de comunicación, disminución del juego tradicional y dificultades en la regulación del tiempo. El análisis mostró que la supervisión adulta es un factor determinante en la moderación del impacto de estos contenidos. Se concluye que es necesario fortalecer la orientación familiar y escolar para promover prácticas digitales responsables y equilibradas.

Román, Bonilla y Serrano (2023) tuvieron como objetivo general analizar el uso que los estudiantes hacen de las redes sociales y su incidencia en los procesos de interacción y convivencia escolar en educación básica. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, utilizando encuestas y entrevistas para identificar hábitos de consumo digital y percepciones frente a estas plataformas. Los resultados evidenciaron que los niños y niñas emplean con alta frecuencia redes sociales como TikTok y YouTube, así como videojuegos, dedicando varias horas al día a estas actividades, lo que influye en su rendimiento académico y en sus dinámicas de socialización. El análisis permitió identificar cambios en las formas de comunicación, mayor exposición a contenidos inadecuados y dificultades en la regulación del tiempo frente a pantallas. Asimismo, se observó que la supervisión familiar es limitada y que en el contexto escolar existen pocos espacios formativos sobre el uso responsable de medios digitales. Como conclusión, el estudio plantea la necesidad de fortalecer estrategias pedagógicas y familiares que orienten un consumo crítico y equilibrado de plataformas digitales.

Candelo, A. y Valencia, J. (2023) tuvieron como objetivo general analizar la influencia del uso de redes sociales y contenidos digitales en las dinámicas de interacción y socialización infantil en el contexto escolar. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, apoyado en observación y aplicación de instrumentos a estudiantes y docentes para identificar hábitos de consumo digital y comportamientos asociados. Los resultados evidenciaron que los niños acceden con frecuencia a plataformas como YouTube y otras redes sociales, dedicando varias horas al día a estos contenidos, lo que incide en sus formas de comunicación, atención y relaciones con sus pares. El análisis mostró cambios en los estilos de juego, mayor referencia a

contenidos audiovisuales en sus conversaciones y algunas dificultades en la regulación emocional y el trabajo colaborativo. Asimismo, se identificó una supervisión familiar variable y escasas orientaciones pedagógicas sistemáticas sobre el uso responsable de estos medios. Como conclusión, el estudio señala la necesidad de fortalecer la mediación adulta y generar estrategias educativas que orienten un consumo digital equilibrado.

Calle, K., Valencia, K. y Vargas, K. (2023) tuvieron como objetivo general analizar la influencia de las redes sociales en la interacción social y la conducta de niños de educación básica primaria, identificando los efectos que estas plataformas generan en sus dinámicas escolares. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo con apoyo cuantitativo, utilizando encuestas y observación para comprender los hábitos de consumo digital y su impacto en el comportamiento infantil. Los resultados evidenciaron un uso frecuente de redes sociales y contenidos audiovisuales, lo que se relaciona con cambios en las formas de comunicación, disminución en la interacción cara a cara y aparición de conductas asociadas a la imitación de contenidos digitales. El análisis mostró que la supervisión familiar es determinante en la regulación del tiempo y tipo de contenido consumido. Se concluye que es necesario fortalecer la mediación pedagógica y familiar para promover un uso responsable y equilibrado de las plataformas digitales.

Carvajal, M. y Díaz, L. (2022) tuvieron como objetivo general analizar el nivel de competencia digital en relación con la seguridad y protección de datos personales en estudiantes

de educación básica. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo con diseño descriptivo, aplicando instrumentos para identificar conocimientos y prácticas frente al uso de entornos digitales. Los resultados evidenciaron que los estudiantes utilizan con mayor frecuencia plataformas como YouTube, TikTok, Facebook, Instagram y WhatsApp, principalmente desde dispositivos móviles, pero presentan debilidades en aspectos relacionados con la privacidad y el manejo seguro de la información. El análisis mostró que existe una brecha entre el uso cotidiano de estas redes y la formación en ciudadanía digital responsable. Se concluye que es necesario fortalecer procesos educativos orientados a la alfabetización digital crítica y la protección de datos desde edades tempranas.

Benavides, Bolaños y Arbey (2024) tuvieron como objetivo general analizar la influencia del uso de plataformas digitales y dispositivos móviles en las dinámicas de interacción y desarrollo infantil en estudiantes de educación inicial. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo con diseño descriptivo–interpretativo, a través de observaciones y entrevistas a docentes y familias. Los resultados evidenciaron que los niños utilizan principalmente YouTube, TikTok y videojuegos móviles, dedicando tiempos prolongados al consumo de contenidos audiovisuales y de entretenimiento, lo cual genera la disminución de la interacción cara a cara, dificultades en la autorregulación y cambios en las rutinas familiares. El análisis mostró que, aunque estas plataformas pueden ofrecer contenidos educativos, su uso frecuente sin mediación adulta afecta procesos comunicativos y sociales. Se concluye que es fundamental fortalecer el acompañamiento familiar y escolar para promover prácticas digitales equilibradas y conscientes.

Martínez Martínez, Laura Nataly (2024) tuvo como objetivo general analizar la incidencia del uso de dispositivos móviles y plataformas digitales en el desarrollo y las dinámicas de interacción de niños en edad preescolar. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo con diseño descriptivo, empleando observación y entrevistas a docentes y familias para comprender las rutinas digitales infantiles. Los resultados evidenciaron que los niños utilizan principalmente YouTube, TikTok y videojuegos en línea, destinando tiempos significativos al consumo de contenido audiovisual y de entretenimiento, lo que influye en sus hábitos de comunicación, atención y juego. El análisis mostró que, aunque existen oportunidades educativas en estas plataformas, el uso frecuente y sin mediación adulta tiende a afectar la interacción social directa y las dinámicas familiares. Se concluye que es necesario fortalecer el acompañamiento pedagógico y familiar para promover prácticas digitales equilibradas que favorezcan experiencias de interacción más saludables.

### **Locales**

El estudio *Impacto de los hábitos de consumo digital en la primera infancia* (2023) tuvo como objetivo general analizar cómo los hábitos de consumo de plataformas digitales influyen en el desarrollo y las dinámicas de interacción de los niños en edad preescolar. La investigación es un trabajo de grado de pregrado (licenciatura) con enfoque cuantitativo descriptivo, apoyado en encuestas dirigidas a padres de familia. Los resultados evidencian que las plataformas más utilizadas por los niños son YouTube, TikTok y videojuegos en línea, principalmente a través del teléfono celular, con tiempos de exposición que en muchos casos superan las recomendaciones

internacionales. Se identificó que el uso frecuente se relaciona con cambios en las rutinas familiares, disminución de la interacción presencial y preferencia por contenidos audiovisuales breves y altamente estimulantes. El análisis señala que, aunque existen oportunidades de aprendizaje, predominan prácticas de consumo pasivo sin acompañamiento adulto constante. Como conclusión, el estudio resalta la necesidad de mediación familiar y escolar, así como de establecer límites claros y estrategias pedagógicas que orienten el uso responsable de estas plataformas.

Buriticá, J. (2025) desarrolló la investigación *Territorios híbridos: infancias y experiencias digitales*, cuyo objetivo general fue analizar cómo las infancias configuran sus experiencias sociales y de interacción en entornos híbridos que integran espacios físicos y digitales. Este estudio corresponde a un trabajo de grado de maestría, con enfoque cualitativo y diseño etnográfico, apoyado en observación, entrevistas y análisis de prácticas digitales infantiles. Los resultados evidencian que los niños articulan de manera natural el mundo presencial con plataformas como YouTube, TikTok y videojuegos en línea, construyendo dinámicas de socialización que trascienden el aula y el hogar. Se identificó que estos entornos híbridos influyen en sus formas de comunicación, juego y construcción de identidad, generando nuevas maneras de relacionarse con pares y adultos. El análisis señala que el consumo digital no es solo pasivo, sino que también implica creación, imitación y resignificación de contenidos. Como conclusión, el autor plantea que las experiencias digitales deben comprenderse como parte

constitutiva de la vida cotidiana infantil, lo que exige mediación pedagógica y acompañamiento constante.

El trabajo de grado titulado *El uso de las tecnologías de la información y comunicación en el grado preescolar* fue un estudio realizado en la ciudad de Medellín por las autoras Jiménez Londoño y García Gallo (2025). En la investigación se menciona como YouTube y los videojuegos ya llegan al contexto escolar, a su vez se menciona como muchos de los niños ya acceden a estas plataformas desde sus hogares, donde navegan de contenido a otro y como interactúan con los videos juegos utilizando estas plataformas digitales. En la investigación se destaca como las tecnologías llegan a los niños desde edades tempranas y como son utilizadas a través de plataformas como video juegos, juegos digitales y el uso de YouTube. El objetivo del trabajo fue analizar la forma en que se incorporan las tecnologías en el grado preescolar y como influyen en las dinámicas pedagógicas. Su enfoque es cualitativo y el método que utilizaron fue el estudio de caso, donde se centró en la institución educativa. Los instrumentos utilizados para la recolección de datos enfoque fue la observación participante, y entrevistas semiestructuradas.

### **Marco legal**

A nivel internacional, la convención sobre los derechos del niño reconoce que todos los niños tienen derechos humanos que protegen su desarrollo físico, mental y social y que los

Estados deben asegurar que estos derechos se respeten en todos los contextos. Además, UNICEF reconoce la importancia de que los entornos en los que los niños se desarrollan sean seguros y promuevan su bienestar integral, lo que incluye también los medios y plataformas digitales (UNICEF, s. f.)

En coherencia con lo anterior, el comité de los derechos del niño emitió la observación general N.º 25 (2021) en la cual se establece que los derechos de la infancia también deben garantizarse en el entorno digital. Este documento señala que el acceso a internet y a plataformas digitales puede ofrecer oportunidades de aprendizaje y participación; sin embargo, advierte sobre riesgos asociados al uso inadecuado o excesivo de tecnologías, como afectaciones en la salud mental, la socialización y el desarrollo emocional.

En el contexto Colombiano, la Constitución Política de Colombia establece en su artículo 44 que los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás, reconociendo su derecho a la vida, la integridad física y moral, la educación, la recreación y la protección contra cualquier forma de abandono, violencia o explotación y este principio de prevalencia obliga al Estado, la familia y la sociedad a garantizar condiciones adecuadas para el desarrollo integral de los niños, lo cual incluye la supervisión y orientación frente al uso de plataformas digitales y contenidos audiovisuales.

De la misma manera, el artículo 67 consagra la educación como un derecho fundamental y un servicio público con función social, orientado a formar en valores, convivencia y participación, aspectos directamente relacionados con las experiencias de interacción en la primera infancia.

En concordancia, la Ley 115 de 1994 determina que la educación preescolar tiene como finalidad el desarrollo integral del niño en sus dimensiones corporal, cognitiva, comunicativa, ética, estética y socio afectiva por ende cualquier práctica que incida en las dinámicas de interacción, juego y socialización debe analizarse a la luz de su contribución o posible afectación al desarrollo integral. El uso de tecnologías y plataformas digitales en la primera infancia debe, por tanto, responder a fines pedagógicos y estar mediado por adultos responsables.

La Ley 1098 de 2006, Código de la Infancia y la Adolescencia, establece que los niños, niñas y adolescentes son sujetos de derechos y que el Estado, la familia y la sociedad tienen la responsabilidad de garantizar su desarrollo integral. Esta normativa implica la obligación de orientar y supervisar el acceso y uso de medios digitales, procurando preservar su bienestar emocional, social y formativo (ICBF, s. f.)

En relación con la regulación de los entornos digitales, la Ley 2489 de 2025, sobre entornos digitales sanos y seguros, establece un marco normativo orientado a promover espacios digitales seguros y saludables para niños, niñas y adolescentes en Colombia. Su propósito es articular esfuerzos entre el Estado, la familia, la sociedad y las empresas del sector tecnológico para educar sobre los riesgos en línea, fomentar hábitos responsables en el uso de tecnologías y garantizar los derechos digitales de los menores. (Congreso de la República de Colombia, 2025)

Asimismo, la Ley 1616 de 2013 reconoce la salud mental como un derecho fundamental y una prioridad de salud pública, garantizando su ejercicio pleno con especial énfasis en niños, niñas y adolescentes. Esta ley promueve la prevención de trastornos mentales y la atención integral e integrada, aspecto que resulta relevante en el análisis del impacto que el uso frecuente

de plataformas digitales puede tener en el bienestar emocional y en las dinámicas de interacción social en la primera infancia (Congreso de la República de Colombia, 2013)

En el ámbito educativo, los lineamientos emitidos por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia para la educación inicial enfatizan que el aprendizaje en la primera infancia se construye a través del juego, la exploración del medio y la interacción con otros. Es por eso que el análisis del consumo de plataformas digitales en niños de 5 y 6 años debe considerar su impacto en los espacios de interacción social directa y en el fortalecimiento de la dimensión socio afectiva.

Finalmente, la Ley 1581 de 2012 regula la protección de datos personales, incluyendo la información de menores de edad, lo cual resulta relevante frente al uso de aplicaciones digitales que recopilan información de sus usuarios, esta ley refuerza la responsabilidad de los adultos en la supervisión y autorización del acceso de los niños a plataformas digitales.

## **Marco conceptual**

### **Plataformas digitales**

Las plataformas digitales se entienden como soportes tecnológicos que ordenan y estructuran la interacción social mediante algoritmos, sistemas de datos y modelos de conectividad (Van Dijck, 2016). Estas no solo funcionan como medios para acoger contenidos, sino que configuran formas específicas de participación, producción y consumo cultural.

En el caso de la infancia, las plataformas como YouTube, TikTok y los videojuegos en línea se convierten en escenarios de entretenimiento, socialización y construcción de identidad, influyendo en las rutinas cotidianas y en las dinámicas de interacción tanto en el contexto escolar como familiar. Desde esta perspectiva, comprender el uso que los niños de 5 y 6 años hacen de estas plataformas implica reconocer que no se trata únicamente de tiempo frente a la pantalla, sino de experiencias mediadas digitalmente que transforman sus formas de comunicación.

En este sentido, Basanta Vázquez y Azurmendi (2025) señalan que las plataformas digitales han dejado de ser simples intermediarias técnicas para convertirse en estructuras que organizan la circulación de la información, influyendo en la manera como los usuarios acceden, consumen y producen contenidos. Esta perspectiva resulta especialmente relevante en el análisis de la infancia, ya que plataformas como YouTube, TikTok y los videojuegos en línea no solo ofrecen entretenimiento, sino que moldean dinámicas de interacción, formas de comunicación y prácticas culturales en los niños. Por tanto, estudiar las rutinas de consumo digital en niños de 5 y 6 años implica reconocer que estas plataformas configuran escenarios activos de socialización que impactan sus experiencias tanto en el contexto escolar como familiar.

YouTube puede definirse como una plataforma digital de intercambio de videos que permite a los usuarios crear, compartir y consumir contenido audiovisual en línea. Según Burgess y Green (2009), YouTube se constituye como un espacio participativo donde las personas no solo acceden a contenidos, sino que también intervienen en su producción y circulación, conformando nuevas formas de cultura digital y socialización mediada. Ya validándolo desde el contexto infantil, esta plataforma es una de las principales fuentes de entretenimiento y aprendizaje informal.

TikTok es una plataforma digital de redes sociales centrada en la creación y consumo de videos cortos, y se caracteriza por el uso de algoritmos que personalizan el contenido según las preferencias de cada persona. Según Kaye, Chen y Zeng (2021), TikTok se destaca por promover la creatividad, la imitación y la viralización de contenidos, lo que influye en las dinámicas de interacción y construcción de identidad, especialmente en población infantil y joven. En la infancia, su uso está asociado a prácticas de entretenimiento rápido y altamente estimulante.

Los videojuegos son sistemas interactivos digitales que permiten a los usuarios participar en entornos virtuales mediante reglas, objetivos y retroalimentación constante. En concordancia Gros (2008) nos indica que los videojuegos desarrollan espacios de aprendizaje y socialización en los que los jugadores van adquiriendo habilidades cognitivas, emocionales y sociales, al tiempo que interactúan con narrativas digitales. En el caso de los niños, estos pueden influir en sus formas de juego, atención y relación con sus pares.

### **Plataformas digitales en las infancias**

En el contexto de la primera infancia, las plataformas digitales pueden comprenderse como entornos virtuales mediados por los procesos de interacción, acceso a contenidos y construcción de experiencias cotidianas. Angelats Fuenmayor y Aracena Álvarez (2022) mayor y Aracena Álvarez de señalan que estas plataformas se han integrado progresivamente en las dinámicas de crianza, convirtiéndose en recursos habituales dentro l hogar y en herramientas utilizadas por los cuidadores para acompañar, entretener o regular las actividades de los niños y niñas.

Por su parte, Yépez-Ormaza et al. (2020)evidencian que los entornos digitales no solo cumplen una función recreativa, sino que pueden constituirse en escenarios de apoyo al desarrollo del lenguaje y la comunicación, especialmente cuando existe mediación pedagógica. Asimismo, Amador Baquiro (2021) plantea que los contenidos digitales diseñados para la primera infancia, como el portal Maguaré del Ministerio de cultura de Colombia, configuran espacios culturales y educativos que amplían las posibilidades de juego, exploración y aprendizaje en ambientes digitales.

En conjunto, estos aportes permiten entender las plataformas digitales en la infancia como espacios socio tecnológicos que influyen en las formas en que los niños y niñas aprenden, interactúan y se relacionan con su entorno.

### **Dimensión socio afectiva de los niños de 5 a 6 años**

La dimensión socio-afectiva en la primera infancia abarca el desarrollo de habilidades emocionales y sociales que permiten al niño reconocer y expresar sus emociones, regular sus comportamientos, establecer vínculos positivos y participar de manera adecuada en contextos

grupales. En niños de 5 y 6 años, esta dimensión resulta fundamental, ya que en esta etapa se consolidan procesos de empatía, cooperación, autoestima y construcción de normas sociales. Diversos estudios plantean que el fortalecimiento de la socio-afectividad está estrechamente relacionado con las experiencias de interacción que el niño vive en el entorno familiar y escolar. Cardona Bedoya (2019) plantea que las dinámicas de relación y el acompañamiento adulto influyen en gran manera en la estabilidad emocional y en la capacidad de interacción con sus pares de la misma manera, Marín Ríos et al. (2016) indica que la dimensión socioafectiva afecta directamente en el desarrollo moral y en la forma como los niños comprenden las normas y resuelven conflictos.

Por otra parte, Agredo Gómez (2021) resalta la importancia de acompañar y evaluar metódicamente esta dimensión en el aula, mientras que Gómez (2025) demuestra que la participación activa y la narrativa fortalecen la empatía y los vínculos sociales entre los niños. En este sentido, analizar las rutinas de consumo de plataformas digitales como YouTube, TikTok y videojuegos en niños de 5 y 6 años implica comprender cómo estas experiencias pueden incidir en sus procesos socioafectivos y en la calidad de sus interacciones en contextos híbridos, tanto escolares como familiares.

### **Interacción de los niños de 5 y 6 años**

Desde la perspectiva sociocultural de Vygotsky, el desarrollo infantil está profundamente vinculado a la interacción social. En este sentido, Regader (2015) explica que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción con otras personas, adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognitivas como resultado de su participación en un entorno social y cultural

determinado. Esto implica que, en edades como los 5 y 6 años, el aprendizaje no ocurre de forma aislada, sino a través del intercambio constante con adultos y pares, quienes actúan como mediadores en la construcción del conocimiento.

Uno de los conceptos centrales en la propuesta de Vygotsky es la Zona de Desarrollo Próximo, entendida como la distancia entre lo que el niño puede hacer por sí mismo y lo que puede lograr con la ayuda de un adulto o un compañero más competente Regader (2015) . En los niños de 5 y 6 años, esta interacción guiada favorece avances significativos en el desarrollo cognitivo y social, ya que el acompañamiento y la colaboración actúan como andamiajes que impulsan nuevas capacidades.

Desde la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, Terapia Cognitiva México (s. f.) *Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget*, los niños de 5 y 6 años se encuentran en la etapa preoperacional, la cual comprende aproximadamente desde los 2 hasta los 7 años. En esta etapa, el desarrollo cognitivo se caracteriza por el surgimiento del pensamiento simbólico, lo que permite al niño representar mentalmente objetos, situaciones y experiencias a través del lenguaje, el juego y la imaginación. El documento explica que durante esta etapa el niño desarrolla la capacidad de utilizar símbolos y palabras para comunicarse, lo cual amplía significativamente sus posibilidades de interacción social. Aunque el pensamiento aún presenta características como el egocentrismo —entendido como la dificultad para adoptar el punto de vista de los demás—, la interacción con otras personas contribuye progresivamente a la superación de esta limitación.

Finalmente, desde la teoría cognitivo-social de Albert Bandura, el aprendizaje no depende únicamente de la imitación o de la interacción con otras personas, también de los

procesos cognitivos que permiten interpretar y comprender lo que ocurre en el entorno. En el caso de los niños de 5 y 6 años, estos comienzan a desarrollar una mayor capacidad para observar, las consecuencias de ciertas acciones. Esto significa que no solo reproducen comportamientos que ven en otras personas, sino que también empiezan a reflexionar sobre ellos y a decidir si los repiten o no según las consecuencias que perciben.

Desde esta perspectiva, el aprendizaje en estas edades se construye a partir de la relación entre factores personales, conductuales y ambientales, ya que los niños interpretan las experiencias que viven en la familia, la escuela y otros espacios sociales, lo que influye en la forma en que desarrollan sus comportamientos, actitudes y formas de relacionarse con los demás

Psicología y mente (s.f.)

### **Capítulo III Metodología**

#### **3. Diseño metodológico**

##### **Enfoque de investigación**

La presente investigación se delimita a un enfoque cualitativo de tipo exploratorio, dado que busca abordar las características de las rutinas de consumo de YouTube, TikTok y videojuegos en niños de 5 y 6 años y su incidencia en las experiencias de interacción. La investigación cualitativa permite analizar fenómenos sociales desde la perspectiva de los participantes y comprender significados, prácticas y dinámicas en contextos específicos.

Según Hernández Sampieri (2018), la investigación cualitativa se orienta a explorar y comprender los fenómenos en su ambiente natural, analizando experiencias, percepciones y procesos sociales de manera profunda y contextualizada. Desde este punto de vista, el estudio del consumo digital en la primera infancia requiere una aproximación que permita interpretar comportamientos, interacciones, dinámicas familiares y escolares más allá de datos cuantificables.

### **Tipo de investigación**

El enfoque exploratorio de esta investigación permite describir y analizar las rutinas digitales de los niños sin partir de hipótesis cerradas, potenciando la comprensión a través de la observación directa, entrevistas o análisis de prácticas cotidianas. De acuerdo con Roberto Hernández Sampieri y Christian Paulina Mendoza (2018), los estudios exploratorios son prácticos cuando el objetivo es examinar un problema poco investigado y abordar nuevas perspectivas sobre fenómenos actuales, lo cual se ajusta a la necesidad de comprender cómo las plataformas digitales están configurando nuevas formas de interacción en los niños.

En este sentido, la presente investigación se clasifica como de tipo exploratorio, ya que busca aproximarse a un fenómeno actual que aún requiere mayor comprensión en contextos educativos específicos: las rutinas de consumo de YouTube, TikTok y videojuegos en niños de 5 y 6 años y su influencia en sus experiencias de interacción. Los estudios exploratorios tienen como finalidad examinar problemas poco estudiados o analizar situaciones nuevas desde una perspectiva exploratoria que permita aproximaciones iniciales.

Según Roberto Hernández Sampieri, aunque ampliamente citado, otros autores también desarrollan este concepto; por ejemplo, César Augusto Bernal Torres (2016) señala que la investigación exploratoria se realiza cuando el investigador tiene un conocimiento limitado del fenómeno y necesita familiarizarse con él para identificar variables relevantes, establecer categorías de análisis y orientar futuras investigaciones.

Desde esta perspectiva, el carácter exploratorio de este estudio permite describir las dinámicas de consumo digital infantil en un contexto particular, identificar patrones de uso, tiempos de exposición, tipos de contenido y posibles implicaciones en la interacción social. No se busca comprobar hipótesis cerradas, sino obtener información inicial que facilite comprender cómo estas prácticas digitales están configurando nuevas formas de socialización en los niños.

Este tipo de investigación resulta pertinente porque el uso de plataformas digitales en niños pequeños constituye un fenómeno en transformación constante, especialmente en contextos escolares y familiares locales. El enfoque exploratorio permite abrir el campo de análisis, generar preguntas más profundas y sentar bases para futuras investigaciones o propuestas pedagógicas que respondan a las necesidades detectadas en este estudio de investigación.

### **Población**

La presente investigación se desarrolla en el Centro Educativo Conduciendo La Niñez, de carácter privado cuenta con tres sedes ubicadas en diferentes puntos de la ciudad de Medellín, una en Aranjuez, otra en Manrique y la tercera en Robledo, donde se llevará a cabo la investigación. La sede Robledo cuenta actualmente con docentes titulares encargadas de cada

nivel, una docente auxiliar, una persona de servicios generales, una coordinadora académica, un director y una directora.

El Centro Educativo atiende a niños y niñas en edades entre los 2 y los 6 años, distribuidos de la siguiente forma, niveles: Párvulos (2 a 3 años), prejardín (3 a 4 años), jardín (4 a 5 años) y transición (5 a 6 años). En total, la sede cuenta con una población de 130 niños y niñas, en un estrato socioeconómico 3.

### **Muestra**

El grado transición está conformado por 15 estudiantes en total 8 niñas y 7 niños. De este grupo se seleccionarán 10, donde la participación cuenta con niños y niñas y que se reflejen distintas realidades familiares. De esta manera, también se contará con la participación de 10 familias. Al ser una muestra intencional, lo que se busca es elegir a los participantes teniendo en cuenta sus contextos y experiencias, especialmente en relación con el uso de plataformas digitales en casa.

### **Técnicas e instrumentos**

#### **Entrevista**

Para el objetivo específico número 1. Caracterizar las rutinas de consumo de YouTube, TikTok y videojuegos de los niños de 5 y 6 años del Centro Educativo Conduciendo la Niñez se va a aplicar la técnica de la entrevista semiestructurada con el instrumento guía de entrevista con preguntas abiertas entendida como una herramienta propia de la investigación cualitativa que permite explorar experiencias, percepciones y prácticas desde la perspectiva de los participantes.

La entrevista cualitativa permite captar información detallada y contextual, facilitando la comprensión profunda de fenómenos sociales en su entorno natural.

Según Steinar Kvale y Svend Brinkmann (2009), la entrevista cualitativa es un método que busca comprender el mundo desde el punto de vista de los sujetos y desentrañar el significado de sus experiencias. En este sentido, el uso de preguntas abiertas resulta adecuado porque permite que padres de familia describan de manera amplia las rutinas digitales de los niños, los tiempos de uso, los tipos de contenido consumido y las dinámicas de acompañamiento o supervisión, sin limitar sus respuestas a opciones predeterminadas.

Esta técnica es clave porque el consumo digital infantil no se agota en los datos cuantitativos. Para entenderlo plenamente, es necesario analizar el entorno familiar y las prácticas diarias, así como los significados que los actores otorgan a su interacción social. Las preguntas abiertas favorecen la emergencia de categorías de análisis relacionadas con la dimensión socioafectiva, la interacción con pares y adultos, y los cambios en las dinámicas de juego y comunicación, permitiendo así una caracterización más profunda y contextualizada de las rutinas digitales en la primera infancia.

### **Observación participante**

Para el cumplimiento del objetivo específico número 2. Caracterizar las rutinas de consumo de YouTube, TikTok y videojuegos de los niños de 5 y 6 años del Centro Educativo

Conduciendo la Niñez, se implementará la observación participante en el aula de clase. Esta técnica permitirá observar de forma consiente las interacciones de los niños de 5 y 6 años en sus actividades cotidianas sobre el consumo de plataformas digitales, sobre contenidos vistos en YouTube, TikTok y video juegos y como emergen sobre la socialización, el juego libre, su forma de hablar y expresarse. Según Olaz Capitán (2023) menciona que el investigador se involucra directamente para comprender la realidad social, no solo como espectador si no como un actor activo y reflexivo.

Para registrar la información obtenida durante el proceso se utilizará como instrumento la ficha de observación, la cual permitirá sistematizar los datos relacionados con las interacciones, expresiones, tipos de juego, referencias a contenidos digitales y dinámicas de socialización que se presenten en el aula.

### **Encuesta**

En coherencia con el objetivo específico número 2. Caracterizar las rutinas de consumo de YouTube, TikTok y videojuegos de los niños de 5 y 6 años del Centro Educativo Conduciendo la Niñez, se diseñará una encuesta con preguntas abiertas dirigida a los padres de familia. Se diseñará una encuesta con preguntas abiertas dirigidas a los padres de familia. Esta técnica permitirá conocer las dinámicas que tienen las familias sobre el consumo de plataformas digitales, Youtube, Tiktok y video juegos. La encuesta tendrá preguntas cerradas para conocer

las rutinas, los tiempos de exposición, tipos de contenidos, asimismo, los padres de familia expresaran las experiencias y preocupación.

Según Martínez Miguélez (2006) la encuesta permite la recolección de información que se basa en la aplicación de un conjunto estructurado de preguntas dirigidas a un grupo de personas, con el fin de obtener datos de características específicas. Para la aplicación de esta técnica se utilizará como instrumento un cuestionario, el cual estará conformado por una serie de preguntas cerradas dirigidas a los padres de familia, permitiendo recopilar información detallada sobre las rutinas de consumo digital de los niños y las dinámicas familiares relacionadas con el uso de plataformas digitales.

## **Capítulo IV Metodología**

### **4 Análisis de resultados**

El presente apartado tiene como propósito analizar los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los instrumentos de recolección de información: encuesta y entrevista dirigida a 15 padres de familia, guía de observación realizada en el aula con los niños de 5 y 6 años del Centro Educativo Conduciendo la Niñez. El análisis se organiza en función de las variables establecidas, con el fin de identificar las características del uso de plataformas digitales y su influencia en la infancia.

### **Plataformas digitales**

En relación con la variable plataformas digitales, el análisis de la información recolectada a través de la encuesta aplicada a 15 familias, la entrevista y la guía de observación, permitió validar diversos hallazgos importantes que evidencian la presencia constante y permanente de estos recursos en la vida cotidiana de los niños de 5 y 6 años. En primer lugar, se encontró que 12 de las 15 familias encuestadas, correspondientes al 80%, indicaron que sus hijos utilizan frecuentemente plataformas digitales como YouTube, TikTok, y los video juegos, lo que demuestra una alta exposición a contenidos digitales desde el entorno familiar, es así como este hallazgo permite interpretar que el acceso a estas plataformas se ha convertido en una práctica rutinaria y habitual en la vida de los niños, consolidándose como una de las principales formas de entretenimiento y diversión, lo cual encaja con lo planteado por Area Moreira (2012), quien afirma que las tecnologías digitales se han integrado en la vida diaria, configurando nuevos escenarios de interacción y acceso a la información.

Asimismo, se identificó que 10 de las 15 familias, correspondientes al 66.6% mencionaron que el principal dispositivo de acceso a estas plataformas es el celular de los padres o cuidadores, lo que demuestra que el uso de tecnologías en la infancia está mediado por el contexto familiar, por ende este resultado permite interpretar que aunque los niños no poseen dispositivos propios en la mayoría de los casos, tienen acceso constante a ellos, lo cual resalta el papel de los adultos como facilitadores del consumo digital en este sentido, Cabero (2015) plantea que el uso de las tecnologías está condicionado por los contextos sociales y familiares, influyendo directamente en la manera en que los niños acceden y se relacionan con estos medios.

Por otra parte, un hallazgo relevante indica que 8 de las 15 familias para un 53.3% consideran que el uso de dispositivos digitales ha disminuido la comunicación e interacción familiar, lo que permite deducir que el tiempo dedicado a estas plataformas puede estar desplazando espacios de interacción directa entre los miembros del hogar esta situación se comprende a la luz de lo expuesto por Livingstone (2018), quien indica que el uso intensivo de medios digitales puede transformar las dinámicas de interacción familiar y social, especialmente en la infancia.

Estos resultados se complementan con la información obtenida en la entrevista, donde la mayoría de los padres mencionaron que sus hijos utilizan el celular diariamente para acceder a plataformas digitales, principalmente con fines de entretenimiento y diversión además, algunos padres de familia señalaron que permiten el uso de estos dispositivos como una estrategia para mantener a los niños ocupados o tranquilos, lo que demuestra una funcionalidad práctica del uso digital dentro del hogar, es así como esta situación coincide con lo planteado por Radesky y Christakis (2016), quienes resaltan que los dispositivos digitales son frecuentemente utilizados como herramientas para mediar el comportamiento infantil, especialmente en contextos familiares.

De la misma manera, en la guía de observación se registró de manera textual que “los niños mencionan constantemente videos y personajes de TikTok durante sus conversaciones”, lo que evidencia que los contenidos digitales se han convertido en referentes culturales compartidos que influyen en la comunicación entre pares. Asimismo, se observó que “los niños identifican fácilmente contenidos digitales y los relacionan con situaciones cotidianas”, lo cual permite

afirmar que no solo consumen estos contenidos, sino que los comprenden e integran a su realidad social este hallazgo se relaciona con lo planteado por Cabero (2015), quien sostiene que las tecnologías influyen en la construcción de significados y en las formas de interacción social de los niños.

En síntesis, los resultados evidencian que las plataformas digitales no solo están presentes en la vida de los niños, sino que influyen activamente en sus formas de comunicación, interacción y socialización, estableciendo nuevas dinámicas mediadas por el entorno digital.

### **Plataformas digitales en la infancia**

En relación con la categoría plataformas digitales en la infancia, el análisis de los datos permitió identificar que el consumo de estos recursos se caracteriza principalmente por la imitación de contenidos y la reproducción de los comportamientos observados. En la encuesta aplicada a 15 familias, se evidenció que 12 de ellas para un 80% manifestaron que sus hijos imitan frases, comportamientos o dinámicas vistas en las diferentes plataformas digitales, lo que representa uno de los hallazgos más importantes del estudio. Este resultado permite interpretar que los niños no son actores pasivos frente a los contenidos digitales, sino que los interiorizan y los reproducen en sus prácticas y rutinas cotidianas, lo cual se explica desde la teoría del aprendizaje social propuesta por Bandura (1987), quien sostiene que la mayor parte del aprendizaje ocurre mediante la observación e imitación de modelos.

Adicionalmente, se encontró que 9 de las 15 familias para un 60% señalaron que sus hijos presentan comportamientos competitivos similares a los videojuegos, lo que evidencia la

influencia de estos contenidos en la forma en que los niños estructuran sus dinámicas de juego e interacción este hallazgo permite validar que las plataformas digitales están modificando las formas tradicionales de juego, incorporando elementos como la competencia, las reglas y la lógica de ganar o perder, lo cual coincide con lo planteado por Gros (2008), quien afirma que los entornos digitales influyen en la configuración del comportamiento y en las dinámicas lúdicas de los niños.

Estos resultados se ven reforzados por la información obtenida en la entrevista, donde los padres manifestaron que sus hijos repiten frases, canciones y comportamientos observados en plataformas digitales, lo que demuestra una apropiación activa de estos contenidos en su lenguaje y conducta esta situación reafirma lo planteado por Bandura (1987), al evidenciar que los modelos observados en el entorno, en este caso el entorno digital, influyen directamente en la adquisición de las conductas.

Por otra parte, en la guía de observación se registró que “los niños imitan bailes, gestos y sonidos propios de videos de TikTok”, así como también que “recrean dinámicas de competencia como ganar o perder, similares a los videojuegos”, lo que demuestra que los contenidos digitales no solo son observados, sino que se trasladan al juego y a las formas de interacción entre los niños este hallazgo permite demostrar que las plataformas digitales están repercutiendo directamente en la expresión corporal, social y emocional de los niños, lo cual se relaciona con lo mencionado por Radesky y Christakis (2016), quienes advierten que el uso frecuente de pantallas puede incidir en el comportamiento y en las dinámicas de interacción en la infancia.

En síntesis, los resultados evidencian que las plataformas digitales en la infancia influyen significativamente en la construcción de comportamientos, formas de juego e interacción en los niños, destacándose la imitación como un mecanismo central de aprendizaje y apropiación de los contenidos digitales.

### **Dimensión socio afectiva**

En relación con la categoría dimensión socioafectiva, los contenidos digitales tienen un papel cada vez más presente en la vida de los niños, influyendo en sus juegos, comunicación, imitación de conductas y regulación emocional. Estas herramientas no solo funcionan como entretenimiento, sino que también se convierten en referentes que los niños incorporan a sus interacciones diarias y a la forma en que exploran su entorno y se relacionan con los demás.

Durante los juegos, los niños imitan personajes y situaciones observadas en plataformas digitales, integrándolos a sus dinámicas lúdicas y sociales. En la entrevista, una madre comentó: “a veces juega a ser influencer”, lo que muestra cómo estas referencias permiten a los niños explorar identidades, emociones y relaciones, ensayando roles y normas sociales de manera creativa. Marsh (2020) explica que los niños toman referencias de los contenidos digitales y las incorporan en su juego, convirtiéndolas en elementos activos de su aprendizaje y desarrollo social. Este proceso de imitación va más allá de la simple reproducción, ya que los niños reinterpretan los contenidos y los integran a sus experiencias de juego, fomentando creatividad, empatía y habilidades comunicativas, así como la comprensión de normas sociales de manera natural y significativa.

En relación con la pregunta de la encuesta: “¿Ha notado que imita frases, personajes o dinámicas vistas en plataformas digitales al interactuar con otros?”, doce familias (80%) respondieron que sí, dos familias (13,3%) dijeron “a veces” y una familia (6,7%) indicó que no. Esto evidencia que la imitación digital es un proceso natural de aprendizaje social y un mecanismo mediante el cual los niños ensayan emociones, roles y habilidades comunicativas. Bandura (1987) señala que los niños aprenden por observación, adoptando comportamientos y formas de comunicación de los modelos presentes en su entorno. La integración de estos contenidos en su juego refuerza la creatividad, la empatía, la comprensión de normas sociales y la capacidad de resolución de conflictos.

Otro aspecto importante es la regulación del uso de pantallas, que depende de la presencia de normas y límites claros, aunque su atención y concentración en ciertos videos pueden generar variaciones temporales. En la entrevista, una madre señaló: “Se comunica igual, ya que en el momento en el que observa sus programas comenta y pregunta mucho sobre lo que ve, aunque cuando ve unos videos en específico no habla ni escucha instrucciones”. Esto sugiere que los medios digitales pueden potenciar la curiosidad y el diálogo cuando los contenidos son de interés, pero también que la concentración en ciertos videos puede limitar momentáneamente la interacción verbal, generando un desafío para la mediación adulta. UNICEF (2021) resalta que las tecnologías representan oportunidades y riesgos dependiendo del acompañamiento de los adultos, evidenciando la importancia de guiar y conversar con los niños sobre los contenidos, promoviendo reflexión, comprensión y aprendizaje compartido.

Los hallazgos de la guía de observación complementan esta información al evidenciar reacciones emocionales y sociales directas en el contexto escolar. En la guía de observación N.º

04, ante la pregunta “¿Qué tipo de reacción tienen los niños ante el contenido puesto por la docente?”, se registró que la reacción inicial fue de asombro y desconcierto, señalando que “quedaron pasmados”. Algunos niños rieron, mientras que una niña expresó que en su casa ese contenido está prohibido porque su mamá dice que “es del diablo”. Esto no solo da cuenta de una reacción emocional inmediata frente al estímulo digital, sino que también pone en evidencia la influencia de las creencias familiares en la manera como los niños interpretan el contenido. La manifestación de la niña refleja cómo los discursos construidos en el hogar median la comprensión y valoración de lo que observan, incorporando normas, límites y significados previamente interiorizados en su entorno familiar.

La regulación del uso de pantallas depende de la presencia de normas y límites claros. En la entrevista, siete familias indicaron que sus hijos aceptan la retirada de dispositivos cuando existen horarios establecidos: “Él sabe sus horarios, así que, si le digo que se acabó el tiempo, obedece”. La encuesta, a la pregunta “¿Respetan los límites de tiempo establecidos para el uso de dispositivos?”, mostró que nueve familias (60%) respondieron que cumplen los límites “algunas veces” y seis familias (40%) respondieron que siempre. Esto evidencia que la regulación del tiempo frente a las pantallas aún es un proceso en desarrollo, y que los niños requieren acompañamiento constante y coherente para aprender a autorregularse. La Organización Mundial de la Salud (2020) señala que establecer límites claros contribuye al desarrollo de la autorregulación y al manejo emocional, promoviendo autonomía, responsabilidad y hábitos saludables desde temprana edad. Bajo estas condiciones, las pantallas se convierten en un instrumento educativo y de aprendizaje emocional.

En cuanto a la imitación de conductas digitales inapropiadas la encuesta, con la pregunta “¿Imita comportamientos vistos en plataformas digitales que no estén permitidos en casa?”, evidenció que siete familias (46,7%) respondieron que no, cinco familias (33,3%) dijeron “a veces” y tres familias (20%) afirmaron que sí. Este hallazgo muestra que, aunque no es predominante, existe un porcentaje de niños que necesita acompañamiento adulto para interpretar correctamente los contenidos y distinguir lo adecuado de lo inapropiado. Bandura (1987) indica que la observación de modelos es un medio poderoso de aprendizaje, por lo que la selección y el acompañamiento de los contenidos digitales son determinantes en la formación socioemocional de los niños.

Los contenidos digitales también influyen en la manera en que los niños construyen su identidad y se comunican con familiares y pares. En la entrevista, ocho familias mencionaron cambios en la forma de expresión de sus hijos; una madre señala: “Si con sus primas habla como su YouTuber favorita”. Este testimonio no solo evidencia una imitación superficial del lenguaje, sino que permite comprender cómo las figuras digitales se convierten en referentes simbólicos para la construcción de identidad infantil.

Esta apropiación de estilos comunicativos digitales puede interpretarse como una forma de socialización mediada por pantallas, en la que los referentes culturales dejan de provenir exclusivamente del entorno familiar o escolar para ampliarse al ecosistema digital. En este contexto, el niño no se limita a consumir contenidos, sino que incorpora discursos, tonos y formas de interacción que integra progresivamente a su vida cotidiana. No se trata únicamente de repetir palabras o frases de manera mecánica, sino de adoptar gestos, entonaciones y modos de relación que configuran nuevas maneras de posicionarse frente a los otros.

### **Interacción social en los niños de 5 y 6 años**

En relación con la categoría interacción de los niños, se evidencia que los contenidos digitales influyen de manera significativa en la forma como los niños dialogan, juegan y construyen dinámicas sociales dentro del aula y en otros espacios cotidianos. Desde la entrevista 7 familias mencionaron que los niños prefieren el juego tradicional, especialmente cuando están con amigos o familiares, evidenciando que disfrutan más estas actividades. Una madre expresó: “Con amigos para ella esto no es negociable”. Esto evidencia que los contenidos digitales funcionan como códigos compartidos que facilitan la interacción, pero al mismo tiempo introducen nuevas lógicas en el juego infantil. Ya no se trata únicamente del juego simbólico tradicional, sino de una resignificación de este a partir de narrativas digitales. Los niños no solo imitan, sino que reinterpretan y reconstruyen esas historias en colectivo. UNICEF (2021) plantea que el juego tradicional cumple un papel esencial en el desarrollo social, ya que fortalece la cooperación, el diálogo y la resolución de conflictos en contextos presenciales.

No obstante, aunque el juego tradicional mantiene su relevancia, los contenidos digitales se incorporan como referentes culturales que influyen en la manera como los niños dialogan y estructuran sus dinámicas sociales. En la guía de observación N.º 02, ante la pregunta orientadora: “¿Los niños tienen diálogos sobre YouTube, TikTok o videojuegos?”, se evidenció que durante la organización para iniciar la clase de computadores los estudiantes mantenían conversaciones frecuentes sobre los contenidos que consumen. Un niño manifestó: “Yo vi un video de Minecraft donde construyen una ciudad gigante”, y otro respondió: “yo también, pero en mi video había monstruos que no podías tocar”. Mientras esperaban su turno, continuaban

conversando sobre “construir torres imaginarias como en Minecraft”, asignándose roles y aplicando reglas como “vidas” y “puntos”. Durante la clase expresaban frases como: “si salto ese bloque gano tres puntos” y “si no esquivas al monstruo pierdes una vida”.

Esto muestra que los contenidos digitales funcionan como códigos compartidos que facilitan la interacción social, permitiendo a los niños establecer acuerdos, recrear narrativas y construir dinámicas colectivas. Desde la perspectiva de Vygotsky (1979), el aprendizaje y el desarrollo se consolidan en interacción con otros; en este caso, los referentes digitales actúan como mediadores culturales que enriquecen el intercambio simbólico entre pares.

De igual manera, en la guía de observación N.º 03, ante la pregunta: “¿Los juegos que los niños realizan tienen que ver con los contenidos de YouTube, TikTok o videojuegos?”, se registró que los niños crean dinámicas de persecución y roles basados en lo que observan en estos medios. Juegan a esconderse, a tener “poderes” y establecen reglas de victoria o derrota utilizando expresiones como: “si te cojo pierdes”. Asimismo, asumen roles de personajes y recrean movimientos o acciones vistas en plataformas digitales. Esto evidencia que las lógicas propias de los entornos digitales competencia, niveles, poderes, ganar o perder se trasladan al juego presencial, resignificando las dinámicas tradicionales.

En coherencia con lo anterior, ante la pregunta de la guía observación N.º 03 “¿Los niños tienen comportamientos competitivos similares a los videojuegos (ganar, perder, niveles, poderes)?”, se observó que durante la hora del almuerzo competían por quién terminaba primero o quién llegaba antes, utilizando expresiones como: “yo te voy a ganar primero”, “voy primero” o “tú perdiste”. Este hallazgo se articula con los resultados de la encuesta, donde el 60% de las

familias indicó que estos comportamientos se presentan “algunas veces”, el 26,7% “frecuentemente” y el 13,3% “nunca”.

Por otra parte, frente a la pregunta de la encuesta: “¿Cree que el uso de dispositivos digitales ha influido en la manera como su hijo(a) se relaciona con otras personas?”, las respuestas se distribuyeron de manera equitativa: 33,3% considera que se relaciona más, 33,3% que se relaciona menos y 33,3% que no ha cambiado. Esto demuestra que la influencia no es homogénea y depende de factores como el acompañamiento adulto, los tiempos de uso y las características individuales del niño. En cuanto a la comunicación familiar, el 53,3% de las familias manifestó que disminuye cuando utilizan plataformas digitales, mientras que un 26,7% señaló que se mantiene igual y un 20% que aumenta. Radesky y Christakis (2016) advierten que el uso de pantallas puede interferir en la interacción familiar cuando reemplaza espacios de diálogo presencial.

## **Capítulo V Conclusiones y recomendaciones**

### **5 conclusiones y recomendaciones**

#### **Conclusiones:**

1. El análisis permitió identificar, que las rutinas de consumo de plataformas digitales en los niños de 5 y 6 años se caracterizan por un acceso frecuente y rutinario a los contenidos de YouTube, TikTok y videojuegos, principalmente a través de dispositivos móviles como el celular

de los padres y/o cuidadores indicando que este acceso se da de manera regular en los espacios del hogar, estableciéndose como una práctica habitual dentro de la vida diaria de los niños.

2. Si bien el acceso a los dispositivos está mediado por la familia, dicha mediación no siempre implica control o regulación del contenido y del tiempo de uso por ende esto permite concluir que, aunque existe acompañamiento en el acceso, no siempre se garantiza una orientación adecuada frente al uso de las plataformas digitales.

3. Las rutinas de consumo digital no son procesos pasivos, sino activas, debido a que los niños no solo observan estos contenidos, sino que también los imitan y reproducen en sus comportamientos cotidianos con sus pares. Se identificó que los niños incorporan bailes, sonidos, frases y diferentes dinámicas propias de estas plataformas, llevándolas a sus juegos y formas de expresión, lo que evidencia un proceso de apropiación del contenido digital.

4. Se evidenció que los contenidos digitales y los videojuegos influyen en la configuración de las dinámicas de juego infantil, incorporando elementos como las reglas, la competencia y la lógica de ganar o perder lo que demuestra que las rutinas de consumo están repercutiendo en la manera en que los niños construyen sus actividades lúdicas.

6. En el contexto del Centro Educativo Conduciendo la Niñez, el consumo de plataformas digitales está ocupando un lugar central en la vida de los niños y está influyendo de manera clara en sus experiencias de interacción social. No se trata simplemente de entretenimiento; los contenidos digitales se han convertido en modelos que orientan la forma como los niños hablan, juegan y se relacionan. Lo que observan en YouTube, en videojuegos o en programas infantiles atraviesa sus conversaciones, sus gestos y sus dinámicas cotidianas.

7. Se evidencia que estas influencias están modificando las dinámicas tradicionales de juego. La lógica de ganar y perder aparece con mayor frecuencia, así como actitudes más competitivas e incluso más bruscas. El juego continúa siendo un espacio creativo, pero ahora está fuertemente marcado por referentes digitales que introducen nuevas formas de relación. Esto implica que las plataformas digitales no solo aportan contenidos, sino que están modelando maneras de actuar, de comunicarse y de resolver conflictos.

### **Recomendaciones**

En primer lugar, se recomienda al Centro Educativo Conduciendo La Niñez abrir espacios de orientación dirigidos a las familias donde se aborde de manera clara el impacto del consumo digital en la infancia. Estos encuentros deberían centrarse en brindar herramientas prácticas sobre cómo seleccionar contenidos adecuados, cómo establecer límites de tiempo y, sobre todo, cómo acompañar activamente a los niños mientras consumen plataformas digitales. La intención no es generar alarma, sino fortalecer el criterio y la mediación adulta.

En segundo lugar, se sugiere establecer acuerdos claros entre la escuela y las familias frente al uso de dispositivos digitales. Es importante promover coherencia en los mensajes que reciben los niños, especialmente en relación con los tiempos de uso, los tipos de contenido y las conductas que se consideran apropiadas. Cuando existe articulación entre casa y escuela, el acompañamiento es más consistente y favorece interacciones más equilibradas.

En tercer lugar, a nivel institucional, se recomienda al Centro Educativo Conduciendo la Niñez promover la inclusión de estrategias pedagógicas que integren de manera intencionada y orientada el uso de plataformas digitales dentro del aula, con el fin de aprovechar su potencial

educativo y transformar su uso de un carácter meramente recreativo a uno formativo. Asimismo, es importante diseñar lineamientos institucionales sobre el uso de dispositivos digitales en la primera infancia, que orienten tanto a docentes como a familias en el manejo adecuado de estas herramientas.

En cuarto lugar, en relación con los docentes, se sugiere fortalecer los procesos de formación en el uso pedagógico de las tecnologías digitales, de modo que puedan guiar a los niños en la comprensión crítica de los contenidos que consumen. Además, se recomienda implementar actividades que promuevan la reflexión sobre el uso de las plataformas digitales, favoreciendo el desarrollo de habilidades socioafectivas, la autorregulación y la interacción social directa, equilibrando así el uso de lo digital con experiencias lúdicas y sociales presenciales.

En quinto lugar, a nivel familiar, se recomienda a los padres de familia y/o acudientes establecer normas claras frente al tiempo de uso de dispositivos digitales, así como acompañar activamente a los niños durante el consumo de contenidos, promoviendo la selección de materiales adecuados para su edad. Igualmente, es importante fomentar espacios de interacción familiar libres de pantallas, que favorezcan la comunicación, el juego y el fortalecimiento de los vínculos afectivos, evitando que las plataformas digitales se conviertan en el principal medio de entretenimiento.

Finalmente, se recomienda fortalecer la comunicación constante con las familias cuando se identifiquen cambios en las dinámicas de juego, en el lenguaje o en la forma de relacionarse de los niños. Compartir observaciones y proponer estrategias concretas permitirá que el

acompañamiento no se limite a restringir dispositivos, sino que se enfoque en formar habilidades sociales, autorregulación y un uso más consciente de las plataformas digitales.

## **Capítulo VI.**

### **6. Propuesta de Intervención**

**1. Título de la propuesta de intervención:** La Familia Digital: juego educativo interactivo para el fortalecimiento de la interacción social y el uso responsable de plataformas digitales en la infancia.

#### **2. Introducción:**

La presente propuesta de intervención surge a partir de la investigación realizada en el Centro Educativo Conduciendo la Niñez, en la cual se analizaron las características de las rutinas de consumo de plataformas digitales como YouTube, TikTok y videojuegos en niños de 5 y 6 años, así como su incidencia en las experiencias de interacción social.

Los hallazgos evidenciaron que el uso de estas plataformas forma parte de la vida cotidiana de los niños, quienes acceden a ellas de manera frecuente, principalmente en el entorno familiar. Asimismo, se identificó que los contenidos digitales no son consumidos de forma

pasiva, sino que son imitados, reinterpretados e incorporados en sus juegos tradicionales, lenguaje y formas de interacción, influyendo directamente en su desarrollo socioafectivo.

En este contexto, se hace necesario plantear estrategias pedagógicas que orienten el uso de las plataformas digitales hacia fines formativos, promoviendo un equilibrio entre el consumo tecnológico y el desarrollo de habilidades sociales es por esto que se diseña la propuesta “La Familia Digital”, un juego educativo digital que busca transformar el uso de las pantallas en una experiencia de aprendizaje enriquecedor.

Esta intervención es importante en la medida en que responde directamente a las necesidades identificadas en la investigación, proponiendo una alternativa innovadora que integra la mediación familiar, la toma de decisiones y la reflexión sobre el uso adecuado de la tecnología en la infancia.

### **3. Justificación:**

La propuesta de intervención “La Familia Digital” se justifica a partir de la necesidad de orientar el uso de las plataformas digitales en la infancia, teniendo en cuenta que su consumo es frecuente y forma parte de las rutinas diarias de los niños. Si bien estas herramientas ofrecen oportunidades de aprendizaje y entretenimiento, también pueden influir en la interacción social y en la regulación emocional cuando no existe un acompañamiento adecuado por parte de los adultos.

Desde una perspectiva práctica, esta propuesta contribuye a mejorar la situación problemática identificada, ya que brinda una estrategia concreta para guiar a los niños en la toma de decisiones frente al uso de las pantallas, promoviendo comportamientos adecuados, habilidades sociales y regulación emocional a través del juego.

Asimismo, la intervención es pertinente en el ámbito educativo, ya que permite resignificar el uso de las tecnologías digitales, pasando de un consumo pasivo a una experiencia activa, reflexiva y mediada. En este sentido, el juego se convierte en una herramienta didáctica que favorece el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los niños.

De igual manera, la propuesta es viable, ya que puede ser implementada en contextos escolares y familiares mediante el uso de recursos tecnológicos accesibles, y promueve la participación activa de los adultos como mediadores del proceso, fortaleciendo así la interacción y el acompañamiento en el uso de las plataformas digitales.

#### **4. Objetivos de la propuesta de intervención:**

Objetivo general:

Fortalecer la interacción social y el uso responsable de plataformas digitales en niños de 5 y 6 años mediante la implementación de un juego educativo digital con mediación familiar.

Objetivos específicos:

Promover la toma de decisiones en los niños frente a situaciones cotidianas relacionadas con el uso de plataformas digitales.

Fomentar habilidades de interacción social y regulación emocional a través de actividades lúdicas digitales.

Involucrar a la familia como agente mediador en el uso adecuado de las tecnologías digitales.

### **5. Fundamentación teórica o conceptual:**

La presente propuesta se sustenta en enfoques pedagógicos y teorías del desarrollo infantil que reconocen el papel del entorno social y cultural en el aprendizaje de los niños. Desde la perspectiva sociocultural, Lev Vygotsky (1979) plantea que el aprendizaje se construye a través de la interacción con otros, siendo el lenguaje, el juego y la mediación elementos fundamentales en el desarrollo infantil. En este sentido, el juego educativo digital se configura como una herramienta que posibilita la construcción de conocimientos en contextos significativos.

Por otra parte, la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura (1987) permite comprender cómo los niños aprenden a través de la observación e imitación de modelos, lo cual es especialmente relevante en el contexto de las plataformas digitales, donde los contenidos influyen en sus comportamientos, lenguaje y formas de interacción.

Asimismo, la propuesta se apoya en el enfoque de pedagogías activas, que promueven el aprendizaje a través de la experiencia, la participación y la reflexión es por esto que el juego se

convierte en una estrategia didáctica que favorece la toma de decisiones, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades socioafectivas entre los niños.

Finalmente, la intervención se enmarca en una perspectiva de educación mediada por tecnologías, reconociendo que las herramientas digitales pueden ser utilizadas con fines pedagógicos cuando existe una orientación adecuada. De esta manera, “La Familia Digital” busca integrar el uso de las plataformas digitales en procesos educativos que contribuyan al desarrollo integral de los niños, fortaleciendo su interacción social y su capacidad de autorregulación.

## **6. Población**

La propuesta de intervención está dirigida a los niños y niñas de 5 y 6 años del Centro Educativo Conduciendo La Niñez. Asimismo, la intervención involucra a las familias y docentes, dado que los resultados evidenciaron que el acceso a dispositivos digitales está principalmente regulado desde el hogar y acompañado en el contexto escolar. Por tanto, la propuesta contempla acciones dirigidas tanto a los niños como a los adultos responsables, con el fin de fortalecer procesos de orientación, regulación y acompañamiento del consumo digital en la infancia.

## **7. Diseño metodológico de la intervención**

### **7.1 Enfoque de la intervención**

La propuesta se enmarca en una intervención de tipo pedagógica y socioeducativa, ya que busca generar transformaciones en las prácticas relacionadas con el consumo digital mediante procesos formativos dirigidos a niños, familias y docentes.

La intervención se fundamenta en principios como la participación activa, entendida como la posibilidad de que niños, familias y docentes sean protagonistas del proceso; la lúdica, como estrategia central para el aprendizaje en la primera infancia; la inclusión, respetando las particularidades y ritmos de cada niño; y el equilibrio digital, promoviendo un uso regulado y acompañado de las plataformas tecnológicas.

### **7.2 Estrategias y actividades**

La intervención se estructura a partir de un recurso interactivo digital diseñada específicamente para esta propuesta, organizado en cuatro semanas temáticas. Este juego pedagógico es el eje central del proceso formativo y articula las acciones dirigidas a niños, familias y docentes.

El recurso se desarrolla de manera progresiva, abordando distintas dimensiones del consumo digital identificadas en la investigación.

Durante la primera semana, denominada “decisiones en familia”, presenta cinco situaciones cotidianas relacionadas con el uso de YouTube, TikTok y videojuegos en el hogar. Cada situación invita a la familia a dialogar, reflexionar y tomar decisiones conjuntas. Esta fase

fortalece la mediación del uso de las plataformas digitales y promueve la construcción de acuerdos digitales familiares, favoreciendo el acompañamiento consciente en el uso de pantallas.

En la segunda semana, titulada “¿bueno o malo?”, los niños clasifican diferentes hábitos digitales como saludables o perjudiciales. A través de una dinámica interactiva de selección y verificación, se estimula el pensamiento crítico y la identificación de prácticas digitales equilibradas. Esta actividad permite construir criterios frente al consumo tecnológico, superando la idea de que todo uso es negativo o positivo de manera absoluta.

La tercera semana, “¿cómo me siento?”, aborda la dimensión socioafectiva, permitiendo que los niños relacionen emociones con situaciones digitales específicas. Mediante el emparejamiento de emociones y experiencias, se fortalece la educación emocional y se promueve la conciencia sobre cómo el uso de pantallas puede influir en el estado de ánimo y en las relaciones con los demás.

Finalmente, la cuarta semana, “un día con Simón”, presenta una historia interactiva en la que los participantes acompañan a un niño de seis años a lo largo de su jornada. Cada decisión tomada impacta su estado emocional y su vida social, permitiendo visualizar de manera concreta las consecuencias del uso mediado o excesivo de dispositivos digitales.

## **8. Recursos**

Para el desarrollo de la intervención se contará con recursos humanos, materiales, tecnológicos y físicos que permitan su adecuada implementación.

Dentro de los recursos tecnológicos se emplearán computador o tableta con acceso a internet, así como el recurso interactivo digital diseñado como producto de la investigación.

**Tabla 1.**

La intervención se desarrollará en un periodo de cuatro semanas, distribuidas de la siguiente manera.

Semana	Actividad	Descripción	Tiempo
Semana 1	Decisiones en Familia	Desarrollo del primer módulo del juego y construcción de acuerdos familiares	1 hora
Semana 2	¿Bueno o malo?	Clasificación de hábitos digitales y reflexión grupal	1 hora
Semana 3	¿Cómo me siento?	Asociación de emociones y situaciones digitales	1 hora
Semana 4	Un día con Simón	Historia interactiva y análisis de decisiones	1 hora

### Referencias

Area Moreira, M. (2012). La alfabetización en la sociedad digital.

<https://share.google/udfNBEVaCqwNdrIfW>

Agredo Gómez, V. (2021). Evaluación de las dimensiones psicomotriz y socioafectiva en infantes de cinco años. Trabajo de grado, Universidad Externado de Colombia.

<https://bdigital.uexternado.edu.co/entities/publication/f1988040-4d2e-4657-a6fa-dd2055050d87>

Angelats Fuenmayor , A., & Aracena Álvarez, M. (2022). Plataformas digitales durante la crianza: un estudio cualitativo desde la mirada de los cuidadores principales en la primera infancia. *Revista Española de Comunicación en Salud*, 173–181.

[file:///C:/Users/vmart/Downloads/Plataformas digitales durante la crianza Un estudi.pdf](file:///C:/Users/vmart/Downloads/Plataformas%20digitales%20durante%20la%20crianza%20Un%20estudi.pdf)

Amador Baquiro, J. C. (2021). Contenidos digitales para niños de primera infancia: el caso del portal Maguaré. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 119–150.

<https://www.redalyc.org/journal/1942/194267200006/194267200006.pdf>

Almonte Pérez, R. N. (2024). La publicidad en los canales infantiles de youtube y su influencia en niños de 3 a 6 años (preescolar).

<https://helvia.uco.es/bitstream/handle/10396/32343/2025000003045.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Academia Americana de Pediatría. (2016). Medios y mentes jóvenes (Media and Young Minds). *Pediatría*, 138(5), e20162591.

<https://publications.aap.org/pediatrics/article/138/5/e20162591/60336/Media-and-Young-Minds>

Burgess, J., & Green, J. (2013). YouTube: Online video and participatory culture. Polity Press.

<https://share.google/xiwSG7t8AZbtyUeL4>

Bandura, A. (1987). Teoría del aprendizaje social.

<https://share.google/RgoyLkiRs0cw9WBFQ>

Bernal Torres, C. A. (2016). Metodología de la investigación: Administración, economía, humanidades y ciencias sociales (4.<sup>a</sup> ed.). Pearson Educación.

<https://share.google/z4kmznadSNNRsRYQz>

Basanta Vázquez, B., & Azurmend, A. (2025). *Las plataformas digitales y el derecho a la información: de meros alojadores a actores responsables*. Revista de Comunicación, 24(1), 17-50.

<https://www.redalyc.org/journal/5894/589482288002/html/>

Bertrand, R. (2015). La teoría sociocultural de Lev Vygotsky. *Psicología y Mente*.

<https://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>

Bertrand, R. (2015). La teoría sociocultural de Lev Vygotsky. *Psicología y Mente*.

<https://psicologiymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>

Buriticá Franco, J. S. (2025). Territorios híbridos: infancias rurales de Jerusalén en tiempos de redes sociales.

<https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstreams/58fb9d30-7926-430b-b904-ab8566631094/download>

Benavides Bolaños, A. Narrativas de niños y niñas sobre formas de socialización y prácticas familiares en torno al uso de celulares en videos y juegos en línea, en el municipio de Pitalito, Huila.

<https://ridum.umanizales.edu.co/bitstreams/d26bb320-dff2-4f35-b12b-d3e9a13a2b06/download>

Cabero Almenara, J. (2015). Tecnología educativa.

<https://share.google/NYVtZ74LLNdhm6KdK>

Cardona Bedoya, D. V. (2019). Factores que afectan el desarrollo de la dimensión socio-afectiva en los niños de 5 años del Jardín Infantil Chiquilandia. Tesis de Licenciatura, Corporación Universitaria Minuto de Dios.

<https://share.google/CIq6jIjSxEG08PjYJ>

Congreso de la República de Colombia. (2025). *Ley 2489 de 2025: Entornos digitales sanos y seguros.*

[http://www.secretariasenado.gov.co/senado//basedoc/ley\\_2489\\_2025.html](http://www.secretariasenado.gov.co/senado//basedoc/ley_2489_2025.html)

Congreso de la República de Colombia. (2013). *Ley 1616 de 2013: Por la cual se expide la ley de salud mental y se dictan otras disposiciones.* Secretaría Jurídica Distrital - Alcaldía Mayor de Bogotá.

<https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?dt=S&i=191924>

Comité de los derechos del niño. (2021). *Observación General N.º 25 (2021) Derechos del Niño en el entorno digital*. Naciones Unidas .

<https://docs.un.org/es/crc/c/gc/25>

Carvajal Parra, Y., & Díaz Álvarez, O. Competencia Digital para la seguridad de datos personales e identidad digital de niños de tercero de primaria de la institución educativa distrital Sierra Morena sede D jornada mañana.

<https://repository.ucc.edu.co/bitstreams/d0f85e88-1436-4d36-bdfb-12bb7e0aed64/download>

Castaño Aristizábal, M. J., Ceballos Vanegas, S. P., & Urzuriaga Obregón, N. V. (2023). El juego como herramienta pedagógica para el uso adecuado de las tecnologías de la información y la comunicación-TIC's.

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstreams/855ce8f6-dfba-40f2-b5a7-47585a1aa3bf/download>

Chang Peñaherrera, K. S. (2020). *Adicción al uso de dispositivos tecnológicos y su influencia en el comportamiento de un niño de 6 años*. Repositorio Institucional Universidad Técnica de Babahoyo.

<https://dspace.utb.edu.ec/server/api/core/bitstreams/add1a9ff-469b-4df8-bbff-ae5b8733eda3/content>

Comisión de Regulación de Comunicaciones – hábitos digitales en Colombia

Comisión de Regulación de Comunicaciones (2025). El 64 % de los niños en Colombia pasa 9 horas diarias frente a las pantallas y sin supervisión.

<https://www.infobae.com/tecno/2025/10/24/el-64-de-los-ninos-en-colombia-pasa-9-horas-diarias-frente-a-las-pantallas-y-sin-supervision/>

Espinosa Cevallos, P. (2023). Análisis de las redes sociales más utilizadas por los niños y jóvenes. *Polo del Conocimiento*.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9295447>

González-Cabrera, C., & Ugalde, C. (2022). *Uso de YouTube, Instagram y TikTok en la educación*. Grupo Comunicar.

<https://www.grupocomunicar.com/pdf/redes-sociales-y-ciudadania-2022/Alfamed-actas-031.pdf>

Guamán Olvera, A. J., & Pérez Coello, M. G. (2024). *Uso excesivo de redes sociales y consecuencias psicológicas en niños de 9 años en la Escuela Particular María Auxiliadora del cantón Babahoyo*. Repositorio Institucional UTB (DSpace).

Gómez, N. M. (2025). Participación infantil y narrativa oral: estrategias que fortalecen la dimensión socio-afectiva en niños de Soacha. *European Public & Social Innovation Review*, 10, 1–13.

<https://doi.org/10.31637/epsir-2025-1216>

Gros, B. (2008). Videojuegos y aprendizaje.

<https://share.google/4qytXPDxdexZuWF1U>

Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta (6.<sup>a</sup> ed.). McGraw-Hill Education.

<https://share.google/biPUxeqKPwF56DyRf>

ICBF. (s. f.). *Código de la Infancia y Adolescencia*.

<https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/codigoinfancialey1098.pdf>

Infobae. (2025, 9 de octubre). Cómo los niños menores de 12 años consumen pantallas: YouTube arrasa y la IA es cada vez más presente.

<https://share.google/RhuTmXsvoDTpAzOGK>

Kaye, D. B. V., Chen, X., & Zeng, J. (2021). The co-evolution of two Chinese mobile short video apps: Parallel platformization of Douyin and TikTok. *Mobile Media & Communication*, 9(2), 229–253.

<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2050157920952120>

Livingstone, S. (2018). Children and the Internet.

<https://share.google/C39XKoEUcFMEbyf7r>

Lammers, S. M., Woods, R. J., Brotherson, S. E., Deal, J. E., & Platt, C. A. (2022). Explicación de la adhesión a las recomendaciones de tiempo de pantalla de la American Academy of Pediatrics con la conciencia de los cuidadores y factores de motivación parental: estudio de métodos mixtos. *JMIR Pediatrics and Parenting*, 5(2), e29102.

<https://pediatrics.jmir.org/2022/2/e29102/>

McArthur, B. A., Volkova, V., Tomopoulos, S. & Madigan, S. (2022). Prevalencia global del cumplimiento de las recomendaciones de tiempo frente a pantallas en niños de 5 años y menores: revisión sistemática y metaanálisis. *JAMA Pediatrics*.

<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/35157028/>

Maella Botero, I. D. (2020). *Sobreexposición de menores en Internet: YouTube, Instagram y TikTok como plataformas de riesgo*. Universidad de Zaragoza. Sobreexposición de menores en Internet: YouTube, Instagram y TikTok como plataformas de riesgo.

<https://zaguan.unizar.es/record/97735/files/TAZ-TFG-2020-4706.pdf?version=1>

Martínez Allué, M., & Martín Cárdena, M. (2024). KIDFLUENCERS: UN ANÁLISIS DE LAS ESTRATEGIAS COMUNICATIVAS DE NIÑOS INFLUENCERS En YouTube y TikTok y su Impacto en la Audiencia Infantil. *Visual Review*.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9803717>

Martínez Días, J. (2020). *El uso de las nuevas tecnologías de 0 a 6 años*. Repositorio Institucional de la Universidad de Oviedo.

[https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/62871/TFG\\_JenniferMartinezDias.pdf?sequence=6&isAllowed=y](https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/62871/TFG_JenniferMartinezDias.pdf?sequence=6&isAllowed=y)

Martinez, K. X., Acosta, E. I., & Vargas, C. C. (2023). *Tik tok: un análisis de la influencia de la red social tik tok en la construcción de identidad de género de los niños y niñas*

*de una Institución educativa del sistema público de Bogotá* (Master's thesis, Universidad El Bosque (Colombia)).

<https://repositorio.unbosque.edu.co/bitstreams/d4a85146-13e7-4d40-91ce->

Martínez Martínez, L. N., & Rubiano León, D. S. (2025). Construir-se en las pantallas. Sobre las narrativas de sí en las redes sociales de Instagram y TikTok.

<https://repository.udistrital.edu.co/server/api/core/bitstreams/289d964b-a2ff-4ef2-ad22-e21f4a5e2816/content>

Marín Ríos, L. F., Vallejo Gerena, S., Niño Camacho, L., & García Arbelaez, J. (2016). Socioafectividad y desarrollo moral en la primera infancia. Horizontes Pedagógicos, 18(1), 73–80.

<https://horizontespedagogicos.iberro.edu.co/article/view/18107>

Martínez Miguélez, M. (2006). La entrevista y la encuesta. *Investigación y Postgrado*, 223–234.

<file:///C:/Users/vmart/Downloads/Dialnet-LaEntrevistaYLaEncuesta-7692391.pdf>

Newsweek Español. (2019, 29 de abril). Niños menores de dos años no deben usar pantallas o celulares: OMS.

<https://share.google/iMhcOuGRsBY5JuAD3>

Marsh, J. (2020). *Prácticas de alfabetización digital en la infancia: Juego y creatividad en espacios en línea*. Routledge.

Ortiz Laverde, S. M., Herrera Zapata, L. M., Plaza, J. A., Buitrago Hurtado, A. F., Feria Uribe, M. A., Contreras, S. A., ... & Pico, F. (2024). Impacto de los hábitos de consumo de contenidos audiovisuales en zonas o municipios. Donde, en los últimos 5 años, ha llegado la señal de internet para hogares. Uso de televisión y plataformas, cambios de consumo, complementariedad o sustitución.

<https://bdigital.uexternado.edu.co/bitstreams/a05ccaf6-f522-4ed6-90cb-3bd2cf6a9528/download>

Organización Mundial de la Salud. (2020). *Directrices sobre actividad física, comportamiento sedentario y sueño para niños menores de 5 años*. Organización Mundial de la Salud.

Román Meza, C. D., Bonilla Bernal, S. F., & Serrano Lizarazo, D. A. (2023). Influencia de la red social Tik Tok en la autoestima de los estudiantes del grado quinto de la Escuela Normal Superior de Bucaramanga.

<https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/590e9fe3-f7c4-4fdf-8374-efa128f07286/content>

Radesky, J. S., & Christakis, D. (2016). Media and young minds.  
<https://share.google/QyeUDTfCIGEMqOyti>

Secretaría de Salud – recomendaciones de uso de pantallas según edad

Secretaría de Salud de Santiago de Cali (2025). ¡Ojo con el uso de pantallas en menores de edad! Recomendaciones para manejo responsable.

<https://www.cali.gov.co/salud/publicaciones/184335/ojo-con-el-uso-de-pantallas-en-menores-de-edad-secretaria-de-salud-entrega-recomendaciones-para-manejo-responsable/>

Teoría del aprendizaje cognitivo social de Albert Bandura. (s.f.). Psicología y  
Mente.

<https://psicologiaymente.com/social/bandura-teoria-aprendizaje-cognitivo-social>

UNICEF. (2021). *Pantallas en casa: Guía para acompañar a las familias en el uso de internet y las redes sociales*. UNICEF Panamá.

<https://www.unicef.org/panama/media/4386/file/Pantallas%20en%20Casa.pdf>

UNICEF Uruguay. (2023). *Informe Kids Online Uruguay 2022: Niños, niñas y adolescentes conectados*. UNICEF Uruguay.

<https://documentos.ceibal.edu.uy/portal/2024/02/Informe-Kids-Online-Uruguay-2022.pdf>

UNICEF. (s. f.). *Derechos de niñas y niños*. Obtenido de UNICEF Colombia.

[https://www.unicef.org/colombia/derechos-de-ninas-y-ninos?gad\\_source=1&gad\\_campaignid=22097506547&gbraid=0AAAAADSHvKBgwGeEvkn8JKy9dIvJygeKv&gclid=Cj0KCQiAqeDMBhDcARIsAJEbU9TFWgL7fD-Fl AFHqjOd1KPMf CH0F-cl kIGmQv5oaCzBgnvfU-oAaAvhwEALw\\_wcB](https://www.unicef.org/colombia/derechos-de-ninas-y-ninos?gad_source=1&gad_campaignid=22097506547&gbraid=0AAAAADSHvKBgwGeEvkn8JKy9dIvJygeKv&gclid=Cj0KCQiAqeDMBhDcARIsAJEbU9TFWgL7fD-Fl AFHqjOd1KPMf CH0F-cl kIGmQv5oaCzBgnvfU-oAaAvhwEALw_wcB)

UNICEF. (2021). *Estado mundial de la infancia 2021: En mi mente. Promover, proteger y cuidar la salud mental de la infancia*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.

Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

Valencia Jaramillo, J., & Candelo Cantillo, A. (2024). Caracterización del uso de las tecnologías TIC en niños de 5 a 6 años de edad del colegio Alegría del Saber del Municipio de Santander de Quilichao-Cauca.

<https://repositorio.uniajc.edu.co/bitstream/uniajc/2228/1/Trabajo-de-Grado-Andrea-Candelo-Juliana-Valencia-%20feb%202019.pdf>

Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad: Una historia crítica de las redes sociales*. Siglo XXI Editores.

<https://share.google/TVvPSh5aHWpyG5oPL>

Yépez Ormaza, P. R., García Herrera, D. G., Cárdenas Cordero, N. M., & Erazo Álvarez, J. C. (2020). Plataformas digitales: Mundo primario como estrategia para el desarrollo del lenguaje en niños. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 358–376.

<file:///C:/Users/vmart/Downloads/Dialnet-PlataformasDigitales-7696081.pdf>



## Anexos

### Anexo 1

#### Guía de entrevista semiestructurada a padres de familia

1. ¿Cuál de las siguientes herramientas digitales utiliza más su hijo (Videojuegos, YouTube, video juegos o TikTok), las tres, dos o una y cuál es?
2. ¿Ha notado que su hijo(a) reproduce en sus juegos personajes o situaciones que ve en medios digitales? Describa ejemplos.
3. ¿Su hijo imita los personajes que encuentra en los juegos, YouTube, o TikTok? explique en cuál de ellos y que imita.
4. ¿Qué dispositivos digitales utiliza su hijo(a) con mayor frecuencia? (celular, Tablet, televisión, computador, videojuegos)
5. ¿Cuánto tiempo aproximadamente dedica su hijo(a) al uso de dispositivos digitales en el día?
6. ¿En qué momentos del día suele usar estos dispositivos?
7. ¿Qué tipo de contenidos consume con mayor frecuencia? (videos, juegos, redes sociales, contenido educativo) texto
8. ¿Cómo acompaña a su hijo(a) en el uso de los dispositivos digitales? o no lo acompaña
9. ¿Ha notado cambios en la forma en que su hijo(a) se comunica con los miembros de la familia desde que utiliza dispositivos digitales? Explique
10. Cuando el niño o la niña utiliza el YouTube, TikTok o los video juegos se comunica: Se comunica más con la familia – se comunica menos con la familia – o se comunica igual
11. ¿Crees que el uso de los dispositivos digitales ha contribuido en la manera que tiene el niño para relacionarse con otras personas? Se relaciona más – menos – no ha pasado nada. Explique
12. ¿Cuál es la reacción de su hijo(a) cuando usted le retira el celular u otro dispositivo digital? Describa cómo se comporta



13. ¿Prefiere ver YouTube, TikTok o jugar video juegos o prefiere jugar de manera tradicional con sus amigos o familia? Describa situaciones

14. Escriba de qué manera ha ayudado o afectado que los niños vean YouTube, TikTok o los video juegos.

## Anexo 2

Guía de observación a estudiantes

Los niños reproducen retos, bailes o dinámicas virales dentro del aula.	SI-No ¿por qué?

Los niños tienen comportamientos competitivos similares a los videojuegos (ganar, perder, niveles, poderes).	Si- No ¿por que

Los niños tienen diálogos sobre YouTube, TikTok o videojuegos	Si – No ¿por qué?

Los niños tienen expresiones propias de los contenidos de YouTube, TikTok o videojuegos	Si-No ¿por qué?

Los juegos que los niños realizan tienen que ver con los contenidos de YouTube, TikTok o videojuegos	SI – No ¿por qué?

La maestra pone contenidos de <u>Youtube</u> , TikTok, o videojuegos, que tipo de contenido es y que reacción tienen los niños.	SI-No ¿por qué?

La docente regula el tiempo y la frecuencia en que se utilizan recursos digitales dentro del aula.	SI-No ¿por qué?

La docente resignifica contenidos digitales para convertirlos en experiencias educativas y colaborativas.	Si- No ¿por que

### Anexo 3

Encuesta dirigida a padres de familia

1. ¿Cree que el uso de dispositivos digitales ha influido en la manera como su hijo(a) se relaciona con otras personas?

- Se relaciona más
- Se relaciona menos
- No ha cambiado

2. Cuando su hijo(a) utiliza YouTube, TikTok o videojuegos, su comunicación con la familia:

- Aumenta
- Disminuye
- Se mantiene igual

3. ¿Ha notado que imita frases, personajes o dinámicas vistas en plataformas digitales al interactuar con otros?

- Sí
- No
- A veces

4. ¿Ha observado cambios en la forma como regula su comportamiento después de usar dispositivos digitales?

- Mejora su comportamiento

5. ¿Su hijo(a) muestra comportamientos competitivos similares a los videojuegos (ganar, perder, niveles, poderes)?

- Frecuentemente
- Algunas veces
- Nunca

6. ¿Respeta los límites de tiempo establecidos para el uso de dispositivos?

- Siempre
- Algunas veces
- Nunca

7. ¿Necesita recordatorios constantes para dejar de usar el dispositivo?

- Sí
- No
- A veces

8. ¿Después de consumir contenidos digitales, su hijo(a) expresa con mayor facilidad sus emociones?

- Sí
- No
- A veces

9. ¿Ha observado discusiones en casa relacionadas con el uso de dispositivos digitales?

- Frecuentemente
- Algunas veces
- Nunca

10. ¿Imita comportamientos vistos en plataformas digitales que no estén permitidos en casa?

- Sí
- No
- A veces

## Anexo 4

### Consentimiento informado a padres de familia



### Consentimiento Informado para Participación en Investigación

Título de la investigación:

Investigadores responsables:

- \_\_\_\_\_

Contacto:

[Correo electrónico]

[Teléfono]

- \_\_\_\_\_

Contacto:

[Correo electrónico]

[Teléfono]

#### 1. Propósito de la investigación

Su hijo(a) está siendo invitado(a) a participar en un estudio cuyo objetivo

Esta información permitirá mejorar las estrategias pedagógicas y promover un uso seguro, creativo y formativo de la tecnología en la infancia.

#### 2. Actividades que se realizarán

Los niños y niñas realizarán actividades como:

Esta investigación se realizará dentro del horario escolar y en compañía de su docente.

#### 3. Riesgos y beneficios

##### Riesgos:

La participación no implica riesgos físicos ni emocionales. Se asegura un uso seguro de las herramientas digitales y un acompañamiento constante. Si en cualquier momento el niño(a) desea detenerse o se siente incómodo(a), podrá hacerlo sin ninguna consecuencia.

##### Beneficios:

Participar en actividades educativas innovadoras.

Posibilidad de desarrollar habilidades digitales, cognitivas y comunicativas.

Contribuir a mejorar prácticas pedagógicas en educación infantil





#### 4. Confidencialidad

Toda la información recolectada será utilizada únicamente con fines académicos y de investigación.

Los datos personales del niño(a) serán protegidos y no se divulgarán nombres, fotografías o información que permita identificarlo(a).

Los resultados podrán ser presentados en informes, artículos o eventos académicos, siempre de forma anónima.

#### 5. Participación voluntaria

La participación es completamente voluntaria. Usted puede decidir que su hijo(a) no participe o retirarlo en cualquier momento sin que esto afecte su relación con la institución educativa ni con la investigadora.

#### 6. Consentimiento

Yo, \_\_\_\_\_, en calidad de madre, padre o acudiente del niño(a) \_\_\_\_\_, declaro que:

He leído y comprendido la información presentada en este documento.

He tenido la oportunidad de hacer preguntas y recibir respuestas claras.

Entiendo que la participación es voluntaria y que puedo retirarlo(a) cuando lo desee.

Autorizo la participación de mi hijo(a) en esta investigación.

Firma del acudiente: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Firma de la investigadora: \_\_\_\_\_