XVI Congreso Nacional de Investigación Educativa
CNIE-2021

Estudio exploratorio para el desarrollo de un videojuego para Niñas, Niños y Adolescentes, enfocado en la prevención del Grooming

Brenda Astrid Landa Contreras
Laboratorio Nacional de Informática Avanzada
blanda.mca19@lania.edu.mx

Ana Teresa Morales Rodríguez
Laboratorio Nacional de Informática Avanzada
ana.morales@lania.edu.mx

Área temática 18. Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en educación.
Línea temática: Acceso, inclusión, equidad y convivencia en entornos digitales.
Tipo de ponencia: Reporte final.

Resumen

En este documento se presenta un análisis exploratorio acerca del uso de videojuegos, con el que se establecen bases para el desarrollo de un videojuego enfocado en la prevención del grooming, que es uno de los riesgos en línea más preocupantes debido al confinamiento en que se encuentran Niñas, Niños y Adolescentes (NNA, por sus iniciales) en el contexto de la pandemia por el COVID-19, el aumento de búsqueda de pornografía infantil y el incremento de actividades de pedofilia en línea. En este estudio, participaron 44 niñas, niños y adolescentes, quienes aportaron información acerca de sus gustos y hábitos en el uso de videojuegos. Algunos de los datos obtenidos muestran que el 68,2% (30) de los participantes han recibido invitaciones para jugar en privado cuando juegan videojuegos en línea y de estas invitaciones el 29,5% (13) afirman sí haber aceptado este tipo de solicitudes, por lo cual es evidente que estos escenarios podrían ponerlos en una situación de riesgo y ante un posible caso de grooming. Debido a lo anterior es que resulta importante fomentar buenas prácticas de ciudadanía digital y adoptar medidas que coadyuven a informar en materia de prevención del grooming a las niñas, niños y adolescentes, esto mediante un recurso educativo que es bien aceptado por los niños: videojuegos.

Palabras clave: *Videojuegos, Civismo Digital, Ciudadanía Digital, Grooming, NNA.*

Introducción

El objetivo de esta comunicación, es explorar y analizar los datos obtenidos mediante un instrumento de investigación, el cual tiene como finalidad recabar información sobre los gustos y hábitos en el uso de videojuegos del público objetivo conformado por NNA, esta información será necesaria en la toma de decisiones relevantes para la investigación y desarrollo de un videojuego enfocado en brindar consejos de seguridad en el uso de internet y redes sociales para coadyuvar a la prevención del grooming, un tipo de ciberacoso de naturaleza sexual que afecta a Niñas, Niños y Adolescentes.

Según la UNICEF (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, en inglés United Nations Children's Fund) el ciberacoso “es acoso o intimidación por medio de las tecnologías digitales y puede ocurrir en las redes sociales, las plataformas de mensajería, las plataformas de juegos y los teléfonos móviles” (UNICEF, 2021).

Con la expansión de la tecnología y la llegada del Internet a los hogares, las cifras de ciberacoso se han disparado, en México, según datos del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), en el Módulo sobre Ciberacoso 2019 (MOCIBA, 2019), menciona que “De la población usuaria de Internet, 23.9% vivió alguna situación de acoso cibernético en los últimos doce meses. Esto equivale a 17.7 millones de personas de 12 años y más usuarias de Internet a través de cualquier dispositivo durante 2019 en México, 9.4 millones de mujeres y 8.3 millones de hombres”. De estos casos de ciberacoso se encuentran los de naturaleza sexual, las cifras que menciona el MOCIBA (2019) son las siguientes: para “insinuaciones o propuestas sexuales” en personas mayores de 12 años la encuesta arrojó que un 40.3% fueron mujeres y 16.3% hombres; para el acoso de “recepción de contenido sexual” las cifras en personas mayores de 12 años fueron un 32.8% mujeres y 19.4% hombres.

El problema del Grooming

El grooming es un tipo de ciberacoso sexual “el cual ocurre cuando un adulto utiliza un dispositivo capaz de almacenar o transmitir datos electrónicos (es decir, computadora, computadora portátil o teléfonos inteligentes) para contactar a un menor con la intención de cometer cualquier delito de tipo sexual, en general comienza con el establecimiento de una amistad y/o relación expresando disfrute de intereses y actividades similares, haciendo que el adolescente se sienta "especial" a través de halagos, o simpatizando con las preocupaciones o frustraciones del adolescente” (Wurtele & Kenny, 2016).

Otra definición de grooming es la que proponen Craven, Gilchrist y Brown (2006) la cual dice que el grooming “Es un proceso mediante el cual una persona prepara a un niño, a sus adultos importantes y a su entorno para el abuso de este niño. Los objetivos específicos incluyen obtener acceso al niño, obtener la obediencia del niño y mantenerlo en secreto para evitar ser descubierto. Este proceso sirve para fortalecer el patrón abusivo del delincuente, ya que puede utilizarse como medio de justificación o para negar sus acciones.”

La gravedad del grooming es que, pese a ser un delito ya por sí mismo, puede escalar y ser precursor de otro tipo de delitos como la trata de personas, la explotación sexual infantil y la pornografía infantil, como menciona

la Comisión Nacional de Derechos Humanos (CNDH, 2019) "Otros temas que se ligan a la trata de personas son el 'sexting', el 'grooming' y otros ciberdelitos, así como la maternidad subrogada."

El grooming es una problemática social que va en aumento en México y por lo cual es de suma importancia tomar conciencia y proponer soluciones y alternativas que puedan coadyuvar a que las Niñas, Niños y Adolescentes aprendan consejos de cuidado sobre prevención y seguridad en el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación).

Herramientas digitales contra el Grooming

Tomando en cuenta que, en México aproximadamente el 24.9% de la población menor de 18 años (ENDUTHI, 2019) pueden acceder a Internet es que se considera factible el uso de herramientas tecnológicas como el desarrollo de videojuegos con fines lúdicos (gamificación), "la gamificación incorpora técnicas de la psicología para fomentar el aprendizaje a través del juego" (Díaz Cruzado & Troyano Rodríguez, 2013). Los videojuegos son un recurso educativo bien aceptado por los niños, como menciona Elsamahy (2017) "El creciente uso de juegos en sistemas de aprendizaje como un método eficaz para apoyar el proceso de aprendizaje, ayuda a los estudiantes a obtener conocimiento y experiencia por ellos mismos y practicar experimentos reales en un ambiente seguro", hay que resaltar que lo que aprendan las NNA sea en un ambiente seguro, sobre todo en el tema del grooming para que ellos puedan tener el conocimiento necesario para identificarlo y protegerse.

En algunos países ya se han desarrollado proyectos similares, en Madrid, España se desarrolló un videojuego llamado Conectado (Conectado, 2018) que busca trabajar con los sentimientos que experimentan los niños frente al acoso y transmitir al jugador que busque ayuda ante esta situación; otro videojuego desarrollado también en España es Cybereduca 2.0 (CYBEREDUCA 2.0, 2017) desarrollado en flash y en modo comic e informativo para educar en el ciberacoso, existen más proyectos similares pero en su mayoría están orientados al ciberacoso. En la revisión de literatura se encontró solo un videojuego orientado específicamente al grooming llamado Hidden in the park (Susi et al., 2019), su desarrollo se llevó a cabo en Suecia pero no se encuentra disponible al público en general y para su uso se necesita equipo de realidad aumentada.

En México no se encontraron este tipo de herramientas que apoyen el aprendizaje de las NNA sobre la prevención del grooming, es por esto que se considera factible el desarrollo de un videojuego orientado brindar consejos de seguridad acerca de la problemática del grooming, que se encuentre de manera gratuita y disponible al público en general, en una plataforma gratuita y accesible para las Niñas, Niños y Adolescentes.

Desarrollo

Metodología

Para sustentar la toma de decisiones con respecto al desarrollo del videojuego, fue necesario recolectar información de un grupo de participantes que cumpliera con las características del público objetivo del videojuego, ya que esta información sirve de base para un producto más apegado a las necesidades, hábitos, experiencia y gustos del usuario.

Debido a la contingencia por COVID-19 y la imposibilidad de reunirse de manera presencial, es necesario recurrir a un instrumento de investigación que pueda implementarse de manera adecuada a distancia, por lo cual se hace uso de un cuestionario, como menciona Muñoz (2003) "El cuestionario es un instrumento muy útil para la recogida de datos, especialmente de aquellos difícilmente accesibles por la distancia o dispersión de los sujetos a los que interesa considerar, o por la dificultad para reunirlos".

El cuestionario es una técnica de evaluación e investigación cuya "finalidad es obtener, de manera sistemática y ordenada, información acerca de la población con la que se trabaja, sobre las variables objeto de la investigación o evaluación que puede abarcar aspectos cuantitativos y cualitativos" (Muñoz, 2003).

Dentro del diseño de este cuestionario se buscó obtener información de las categorías que menciona Muñoz (2003): hechos, opiniones, actitudes, motivaciones y sentimientos, y cogniciones. Los tipos de preguntas del cuestionario se plantearon ambos, cerradas y abiertas, aunque en su mayoría son de tipo cerrada exhaustiva con la finalidad de abarcar todos los resultados posibles. Las preguntas que fueron de categoría tipo abierta se plantearon de opinión y de cognición, para poder conocer el punto de vista subjetivo de las NNA. Cabe mencionar que el cuestionario se elaboró para que fuera contestado de manera anónima y los participantes no tuvieran que proporcionar información sensible, ya que al ser éstos menores de edad se buscó en todo momento proteger su identidad.

El cuestionario se organiza de categorías, subcategorías y sub-subcategorías (tabla 1), las categorías fueron dos:

- Sociodemográfica con subcategorías de edad y género del participante, esta categoría se incluye con la finalidad de tener un control sobre las características del público objetivo, sobre todo con respecto a la edad, ya que se buscaba que el grupo se encontrara en un rango de edad de entre 8 y 13 años.
- Videojuegos con las subcategorías de características generales, aprendizaje, educativos, online y Roblox. Dentro de estas subcategorías se encuentran otras sub-subcategorías (Tabla 1), esta información busca conocer los hábitos y gustos en los videojuegos del grupo de NNA participantes.
- Para la última pregunta del cuestionario se adicionó la categoría de opinión y subcategoría abierta mencionadas por Muñoz (2003), ya que esta cuestión se planteó para conocer el punto de vista subjetivo

de las NNA con respecto a cómo ellos se imaginarían un videojuego en el cual se plasmará la información de cuidado referente al tema del grooming.

Resultados

A continuación, se presentan los resultados del instrumento de evaluación aplicada, dicha información servirá de base para la toma de decisiones para el desarrollo de un videojuego educativo en donde se implementarán consejos de seguridad y prevención del Grooming en el uso de Internet y las redes sociales.

Datos sociodemográficos

Las edades con más participación dentro del cuestionario son las de 13 y 12 años (ambas con un 20.5%), en contraparte la edad con menos participación que fue la de 8 años con un 11.4% como se puede observar en la Figura 1.

Respecto al género de los participantes, el 54.5% (24) de los participantes son niñas y el 45.5% (20) de los participantes son niños.

Características generales

En esta subcategoría se abarcaron preguntas de tipo general acerca de los videojuegos divididos en diferentes sub-subcategorías, tales como el interés que generan en los niños, el género de juego que prefieren, los dispositivos digitales desde los que prefieren jugar, etc.

Con respecto a si a las niñas, niños y adolescentes les gusta jugar videojuegos, los resultados arrojaron que: el 72.7% (32) de los participantes indicó que se encuentra totalmente de acuerdo, el 25% (11) de los participantes indicó que se encuentra “De acuerdo” y el 2,3% (1) de los participantes indicó “No tengo opinión” sobre si le gustan los videojuegos.

Por otro lado, se les preguntó las Niñas, Niños y Adolescentes qué dispositivos electrónicos emplean para jugar videojuegos, los resultados obtenidos mostraron que en primer lugar se encuentra el smartphone con un 58,1% (25) de los participantes, en segundo lugar están las consolas de videojuegos con un 55,8% (24) de los participantes y en tercer lugar se encuentra las PC (Computadoras personales) con un 44,2% (19) de los participantes como se visualiza en la gráfica de la Figura 2.

Uso de videojuegos

Respecto a la frecuencia de uso, el 55,8% (24) de los participantes mencionaron jugar con una frecuencia de “Diario”, como se muestra en la Figura 3.

Dentro de la sub-subcategoría de género de juego se les cuestionó a las NNA sobre sus gustos en cuanto a los géneros de videojuegos existentes, en primer lugar mencionaron como favorito el género de "Disparos" con un 38,6% (17) de aceptación, seguido por el género de "Simuladores" con un 15,9% (7) de los participantes, estos datos se encuentran detallados en la gráfica mostrada en la Figura 4.

Así mismo, se les cuestionó a los participantes que, de un videojuego ¿Qué es lo que más te gusta?, esta cuestión arrojó como resultado en primer lugar "El tema del videojuego" con 40,9% (18) de la aprobación de los participantes, en segundo lugar, el 27.3% (12) de los participantes indicaron que lo que más les gusta de un videojuego son "Los retos" (Figura 5).

Aprendizaje en videojuegos y videojuegos educativos

Esta subcategoría consta de preguntas relacionadas con el aprendizaje que las NNA consideran que les dejan los videojuegos. Se les preguntó a los participantes si consideraban que los videojuegos les dejan algún aprendizaje y se puede observar en la gráfica de la Figura 6 que la respuesta "Totalmente de acuerdo" fue seleccionado por el 34,1% (15) de los participantes y que en igual porcentaje fue seleccionado la respuesta de "De acuerdo" con 34,1% (15) por parte de los participantes.

Por otro lado, se les preguntó qué tipos de aprendizajes les han dejado los videojuegos, algunas respuestas coincidieron en aprendizaje escolar (8 coincidencias) en materias como inglés e historia y la enseñanza de números y letras; también se menciona la adquisición de habilidades como toma de decisiones y estrategias para la resolución de problemas (5 coincidencias); por otro lado, algunos participantes reconocieron que los videojuegos que han jugado fomentan habilidades sociales (6 coincidencias) como el trabajo en equipo y el respeto a las personas (familia, amigos y compañeros); finalmente se menciona que algunos participantes consideran que los videojuegos fomentan la habilidad y confianza personal (14 coincidencias), ya que al jugar adquirieron habilidades como agilidad, no rendirse, el trabajo y el esfuerzo para conseguir objetivos y el fomento a la imaginación y creatividad.

Con respecto a si los participantes han jugado videojuegos de carácter educativo, el 84,1% (37) de los participantes indicaron la respuesta de "Sí" y el 15,9% (7) indicaron "No" haber jugado videojuegos de carácter educativo.

Videojuegos online

En relación con los videojuegos en línea, el 93,2% (41) de los participantes indicaron que "Sí" les gusta jugar partidas de videojuegos en línea y un 6,8% (3) indicaron que "No". Al cuestionar si han recibido alguna solicitud para jugar en privado con desconocidos, el 68,2% (30) de los participantes indicaron "Sí" haber recibido invitaciones para jugar en privado durante las partidas en los videojuegos en línea y el 31,8% (14) de los participantes indicaron "No" haber recibido este tipo de invitaciones.

También se deseaba conocer la frecuencia con la que los participantes reciben este tipo de solicitudes, los datos recabados (Figura 7) mostraron que la respuesta con mayor cantidad de incidencias fue la de "Esporádicamente" con un 25,6% (11).

Así mismo, se les preguntó a las NNA si habían aceptado jugar en privado con quienes les habían hecho este tipo de invitación y el 70,5% (31) de los participantes respondieron que "No" han aceptado, en tanto el 29,5% (13) afirman "Sí" haber aceptado este tipo de solicitudes.

Roblox

Esta subcategoría se incluyó para conocer qué tan viable sería el desarrollo del videojuego en la plataforma de Roblox Studio, ya que es actualmente una de las plataformas multijuego más utilizadas.

En cuanto a si los participantes han jugado en la plataforma de Roblox, el 68,2% (30) indicaron que "Sí" han jugado juegos en Roblox, mientras que el 31,8% (14) indicaron que "No" no han jugado juegos en Roblox. De los tipos de juegos en Roblox (figura 11) en primer lugar con un 25% (9) los participantes eligieron el tipo de juego "Obby" (Juego de obstáculos), seguido por un 19,4% (7) que eligió el tipo de juego "Shooter" (Disparos).

Al final del cuestionario, se planteó una pregunta de tipo abierta acerca de cómo los niños imaginaban un videojuego que abordará el tema del grooming y que ayudará a otros niños a aprender acerca de esta problemática y la seguridad en los medios digitales.

De las 39 respuestas recibidas en este ítem, se seleccionaron las palabras más repetidas en las respuestas o las que encajan dentro de esa palabra quedando los siguientes datos (Figura 8):

- Con referencia a la importancia de los "personajes" o en donde se menciona los mismos este dato aparece 20 veces.
- Menciones donde se hace énfasis en los Retos/misiones se encontraron 16 veces.
- Con respecto a la importancia de una "historia" entretenida, esto se menciona 10 veces.
- Acerca de un juego "llamativo" o con muchos "colores" se menciona 6 veces.
- Sobre juegos de "obstáculos" se menciona 6 veces.
- Sobre juegos de "trivia/preguntas" estos se menciona 4 veces.

En la Figura 9 se muestra una nube de palabras en la cual se introdujeron las respuestas de los participantes, en esta nube se puede observar que las palabras con mayor tamaño fueron las que se repitieron en más ocasiones, las palabras que destacan son: persona, personaje, niño, historia, juego y nivel. Esto concuerda con la figura 12, donde la palabra con más menciones se refiere a los personajes, así como la historia del juego y los retos y misiones que les resultaría llamativo en cada nivel.

Conclusiones

Los hallazgos más importantes de este estudio, fueron los siguientes:

Los dispositivos electrónicos desde los cuales las niñas y niños suelen jugar con mayor frecuencia, son en primer lugar los Smartphone (58,1%), en segundo lugar las consolas de videojuego (55,8%), en tercer lugar (44,2%) están las computadoras personales (PC), y en cuarto lugar están las Tablet (27,9%), con estos datos se puede asegurar que las niñas y niños podrán acceder a un videojuego desarrollado en la plataforma de Roblox Studio, ya que dicha plataforma soporta estos equipos electrónicos.

El mayor porcentaje de los encuestados (55,8%) juegan diario videojuegos, esto resulta útil ya que, si la mayoría de las niñas y niños dedican un espacio de tiempo todos los días para jugar, una buena opción lúdica es apuntar hacia el desarrollo los videojuegos educativos, que les generen aprendizaje de una manera divertida para ellos.

La mayoría de las NNA que participaron en la encuesta (93,2%) gustan de jugar videojuegos en línea, en este tipo de juegos el 68,2% asegura haber recibido solicitudes de amistad e invitaciones a jugar en privado por desconocidos y más de la mitad (55,9%) indica haber recibido estas solicitudes en un rango de “Muy seguido”, “Seguido” y “Esporádicamente”. Por otro lado, el 29,5% afirma haber aceptado dichas solicitudes, que, aunque no es un porcentaje mayoritario es preocupante para la problemática que se busca atacar, ya que podrían resultar en determinado momento víctimas de grooming, sexting o algún otro tipo de ciberacoso.

Acerca de la plataforma Roblox el 68,2% de los encuestados aseguran que han jugado videojuegos en dicha plataforma, estos datos sustentan la elección de la plataforma de desarrollo empleada en este proyecto. En cuanto al tipo de videojuegos de la plataforma de Roblox, en primer lugar, con 25% de los participantes están los juegos Obby (de obstáculos), en segundo lugar, con 19,4% los juegos de Shooter (disparos) y en tercer lugar con 16,7% los juegos de Simuladores.

Finalmente, la información recabada, sienta bases importantes para el desarrollo de un videojuego enfocado en NNA, pues se diseñará y construirá considerando la opinión y propuestas de niñas y niños, quienes participarán durante todo el proceso, y de esta forma se desarrollará un videojuego antigrooming pertinente.

Tablas y figuras

Tabla 1. Categorías, Subcategorías, Sub-subcategorías

Categorías	Subcategorías	Sub-subcategorías	Pregunta
Sociodemográfica	Edad		1.- Selecciona tu edad
	Género		2.-Selecciona si eres niña o niño
Videojuegos	Características generales	Interés	3.- ¿Te gusta jugar videojuegos? Selecciona una opción
		Dispositivos digitales	4.- ¿Cuáles de estos aparatos electrónicos utilizas para jugar? Puedes seleccionar varios
		Frecuencia de uso	5.- ¿Con que frecuencia juegas videojuegos?
		Género de juego	6.- De los siguientes, ¿Cuál es tu género de videojuego favorito?
		Aspectos importantes a considerar en un videojuego	7.- De un videojuego ¿Qué es lo que más te gusta?
	Aprendizaje		8.- ¿Consideras que los videojuegos ayudan al aprendizaje?
			9.- ¿Qué aprendizajes te han dejado los videojuegos?
	Educativos		10.- ¿Has jugado videojuegos de carácter educativo?
			11.- Si tu respuesta a la pregunta anterior fue Sí ¿Cómo consideraste estos juegos?
	Online		12.- ¿Te gustan los juegos en línea?
			13.- Cuando juegas en línea ¿has recibido solicitudes de amistad o invitaciones para jugar en privado?
			14.- ¿Qué tan a menudo recibes este tipo de solicitudes?
			15.- ¿Has aceptado esas solicitudes para jugar en privado?
	Roblox		16.- ¿Has jugado en Roblox?
			17.- En Roblox ¿Qué tipo de videojuegos son tus favoritos?
Opinión	Abierta		18.- Imagina que tú diseñarás un videojuego en el que otras niñas y niños aprendan a cuidarse en medios digitales ¿Cómo crees que sería? ¿Cómo serían sus personajes? ¿Cómo serían sus escenarios? ¿Cuál sería la historia? Cuéntanos

Nota. Tabla de categorías, subcategorías y sub-subcategorías de instrumento de evaluación dirigido a público objetivo.

Figura 1. Resultados para la pregunta “Selecciona tu edad”

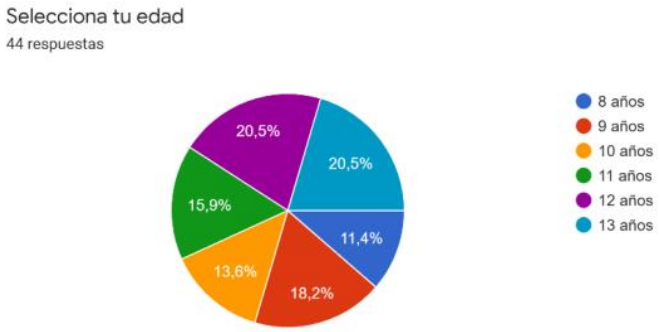

Figura 2. Resultados para la pregunta “¿Cuáles de estos aparatos electrónicos utilizas para jugar?”

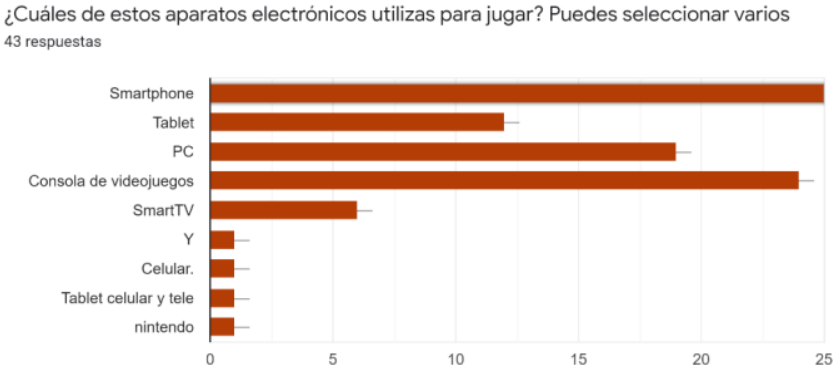

Figura 3. Resultados de la pregunta “¿Con que frecuencia juegas videojuegos?”

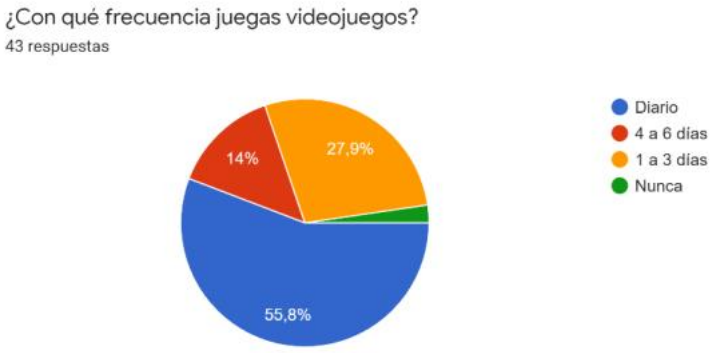

Figura 4. Resultados de la pregunta ¿Cuál es tu género de videojuego favorito?

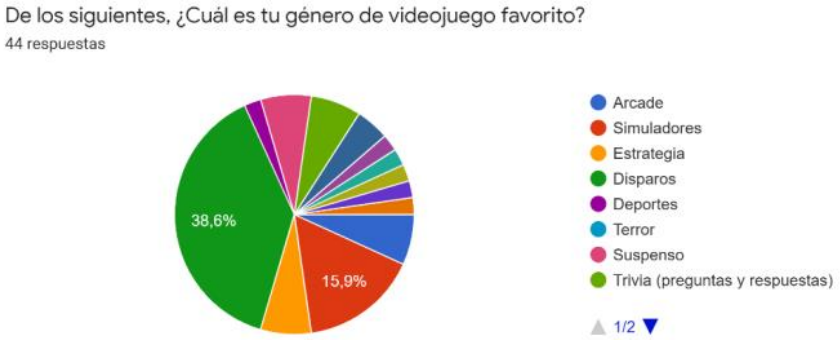

Figura 5. Resultados de la pregunta "De un videojuego ¿Qué es lo que más te gusta?"

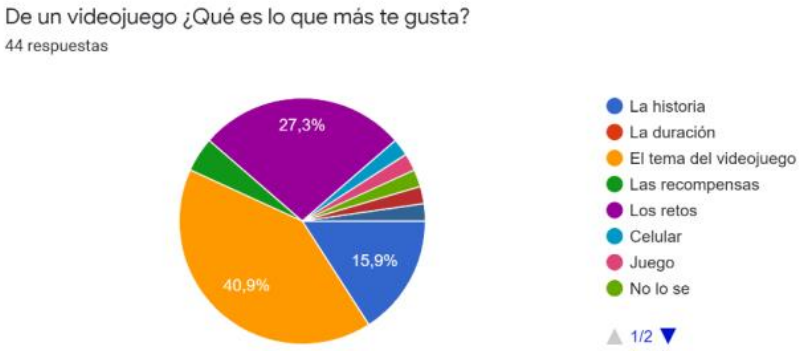

Figura 6. Resultados de la pregunta ¿Consideras que los videojuegos ayudan al aprendizaje?

Figura 7. Resultados de la pregunta "¿Qué tan a menudo recibes este tipo de solicitudes?"

Figura 8. Resultados de la pregunta "Imagina que tú diseñarás un videojuego en el que otras niñas y niños aprendan a cuidarse en medios digitales ¿Cómo crees que sería? ¿Cómo serían sus personajes? ¿Cómo serían sus escenarios? ¿Cuál sería la historia? Cuéntanos"

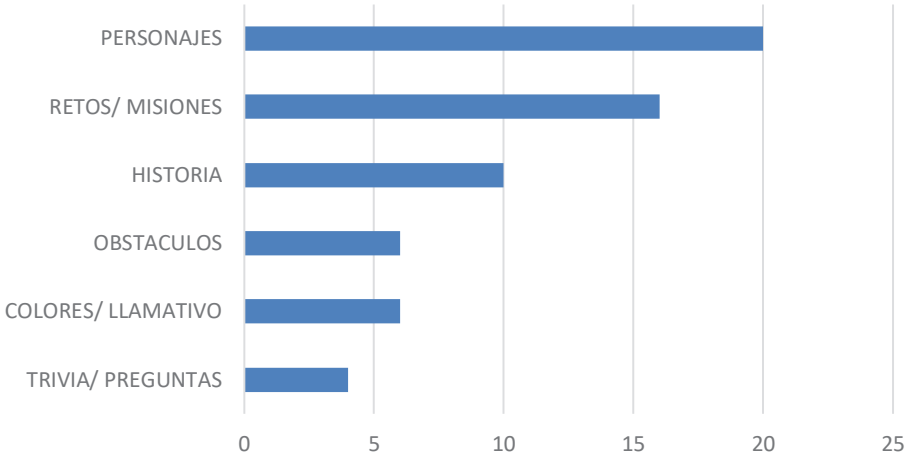

Figura 9. Nube de palabras

Nota. En esta figura se muestran las palabras que fueron mencionadas en las respuestas a la pregunta “Imagina que tú diseñarás un videojuego en el que otras niñas y niños aprendan a cuidarse en medios digitales ¿Cómo crees que sería? ¿Cómo serían sus personajes? ¿Cómo serían sus escenarios? ¿Cuál sería la historia? Cuéntanos”

Referencias

Ciberacoso: Qué es y cómo detenerlo. Unicef.org. (2021). Retrieved 30 April 2021, from https://www.unicef.org/es/end-violence/ciberacoso-que-es-y-como-detenerlo.

CNDH. (2019). Diagnóstico sobre la Situación de la Trata de Personas en México 2019. Recuperado de https://www.cndh.org.mx/sites/default/files/documentos/2019-07/DIAGNOSTICO-TDP-2019_0.pdf

Conectado – eUCM. (2018). Recuperado de https://www.e-ucm.es/es/portfolio-item/conectado/

Craven, S., Brown, S., & Gilchrist, E. (2006). Sexual grooming of children: Review of literature and theoretical considerations. Journal of Sexual Aggression, 12(3), 287-299. https://doi.org/10.1080/13552600601069414

CYBEREDUCA 2.0—Juego de Prevención del Cyberbullying. (2017). Recuperado de https://www.cybereduca.com/

Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. Recuperado de https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/59067

Elsamahy, E. (2017). AN INVESTIGATION INTO USING DIGITAL GAMES-BASED LEARNING IN ARCHITECTURE EDUCATION. ARCHITECTURE AND PLANNING JOURNAL - SPECIAL EDITION, SPECIAL EDITION. https://www.researchgate.net/profile/Eslam_Elsamahy3/publication/316621482_AN_INVESTIGATION_INTO_USING_DIGITAL_GAMES-BASED_LEARNING_IN_ARCHITECTURE_EDUCATION/links/5908535a0f7e9bc0d59b8978/AN-INVESTIGATION-INTO-USING-DIGITAL-GAMES-BASED-LEARNING-IN-ARCHITECTURE-EDUCATION.pdf

ENDUTIH. (2019). Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH). Recuperado de https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2020/OtrTemEcon/ENDUTIH_2019.pdf

MOCIBA. (2019). MÓDULO SOBRE CIBERACOSO 2019. Recuperado de https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2020/EstSociodemo/MOCIBA-2019.pdf

Muñoz, T. G. (2003). EL CUESTIONARIO COMO INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN/EVALUACIÓN. 29.

Susi, T., Torstensson, N., & Wilhelmsson, U. (2019, septiembre 11). «Can you send me a photo?» -A Game-Based Approach for Increasing Young Children's Risk Awareness to Prevent Online Sexual Grooming.

Wurtele, S., & Kenny, M. (2016). Technology-Related Sexual Solicitation of Adolescents: A Review of Prevention Efforts. Child Abuse Review, 25, 332-344. https://doi.org/10.1002/car.2445