




Comprendiendo las experiencias de juegos lúdicos en niños de cinco años en una institución educativa de Antioquia, Colombia

Understanding the experiences of playful games in five-year-old children in an educational institution in Antioquia, Colombia

Compreendendo as experiências de jogos lúdicos em crianças de cinco anos em uma instituição educacional em Antioquia, Colômbia

Emilce Padilla¹

Corporación Universitaria Iberoamericana, Bogotá – Bogotá, Colombia

 <https://orcid.org/0000-0002-6065-3172>

Yency Andrade

Corporación Universitaria Iberoamericana, Bogotá – Bogotá, Colombia

 <https://orcid.org/0000-0002-2904-5873>

DOI: <https://doi.org/10.35622/j.rep.2022.01.004>

Recibido 07/11/2021/ Aceptado 05/01/2022

PALABRAS CLAVE

educación, juego, lúdico, tecnología.

RESUMEN. Los juegos lúdicos es un tema muy interesante, debido a su importancia en el desarrollo social y cognitivo en la sociedad actual. Este estudio busca comprender las experiencias de niños de 5 años en una institución educativa de Antioquia, Colombia. Se utilizó una metodología de tipo cualitativa fenomenológica, se recolectó la información a través de la entrevista a profundidad, los datos se analizaron por medio de codificación abierta y axial finalizando con conclusiones y discusiones. Se concluyó que los niños sienten un gusto importante hacia los juegos lúdicos y su uso es de manera constante en el contexto escolar.

KEYWORDS

education, game, play, technology.

ABSTRACT. Playful games are a fascinating topic due to their importance in social and cognitive development in today's society. This study seeks to understand the experiences of 5-year-old children in an educational institution in Antioquia, Colombia. A qualitative phenomenological methodology was used, the information was collected through an in-depth interview, the data was analyzed through open and axial coding, ending with conclusions and discussions. It was concluded that children feel an important taste for playful games, and their use is constant in the school context.

PALAVRAS-CHAVE

RESUMO. Os jogos lúdicos são um tema muito interessante, devido à sua importância no desenvolvimento social e cognitivo da sociedade atual. Este estudo busca compreender as

¹ Correspondencia: fpadilla@iberoamericana.edu.co



educação, jogo, diversão, tecnologia.

experiências de crianças de 5 anos em uma instituição de ensino de Antioquia, Colômbia. Utilizou-se uma metodologia qualitativa fenomenológica, as informações foram coletadas por meio de entrevista em profundidade, os dados foram analisados por meio de codificação aberta e axial, finalizando com conclusões e discussões. Concluiu-se que as crianças sentem um gosto importante pelos jogos lúdicos e a sua utilização é constante no contexto escolar.

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad la globalización ha cambiado la forma de ver nuestro mundo e influenciado directamente en todos los aspectos de la vida humana, estos cambios también se han visto en las actividades o juegos que practican los niños en su rutina olvidando los juegos lúdicos tradicionales, que “permiten el buen desarrollo de la imaginación, exploración de su entorno y desarrollarse como persona” (Veiga, 1994). Con el avance de la tecnología se está comenzando a establecer una forma de vida sedentaria en los niños y como indica el Director Ejecutivo de la Alianza Mundial para poner fin a la violencia, el Dr. Howard Taylor (citado por Wylie, 2020) “La pandemia por coronavirus ha provocado un aumento sin precedentes en el tiempo que los niños pasan frente a la pantalla” (pág. 1) . Situación que los llevó a diversos riesgos a los que se exponen al navegar libremente en la web, como la exposición a material pornográfico, de violencia, drogas, juegos de apuestas, abuso y corrupción de menores (García, 2008).

Juegos tradicionales como lo son el trompo, canicas, parqueés, stop, escondidas, han influido en la infancia de muchos adultos y jóvenes colombianos, sin embargo, con la llegada de la tecnología se han ido olvidando. La tradición de compartir y enseñar los juegos en familia es obstaculizada por factores muchas veces económico y de la situación nacional, que impide el buen acompañamiento infantil. Se dejó ese trabajo a particulares o muchas veces dejando al infante solo con poca supervisión, sin conocimiento ni practica en juegos lúdicos. Esto incentivó el uso de material tecnológico con sus riegos incluidos.

Estos cambios también se han visto en poblaciones Colombianas cómo lo es el municipio de Chigorodó, en el Urabá antioqueño donde los juegos lúdicos y tradiciones tienen gran importancia entre sus habitantes además de tener gran influencia de los pueblos Katis que ocupaban el lugar, sin embargo las ramas tecnológicas de la globalización han alcanzado las familias y la cultura de este municipio, donde sin grandes investigaciones sobre temas culturales importantes no se puede aclarar las razones por las que se están perdiendo estas tradiciones, estos juegos que por ignorancia no se aprovechan dejan a los infantes expuestos a la gran cantidad de información de la web; y a los padres los exime de un buen acompañamiento desencadenando factores importantes que impiden el buen desarrollo del niño. Según, Juana Mayoral docente del municipio de Chigorodó, Antioquia



Muchos niños no utilizan los recreos para interactuar con sus pares en juegos y actividades de conjunto si no que se aíslan o alejan para concentrarse en el celular, y hasta en el salón de clase siguen jugando descuidando su rendimiento académico.

Al ser los juegos una forma de aprendizaje y crecimiento armónico varios maestros como Juana están evidenciando la problemática que ocasiona que los niños no utilicen estas herramientas, enfrascados en el mundo digital no logran ver la amplia gama de juegos lúdicos que tradiciones colombianas intentan no dejar en el olvido.

Los medios de entretenimiento infantiles están dando un cambio importante en esta generación influenciados por el dominio y avance de la tecnología proporcionando exposición de millones de niños a sus riesgos. Según el estudio desarrollado por la psicóloga Madigan et al., (2019) que siguió a 2.400 niños canadienses, mostró que cuanto mayor era el tiempo pasado delante de pantallas a los dos y tres años, peor era el desempeño de estos niños a los tres y cinco años. Por eso esta es una problemática latente y más por la crisis del covid-19 que obligó al mayor uso de la tecnología, evidenciando la falta de conocimiento y acompañamiento de juegos lúdicos o tradicionales en familias actuales. Es importante y muy preocupante el estudio hecho por la psicóloga Mandigan ya que demuestra los estragos que puede hacer el uso de pantallas en niños en plena etapa de desarrollo. El uso de juegos lúdicos en familias puede ayudar en diferentes aspectos fundamentales en el desarrollo de una población y su crecimiento en aspectos culturales, sociales y económicos.

Centrándose en el contexto nacional a través de una amplia investigación en la literatura actual, testimonios y entrevistas a los actores directos de la problemática se hizo un esclarecimiento de las experiencias que tienen los niños de 5 años en juegos lúdicos y el conocimiento que tienen de ellos en una institución educativa del municipio de Chigorodó Antioquia.

El comprender la experiencia en juegos lúdicos en niños es fundamental ya que se generan futuros proyectos de intervención que permitan la inclusión de juegos con sus beneficios en poblaciones e instituciones; brindando orientación y conocimiento de prácticas que están diseñadas para el buen desarrollo motriz e intelectual del infante o por el contrario generar explicación del por qué el olvido y posteriormente estrategias para que estas prácticas se adapten y tenga mejor acogida en los niños.

2. MÉTODO Y MATERIALES

Este estudio se realizó mediante una investigación cualitativa de tipo fenomenológico que permitió obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes y además comprender las experiencias con respecto al entretenimiento infantil, así como descubrir los elementos en común y diferentes de tales vivencias que se les presentaron (Hernandez et al., 2014).

La población de la investigación estuvo conformada por 45 estudiantes de una institución educativa de Antioquia Colombia y mediante un muestreo no probabilístico se eligieron 10 niños de acuerdo a las características que posee esta población. Al ser niños de 5 años, su limitada comprensión frente a las preguntas y la capacidad de dialogo son factores que pueden entorpecer la obtención de información, por ello la recolección de los datos se desarrolló a través de la entrevista a profundidad:

... la intencionalidad principal de este tipo de técnica, es adentrarse en la vida del otro, penetrar y detallar en lo trascendente, descifrar y comprender los gustos, los miedos, las satisfacciones, las angustias, zozobras y alegrías, significativas y relevantes del entrevistado; consiste en construir paso a paso y minuciosamente la experiencia del otro (Robles, 2011)

Teniendo presente estos beneficios, se aplicó el instrumento con ayuda de un guion y un consentimiento firmado por los padres con anterioridad. Posteriormente para el análisis de los datos recolectados se desarrolló un proceso de codificación abierta de las experiencias obtenidas, donde se identificó aquellos conceptos fundamentales relacionados con la investigación a la vez que se descubrieron las propiedades y dimensiones de los mismos (Valles, 1997) lo que tuvo como propósito agrupar o clasificar en categorías a “los acontecimientos, sucesos, objetos y acciones o interacciones que se consideran conceptualmente similares en su naturaleza o relacionados en el significado”. (Strauss & Corbin, 2002) generando familias de códigos que relacionan las experiencias recolectadas representadas en la tabla 1.

Tabla 1
Códigos y familias

Códigos	Total de códigos	Familia de códigos
Gusto	22	
Gusto digital	4	<i>Percepciones positivas</i>
Elección digital	11	
Incomprensión	11	<i>Percepciones negativas</i>
Exceso digital	2	

Disgusto académico	1	
Búsqueda de compañía	1	
Disgusto digital	1	
Disgusto	3	
Rechazo	1	
Constancia	3	
Conocimiento	17	
Compañía familiar	21	
Conocimiento familiar	1	
Actividad física	7	<i>Contexto lúdico</i>
Uso de juguetes	10	
Lúdicos escolares	4	
Desconocimiento	6	
Falta de compañía familiar	2	
Falta de compañía	2	
Compañía	16	
Compañía familiar escasa	2	<i>Contexto ambiental</i>
Alta compañía familiar	3	

Fuente: Elaboración de los autores (2021)

Para un segundo momento en el análisis, se procedió a desarrollar la codificación axial que según Strauss y Corbin (2002) es el “proceso de relacionar las categorías a sus subcategorías, denominado "axial" porque la codificación ocurre alrededor del eje de una categoría, y enlaza las categorías en cuanto a sus propiedades y dimensiones” (p. 135).

Como eje principal se tomó la teoría ecológica de Urie Bronfenbrenner, más específicamente en su modelo de sistemas, el microsistema fue el más adecuado ya que contiene las estructuras con las que él tiene contacto directo, en este caso familia y escuela siendo dos sistemas humanos de referencia trascendental para la vida del infante fueron las categorías principales; en ellos se establecen relaciones interpersonales significativas que median para la interiorización de la identidad personal y cultural; igualmente contribuyen a la adquisición de destrezas y valores, los cuales se van ampliando durante su progresiva inserción social como miembro activo y productivo de un país (Tejada, 2014).

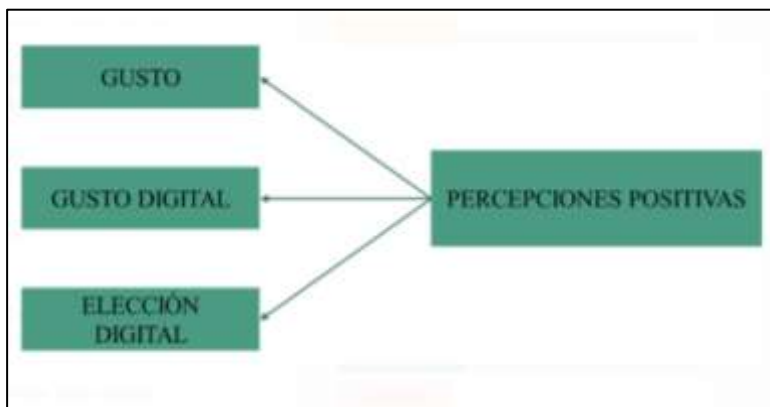
3. RESULTADOS

Se desarrolló un análisis de las diferentes familias de experiencias representadas en la tabla 1 se obtuvo lo siguiente:

Familia 1: Percepciones positivas

Figura 1

Percepciones positivas



Fuente. Elaboración por los autores (2021)

Se presentaron diferentes percepciones positivas en las cuales se reúnen experiencias frente a su entretenimiento, ya sea en juegos lúdicos o en juegos tecnológicos.

La primera experiencia que se aprecia es el gusto hacia los juegos lúdicos, la cual es una constante que se presenta en toda la muestra, esto se debe a que el juego produce placer en el infante

... porque mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea; porque se sienten activos, capaces y protagonistas, al ser ellos quienes deciden jugar o no y a qué jugar; porque experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus afectos” (Sepúlveda, 2020).

Por otro lado, el gusto digital es algo latente y la familia apoya esta forma de entretenimiento ya que al hacerle la pregunta a los niños de ¿A tu familia le gusta jugar contigo? ¿Que juegan? expresan que en gran medida videojuegos tanto de móviles como de computadores. Además, cuando se les pone a elegir sobre qué prefieren entre lo digital o lo tradicional siempre prefirieron los videojuegos (elección digital).

Familia 2: Percepciones negativas

Figura 2

Percepciones negativas



Fuente. Elaboración por los autores (2021)

En las percepciones negativas los niños presentaron experiencias que entorpecen el buen desarrollo de su entretenimiento abarcando motivos tanto personales como en su ambiente natural.

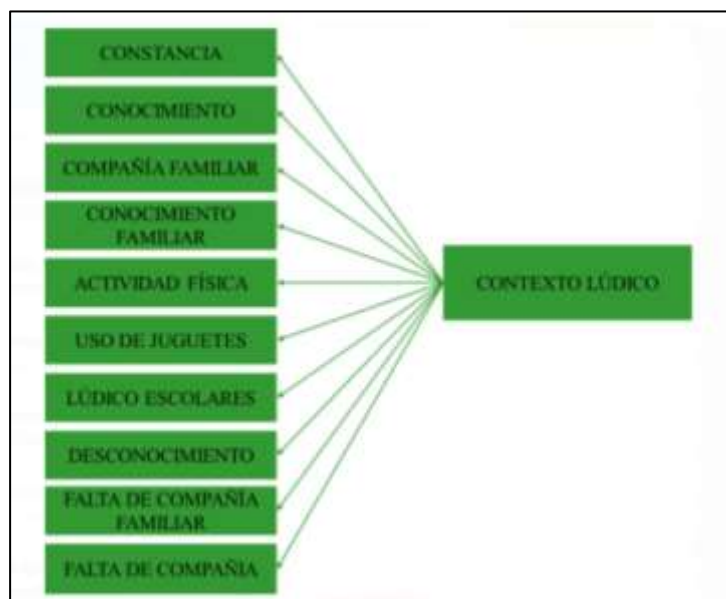
En algunos niños se presenta la búsqueda de compañía donde quieren y les gusta los juegos lúdicos, sin embargo también tienen que lidiar con la búsqueda de compañía frente a estos juegos exponiéndolos a inseguridad e indirectamente a bullying donde aunque está menos marcado en las agresiones indirectas como los rumores o el aislamiento, siendo un problema importante, estando también muy ligado a la experiencia de rechazo que también se presenta en la muestra (Sánchez & Cerezo, 2010).

Por otro lado, el disgusto frente a los juegos lúdicos se presentó de forma escasa en los infantes, donde además lo enfocaban más directamente a factores externos como espacio o clase de juego y finalmente el disgusto digital solo se presenta en un entrevistado y refiriéndose a un juego en particular.

Familia 3: Contexto lúdico

Figura 3

Contexto lúdico



Fuente: Elaboración por los autores (2021)

En el contexto lúdico se analiza cómo diferentes aspectos y acciones influyen en el uso de juegos, ya que el solo hecho de jugar incluye numerosas variables que hacen que el niño se enfoque en esa actividad.

La primera experiencia a analizar es la constancia en el juego, siendo algo que lo permite la actividad escolar, donde los niños tienen acceso a la compañía necesaria para desarrollarlos y donde los conocimientos presentados por los infantes en juegos lúdicos permiten un compartir grupal de ideas de juegos de forma variada y constante.

La compañía familiar y el conocimiento familiar frente a los juegos lúdicos se presenta en gran manera siendo aspectos fundamentales, ya que los estilos educativos parentales determinan los rasgos de la personalidad infantil al tener consecuencias directas en el comportamiento del hijo, independientemente de sus características psicológicas (Bersabé et al., 2001). Esto aporta al uso de juegos lúdicos y posteriormente al compartir de conocimientos que se presenta en la escuela donde la influencia del entorno familiar y las primeras experiencias del niño son fundamentales al momento de ingresar en el mundo escolar (Freijo & Bernardino, 2000). Así se brinda una forma de seguir la tradición de compartir actividades lúdicas en los infantes. Sin embargo, en algunos casos se presenta lo contrario donde los niños tienen una falta de compañía familiar frente al juego ya sea por falta de tiempo de los padres o poco interés por compartir estas actividades con sus hijos.

Otra experiencia importante en juegos es la Actividad física que realizan los niños practicándolos, permitiendo que los niños y adolescentes desarrollen a su vez, una amplia gama de competencias y cualidades, como la

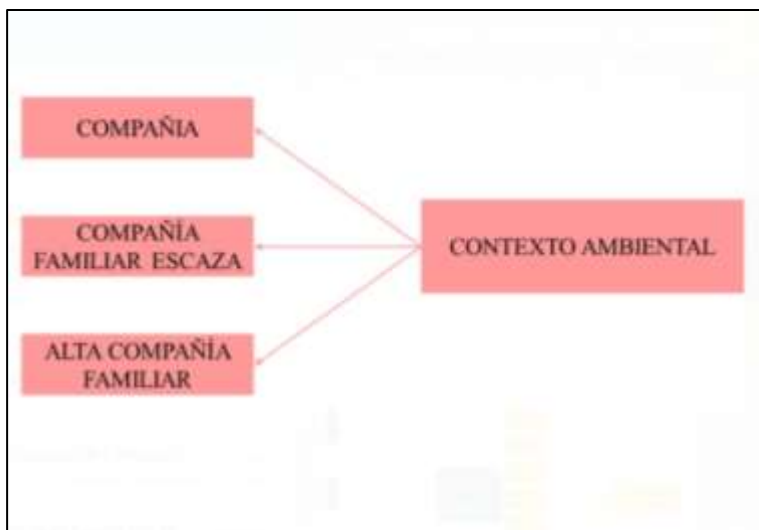
cooperación, la comunicación, el liderazgo, la disciplina, el trabajo de equipo, la concentración y la memoria (Cabello, 2018).

Por último, el uso de juguetes es una experiencia que se percibe de forma anticipada ya que desde siempre se han utilizado, “en Egipto se han encontrado en tumbas muchos juguetes como soldaditos de madera policromada, muñecas de trapo, trompos, sonajeros, caballitos (...) e incluso pelotas hechas con vejigas de ovejas o madera” (Torres et al., 2016, p. 1)

Familia 4: Contexto ambiental

Figura 4

Contexto ambiental



Fuente. Elaboración por los autores (2021)

En el contexto ambiental se perciben las experiencias en general del menor que, aunque no están directamente enfocadas en los juegos lúdicos contribuye significativamente en el uso de los mismos ya que permite conocer el contexto en el que se desarrollan.

En general la compañía que reciben los niños de parte de sus contemporáneos es buena en cantidad sin embargo en los niños entre 3 a 7 años las amistades se conciben como interacciones momentáneas o encuentros que no poseen un carácter duradero a lo largo del tiempo. Son relaciones inestables que se forman y disuelven con gran facilidad, siendo los amigos compañeros provisionales de juegos (Youniss & Volpe, 1978).

Por otro lado “la especie humana tiene un nacimiento prematuro, porque necesita muchos años para que pueda llegar a tener las herramientas para lograr la independencia que le permita sobrevivir y desarrollarse” (Amar et al., 2016) por ello la supervisión que generalmente los niños reciben a esa edad se refleja en la muestra

donde tienen un alta compañía familiar, donde pocos presentan una compañía familiar escasa siendo quienes viven solos con una madre cabeza de familia.

4. DISCUSIÓN

La investigación dejó en evidencia las experiencias de niños de 5 años frente a los juegos lúdicos donde se evidenció que estas son provocadas por el contexto escolar y familiar que tal como indica Urie Bronfenbrenner (1987, citado por Tejada, 2014) “familia y escuela son dos sistemas humanos de referencia trascendental para la vida del infante; en ellos se establecen relaciones interpersonales significativas que median para la interiorización de la identidad personal y cultural” (p. 4)

Esto contribuye a que se presenten experiencias como el gusto, constancia y conocimiento frente a los juegos siendo estos dos sistemas los promotores de estas herramientas de entretenimiento. Sin embargo, también se apreció que tienen un gusto muy especial hacia los aparatos digitales siendo su forma de entretenimiento favorita por encima del resto; dejando información importante de cómo se divierten los niños actualmente, demostrar que todavía se usan los juegos tradicionales y de acuerdo a la constancia que presentan en el uso se puede confirmar que va ser una práctica muy usada a nivel educativo.

Desde el análisis de resultados surgen interrogantes cómo, ¿Cuál es la perspectiva de los padres frente a los juegos lúdicos y si les parece importante transmitirlos a sus hijos? Ya que el gusto adquirido por los infantes hacia estos juegos se presenta generalmente en el ámbito escolar donde entre los maestros y estudiantes llevan a cabo esta forma de entretenimiento que tanto interesa a los niños. Y por otro lado al analizar la influencia directa que tiene la tecnología en esta investigación nace la pregunta ¿es posible la adaptación de la tecnología en los juegos tradicionales? Ya que la era digital promete conquistarlo todo siendo seguramente inevitable esa expansión hacia todos los aspectos de la vida humana y por ello es importante considerar la opción de adaptación, en este caso de los juegos lúdicos tradicionales.

Respecto a la continuación de esta línea de investigación es importante considerar que la edad de los entrevistados limitaba la extracción de información respecto a la comprensión de las preguntas demostrando algunas veces incoherencias o imposibilidad de responder, por ello es conveniente abarcar más edades respecto a las experiencias en juegos lúdicos y por otro lado la categorización de la amplia magnitud de juegos abre la posibilidad de una investigación particular en este aspecto, permitiendo explorar la vista general del tema desde diferentes perspectivas y usos.

5. CONCLUSIONES

La experiencia que más se percibe en la muestra es el gusto hacia los juegos lúdicos, donde principalmente se desarrolla en la escuela mediante actividades lúdico escolares y el compartir de conocimientos entre compañeros que permite llevar el gusto de los juegos tradicionales a todos los que se incluyan a nivel social y escolar, provocando que jueguen todos los días de clases de manera constante convirtiéndose en parte fundamental de su vida.

La segunda experiencia que más se presenta en la muestra es la compañía familiar; el cuidado familiar que presentan los infantes es alto ya que por su edad y limitaciones es fundamental provocando que las familias compartan conocimientos frente a los juegos de manera constante.

La compañía entre sus contemporáneos es una experiencia importante en la vida de los niños donde mediante el desarrollo de juegos tradicionales tienen una gran oportunidad de desarrollarse integralmente en una amplia gama de competencias y cualidades, como la cooperación, la comunicación, el liderazgo, la disciplina, el trabajo de equipo, la concentración y la memoria.

El gusto hacia lo digital es algo que se percibe de manera importante influenciado por la modernización y en especial la familia, quien se convierte en el proveedor de esta tecnología para los niños y quienes mediante el ejemplo comparten este gusto con los infantes.

Los infantes en la mayoría de ocasiones solo desarrollan juegos lúdicos en el contexto escolar, ya que en sus casas no tienen la compañía necesaria para desarrollarlos, y por ello se opta por el uso de aparatos tecnológicos que se convierten en la fuente de entretenimiento más cercana, sencilla y de fácil acceso; además el hecho de tener infinitas opciones de juegos hace que, al escoger entre un celular, un juego lúdico o juguete siempre la elección digital es constante.

Conflicto de intereses / Competing interests:

Las autoras declaran que no incurre en conflictos de intereses.

Rol de los autores / Authors Roles:

Emilce Padilla: conceptualización, curación de datos, análisis formal, adquisición de fondos, investigación, metodología, administración del proyecto, recursos, software, supervisión, validación, visualización, escritura - preparación del borrador original, escritura - revisar & edición.

Yency Andrade: conceptualización, análisis formal, investigación, metodología, administración del proyecto, recursos, software, supervisión, validación, visualización, escritura - preparación del borrador original, escritura - revisar & edición.

Fuentes de financiamiento / Funding:

Las autoras declaran que no recibió un fondo específico para esta investigación.

Aspectos éticos / legales; Ethics / legals:

Emilce Padilla; Yency Andrade



Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución 4.0.

Las autoras declaran no haber incurrido en aspectos antiéticos, ni haber omitido aspectos legales en la realización de la investigación.

REFERENCIAS

- Amar, J., Palacio, J., Madariaga, C., Abello, R., De los Reyes, C., De Castro, A., Lewis, S., Martínez, M., Utría, L., Zanello, L., Ferro, J., Jabba, D., & Ramos, J. (2016). *Infancia: prácticas de cuidado en la primera infancia*. Editorial Universidad del Norte.
- Bersabé, R., Fuentes, M., & Motrico, E. (2001). análisis psicométrico de dos escalas para evaluar estilos educativos parentales. *Psicothema*, 13(4), 678-684. <http://www.psicothema.com/psicothema.asp?id=496>
- Cabello, C. (2018). *Actividad física y calidad de vida en estudiantes de V ciclo de primaria, Institución Educativa, "Antonio Raimondi"* [Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/18481/Cabello_RCJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Freijo, A., & Bernardino, E. (2000). Interacción entre hermanos y desarrollo psicológico : una propuesta educativa. *Innovación educativa*, 10, 311-331. <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/handle/11162/70217>
- García, C. (2008). Riesgos del uso de internet por niños y adolescentes. Estrategias de seguridad. *Acta Pediátrica de México*, 5, 273-279. <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=26131>
- Hernandez, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta edic). Mc Graw Hill Education.
- Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., & Tough, S. (2019). Association Between Screen Time and Children's Performance on a Developmental Screening Test. *JAMA Pediatrics*, 173(3), 244. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2018.5056>
- Robles, B. (2011). La entrevista en profundidad: una técnica útil dentro del campo antropológico. *Cuicuilco*, 18(52), 39-49. <https://revistas.inah.gob.mx/index.php/cuicuilco/article/view/3957>
- Sánchez, C., & Cerezo, F. (2010). El bullying en una muestra de escolares de 9 a 12 años. Factores de riesgo personales y sociodemográficos. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1), 771-778. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832325080.pdf>
- Sepúlveda, D. (2020). *Exprésate jugando*. <https://revistas.udenar.edu.co/index.php/rhuellas/article/download/5755/6488/>

- Strauss, A., & Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa: técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Universidad de Antioquia.
- Tejada, M. (2014). La escuela desde una perspectiva ecológica. *Entretemas. Revista venezolana de investigación cuantitativa*, 9(5). <https://revistas.upel.edu.ve/index.php/entretemas/article/view/1134>
- Torres, Y., Ramos, V., & Tortoló, S. (2016). Los juguetes como medio de desarrollo del niño de la primera infancia. *Atenas*, 1(33). <https://www.redalyc.org/journal/4780/478049736011/html/>
- Valles, M. (1997). *Técnicas Cualitativas de Investigación Social* (Primera ed). Síntesis Sociología.
- Veiga, P. (1994). A vixencia dos xogos populares galegos. *Revista galega de educación*, 19, 19-23. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7505386>
- Wylie, H. (2020). *Los niños corren un mayor riesgo de sufrir daños en línea durante la pandemia mundial de la COVID-19*. UNICEF. <https://www.bienestaryproteccioninfantil.es/imprimirNoticia.asp?cod=1062>
- Youniss, J., & Volpe, J. (1978). A relational analysis of children's friendship. *New Directions for Child and Adolescent Development*, 1978(1), 1-22. <https://doi.org/10.1002/cd.23219780103>

