

Desde el Volumen 11, Número. 21, correspondiente al año 2024, la licencia CC BY-NC 4.0 sustituye a la empleada en los números anteriores, a saber, CC BY-NC-SA 4.0

Juegos y juguetes: una respuesta de la universidad cubana

Games and toys: a response from the Cuban university

Dr C. Ida M. González Hernández
mgh13457@gmail.com
ORCID: 0000-0002-6323-6884
Universidad de La Habana
Cuba

RESUMEN

En el artículo se presentan algunos de los Trabajos de Diploma, también conocidos como evaluaciones de culminación de estudios, que se han realizado por los estudiantes de pregrado como requisito para su graduación en la Carrera de Diseño Industrial. Por lo general, dichos trabajos han sido solicitados por las empresas y centros de investigación que atienden la producción de juegos en general.

Todos los aquí relacionados pueden ser descargados del sitio web de la biblioteca del Instituto Superior de Diseño (ISDi). Asimismo, se pueden encontrar otros trabajos sobre este tema que no se han mostrado en el presente artículo.

Palabras claves: diseño industrial, juegos, diseño, producción

ABSTRACT

This article presents some of the Diploma Projects, also known as end-of-study evaluations, that have been completed by undergraduate students as a requirement for their graduation in the Industrial Design Degree. Generally, these projects have been requested by companies and research centers that deal with the production of games in general.

All of the projects listed here can be downloaded from the Instituto Superior de Diseño (ISDi) library website. Likewise, other projects on this topic that have not been shown in this article can be found.

Keywords: industrial design, games, design, production

Recibido: 03 /09 2024

Aceptado: 27 / 09 / 2024

INTRODUCCIÓN

El proceso de formación de profesionales en la universidad cubana se sustenta en dos ideas rectoras que se desarrollan a lo largo de todas las carreras.

La primera es la unidad entre la instrucción y la educación cuyo objetivo es lograr que los egresados sean capaces de asumir los retos de la época actual y participen activamente en el desarrollo económico y social del país.

En segundo lugar, a través de la vinculación del estudio con el trabajo se pretende dar respuesta a la necesidad de formar al estudiante en contacto directo con los modos de actuación de su profesión, desde los más simples hasta los que demandan mayor nivel de preparación.

Todo ello con el fin de que puedan desempeñarse como profesionales que respondan eficaz y eficientemente a las demandas del país.

En la práctica este objetivo se logra a través de la colaboración entre la universidad y diferentes entidades laborales, productivas y de servicios, a todo lo largo y ancho del país.

El Instituto Superior de Diseño no es ajeno a esta praxis y sus estudiantes se vinculan desde los primeros años a diferentes proyectos que responden a necesidades de la industria, la economía y la sociedad, tanto a nivel nacional como en su entorno territorial.

A lo largo de los años diversas instituciones encargadas de la elaboración de juegos para diferentes edades, niveles de desarrollo y capacidades infantiles, han solicitado al ISDi el desarrollo de proyectos que satisfagan demandas de nuevos juegos, tanto en soporte material como digital.

Esta demanda se sustenta en el hecho de que un pilar de la sociedad cubana, y por ende de su educación, es lograr un desarrollo armonioso de todos los niños, cualesquiera sean sus niveles de desarrollo cognitivo y motriz, así como aquellos con diferentes tipos de discapacidades o condiciones especiales de aprendizaje.

Es conocido que el juego puede concebirse como una herramienta potencial para la enseñanza y para el aprendizaje. En la actualidad es importante facilitar a los niños la realización de juegos en diferentes escenarios. Así se deben potenciar tanto el uso de espacios abiertos con aparatos

que contribuyan al desarrollo motriz y de diferentes habilidades de percepción, como los entornos virtuales que abren una amplia gama de posibilidades educativas.

Para dar respuesta a las solicitudes presentadas al ISDi, su claustro se dio a la tarea de orientar a estudiantes del último curso el desarrollo de proyectos de Trabajos de Diploma donde demostraran sus capacidades y habilidades como futuros diseñadores para responder a demandas sociales.

Los Trabajos de Diploma constituyen las evaluaciones de culminación de estudios, que realizan los estudiantes de pregrado como requisito para su graduación en la Carrera de Diseño Industrial.

En este artículo se presenta, en orden cronológico, un resumen de los resultados de algunos de los Trabajos de Diploma que elaboraron propuestas de nuevos juegos o juguetes, como respuesta a solicitudes de empresas y centros de investigación que atienden la producción de juegos en general.

Todos los aquí relacionados pueden ser descargados del sitio web de la biblioteca del ISDi. Asimismo, se pueden encontrar otros trabajos sobre este tema que no se han mostrado en el presente artículo.

DESARROLLO

2006 Diseño del Soporte Físico para el juego de carreras de autos Rápido y Curioso

Autores: Yoendris Villalobo Estrada
Osmany Piedra Cusa

El Centro de Investigación y Desarrollo de Simuladores Profesionales (SIMPRO) realizó un encargo de diseño al Instituto Superior de Diseño consistente en crear la cabina para el juego virtual de carreras de autos destinado al Cosmopalacio, ubicado en el parque Mariposa del Parque Lenin.

El interés por parte de la empresa SIMPRO era crear un producto que compitiera o superara los arcades importados por el país, con el objetivo de

insertarse en ese mercado a nivel nacional. Es en este punto específico del proyecto, donde se enfocaron los esfuerzos y se desarrolló el Trabajo de Diploma.

2014 Sistema de estructuras de juego para parques infantiles

Autores: José A. Zerquis Molina
Adrián García Martín



Figura 1. Modelo de la propuesta del soporte físico para el juego de carreras Rápido y Curioso. Variante de color

Fuente: <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DIGITAL%20DE%20TESIS%20DE%20DIPLOMA/2006/T-0669/T-0669.rar>



Figura 2. Modelo de la propuesta del soporte físico para el juego de carreras Rápido y Curioso. Relación con los usuarios.

Fuente: <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DIGITAL%20DE%20TESIS%20DE%20DIPLOMA/2006/T-0669/T-0669.rar>

La Empresa Cubana de Acero solicitó la realización de un proyecto orientado al diseño de estructuras o aparatos de juego para parques infantiles, con el fin de ser producido por dicha empresa.

A partir de la necesidad de mejorar la visualidad de las estructuras de producción nacional en los parques infantiles de la capital, sumado a la carencia de las adecuaciones ergonómicas que existen actualmente en estos y que exigen su pronta solución; surge este sistema de estructuras de juego pensado para niños de 4 a 12 años de edad.

Se partió de la estrategia de lograr la adaptabilidad a todos los contextos posibles de parques y de disminuir los materiales utilizados para su producción, a modo de lograr productos que pudieran ser ampliamente producidos y distribuidos. A partir de esta concepción se diseñaron un total de 16 productos, definidos por las frecuencias de uso que presentan en los parques infantiles, de los cuales 6 son estructuras combinadas para mejorar y facilitar la estrategia de adaptabilidad.

El diseño está pensado para el montaje in situs de los productos, ya que esto traería muchos beneficios en cuanto a la producción, la transportación y sobre todo en la adaptación de cada producto en los distintos contextos. Para ello se concibe el diseño de estructuras pre ensambladas y la utilización de la unión por funda y soldadura, soldadura y unión roscada. Estas decisiones de diseño propician los ajustes a la hora de ensamblar, la simplicidad en el montaje, la adaptación a las condiciones de espacio, así como a la mano de obra.

La morfología de los elementos del sistema parte de los materiales a utilizar definidos como condicionante desde el encargo: perfiles tubulares y chapa metálica; y de la tecnología de producción que presenta la empresa para la realización de este proyecto.



Figura 3. Tobogan+Columpio
Fuente: <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DIGITAL%20DE%20TESIS%20DE%20DIPLOMA/2014/T-1220/T-1220.pdf>



Figura 4. Balancin+Pendulo
Fuente: <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DIGITAL%20DE%20TESIS%20DE%20DIPLOMA/2014/T-1220/T-1220.pdf>



Figura 5. Instalación de aparatos de juego en parque infantil
Fuente: <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DIGITAL%20DE%20TESIS%20DE%20DIPLOMA/2014/T-1220/T-1220.pdf>

2014 Juguetes, medios de enseñanza para la educación en la primera infancia

Autor: Ana Julia León Macía

El presente Trabajo de Diploma ofrece respuesta a una necesidad de alta prioridad en la Cuba contemporánea: la carencia de medios de enseñanza para la educación en la primera infancia. Específicamente esta investigación propone la proyección de un sistema de juguetes, cuyo principal objetivo es satisfacer las demandas tanto institucionales, como las de los pequeños. Por ello, las propuestas de juguetes conjugan el componente lúdico con el aprendizaje para de esta manera lograr convertirse en un medio útil y efectivo entre ambos usuarios.

Durante su preparación y proyección se ha vinculado su producción futura a esferas de la industria nacional y local, relacionándose con la realidad tecnológica existente y proponiendo así un proyecto perfectamente producible en la industria nacional. Un sistema que, a partir del análisis profundo y la selección de objetivos a desarrollar en cada uno de los ciclos, logre también adecuarse al sistema educacional vigente.

Se detallaron cada una de las soluciones a nivel conceptual, mostrando características de uso y función, además de especificaciones técnicas de cada sistema y análisis de resistencia.

El trabajo constituye la referencia más cercana para la proyección futura de sistemas de juguetes para los círculos infantiles. En dependencia de la tipología de juego desarrollada y el hecho de que cada proyecto de diseño presenta sus particularidades, se muestra un camino metodológico, durante el cual se tomaron decisiones estratégicas para su realización. Además, se analizaron los objetivos educativos a desarrollar y como estos pueden llevarse a funciones prácticas en los juguetes.



Figura 6. Propuesta de juguete con referencia al transporte

Fuente: <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DIGITAL%20DE%20TESIS%20DE%20DIPLOMA/2014/T-1224/T-1224.pdf>



Figura 7. Propuesta de juguete con referencia al hogar

Fuente: <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DIGITAL%20DE%20TESIS%20DE%20DIPLOMA/2014/T-1224/T-1224.pdf>



Figura 8. Propuesta de juguete con referencia al mercado

Fuente: <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DIGITAL%20DE%20TESIS%20DE%20DIPLOMA/2014/T-1224/T-1224.pdf>

2017 Diseño de interfaz gráfica para la suite de juegos Neuroger

Autor: Amanda Morales

El Centro de Neurociencias en Cuba (Cneuro) solicitó al Instituto Superior de Diseño el diseño de la interfaz gráfica de una suite de juegos para tareas de rehabilitación y entrenamiento de habilidades en pacientes con deterioro cognitivo leve.

Cneuro, busca alternativas que entrenen y rehabiliten destrezas cognitivas en pacientes con Deterioro Cognitivo Leve (DCL). En su búsqueda el centro se ha planteado el desarrollo de estas por medio de una suite de juegos, siguiendo estudios ya evaluados a nivel internacional. Por tanto, se hace inminente la necesidad de un diseño de interfaz y usabilidad para la misma.

El DCL se ha definido como un estado de transición entre el envejecimiento normal y los procesos neurodegenerativos, que refleja una situación clínica donde la persona manifiesta quejas subjetivas de deterioro cognitivo, objetivándose afectación cognitiva no generalizada en ausencia de demencia. A su vez, representa una etapa de deterioro más allá de lo que se considera normal para la edad, pero de severidad insuficiente como

para justificar el diagnóstico de la demencia o la enfermedad de Alzheimer (EA).

Un importante indicador en el seguimiento de sujetos con DCL es la caracterización neuropsicológica, a través del desempeño en tareas de conocimientos que evalúan los diferentes dominios cognitivos.

El desarrollo de una aplicación que ayude a entrenar habilidades deterioradas en personas con DCL constituiría un logro fundamental en el tratamiento y prevención de EA y otros síndromes degenerativos (SD). Al mismo tiempo contribuiría a la investigación dirigida hacia la prevención de la demencia; enfermedad contra la que no se han logrado grandes avances aún; por lo que constituye una gran amenaza para la vida de un alto porcentaje de los adultos mayores.



Figura 9. Propuesta de interfaz gráfica para la suite de juegos Neuroger
 Fuente: <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DIGITAL%20DE%20TESIS%20DE%20DIPLOMA/2017/T-1471/T-1471.pdf>

2019 Juguetes para la rehabilitación de niños hipoacúsicos

Autor: Mileydis Espinosa Rodríguez

Actualmente la revolución se dedica a suplir todas las necesidades sociales, no dejando de lado a aquellas referidas a discapacidades físicas. En lo relativo a las personas que nacen con discapacidades auditivas el gobierno ha puesto todos los recursos posibles en la atención de estas personas y su integración a la sociedad.

En Cuba, resultado de la colaboración entre instituciones como el Centro Nacional de Neurociencias, el Centro Internacional de Salud La Pradera y el Hospital Hermanos Ameijeiras se efectúa un programa nacional gratuito de implantes cocleares desde 1998.

Los niños con los implantes colocados a pesar de escuchar mejor necesitan un arduo trabajo en la audición y el habla; y estas actividades son más factibles de ejercitar a través de la interacción con juguetes.

Hoy los medios lúdicos diseñados para este público solo pueden ser adquiridos a través de la importación; y ante esta situación la Oficina Nacional de Diseño y el Instituto Superior de Diseño han detectado la necesidad y la posibilidad de producir, con los medios que cuenta el país, juguetes diseñados para niños con esta discapacidad.

Formas boleadas, colores brillantes y figuras pregnantes apoyan el carácter lúdico de los juguetes, además de que los dos últimos elementos son especialmente atractivos para los niños hipoacúsicos. En las soluciones se utilizan los colores primarios indistintamente ya que su identificación es un objetivo dentro del rango etario de los niños a los que está dirigido. El plástico color blanco con la gráfica incluida, presente en todos aporta unidad al sistema ya que se encuentra en una geometría muy similar en todos.

El aprendizaje de la lectura, la práctica del habla y la escucha son actividades que el infante hipoacúsico puede realizar por medio de este sistema de juguetes didácticos para superar las deficiencias

que presente, cada juguete está enfocado en la ejercitación de una actividad.

La alusión a objetos de la cotidianidad (tambor, teléfono y libro) comunican la finalidad de uso de los mismos, aunque todos se caracterizan por la versatilidad de juegos o forma de juego. La combinación de diferentes juegos incrementa la puesta en práctica de las habilidades tanto auditivas- comunicativas como de motrices y cognitivas. La integralidad de estos juguetes posibilita un mayor tiempo de juego con el mismo, así como un aprendizaje y superación divertido para el niño.

Todos son resultado de la inyección en plástico y los gráficos son impresos en vinilo de impresión autoadhesivo. No presentan un código específico para niños hipoacúsicos por lo que puede ser utilizado por niños normo oyentes, además de que tampoco restringen su uso para un sexo en específico.



Figura 11. Teléfono para el entrenamiento del habla
Fuente: <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DIGITAL%20DE%20TESIS%20DE%20DIPLOMA/2019/T-1669/T-1669.pdf>



Figura 10. Tambor para el entrenamiento de la escucha
Fuente: <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DIGITAL%20DE%20TESIS%20DE%20DIPLOMA/2019/T-1669/T-1669.pdf>



Figura 12. Libro para el entrenamiento de la lectura
Fuente: <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DIGITAL%20DE%20TESIS%20DE%20DIPLOMA/2019/T-1669/T-1669.pdf>

2019 Juguete para la rehabilitación de niños sordos hipoacúsicos

Autor: Yolanda Herrera Raola

La Oficina Nacional de Diseño solicita al ISDi el diseño de juguetes para rehabilitar a niños sordos hipoacúsicos.

La solución consiste en un sistema constituido por tres subsistemas los cuales cuentan cada uno con un contenedor, estos tienen unidad formal por las

dimensiones, y el uso de tres figuras geométricas familiares: cuadrado, pentágono y hexágono.

Los contenedores consisten en un rompecabezas en sí mismos ya que las caras se desarmen y además estas pueden funcionar como tarjetas que el adulto puede utilizar para mostrarle al niño los colores o gráfica que puedan tener.

Cada subsistema tiene piezas las cuales aluden a tres temas cotidianos: la música, la familia y los animales. Además, con cada subsistema se adquiere un conocimiento específico: sonidos con el tema música, miembros de la familia y lenguaje con el de los animales.

El subsistema músico está diseñado con la finalidad de que el niño aprenda a escuchar mediante la interacción con las piezas, y ejecute tres acciones de uso principales: agitar, golpear y soplar. Principalmente potencia la discriminación auditiva, pero también desarrolla la detección e identificación del sonido. A su vez con el subsistema músico el niño puede aprender relaciones de tamaño, conceptos de mayor-menor, colores y formas.

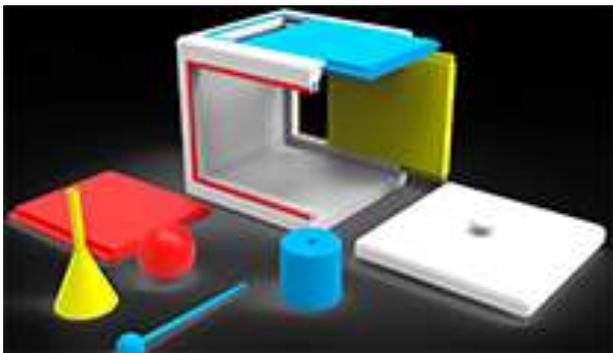


Figura 13. Subsistema músico
Fuente: <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DIGITAL%20DE%20TESIS%20DE%20DIPLOMA/2020/T-1774/T-1774.pdf>

La comunicación va dirigida a connotar música, algo bastante lejano a la realidad de estos niños, pretende instaurar el conocimiento de ciertos instrumentos musicales: maraca, tambor, trompeta, aunque no posea su morfología exacta.

El subsistema familia representa de forma sintetizada a través de figuras geométricas a la familia.

Pretende enseñar al niño los miembros de la familia y sobre las emociones de estos. Va enfocado hacia lo socio afectivo, que el niño pueda distinguir sus emociones y de los que le rodean.

Este subsistema potencia la motricidad fina, el reconocimiento de las formas y la inteligencia emocional.



Figura 14. Subsistema familia
Fuente: <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DIGITAL%20DE%20TESIS%20DE%20DIPLOMA/2020/T-1774/T-1774.pdf>

El subsistema animal consiste en prismas con bases de cinco figuras geométricas en las que se inscribe la gráfica de los animales que tipifican las cinco vocales con las que empieza cada uno, estas son: la ardilla (a), elefante (e), iguana (i), oveja (o) y urraca (u).

También consiste en encajar las piezas en una contraforma (excavado) la superficie del patrón tiene gráfica mostrando los animales, al igual que cada pieza tiene la vocal y la seña dactilológica para que el niño pueda asociar.

Enseña al niño el lenguaje hablado y el gestual, a través de las vocales las cuales se relacionan con los animales que empiezan con cada vocal, este subsistema no cumple su entera funcionalidad

sin la intervención del adulto, al igual que los otros subsistemas con dicha intervención son más funcionales a la hora de rehabilitar al niño.

Se potencia el juego simbólico por el uso de figuras geométricas que connotan elementos de la vida real, los cuales el niño sustituirá con ayuda de la gráfica, esto desarrolla la cognición, el lenguaje interior, y suple la carencia que tienen en esta área.



Figura 15. Subsistema animal
Fuente: <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DIGITAL%20DE%20TESIS%20DE%20DIPLOMA/2020/T-1774/T-1774.pdf>

El sistema puede ser empleado por niños normooyentes ya que desarrolla habilidades de motricidad fina, inteligencia espacial, percepción tacto-visual, percepción auditiva y otras que desarrollan los niños normooyentes en la misma medida que los hipoacúsicos.

La solución resulta atractiva al niño que es alerta visual por el uso de variados colores y diversas formas geométricas.

Por último, la tecnología a emplear será la inyección del plástico y el material será polipropileno.

2020 Diseño de enseres infantiles a partir de los residuos de la producción en la empresa Internacional Cubana de Tabacos, S.A.

Autor: María Karla González del Riego

La empresa Internacional Cubana del Tabaco (ICT) se dedica a la producción de tabaco 100% natural de manera mecanizada. Esta desarrolla una política de estancia infantil donde permite que niños de 5 a 12 años, hijos de los trabajadores asistan los sábados laborables y en tiempo de vacaciones a un aula en la institución creada para la permanencia de los niños. La empresa no cuenta con recursos destinados a las actividades que se realizan en este local y por ello solicitaron el diseño de enseres infantiles a partir del procesamiento de los desechos resultantes de su producción.

Para cumplir con esta necesidad se proyectó un juguete que cumple con las características necesarias para niños de estas edades.

El juguete tiene como función principal consolidar los conocimientos matemáticos adquiridos en las escuelas primarias específicamente las operaciones aritméticas y la geometría básica. Cuenta con 211 fichas geométricas con diferentes funciones con las cuales se construyen ecuaciones a partir de combinaciones geométricas entre las fichas trazando un recorrido hasta llegar a la meta final.



Figura 16. Contenedor de las fichas
Fuente: <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DIGITAL%20DE%20TESIS%20DE%20DIPLOMA/2020/T-1840/T-1840.pdf>

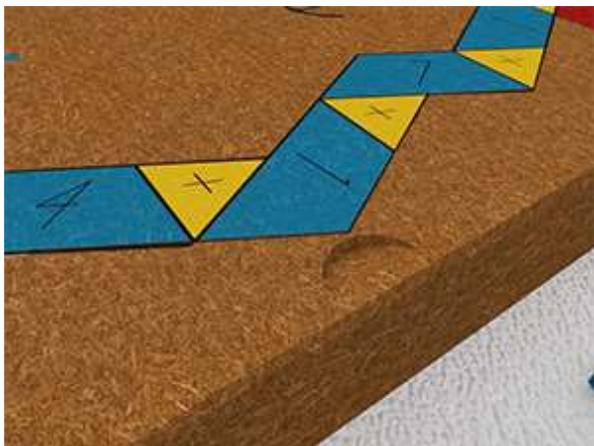


Figura 17. Camino a seguir hasta llegar a la meta
Fuente: <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DIGITAL%20DE%20TESIS%20DE%20DIPLOMA/2020/T-1840/T-1840.pdf>



Figura 18. Tablero tapa, contenedor y las fichas del juego
Fuente: <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DIGITAL%20DE%20TESIS%20DE%20DIPLOMA/2020/T-1840/T-1840.pdf>

CONCLUSIONES

Los proyectos, rediseños y nuevos diseños de juegos y juguetes para su empleo en el país ha sido un elemento permanente en el desarrollo de los trabajos de fin de carrera de los estudiantes a través de toda la historia del ISDi.

El sistema empresarial cubano ha sabido utilizar la relación universidad – empresa para llevar adelante importantes proyectos.

Para los estudiantes ha significado trabajar sobre proyectos a partir de demandas reales de la industria.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ISDi. Biblioteca. Colección de Tesis de Diploma del ISDi. <https://abcd.biblio.isdi.co.cu/site/php/index.php>
- <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DIGITAL%20DE%20TESIS%20DE%20DIPLOMA/2006/T-0669/T-0669.rar>
- <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DIGITAL%20DE%20TESIS%20DE%20DIPLOMA/2014/T-1220/T-1220.pdf>
- <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DIGITAL%20DE%20TESIS%20DE%20DIPLOMA/2014/T-1224/T-1224.pdf>
- <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DIGITAL%20DE%20TESIS%20DE%20DIPLOMA/2017/T-1471/T-1471.pdf>
- <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DIGITAL%20DE%20TESIS%20DE%20DIPLOMA/2019/T-1669/T-1669.pdf>
- <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DIGITAL%20DE%20TESIS%20DE%20DIPLOMA/2020/T-1774/T-1774.pdf>
- <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DIGITAL%20DE%20TESIS%20DE%20DIPLOMA/2020/T-1840/T-1840.pdf>
- <http://portal.amelica.org/amelica/journal/375/3753481003/> García-Ramírez, V.N. Tarazona Meza, A.K. (2022) REVISTA EDUCARE, ISSN: 1316-6212, ISSN-e: 2244-7296, vol. 26, núm. 2, 2022

<http://repositorio.eduniv.cu/> Horruitiner Silva, P. (2014) La Universidad Cubana: el modelo de formación

<https://www.studocu.com/es-ar/document/universidad-nacional-de-lomas-de-zamora/psicopedagogia/> Domínguez García, L. (2006) Psicología del Desarrollo: Problemas, Principios y Categorías. Editorial Interamericana de Asesoría y servicios S.A. del C.V., Reynosa, Tamaulipas, México.