

**Del Juego a la Reflexión: Barreras Digitales en la Lectoescritura
Durante la Transición de la Infancia a la Adolescencia**

*From Play to Reflection: Digital Barriers in Literacy Development During the
Transition from Childhood to Adolescence*

Alex Fabian Lopez Luna
University of Technology and Education (UTE)
Estados Unidos de América
<https://orcid.org/0009-0000-3601-906X>
Alex.lopezl2024@uted.us

Recibido. 21 de diciembre de 2024

Aceptado. 03 de marzo de 2025

URL: https://relaticpanama.org/_journals/index.php/dialogoseducativos/article/view/2

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.15150782>

Resumen

Mediante este artículo se exploran factores negativos relacionados a la sobreexposición de las pantallas y el excesivo consumo digital que terminan por afectar el proceso de lectoescritura, a estos factores se les determina como barreras de aprendizaje. Siguiendo un método cualitativo y documental se buscó a través de la interpretación de las concepciones de diferentes autores en el desarrollo infantil y neuronal establecer las causas de la dependencia hacia las herramientas digitales, la influencia del entorno, padres de familia y/o cuidadores en dicha dependencia y las responsabilidades que recaen sobre el sistema educativo integrado por actores como instituciones, directivos y docentes en la prevención del flagelo de deterioro cognitivo infantil.

Palabras clave: educación, aprendizaje, telecomunicación, grupo de edad

Abstract

This article explores negative factors related to overexposure to screens and excessive

digital consumption that end up affecting the literacy process, these factors are determined as barriers to learning. Following a qualitative and documentary method, it was sought through the interpretation of the conceptions of different authors in child and neuronal development to establish the causes of dependence on digital tools, the influence of the environment, parents and/or caregivers in such dependence and the responsibilities that fall on the educational system integrated by actors such as institutions, managers and teachers in the prevention of the scourge of child cognitive impairment.

Keywords: *education, education, learning, telecommunication, age group*

Introducción

Las etapas de aprendizaje en niños y adolescentes han sido ampliamente documentadas por teóricos como piaget y Vygotsky desde el constructivismo y el socio constructivismo, Ausubel con el modelo de aprendizaje significativo, Freire desde el enfoque crítico o Bruner desde el interaccionismo, todos desde sus aportes buscaron explicar los procesos de aprendizaje humanos en sus primeras etapas de vida hasta la madurez alcanzada en la adultez joven; en la actualidad la educación atraviesa un periodo de grandes transformaciones en lo social, las condiciones de vida han cambiado radicalmente desde que se analizaba la educación desde el constructivismo descrito por Piaget, por lo que siguen siendo vigentes algunas formas de interpretar la educación, teniendo en cuenta que, la digitalización como herramienta inmersa en todos los entornos humanos y su relación con los espacios educativos no necesariamente trae como resultado el desarrollo de las habilidades útiles en la formación del pensamiento crítico, sobre todo; surge este efecto negativo cuando los niños y adolescentes expuestos a la sobre estimulación de la digitalización comienzan en edades muy tempranas con hábitos que las incluyen como parte de su entretenimiento, fuente de consulta para realización de tareas e interacción. De acuerdo con Rojas y Delgado (2020) La falta de información genera que padres y cuidadores permitan el uso de estos dispositivos desde edades muy tempranas, creyendo que programas educativos ayudarán en el desarrollo del niño. Se ha asociado el tiempo

de pantalla excesivo con alteraciones en diversos ámbitos de la salud, tales como: sedentarismo, cambios en el peso, alimentación, sueño, desarrollo y bienestar psicológico; influyendo en el desarrollo de los mismos factores tanto internos como externos al ambiente familiar.

El juego de patio, los juegos de mesa, el intercambio de ideas entre las interacciones reales entre la niñez y la adolescencia ha sido reemplazada en su mayoría por videojuegos, redes sociales, programas de televisión, series o consumo en distintas aplicaciones que en ocasiones no son aptas para su edad, se podría pensar erróneamente que por tener un mayor grado de complejidad interpretativa serían de ayuda para desarrollar el pensamiento complejo y por ende las capacidades de lectura y escritura de los niños y por tanto llegarían con ciertas ventajas a la adolescencia en cuanto a su aprendizaje, por el contrario, lo anterior se ha convertido en una preocupación en el sistema educativo entre padres, docentes y directivos; sumados a ellos los neurocientíficos. Instituciones globales como UNICEF (2023) buscan crear conciencia sobre las necesidades reales de la infancia y la importancia de la interacción con otros niños y personas adultas.

Uno de los aspectos más destacables del desarrollo humano es la capacidad evolutiva, la forma en que el cerebro se adapta a los factores que se encuentran expuestos. Atañe por consiguiente a este artículo contextualizar sobre la importancia que tiene el vivir etapas de aprendizaje sin que agentes externos como la adicción a las pantallas en la infancia puedan obstaculizar una transición adecuada hacia la adolescencia en donde se nutra y se estimule el pensamiento crítico, enfocado y reflexivo.

Para ello, se busca que se examinen cuáles son las barreras en el aprendizaje de lectoescritura que limitan las posibilidades del interés natural del niño y adolescente y a su vez formas en las que el sistema educativo y la orientación docente pueden contribuir a eliminar esas barreras. Este artículo analizará las barreras en el desarrollo de la lectoescritura durante la transición de la infancia a la adolescencia, considerando el impacto de la sobreexposición a pantallas y otras tecnologías.

Metodología

Esta investigación sigue un enfoque cualitativo con un diseño documental, sustentado en la revisión sistemática de fuentes secundarias que abordan las deficiencias en el proceso de lectoescritura durante la transición de la infancia a la adolescencia. De acuerdo con Hernández Sampieri (2020), la investigación cualitativa busca comprender fenómenos en su contexto natural mediante el análisis interpretativo de datos textuales, lo que permite explorar a profundidad las barreras que afectan el desarrollo lector y escritor en esta etapa.

Diseño de la Investigación

Siguiendo los principios de la investigación documental, el estudio se fundamenta en la recopilación, selección, organización e interpretación de información proveniente de textos académicos, artículos científicos y documentos especializados. Según Hernández Sampieri (2020), este tipo de estudio permite generar una comprensión estructurada del fenómeno mediante el análisis crítico de fuentes existentes, sin la necesidad de manipulación directa de variables.

Criterios de Selección de Fuentes

Para garantizar la rigurosidad del análisis, se empleará un muestreo teórico, seleccionando fuentes con base en su relevancia, pertinencia y actualidad. Se priorizaron los artículos publicados en revistas indexadas en bases de datos como Scopus, Web of Science, Scielo y Redalyc, libros y documentos institucionales especializados en lectoescritura y educación, investigaciones que aborden factores pedagógicos, cognitivos y socioculturales en la transición de la infancia a la adolescencia y estudios publicados en los últimos diez años, con excepción de textos referenciales considerados fundamentales para el tema.

Técnica de Análisis de Datos

La información se procesará a través de un análisis de contenido, técnica cualitativa que, según Hernández Sampieri (2020), permite identificar patrones y categorías temáticas en el material documental. Este análisis se estructurará en tres etapas:

Tabla 1. Análisis de la información.

1	Codificación y categorización Identificación de unidades de significado relacionadas con las dificultades en la lectoescritura.
2	Interpretación Relación de los hallazgos con marcos teóricos y estudios previos para establecer conexiones conceptuales.
3	Síntesis y conclusión Integración de la información para generar una comprensión global del fenómeno estudiado.

Resultados

Posterior a la búsqueda documental fue posible establecer que diversos autores manifiestan preocupación sobre el deterioro cognitivo temprano que pueda causar la sobre

exposición a las pantallas de los niños y niñas e inclusive la contribución que el sistema educativa en la búsqueda de implementar herramientas de tecnología y comunicación en virtualidad, lo anterior afirmado desde un sentido crítico en donde no se culpabiliza al docente por tratar de innovar en los métodos utilizados en el aula, por el contrario, señalan que las herramientas empleadas durante el desempeño académico tienen que ser amigables con la captación de atención de los estudiantes pero también con la responsabilidad que recae sobre las instituciones y personas involucradas con la formación de la niñez.

De acuerdo con UNICEF (2023) Para que los niños tengan una formación integral, necesitan aprender a concentrarse y enfocarse. Esa capacidad comienza a desarrollarse durante sus primeros años cuando sus cerebros son más sensibles a los entornos que los rodean. Para que un cerebro se desarrolle y crezca, necesita estímulos esenciales del mundo exterior. Más importante aún, necesitan tiempo para procesar estos estímulos. Mientras que leer libros de cuentos en voz alta les da a los niños tiempo para procesar palabras, imágenes y voces, la absorción constante de imágenes y mensajes en pantalla afecta su capacidad de atención y enfoque; lo que logra todo lo contrario.

A continuación, se van a explorar desde diferentes posturas que surgen como resultado de investigaciones dentro de América Latina y Estados Unidos como la sobreexposición a la digitalización puede convertirse en una barrera para incentivar la lectura y escritura en la transición de la infancia a la adolescencia. Para ello es importante que se tenga en cuenta que las barreras para desarrollar la afición hacia la lectura o el gusto por la escritura no son necesariamente el resultado del uso de dispositivos móviles y otras pantallas, en ocasiones aunque no exista esa sobreexposición, si no hubo un tiempo de juego en las primeras etapas de la infancia, en donde el niño debió desarrollar sus habilidades psicomotrices y socio cognitivas también podrán existir vacíos en su desarrollo que lo lleven a experimentar barreras en la lectoescritura. Por tal motivo, el autor Parada (2021) destacó la importancia del juego físico en el desarrollo infantil, que va más allá de la actividad motriz, al activar el sistema emocional y cognitivo.

Resalta cómo las nuevas tecnologías y la carga escolar excesiva han reducido el tiempo dedicado al juego, afectando el aprendizaje y el bienestar de los niños. Este cambio en la interacción social también influye negativamente en la adquisición de habilidades cognitivas, como la lectoescritura.

Por su lado, Tellez (2021) subrayó la relevancia del juego en el desarrollo psicomotor infantil, destacando que el cuerpo es el medio principal para que el niño experimente el mundo en sus primeros años. Este proceso de maduración física favorece los sistemas cognitivo y afectivo, facilitando la comprensión de uno mismo, su entorno y las relaciones interpersonales. Además, resaltó la importancia de la educación física en estas etapas iniciales, pues contribuye al crecimiento y adaptación del niño a su entorno.

Con ambos aportes es preciso determinar que el juego no solamente hace parte de una infancia sana sino también de un desarrollo cognitivo completo; en el que juegan un papel muy relevante los padres de familia desde los cero años hasta los ocho años en donde se dan los primeros pasos importantes en el desarrollo psicomotriz y socio cognitivo de la niñez, pues solo forjando esas habilidades y capacidades necesarias se puede dar un tránsito hacia la adultez joven o la adolescencia en dónde de manera consciente se elija todo aquello que complementa el bienestar personal, para el caso concreto, sólo así será posible que el adolescente como pasatiempos la lectura recreativa o la escritura mediante la cual expresa sus ideas y busca comprender su entorno.

Mientras el mundo laboral y profesional es el universo de los adultos, el juego y la imaginación es el universo de la niñez, en ese universo coexisten la capacidad creativa y las posibilidades infinitas que también habitan la mente del niño o niña, así lo explicaron Stein et al (2024) comparando las explicaciones producidas durante la lectura de cuentos y el juego con niños de 30 meses. Destacaron así la importancia de estas experiencias tempranas para el desarrollo cognitivo y socioemocional y lograron observar que durante el juego, los niños generan interpretaciones mucho más complejas, lo que es crucial para su crecimiento cognitivo.

Ahora bien, si todo lo positivo que sucede cuando los niños juegan puede convertirse en

pensamiento crítico, complejo, imaginación o en el desarrollo de las capacidades que también son necesarias en su formación integral académica y personal. Qué sucede con los niños que no tienen acceso al juego, a los espacios libres, a la interacción con otros niños y niñas y su única fuente de entretenimiento y de información se da a través de las pantallas.

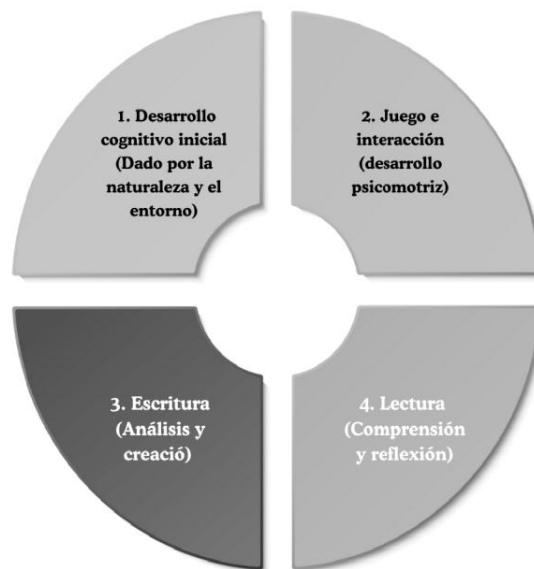
Para responder a esa pregunta, los autores Sas y Estrada (2021) analizaron en el contexto de la pandemia de COVID-19, y los posibles efectos negativos del uso prolongado de los dispositivos en niños y niñas. Destacando que; aunque las pantallas ofrecen oportunidades para estudiar, entretenerse y socializar, también pueden causar daños irreversibles en la salud emocional y física de los jóvenes. Se menciona que, a pesar de las recomendaciones de organizaciones especializadas sobre el uso de dispositivos según la edad, muchos adultos no cumplen con estas pautas para la protección de sus hijos, lo que genera preocupaciones sobre su bienestar.

Ese fue también el énfasis de los autores Herrerías et al (2024) quienes explicaron cómo desde la pandemia por COVID-19 se ha afectado negativamente los estilos de vida de toda la población, especialmente a niños y adolescentes con TDAH, debido a las características de su condición clínica los resultados indican regresiones importantes en las áreas cognitivas y socio afectivas, atribuidas a la ruptura de rutinas, el cambio en los modelos de interacción social y la sobreexposición a pantallas durante el confinamiento.

Aunque no existía forma de prever la emergencia sanitaria por el sistema educativo, Si fue necesario que la adaptación hacia la digitalización de la educación se hiciese con mayor reparo ante los retos que suponía poder implementar un modelo educativo que no perdiese la calidad al hacerlo tan instantáneo y asequible en cuanto a horarios Y modalidad. Si el juego y la interacción son claves para la infancia y facilitan muchísimos procesos de aprendizaje y las circunstancias especiales que trajo consigo la pandemia restringieron esa necesidad de contacto hasta casi desaparecer porque en ese momento era nociva para la salud, sin embargo, en la actualidad quedan los hábitos restrictivos, aún cuando ya la amenaza pasó. En la *figura 1* se explica mediante fases cómo todas las etapas de la

niñez se encuentran interrelacionadas y facilitan que la siguiente no tome por sorpresa.

Figura 1. Fases de desarrollo infantil relacionadas a la Lectoescritura.



Santillán et al (2024), también explicó la importancia de la lectura en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de secundaria, destacando cómo influye en la decodificación, comprensión e interpretación de textos. Además, resalta los desafíos que enfrentan los estudiantes, como los hábitos de lectura irregulares y las distracciones tecnológicas. Propone estrategias para promover la lectura regular, el uso positivo de la tecnología y la participación de padres y la comunidad en el fomento de estos hábitos.

García (2022) reconoció la importancia del desarrollo psicomotor en la adquisición de la lectura y escritura en niños. Argumentando que, cuando el desarrollo psicomotor está acorde con la etapa del niño, facilita la comprensión de su cuerpo y entorno, trabajando aspectos como lateralidad y motricidad. Esto prepara al niño para el proceso de lectoescritura, evitando frustraciones relacionadas con el aprendizaje temprano forzado.

Propone que la psicomotricidad educativa favorece un aprendizaje armónico al integrar el juego psicomotriz en el proceso educativo.

Por otra parte, Aceldo (2023) analizó el desarrollo del pensamiento crítico y creativo en estudiantes del subnivel de básica elemental en zonas rurales, utilizando una secuencia didáctica basada en el Método Montessori. A través de un enfoque cualitativo y de investigación-acción, se exploraron las formas en que la lectoescritura contribuye a este desarrollo. El estudio concluyó en resaltar la importancia de la metodología activa y participativa para fomentar habilidades cognitivas y de pensamiento.

Una de los hallazgos documentales que mostraron el posible deterioro de las competencias lectoras en la actualidad en niños, niñas y adolescentes, fue descrito por Gago (2021) quien resaltó que la comprensión lectora influye en el rendimiento académico de los alumnos y el no tenerla, repercute negativamente en sus experiencias académicas, así como también en el desarrollo de otras habilidades necesarias para la vida social. Los resultados obtenidos en esta investigación permitieron constatar que los alumnos presentaban dificultades en el dominio de la comprensión lectora como habilidad puesto que gran parte de la muestra no logró completar los niveles más altos de la evaluación y a su vez admitieron dedicar al menos seis horas diarias.

Discusión

Mediante este artículo se analizaron quince fuentes documentales de los últimos diez años junto a referentes clásicos de las teorías educativas, de forma breve se explicó la correlación en tiempo-espacio, en donde las concepciones base en los métodos de aprendizaje se encuentran en un periodo de transición en donde las herramientas tecnológicas tienen un rol protagónico en la vida de los niños niñas y adolescentes. Las instituciones y los docentes que conforman el sistema educativo tienen la responsabilidad de adaptarse a los cambios que esta transición tenga consigo y al mismo tiempo evitar que las consecuencias negativas tengan un gran Impacto sobre los proyectos de vida de sus alumnos, sin embargo, esta responsabilidad se encuentra compartida entre los padres de familia y los adultos entornos que rodean a la niñez en cada uno de sus entornos; es crucial que las personas que acompañan la formación de los niños sepan sobre las graves

repercusiones que existen alrededor del uso indiscriminado de los dispositivos móviles y el acceso libre a pantallas de los menores de edad.

Dado que no se trata únicamente de los tipos de contenido a los que puedan llegar los niños, siendo esta una causal de riesgo relevante. El simple hecho de la exposición a la pantalla, aún si se cuidan los contenidos ya es bastante negativa, sobre todo cuando no es guiada y se hace a deshoras y con la finalidad de entretener al niño para permitirle al adulto llevar una vida funcional y de trabajo.

Esto último resulta ser una de las razones que más lleva a la dependencia puesto que obliga al niño a tener su atención y prioridades en la pantalla de su dispositivo.

Una niñez que abandona el juego está renunciando a la posibilidad de la curiosidad como un elemento clave para el conocimiento, siendo esta la base de toda exploración sana en la infancia, en donde el niño a través de su cuerpo como un vehículo explora el mundo que le rodea. Todos los seres humanos de alguna manera nacen siendo investigadores, los sentidos que se exponen a todo lo nuevo que existe a esa conciencia determina por primera vez la forma, los colores, las texturas y sabores de la vida, por el contrario, cuando alguien es sometido a las características inertes de una pantalla, pierde poco a poco el sazón hacía ese proceso de exploración con el entorno, si existe una renuncia implícita a la curiosidad en la relación de dependencia hacia la pantalla, deja de ser para el niño, niña y adolescente una posibilidad la lectura o la escritura, pues se debilitan los procesos cognitivos previos relacionados a ello. Eso fue descrito por autores como Parada (2021) quién como hallazgo de su propia investigación retrató la relevancia del juego en la mente del niño y en la conducta que desarrolla para su vida a partir de la maduración cognitiva que obtiene de vivir esas facetas en su infancia.

Así mismo; el desarrollo psicomotriz en la infancia está ampliamente ligado con el tacto y la vista y ambas facetas son disminuidas cuando se prioriza el uso de pantallas, puesto que la exposición directa a partir del primer año de vida hasta los cinco o seis años puede generar cambios permanentes en la retina y por ende evitar el relacionamiento directo con otro tipo de objetos que no produzcan la misma estimulación visual. Tal como lo explicó

UNICEF (2023) en el informe para Costa Rica. El autor Aceldo (2023) quién explicó a través del método Montessori como se debe propiciar la autonomía infantil, mediante los recursos a disponibilidad de padres instituciones y docentes que emplean sus conocimientos a favor de facilitar la exploración, explicó que la disponibilidad de estos recursos sí se encuentra con mayor regularidad en entornos socioeconómicamente resueltos, dado que no es común que en lugares de vulnerabilidad o rurales existan factores como la planificación de los hijos, el ahorro individual para la educación en caso de circunstancias o condiciones especiales, disposición de los padres al acompañamiento del desarrollo integral del menor, disponibilidad de los docentes para atender casos especiales y acompañar la educación de manera personalizada o recursos y espacios estimulantes para los niños niñas y adolescentes que faciliten el reemplazo de las pantallas.

Si bien lo anterior no se convierte en una excusa para evitar la sobreexposición a los dispositivos digitales, tampoco pueden desligarse los factores sociales de riesgo que ponen en situación de desventaja y vulnerabilidad a los niños y niñas que provienen de familias con problemas sociales y económicos. Aunque el Estado tiene la obligación de garantizar unos derechos fundamentales, finalmente es determinante la educación del entorno de cada niño para que en ellos exista una influencia positiva respecto a la relación que se establecen con las herramientas a su disposición como los dispositivos móviles.

Teniendo en cuenta todos los elementos descritos: la responsabilidad del docente únicamente recae sobre aquello que puede controlar dentro del aula y de alguna forma en espacios abiertos en donde el niño obtiene un seguimiento de parte de la institución, fuera de estos linderos es imposible que el docente pueda decidir sobre los hábitos de consumo digital que tienen sus alumnos y aunque pudiera hacer recomendaciones a cada familia sobre los aspectos negativos del consumo excesivo de contenidos digitales, de cualquier forma van a existir factores que los padres podrán controlar y otros que por sus propias situaciones e inclusive cosmovisión no podrán.

Conclusión

El poder reflexionar forma parte de una estructura compleja de pensamiento que existe a partir de la capacidad de raciocinio cuando ha alcanzado etapas de madurez; de ahí que la comprensión lectora depende de la capacidad que existe de poder interpretar y adaptar la interpretación a conceptos previos del contexto y de los conocimientos adquiridos.

Cuando no existe un relacionamiento directo con el entorno en el que se vive, cuando en la infancia se privan las etapas psicomotrices relacionadas a la maduración del lóbulo prefrontal se lleva a la inhibición del pensamiento complejo y por ende se sacrifica la capacidad de reflexión. El juego es un puente indiscutiblemente necesario en la maduración del cerebro infantil, así como el ser humano no nace caminando y demora entre ocho meses y tres años el poder hacerlo, el tiempo en el que logre esta habilidad que es indeleble a su naturaleza dependerá de la guía y el acompañamiento que reciba para poder desarrollarla, si su entorno no le motiva y no se lo explica probablemente tendrá reflejos e impulsos naturales que lo lleven a hacerlo pero las consecuencias serán un desarrollo tardío.

Asimismo, con la lectoescritura; si el niño, niña o adolescente se encuentra todo el tiempo rodeado de pantallas que le brindan entretenimiento, distracción y son su única fuente de obtener conocimiento, de qué otra forma podría darse cuenta que a través de los libros no solamente puede obtener la información que necesita sino que además puede hacerse a un par de habilidades que le ayudarán a construir su futuro y reforzar su pensamiento autónomo, quizá en un futuro pueda desarrollar el gusto por la lectura, sin embargo, llegará mucho tiempo después a descubrir sus beneficios y probablemente cuando lo haga ya podrían existir algunas barreras que le permitan establecer una verdadera relación de gusto y beneficio por la lectoescritura.

En la infancia suelen adquirirse todas las condiciones que se encuentren en el entorno de desarrollo, Si ya se tienen condiciones favorables y se pueden usar para que en la exista un refuerzo positivo de las cualidades innatas es un absoluto acierto, si por el contrario, ya

existen factores negativos que condicionan el aprendizaje y se suman a ello todos los hábitos de consumo negativos de los padres y personas que cuidan, no existen muchas probabilidades de que se puedan desarrollar transiciones justas y sanas entre etapas de desarrollo infantil y adolescente.

Conforme al estudio documental consignado en este artículo y a las reflexiones que parten de la interpretación de cada uno de ellos y la visión desde la experiencia docente se retratan a continuación y en manera de conclusión lo que se consideran barreras en el aprendizaje de la lectoescritura:

- Condiciones sociales y económicas de vulnerabilidad.
- Hábitos de consumo digital del entorno.
- Deficiencias en el desarrollo integral
- Ausencia paterna y materna en las etapas de aprendizaje.
- Sobreexposición a herramientas digitales desde temprana edad.
- Planes de aula que basan sus métodos en la implementación de herramientas digitales.
- Desconocimiento del sistema educativo en repercusiones negativas neuronales sobre niños niñas y adolescentes en cuanto a la dependencia de las pantallas.

Se resumen en estos siete aspectos clave, aquellos signos que para efectos de este artículo fueron representados como barreras hacia el desarrollo de la lectoescritura en la transición de la infancia y adolescencia, Teniendo en cuenta los aportes de los autores estudiados y las fuentes clásicas sobre conducta humana y desarrollo del aprendizaje desde las primeras etapas infantiles hasta el punto de crecimiento en donde debe desarrollarse la autonomía parental, lo anterior no constituye una visión totalitaria sobre la interpretación al uso de las pantallas, sin embargo, invita a una reflexión al sistema educativo, los docentes y padres de familia sobre los medios que se proveen en la infancia con el objeto de que sean ayuda para el aprendizaje y por el contrario, se convierten en factores conflictivos en la relación del conocimiento adquirido mediante la exploración natural con el entorno y otros medios de obtención de la información como los libros o las

experiencias interpersonales.

Referencias bibliográficas

- Aceldo Godoy, C. V. (2023). *Incidencia de la lecto-escritura en el desarrollo del pensamiento crítico y creativo en los estudiantes del subnivel de básica elemental de la institución pluridocente "Ciudad de Macará" del cantón Quito durante el año lectivo 2021-2022 (Master's thesis)*. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/25743>
- Fallas, M. P. F., Mora, E. J. R., & Castro, L. G. D. (2020). *Impacto del tiempo de pantalla en la salud de niños y adolescentes*. *Revista Médica Sinergia*, 5(06), 1-10.
- Gago, R. (2021). *La comprensión lectora y su incidencia en el rendimiento escolar en los niños de 6º grado*.
- García, G. H. (2022). *Psicomotricidad y un armonioso aprendizaje de la lectura y escritura: lecto escritura con psicomotricidad*. *Psicomotricidad, Movimiento y Emoción*, 8(1), 38-50.
- Herrerías, C. G., Cáceres, R. G., & Amate, J. J. S. (2024). *Impacto de la COVID-19 en los niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad*. In *Inclusión y perspectivas pedagógicas en el ámbito social* (pp. 96-105). Octaedro.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2020). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*.
- Ortega, J. G. (2021). *¿Jaque mate digital a la humanidad? Educar humanos y resiliar en la era de la inteligencia artificial*. *Dedica. Revista de Educação e Humanidades*, (18), 2-24. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7902052>
- Parada, A. D. C. S. V. (2021). *La importancia del juego en el desarrollo psicomotor*. *Educación y Psicopedagogía*, 4(1), 37-52. <https://www.unae.edu.py/ojs/index.php/educacion/article/view/324>

Poémape Abanto, R. M. D. C. (2022). *Uso de las TIC y la lectoescritura de niños del cuarto grado de la Institución Educativa de Conchucos-Áncash, 2021.* .

Santillán, L. J. S., Ramos, M. I. Y., & Lezcano, V. P. P. (2024). *Lectura y desarrollo cognitivo: estudio de los hábitos lectores de estudiantes de básica superior.* LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades, 5(4), 4432-4447.

Sas, O. R., & Estrada, L. C. (2021). *Pantallas en tiempos de pandemia: efectos bio-psicosociales en niñas, niños y adolescentes.* Revista Sociedad, (42), 15-29.

Stein, A., González Lynn, E. B., & Franco, A. P. (2024). *Entre cuentos y juegos: el desarrollo del discurso explicativo en el hogar durante la primera infancia.* <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/253106>

Téllez Sánchez, J. (2021). *El juego como mediador de la experiencia corporal, importancia de la experiencia corporal en la primera infancia.*