



Varela

ISSN: 1810-3413

revistavarela@uclv.cu

Universidad Central Marta Abreu de Las
Villas
Cuba

Lázara Rodríguez, Elianis; Cárdenas Rodríguez, Yiliam; Duarte Vicente, Marisela
Juego y tecnología en la Primera Infancia
Varela, vol. 22, núm. 62, 2022, pp. 138-144
Universidad Central Marta Abreu de Las Villas
Santa Clara, Villa Clara, Cuba

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=732280229007>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Juego y tecnología en la Primera Infancia



Play and technology in the First Childhood

Elianis Lázara Rodríguez, erchinea@uclv.edu.cu
Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas; Santa Clara, Villa Clara, Cuba
 <http://orcid.org/0000-0002-5285-1806>

Yiliam Cárdenas Rodríguez, yilianc@uclv.cu
Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas; Santa Clara, Villa Clara, Cuba
 <http://orcid.org/0000-0001-5636-7125>

Marisela Duarte Vicente, mdvicente@uclv.cu
Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas; Santa Clara, Villa Clara, Cuba
 <http://orcid.org/0000-0002-5657-157X>

Palabras clave

Familia
Juego
Primera Infancia
Tecnología

Resumen: El juego constituye una actividad necesaria para los niños en la Primera Infancia, por lo que se debe preservar en su forma tradicional, buscando un equilibrio con los cambios ocasionados por el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación. En el presente trabajo se exponen las razones que fundamentan la importancia de esta actividad, incluyendo los juegos tradicionales para el desarrollo integral del niño, la influencia de las nuevas tecnologías en las formas de jugar y relacionarse en los niños de la Primera Infancia, así como el papel que debe desempeñar la familia y docentes a partir de estas transformaciones. También se proponen algunas recomendaciones a las familias para estimular el desarrollo del juego en condiciones de vida familiar.

Keywords

Family
Play
First Childhood
Technology

Abstract: The game constitutes a necessary activity for the children of the First Childhood, for what should be preserved in its traditional form, looking for a balance with the changes caused by the development of the technologies of the information and the communication. Presently work the reasons are exposed that base the importance of this activity, including the traditional games for the boy's integral development, the influence of the new technologies in the forms of to play and to be related in the children of the First Childhood, as well as the paper that should carry out the family and educational starting from these transformations. They also intend some recommendations to the families to stimulate the development of the game under conditions of family life.

Cómo citar:
Lázara, E., Cárdenas, Y. y Duarte, M. (2022). Juego y tecnología en la Primera Infancia *Revista Varela*, 22(62), 138-144.

Recibido: enero de 2022, Aceptado: abril de 2022, Publicado: 1 de mayo de 2022

INTRODUCCIÓN

El juego ha constituido una actividad fundamental en la vida de los niños, no solo por su contenido lúdico que provoca placer y disfrute, sino también por ser la actividad cuyo contenido social, posibilita el establecimiento de los primeros vínculos del niño con su entorno y que por sus características constituye una vía eficaz para la adquisición de hábitos, habilidades, capacidades, conocimientos, además de su probada influencia en el desarrollo de diversos procesos psíquicos, como muchos autores refieren; el niño aprende jugando, de ahí que sea reconocido como la actividad fundamental en las primeras edades.

[Fernández \(2017\)](#), hace referencia al juego y considera que esta actividad influye favorablemente en el desarrollo de procesos psicológicos superiores, además de su contribución como elemento de socialización.

Sin embargo, el vertiginoso desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación han revolucionado el contexto social en que nacen y se desenvuelven los niños y esas nuevas influencias han incidido también en el juego, son cada vez más los niños que tienen acceso a estas tecnologías, que forman parte de sus actividades cotidianas y que son utilizadas por ellos, generalmente como instrumentos tecnológicos para el juego. Al respecto, la UNICEF considera que “la tecnología digital ya ha cambiado el mundo y, a medida que aumenta el número de niños que se conectan en línea en todos los países, está cambiando cada vez más su infancia” ([UNICEF, 2017, p.3](#)).

Los criterios acerca del uso e influencias de la tecnología en los niños de la Primera Infancia, aún son variados y apuntan tanto a sus ventajas como desventajas, a pesar de ello existen concordancia en torno a la idea del papel que debe desempeñar la familia y las instituciones educativas en el acompañamiento del empleo de la tecnología en la Primera Infancia, ya que, como explica [Vygotsky \(1987\)](#) en su teoría del desarrollo histórico-cultural de la psiquis humana, las relaciones que el niño establece con el mundo que le rodea, con los objetos e instrumentos de la cultura elaborados por la humanidad, está siempre mediatizada por el adulto.

Los niños desde muy temprana edad tienen acceso a las herramientas tecnológicas, y por lo tanto se familiarizan rápidamente con el manejo de estos medios para estar en contacto con las personas cercanas interactuando mediante el juego, pero siguen aún más habituados al contacto personal como medio de socialización, lo que implica que los medios virtuales no sustituyen el contacto directo con sus grupos, pero si complementan y representan una forma de abrir su campo de acción social ([Espinoza y Rodríguez, 2017](#)).

Por lo tanto, debemos tener en cuenta que, a pesar del desarrollo de la tecnología, el papel rector del adulto en la educación del niño, como portador de la cultura, como mediador, continúa siendo necesario, las nuevas formas de socialización y aplicaciones de la tecnología en la vida del niño implican también que el adulto esté preparado y posea las herramientas para conducir al niño en ese nuevo contexto.

Además, resulta necesario; sin negar el desarrollo tecnológico, continuar fomentando el desarrollo de todos los tipos de juego, incluso en condiciones de vida familiar, entre ellos los juegos tradicionales, como una forma específica de interacción humana donde el niño suple sus necesidades, como procedimiento de aprendizaje desarrollador, como actividad lúdica que ofrece potencialidades para el desarrollo de procesos esenciales en la formación integral y el desarrollo de la personalidad, como la socialización, la comunicación, la interacción social, sobre todo en los momentos actuales donde el confinamiento a que nos ha obligado la pandemia de Covid-19, ha traído consigo un cambio abrupto en la cotidianidad de las familias, que deben permanecer en casa, con la responsabilidad de enfrentar el proceso educativo de los niños en condiciones de vida familiar.

EL JUEGO, CONCEPTO Y VALORACIONES

[Fernández \(2017\)](#) expresa que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios, destacando así que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás.

Por su parte, [Pérez \(2015\)](#) se refiere a que “el juego es la actividad fundamental del niño/a, imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que este debe disponer de tiempo y espacio suficiente, según la edad y necesidades” (p.6).

Evidentemente, el juego es una actividad importante y necesaria, que requiere de la interacción e intercambio entre los niños, pudiera decirse con fines específicos; la socialización, el disfrute, la educación y que está presente desde los primeros años de vida.

En el desarrollo evolutivo del juego en la edad infantil se destacan dos fases significativas: la primera, de 2 a 3 años, en la que juegan con los objetos según el significado que su entono social más inmediato les otorga; y la segunda, de 3 a 6 años, que se caracteriza por el juego dramático, con un interés por imitar el mundo de los adultos ([Fernández, 2017](#)).

Las ventajas del juego en el desarrollo infantil están asociadas a diferentes esferas como el desarrollo de factores de la socialización, el desarrollo emocional y el desarrollo intelectual, durante el juego el niño establece relaciones multidireccionales en un grupo determinado, asume variadas conductas sociales que abarcan desde el liderazgo, hasta la cooperación, respeto autocontrol, además durante esas interacciones el niño experimenta e identifica emociones diversas y es capaz de asociar esas emociones con las posibles causas o situaciones que la generan. Durante el juego, también se desarrollan en el niño procesos como la atención, la concentración, la memoria, el lenguaje, la capacidad de simbolización ([Edo et.al, 2016](#)).

En la educación de la Primera Infancia, el juego, no solo es considerado una actividad fundamental, sino que es asumido como un procedimiento eficaz para el logro de objetivos variados de formación integral del niño y como una forma organizativa característica del proceso educativo en estas edades.

El juego constituye la actividad fundamental en la Infancia Preescolar por lo que en toda actividad que se realice se deben utilizar diversos procedimientos lúdicos, entre los que se incluyen los distintos tipos de juego: de roles, dramatizados, de construcción, movimientos, didácticos, musicales, tradicionales, de entretenimiento, entre otros. ([Valdés et al., 2017, p.131](#))

Precisamente, a partir de la importancia del juego en estas edades, con la implementación del tercer perfeccionamiento curricular de la Educación de la Primera Infancia en Cuba, se reestructuró el currículo en Dimensiones de Educación y Desarrollo, una de ellas la Dimensión Relación con el Entorno, donde se incluyen objetivos y contenidos específicos relacionados con el juego, resaltando las ventajas de este para el niño, la necesidad de una dirección pedagógica del mismo, utilizando diferentes tipos de juego, sin distinciones por sexo, destacando además la necesidad de que la actividad lúdica, el juego, no se simplifique solamente a un recurso didáctico sino que esté presente en el proceso educativo de forma natural, que sea inherente a él.

Las autoras [Duarte y Rodríguez \(2013\)](#), hacen referencia a diferentes clasificaciones de los juegos dentro de los que se encuentran: juegos de entretenimiento, juegos con agua y arena, juegos de construcción, juegos didácticos, juegos dramatizados y juegos competitivos, juegos de roles, juegos de movimiento y juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales, también pueden ser empleados con fines instructivos, de aprendizaje, como ocurre con otros tipos de juego. Estos juegos se caracterizan por tener un contenido ampliamente popular, social, que permiten apreciar medio cultural y que como se transmiten fundamentalmente de forma oral, se pueden encontrar variaciones de un mismo juego de una región a otra ([Pérez, 2015](#)).

En coincidencia con estos aspectos, [Franco et al. \(2013\)](#) asumen que los juegos tradicionales son una expresión de la cultura, parten de cada retazo de la realidad; no son ajenos a las estructuras que los grupos sociales crean.

Se puede considerar entonces, que los juegos tradicionales son aquellos que históricamente han sido jugados de una generación en otra, transmitidos de forma oral, por lo que en ocasiones estos pueden tener variaciones de una región a otra y, forman parte de la experiencia cultural de los pueblos.

Este tipo de juego es propio de una región, país o lugar, muchas veces su contenido refleja características propias de la sociedad en la que surgieron y están estrechamente ligado a sus costumbres y tradiciones, además de que incluyen diversos tipos de juegos y en la mayoría de las ocasiones están acompañados de rimas y canciones que le aportan musicalidad y ritmo, sin instrumentos industriales o tecnológicos, con una marcada presencia de movimiento en ellos.

Dado su contenido, los juegos tradicionales, mantiene viva la identidad cultural, de ahí la importancia de que este tipo de juegos se rescaten y que los niños aprendan a jugarlos ([Ccahuana y Cuarez, 2020](#)).

Algunos autores apuntan a la utilidad de los juegos tradicionales en el desarrollo de la imaginación, la socialización, la interiorización de normas de comportamiento, la estimulación de sentimientos relacionados con la identidad cultural, aspectos relacionados con la orientación espacial, el desarrollo del lenguaje, motriz a través de la estimulación de la coordinación visomotora, el perfeccionamiento de capacidades y habilidades físicas, la postura. Destacando además que este tipo de juegos también puede ser utilizado como procedimiento para el aprendizaje ([Pérez, 2015](#)).

EL JUEGO Y LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES

Con el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación, cada vez este tipo de juegos tiene menos espacio en las actividades cotidianas que los niños realizan, fundamentalmente en el hogar, por lo que algunos autores consideran que han sido desplazados e incluso que algunos han desaparecido, por otra parte, el número de niños que desde las primeras edades tiene acceso a alguna forma de tecnología, continúa aumentando, así mismo, la pandemia del Covid 19 ha provocado que los niños; que deben permanecer en el hogar, estén mayor cantidad de tiempo haciendo uso de algún equipo tecnológico.

Los resultados preliminares, obtenidos en un estudio realizado, con la intención de evaluar las consecuencias o efectos de la Covid 19 en los niños cubanos permitió constatar que, entre las principales manifestaciones, además de los trastornos del sueño, hiperactividad, ansiedad, irritabilidad, se encuentra el uso inadecuado o uso excesivo de la tecnología reportado por las familias en el 73% de los casos estudiados ([Sánchez, 2021](#)).

En lo referente al impacto del uso de la tecnología en los niños han revelado la existencia de criterios variados en cuanto a las ventajas y desventajas que puede tener, sin concluir en un juicio unánime.

Al respecto, Bilbao (2016), expresa que, aún no se conoce en su totalidad el impacto que las nuevas tecnologías generan, sin embargo, los estudios recientes sobre el tema, demuestran que un mayor tiempo de exposición a dispositivos en edades tempranas arroja mayores índices de obesidad, problemas de sueño, bajo rendimiento académico, pérdida de relaciones sociales y el contacto cara a cara, dificultades en la atención y concentración, miopía, déficit de atención y depresión infantil. Además, algunos de esos estudios afirman la probabilidad de que se produzcan afectaciones en la maduración de distintas estructuras y funciones del cerebro en desarrollo.

Otra de los aspectos que se señalan como negativos es la disparidad en el acceso a la tecnología para los niños que trae consigo una nueva línea divisoria, ya que millones de niños no tienen posibilidades de acceso a esas tecnologías, además existen desigualdades en la adquisición de equipamientos tecnológicos que pueden brindar una mayor o menor calidad en la conectividad y por otra parte se marcan diferencias notables en cuanto a las aptitudes digitales que en ellos se desarrollan ([UNICEF, 2017](#)).

Aunque también se debe considerar, especialmente ante la situación generada por la Covid 19 a nivel mundial, que las tecnologías de la información y la comunicación han brindado posibilidades a millones de niños, jóvenes y adolescentes, así como a los docentes, de continuar el proceso educativo a distancia.

Precisamente [Sánchez \(2021\)](#), refiere que durante COVID-19, estos medios han sido indispensables e insustituibles para el aprendizaje, comunicación, esparcimiento y garantía de los derechos para los infantes y adolescentes, lo que, a su juicio, reafirma que lo perjudicial no son los dispositivos, sino el uso inadecuado que las personas hacen de ellos.

Al analizar el tema, es necesario destacar cómo las tecnologías han constituido herramientas valiosas en la búsqueda de alternativas, para frenar la propagación del virus y garantizar la continuidad a las actividades docentes y educativas, lo que ha representado un reto para los docentes, estudiantes y familias en general.

[Pastran et al. \(2020\)](#), destacan ventajas del uso de la tecnología en la educación a distancia, dentro de las que se pueden mencionar las flexibilidades de horario que brinda, que permite que las actividades sean ajustadas a la disponibilidad de profesores y estudiantes, su contribución a la calidad y creatividad de materiales didácticos, que pueden ser diseñados por los profesores, la posibilidad de que el estudiante se empodere en su proceso de aprendizaje.

También se reconocen otras potencialidades que pueden ser aprovechadas, incluso en la Primera Infancia, como la posibilidad de acercar a los niños experiencias visuales y sonoras, que no pueden vivir, acercarlos a lugares, personas, animales, que sería imposible llevar al niño. Estos medios, pueden despertar mayor interés y motivación en los niños, son utilizados para el desarrollo de aplicaciones que facilitan la atención educativa de niños con necesidades educativas especiales, además no se puede obviar que existen juegos y aplicaciones que incrementan la actividad cognitiva del niño y reportan ventajas en el desarrollo de habilidades ([Fernández, 2017](#)).

Considerando estos aspectos, puede inferirse que los juegos tecnológicos o digitales, también tienen una serie de beneficios asociados al desarrollo de la esfera cognoscitiva en los niños, pues en ocasiones muchos de estos juegos requieren el desarrollo de actividades en las que el niño pone en práctica habilidades intelectuales generales como la identificación, la clasificación, la comparación, presentadas de una forma atractiva, en las que además el niño requiere de ciertas destrezas motoras finas y del desarrollo de analizadores sensoriales, demostrando una coordinación de la vista con los movimientos de las manos. Sin embargo, pudiera decirse que, en estos juegos, se ven limitados aspectos distintivos de la dinámica del juego como actividad social, dadas por la interacción entre sus participantes, el intercambio de criterios, el surgimiento de situaciones en las que los niños deben asumir diferentes actitudes para su solución.

El desarrollo de la tecnología y como parte de él, los juegos tecnológicos, las aplicaciones digitales, orientadas a la actividad pedagógica y educativa, pueden constituir medios novedosos, si se aprovechan las ventajas a ellos asociados mencionados anteriormente. Estos medios orientados científicamente a las actividades docentes resultan útiles y existen de echo experiencias positivas en ese marco.

De hecho, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en la Primera Infancia en Cuba, se ha utilizado el software “ Descubrir y amar la naturaleza” de la Colección A jugar utilizada desde el año 2015, como parte del programa de computación en la Primera Infancia, en la que el contenido fundamental de los juegos y actividades del software permiten ejercitar, consolidar y aplicar objetivos y contenidos vinculados a los programas educativos en sus diferentes áreas del desarrollo y que requieren de la formación de habilidades generales y particulares asociadas a esos programas.

El currículo en perfeccionamiento, concibe el desarrollo de la computación, a partir de la utilización de softwares, donde el niño desarrolla habilidades informáticas esenciales para la utilización del mouse y algunas partes de la computadora, así como la introducción de otros dispositivos tecnológicos como los tablets, interpreta símbolos informáticos, vinculados a objetivos y contenidos pertenecientes a las diferentes dimensiones de Educación y Desarrollo, aunque estas actividades se desarrollan teniendo en cuenta ciertos requerimientos, en cuanto a tiempo de duración, condiciones higiénico sanitarias relacionadas con la iluminación, las características del mobiliario, además siempre con la dirección pedagógica del docente.

Aunque las investigaciones relacionadas con la tecnología y los niños siguen en desarrollo, los docentes de la Primera Infancia deben estar preparados para asumir los nuevos retos de la tecnología, aprovechar las ventajas que ofrece y además orientar y acompañar a las familias en su manejo en condiciones de vida familiar, por ser esta una de las funciones que competen a los profesionales de la educación de la Primera Infancia en Cuba: “Establecimiento de una adecuada comunicación con los educandos, la familia y la comunidad, que le permitan crear un clima de confianza, respeto, cortesía, crítica constructiva y ayuda mutua en atención a las problemáticas educativas” ([Ministerio de Educación Superior \[MES\], 2010, p.7](#)).

Las familias actuales, se enfrentan a grandes retos, lograr un equilibrio entre las responsabilidades del trabajo, las tareas del hogar, la atención de los niños, sus necesidades, además de las actividades que vienen acompañadas con la educación a distancia, que ha constituido la principal alternativa durante la pandemia de Covid-19 y que, especialmente en la Primera Infancia requieren de la atención directa del adulto. Sin embargo, en estas dinámicas familiares, resulta oportuno dar un espacio al juego, dados los beneficios de esta actividad para el bienestar del niño y el establecimiento de un clima afectivo, familiar positivo.

Jugar en familia, reduce el estrés, afianza vínculos duraderos entre los niños y las familias, permite a los padres apreciar las particularidades del niño, le permite aprender la importancia de sí mismo, ya que se estimula su autoestima, las familias que juegan juntas, logran además un mejor ambiente comunicativo. Los adultos de la familia tienen un papel importante en el juego y mediante él pueden promover en los niños el aprendizaje, la exploración el descubrimiento ([Anderson-McNamee y Bailey, 2017](#)).

A partir de los elementos analizados anteriormente, a continuación, se ofrecen algunas recomendaciones que pueden ser utilizadas fundamentalmente por la familia y docentes, en cuanto a la utilización del juego en condiciones de vida familiar:

- Propiciar el desarrollo de un juego en diferentes momentos de la vida familiar. El juego debe formar parte de la vida del niño, no hay otra actividad que despierte en él mayor interés y motivación. Mientras se realizan diferentes tareas del hogar, la utilización de procedimientos lúdicos, como rimas, canciones, adivinanzas, puede contribuir al establecimiento de un clima afectivo positivo e incluso motivar al niño a realizar aquellas actividades que quizás no son de su agrado, como por ejemplo recoger los juguetes, bañarse, o incluso estimular el desarrollo de habilidades intelectuales como la clasificación: por ejemplo mientras se lava de prendas de vestir según su color o quien las usa, de objetos de la vajilla, mientras se friega según su naturaleza o uso, entre otros.
- Aprovechar las potencialidades educativas del juego. El juego puede constituir un procedimiento útil en la educación del niño, mediante él, los niños se pueden familiarizar con cualidades y modos de actuar que debe utilizar en su vida diaria. Generalmente el juego tiene reglas que se deben seguir, estas reglas muchas veces indican patrones de conducta relacionados con la honestidad, el compañerismo, la solidaridad. Cuando explicamos y hacemos entender al niño que se deben cumplir esas reglas estaremos formando en ellos estas cualidades y enseñándoles cómo ponerlas en práctica.

- Hacer del juego un espacio para toda la familia. El juego es una actividad eminentemente socializadora, cuando el niño juega debe hacerlo preferentemente acompañado, ya sea por hermanos u otros miembros de la familia, es precisamente en ese intercambio que tiene lugar durante el juego que el niño se apropia de las vivencias.
- Utilizar diferentes tipos de juegos, incluidos los juegos tradicionales. Existen juegos de diversos tipos que pueden desarrollarse en el hogar, didácticos, donde siempre el niño debe resolver alguna tarea que requiere el desarrollo de ciertas habilidades intelectuales, mediante procedimientos lúdicos, musicales, de movimiento, dramatizados. En el caso de los juegos tradicionales se combinan muchos de estos elementos, con la ventaja de no necesitar medios tecnológicos o industriales complejos, además se pueden adaptar a las condiciones del hogar. Se puede motivar a los niños para jugar aquellos juegos propios del lugar donde viven, incluso aquellos que sus abuelos y padres jugaron, despertando en él sentimientos de identidad e idiosincrasia.
- Utilizar medios novedosos, que puedan ser creados en el hogar. Los juguetes industriales son atractivos para los niños por sus colores, su semejanza con el objeto real, aunque diseñar y crear medios que puedan ser utilizados en el juego, con materiales disponibles en el hogar de conjunto con el niño, puede ser otro espacio para la socialización, el intercambio, el establecimiento de un clima afectivo armonioso, donde el niño puede desarrollar su imaginación y creatividad, para disfrutar luego de un producto que es fruto de su propio esfuerzo y creación.

No excluir por completo la tecnología por las bondades que posee que no pueden desaprovecharse, con la supervisión y manejo adecuado de los adultos, estas ventajas pueden ser utilizadas para estimular el desarrollo integral del niño, si se incluyen de forma organizada en su horario de vida, establecer los límites de tiempo adecuado, seleccionar los contenidos correctos, acordes a la edad, que favorezcan el desarrollo de habilidades y participar de conjunto con el niño

CONCLUSIONES

El desarrollo de la tecnología ha cambiado el contexto social en que crecen los niños, incluso las formas en que se relacionan y juegan, expresa el desarrollo alcanzado por la sociedad y ofrece tanto potencialidades como riesgos. Los docentes y familias deben estar preparados para asumir los nuevos retos que impone el desarrollo tecnológico, aprovechar sus potencialidades, así como para conservar y equilibrar el desarrollo del juego tradicional en las condiciones actuales.

REFERENCIAS

- Anderson, J.K y Bailey, S.J. (2017). *La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia*. MaguaRed Ministerio de Cultura Colombia. <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- Ccahuana, C.K y Cuarez, E. (2020). *La importancia del juego tradicional en la escuela educación intercultural bilingüe* [Tesis de Pregrado, Facultad de Educación, Perú]. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://repositorio.usil.edu.pe/items/3df2e116-737d-4890-84d6-3f7840b314ed&ved>
- Duarte, M y Rodríguez, N.A. (2013). Los procedimientos lúdicos en el proceso educativo de la primera infancia. *Revista Varela*, 13 (34), 1-12, <http://revistavarela.uclv.edu.cu>
- Edo, M, Blanch, S, y Anton, M. (2016). *El joc a la primera infancia*. (Primera Edición). <https://octaedro.com/wp-content/uploads/2019/02/13154.pdf>
- Espinoza, L.A y Rodríguez, R. (2017). El uso de tecnologías como factor del desarrollo socioafectivo en niños y jóvenes estudiantes en el noroeste de México. *Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas*, 6(11), 151-172. <http://dx.doi.org/10.23913/ricsh.v6i11.113>
- Fernández, A. (2017). *Las nuevas tecnologías en la Primera Infancia* [Tesis de maestría, Universidad de Cádiz, España]. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://cerlalc.org/publicaciones/las-nuevas-tecnologias-en-la-primera-infancia/&ved=2ahUKEwj-8vSilq33AhWisDEKHWMp8QFnoECAQQAQ&usg=AOvVaw3Lhdj9rmVHccXO1g2p5uxj>
- Franco, O, Pérez, L y Montes, E. (2013). *Lecturas sobre juego en la primera infancia*. Editorial Pueblo y Educación.
- Ministerio de Educación Superior. (2010). *Modelo del profesional Plan de Estudios D Carrera de licenciatura en Educación Preescolar*, <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://educa.uho.edu.cu/wp-content/uploads/2016/02/Modelo-del-prof-Pln-E.pdf&ved=2ahUKEwj7bjmjYz3AhVdSjABHfY-AdMQFnoECAkQ&usg=AOvVaw3w-IRyk6bFKhkODsbFyw0v>

- Pastran, M, Gil, N.A y Cervantes, D. (2020). (2020). En tiempos de coronavirus las TICs son una buena alternativa para la educación remota. *Revista Boletín Redipe*, 10(7), pp 21-28. <http://doi.org/10.36260/rbr.V10i.1343>
- Pérez, M. (2015). *El juego tradicional* [Tesis de pregrado, Universidad de Almería, España]. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/3634/1307-TFG.%2520Manuela%2520Pérez%2520Bonachea.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy&ved=2ahUKEwjLwqzl5a33AhV1TABHfYSAiQFnoECA8QAQ&usg=AOvVaw31ER79y-nlij1V15Djq2yM>
- Sánchez, I.M (2021). Impacto psicológico de la COVID-19 en niños y adolescentes. *Revista MEDISAN*, 25(1), pp.123-141, <http://scielo.sld.cu/pdf/san/v25n1/1029-3019-san-25-01-123.pdf>.
- UNICEF (2017). *Estado Mundial de la Infancia. Niños en un Mundo Digital*. División de comunicación de la UNICEF, www.unicef.org/SOWC2017
- Valdés et al. (2017). *Orientaciones Metodológicas primera Infancia Cuarto año de vida*. Editorial Pueblo y Educación.
- Vygotsky, L.S. (1987). *Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores*. Editorial Científico Técnica.