

## ORIGINAL

**El método lúdico para potenciar la psicomotricidad en niños y niñas de 3 años de edad de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos.**

Lic. Jimena Gabriela Copo Castro. [[nicolasgarces2011@hotmail.com](mailto:nicolasgarces2011@hotmail.com)]  
*Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos. Ecuador.*

**Resumen**

El presente trabajo de investigación es de corte cualitativo, nace de una necesidad, se manifiesta por medio de la observación y actividades diagnósticas en la Unidad Educativa "Pedro Fermín Cevallos", en donde se precisa una educación psicomotriz a base de juegos, como parte primordial a favorecer el desarrollo psicológico y motor de los pequeños, estableciendo conceptos desde una perspectiva teórica psicológica, pedagógica, lúdica y didáctica que permitan la interpretación del proceso formativo en los niños de 3 años de edad de la institución. Dado que el juego se encarga de abrir vías para fortalecer la psicomotricidad, asimismo ayuda a la concentración, la creatividad, y el progreso de la personalidad, en tal virtud, este artículo muestra el interés de desarrollar dicha temática.

**Palabras claves:** didáctica; lúdica; psicomotriz; pedagogía.

**Recibido:** 10/02/2019 | **Aceptado:** 22/12/2019

**The ludic method to enhance psychomotor skills in 3 year old boys and girls of the Educational Unit Pedro Fermín Cevallos.****Abstract**

The present research work is of qualitative court, was born from a need, it is manifested by means of the observation and diagnostic activities in the Educational Unit "Pedro Fermín Cevallos", where is required a psychomotor education based on games, as a major part to favor the psychological and motor development of the small ones, establishing concepts from a psychological theoretical perspective, pedagogical, ludic and didactic that allow the interpretation of the formative process in children from 3 years of age of the institution. Since the game is responsible for opening pathways to strengthen the psycho-motor skills, it also helps the concentration, the creativity, and the progress of the personality, in such virtue, this article shows the interest to develop this theme.

**Keywords:** didactic; ludic; psychomotor; pedagogy.

## **Introducción**

La edad preescolar, se establece en el espacio de vida, siendo el más rico en experiencias que involucran movimiento y expresión, en el cual las capacidades motrices del infante se hallan en un período transicional, desde que el individuo nace es una fuente interminable de dinamismo como, mirar, manipular, curiosar, percibir, ingeniar, expresar, anunciar y soñar; el juego es la principal actividad infantil; y su objetivo es el incitar al niño a examinar el mundo, conocerlo y dominarlo; por lo tanto dichas prácticas le permitirán organizar la información recogida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales.

Según Duque y Montoya (2014) las distintas teorías pedagógicas se convierten en modelos didácticos que también apoyan la investigación al resolver las interrogaciones relacionadas con el ¿para qué?, el ¿cuándo? y el ¿con qué? se enseña y aprende. Del mismo modo permite concretar los propósitos, los campos confusos y las herramientas metodológicas hacia su ejecución en la práctica educativa.

Etimológicamente, juego significa “ludus-ludare, que abarca todo el campo del entretenimiento infantil, recreo, competición, juegos de azar. Desde los tiempos primitivos esta actividad ha sido considerada como cultura propia, en la educación representaba la supervivencia” (Medina & Páez, 2017). Bajo esa base se distinguirán algunos aportes de autores que describen este tema, entre esos es Heráclito el cual postula: "el conjunto del tiempo es un niño que juega a los peones" (p. 165).

Al fundamento de Heráclito el juego, es el principio activo y transformador del entorno como el soporte de lo existente, en la medida que es auto movimiento y libertad, es el pilar para desplegar una buena motricidad en los niños.

## **Desarrollo**

El fomentar la psicomotricidad mediante la lúdica es un tema primordial en los centros educativos en la actualidad, y en el grado de preescolar de la Unidad Educativa “Pedro Fermín Cevallos” no es la excepción, por el cual es indispensable el determinar como ejes temáticos: juego y psicomotricidad, los cuales se establecen en referentes transcendentales en la investigación y a partir de ellos se estaría en disposición de un conjunto de conocimientos básicos y esenciales que buscan nuevos momentos dentro del saber del docente, a favor de los niños, hacia quienes va dirigido este estudio.

En los actuales momentos, es labor de las Instituciones Educativas en la región y en el país, organizar y fortalecer los programas académicos, a través de investigaciones que propendan y fortalezcan los currículos del nivel pre-escolar con el objeto de mejorar la formación y avance en esta etapa de vida del infante, con el fin de brindarles la posibilidad de interactuar en sociedad, y para sustentar las discusiones que reafirman la importancia del juego dentro de la psicomotricidad del niño en educación inicial.

Martínez (2014) manifiesta que “El desarrollo psicomotriz es primordial durante la primera infancia ya que el niño conoce el mundo a través de su cuerpo, el movimiento es su medio de comunicación con el exterior”. La educación psicomotriz, plantea una multitud de elecciones para favorecer el despliegue psicológico y motor de los niños y las niñas. Sin embargo, dadas las circunstancias en la actualidad los infantes poseen limitadas oportunidades de juego y de convivencia con sus padres. El reducido espacio de las viviendas que restringe las posibilidades de actividad, tienen una vida más estática por las horas al día que pasan frente al televisor.

En este contexto, la escuela debe ofrecer al niño oportunidades de juego, acción y actividad compartida. De igual forma el docente tiene que reconocer las habilidades motoras que los niños han avanzado en su vida diaria y diseñar estrategias conforme a sus características personales, propiciar que amplíen sus capacidades de control y conciencia corporal, y que experimenten estilos diversos de movimiento y expresión del cuerpo.

Proponer juegos que demanden centrar la atención por tiempos cada vez más extensos, proyectar situaciones y tomar decisiones en equipo para efectuar determinadas tareas, asumir distintos roles y responsabilidad es procediendo bajo reglas acordadas, es decir respaldar experiencias de colaboración.

Diversos autores han definido a la psicomotricidad entre los cuales destacan a Pick, Vayer, Madelaine y Abbadie. De acuerdo con Piaget (como se citó en Gutiérrez, 2016) éste último manifestaba que “el niño piensa, aprende, crea y afronta sus problemas mediante la actividad corporal, práctica que ayuda el descubrimiento del cuerpo propio, de sus capacidades en el orden de los movimientos. Es por ello, que la psicomotricidad no puede limitarse a una técnica, pues no debe ser reducida simplemente a lo motriz ya que existen otros aspectos como son las impresiones, la comunicación, la emoción, que también incurren en el proceso de desarrollo psicomotor.

Abbadie (como se citó en Martínez, 2014) sostiene que “el niño se manifiesta a sí mismo en la interacción con los otros, participa sus sentimientos, emociones. Es con otras personas con quienes experimenta significativamente”. El autor señala la importancia que tiene el medio para

el infante, pues su correlación inmediata con éste, beneficia en su mayoría a su desarrollo a enfrentarse a los contextos diversos que ocurren en su entorno.

Piaget (1965) apoyado en extensos estudios de la psicología genética, construyó los conceptos básicos sobre la formación de la inteligencia, teoría que hoy en día sigue siendo esencial para entender el desarrollo psicológico del infante, es por ello que la actividad motriz es de suma importancia en el progreso de los niños desde su nacimiento hasta su infancia, ya que en los primeros años tienen acceso al mundo que los rodea a través de acciones sensoriomotriz. A medida que el niño progresa y se despliega obtiene nuevas prácticas de aprendizaje, así mismo las experiencias le permiten edificar un discernimiento y acomodarse con el medio.

Piaget (1965) estudió el desarrollo cognitivo desde sus primeros años el cual nos muestra a continuación:

Estadio de la inteligencia sensoriomotriz o práctica (del nacimiento a los 18-24 meses), el autor hace referencia a los primeros reflejos y movimientos del discernimiento del pequeño, “esta etapa es trascendental ya que en ella se edifican las bases para las nociones que el niño y la niña desarrollarán como la noción del objeto, del espacio y del tiempo” (Valdes, 2014).

Estadio de inteligencia preoperatoria (de los 18-24 meses a los 6-7 años), en este período surge la función simbólica, ya que en esta edad son capaces de personificar una cosa por medio de otra y abarca distintas acciones del niño como el juego, la imagen mental y el lenguaje temprano. Piaget (1965) sostiene que la formación de la inteligencia fundamentada en la acción práctica con los objetos y con el movimiento corporal, depende de la maduración, la herencia y el progreso físico de cada infante.

Para Frías (2019) la psicomotricidad y el juego van de la mano, los dos tienen un papel muy significativo en el desarrollo infantil, “ya que el niño al jugar conoce el mundo que le rodea y además interactúa con los otros y con los objetos. Al divertirse se envuelven todas las áreas de su persona, su cuerpo, su comprensión y su afecto” (p. 21).

El juego al ser una estrategia pedagógica, también es utilizado como herramienta educativa. “Su importancia en esta rama está dada por la información que es adquirida a través de la experimentación cuando ha servido como medio para el aprendizaje” (Arroyo, 2017, p. 21).

Se puede decir entonces que el juego es la estrategia más conveniente que sirve en la estimulación de la psicomotricidad en el niño, ya que como se lo ha detallado es la actividad principal de todo infante desde la primera infancia hasta el final de la niñez, a través de un camino sencillo de fácil acceso y disfrutarlo plenamente. “la metodología ha de ser lúdica

facilitando la emoción de conocer, estimular su interés, atención y memoria, aprovechando todos los contextos, convirtiéndolas en situaciones de aprendizajes. No se debe esperar a que lleguen, sino suministrar ese tipo de escenarios” (Benzant & Lores, 2013, p. 23).

Los tipos de juegos para favorecer la estimulación psicomotriz en el niño son:

Los juegos de coordinación motriz, poseen la capacidad de producir un movimiento técnico-táctico-físico-mental de una actividad en concreto. Estas acciones de respuesta motora consiguen ser coordinadas o descoordinadas para plasmar el objetivo, conllevando a movimientos con ritmo, tiempo y espacio.

Como antes se indicaba los niños tienen un gran número de dificultades, pero la actitud ante esto debe ser una buena motivación para que dichos problemas se puedan disminuir y que éstos no sean impedimentos en pos de un pleno progreso psicomotriz.

Desde el primer instante cuando el niño intenta sentarse es conveniente emplear los juegos de ejercicio, arrastrarse, correr, caminar. También precisa entrenamiento en subir, saltar, trepar, otros. Mediante la estimulación de algunos sentidos como el tacto, la vista y el oído, los cuales le permiten al infante el manejo de objetos y el sentido del equilibrio, se consigue que posteriormente logren desarrollarse correctamente ciertas destrezas, para su facilitación están las actividades de recreación y coordinación, ya que son los que le contribuyen y le proporcionan acoplamiento.

Los actividades lúdicas de equilibrio, que para Benzant y Lores (2013) “son movimientos que gustan mucho a los infantes y facilitan el impulso de habilidades motrices básicas y capacidades coordinativas, gracias a estas sensaciones el niño va a adentrarse en el origen del desarrollo humano”. Del mismo modo manifiesta la necesidad de desplegar determinados tipos de juegos en cada uno de los períodos de su crecimiento motor, siendo un mecanismo fundamental en las acciones.

Además, es de suma importancia trabajar el equilibrio estático y dinámico para conseguir una mayor seguridad y confianza. La vivencia del control es transcendental en aumentar la conciencia corporal, el discernimiento de los segmentos corporales, momentos de estabilidad o de su pérdida.

Las sensaciones kinestésicas, son substancial fuentes de información siempre presentes en los juegos de equilibrio. Los niños suelen explorar el entorno en el que viven, a través del movimiento, mediante el uso de la psicomotricidad gruesa, de ahí pasan a la indagación de los objetos y es así, que impiden los conflictos que se manifiestan por el equilibrio y ayudan a corregir las malas prácticas posturales que el infante toma de pie y sentado, de allí la

importancia de los juegos de ejercicios dirigidos y repetidos desde muy temprana edad en favor de alcanzar mayor flexibilidad, fuerza y combinación.

La psicomotricidad y el juego en edad preescolar es un punto muy significativo Jean Piaget distingue la siguiente categoría de juego:

Los juegos simbólicos se determinan por la aparición en la etapa pre conceptual de 2 a 4 años, es la representación de un objeto por otro. Los niños y las niñas transforman las cosas para personificar a quien no está vigente o efectuar alguna acción que tiene muy presente. La mayor parte de estos recreos involucran movimientos y actos complicados que pudieron, anteriormente, ser esencia del movimiento de ejercicio sensorio-motor en secuencias motrices aisladas (atornillar, apretar, golpear, otros.), en la ejecución se toma en cuenta el progreso psicomotriz. “En conclusión representa una expresión libre de energía física, es una actividad independiente, limitada y reglamentada; se puede manifestar como una forma de descanso y ausencia de esfuerzo” (Santamaría & Santamaría, 2016, p. 27).

Como resumen se pueden agrupar los objetivos del desarrollo psicomotor en los infantes en los siguientes puntos:

- Coordinación Psicomotriz. Motricidad gruesa (combinación dinámica integral, equilibrio, respiración, descanso).
- Motricidad fina (coordinación óculo-manual/óculo-motriz).
- Otros aspectos motores (control del movimiento, reflejos, firmeza, precisión, confianza en el uso del cuerpo...).
- Estructuración Perceptiva. Esquema corporal (discernimiento de las partes del cuerpo, noción de lateralidad, noción del eje central de simetría).
- Percepción espacio-visual. Percepción visual, partes-todo, figura-fondo, noción de dirección, ubicación y organización espacial; captación de enfoques en el espacio, relaciones espaciales, topología: abierto-cerrado).
- Percepción rítmico-temporal (percepción auditiva, ritmo, orientación y estructuración temporal...).
- Percepción táctil, gustativa, olfativa.
- Organización perceptiva.

Definitivamente la influencia del juego en el progreso psicomotriz del niño es primordial para el desarrollo de habilidades senso–motoras que le permitirán ubicarse con efectividad en el tiempo y espacio, de allí la importancia que los docentes incluyan esta herramienta dentro de los

procesos de enseñanza – aprendizaje que llevan a cabo en las instituciones educativas, de tal forma que se consiga el avance integral de los niños, asimismo de la adquisición de otras destrezas de carácter psicoafectivo, sociales, entre demás.

El presente estudio se proyecta con un enfoque cualitativo, no experimental, que describe el aspecto lúdico con la finalidad de potenciar la psicomotricidad en niños y niñas de 3 años de edad de la escuela Pedro Fermín Cevallos. Empleándose el método inductivo-deductivo, el que permitirá reunir datos particulares mediante la observación directa que se realizará en la institución, conformándose así lo inductivo. Mientras en lo deductivo se establecerán hechos científicos de antecedentes investigativos relacionados con el tema para extraer conclusiones. De igual forma se planteará el método analítico – sintético, en el que admitirá la elaboración del desarrollo teórico, realizando estudios y síntesis de investigaciones anteriores e instaurar el análisis, conjuntamente con la explicación analítica de la investigación que aportarán al cumplimiento de los objetivos propuestos.

Así mismo, según Valladares (2017, p. 374) “es notable cuando se investiga fenómenos sociales complejos que son difíciles de capturar numéricamente”. La investigación cualitativa apuntalada sobre la idea principal, permite desarrollar el abordaje en profundidad de lo particular, el cual se intenta describir o explicar el proceso, donde la generación, emergencia y cambio sean aspectos centrales para la comprensión del tema o fondo del problema a investigar, cuáles podrían ser las causas desde la óptica de los actores externos.

Para Paredes (2012) el juego psicomotor, es una práctica básicamente interactiva, implica la intervención de: el niño y compañeros de juego adultos o niños, los objetos de utilidad u objetos de comprensión, así como el espacio y el tiempo para jugar; de manera tal que en el lapso de los doce primeros meses de vida, el adiestramiento y la habilidad de los órganos sensoriales del niño en interacción consigo mismo, con las personas y con los objetos que lo rodean estimulan la psicomotricidad; hecho que se manifiesta en las habilidades físicas, intelectuales y afectivo-sociales desarrolladas, demostrando la coordinación entre el cerebro, las partes sensoriales y los músculos que, en sí misma, proporciona la transformación de los actos reflejos inconscientes en actos voluntarios reflexivos, en la medida que los movimientos logran un determinado significado y sentido según su propósito y su ubicación hacia sí mismo, hacia una persona o un objeto, para el logro de una meta específica, objetiva y directa, originalmente individual o personal y paulatinamente grupal o colectiva.

De tal manera, y a través del juego psicomotor individual o grupal, el niño percibe el tránsito de la acción por sí misma a la acción para la creación, se entusiasma por los movimientos y pone

en marcha los movimientos como medio para conseguir un objetivo-meta personal o colectivo, al mismo tiempo que, crea el significado y el sentido referencial que para sí mismo o para el grupo deben tener los objetos del medio social, físico y natural que en determinado lugar y tiempo elige y escoge, y se hace compromiso de las características y el rol que una persona adulta o niño debe desempeñar en su práctica, su actividad o su tarea física, intelectual y, consecuentemente, afectivo- social.

La expresividad motriz es muy transcendental en el juego psicomotor ya que el niño pone en movimiento todo su cuerpo sin temor, obteniendo así descargar grandes cantidades de energía, rigideces, conflictos, etc. Viviendo el placer que origina el movimiento del propio cuerpo, el niño logrará sentir una descarga tónica, que, a su vez, le permitirá alcanzar una descarga emocional. A medida que en exceso de deseo motriz se atenúe, el niño comenzará a investir los objetos de la sala, iniciándose en el juego simbólico. En el juego simbólico se pondrán de manifiesto las experiencias propias de cada uno, exponiéndose así la trayectoria vivida pues el niño, en su juego, tratará de comprender el contexto y las situaciones que ha experimentado a partir de simularlas en su juego (Miranda, 2014, p. 14).

Para Ortiz (2019, p. 11) los juegos se agrupan en función de las tipologías de la educación psicomotriz, que es la expresión física del niño de su discernimiento cenestésica, espacial y comunicativa a través de los movimientos de su cuerpo, en el cual se busca un juego provechoso para cada una de estas características. La clasificación es la siguiente: 1. Juegos de coordinación psicomotriz. Estos juegos parten de que el niño y la niña a los 3 años pueden correr, hacia los 4-5 años controlan mejor la iniciación de un movimiento, las paradas y los cambios de dirección. A los 5-6 años domina el equilibrio estático e implica la carrera en el juego, siendo al final de esta etapa, alrededor de los 9 años, cuando puede relajar espontáneamente un grupo muscular. Los juegos que lo componen son:

Juegos de motricidad gruesa: combinación dinámica global, equilibrio, respiración y relajación. -  
Juegos de motricidad fina: coordinación óculo-manual, coordinación óculo-motriz. - Juegos donde actúan otros aspectos motores: fuerza muscular, velocidad, control del movimiento, reflejos, resistencia, precisión, confianza en el uso del cuerpo (Pacheco, 2015).

Juegos que potencien el esquema corporal: conocimiento de las partes del cuerpo. Para Cepeda (2017, p. 34).hay tres niveles: nivel del cuerpo vivenciado (hasta los 3 años), nivel de la diferencia perceptiva (de los 3 a 7 años) y nivel de carácter mental y de discernimiento del propio cuerpo (de 7 a 12 años).



Juegos de lateralidad: respecto a la lateralidad corresponderemos respetar que hasta los cinco años el niño y la niña utilizan las dos partes de un modo poco caracterizado. En este sentido, los diseños lúdicos asumirán un carácter global y enriquecedor a nivel segmentario. Entre los 5 y 7 años, que es cuando se origina una aseveración decisiva de la lateralidad y, por último, a partir de los 7 años, cuando se origina una independencia de la derecha respecto de la izquierda, será cuando el trabajo analítico y de segregación segmentaria cobrará más notabilidad. - Juegos de estructuración espacio-temporal: es en esta etapa, cuando el niño y la niña empieza a reconocer y reproducir formas geométricas, tomando conciencia de la derecha e izquierda, y enriqueciendo sus nociones de arriba, debajo, delante, atrás, situaciones (dentro, fuera), en cuanto al tamaño (grande, pequeño) y la dirección (a, hasta, desde, aquí, allí). Con todos estos recursos el niño y la niña podrán escoger otras referencias además del cuerpo y podrá situarse en otras perspectivas.

El manejo de la mano es primordial en acciones que se efectúa en la vida cotidiana tales como: vestirse, peinarse, abrocharse, dentro de las actividades escolares se maneja para: escribir, pintar, jugar, y realizar manualidades, en los centros de desarrollo infantil es de vital importancia desplegar actividades o ejercicios que ayuden a perfeccionar la coordinación manual, pues de aquí en adelante dependerá en gran medida el aprendizaje y la escritura.

Indudablemente al niño hay que facilitarle el dominio de cuerpo durante su infancia ya que puede desenvolverse solo y manifestar sus emociones, sentimientos, en este lapso se debe tener muy en cuenta el uso de sus cejas, ojos y mejillas, el rol de los docentes mucha de las veces es imitado por los infantes porque es un modelo a seguir. "Es la capacidad de sujetarlos músculos de la cara para adquirir expresiones faciales auténticas. Aprender a someter los músculos de la cara es fundamental para que el niño pueda expresar sus emociones y sentimientos" (Pacheco, 2015, p. 40). Está enfocado al dominio de la mano, también es preciso la influencia de cada parte, en el período escolar el niño aprende que una mano le ayuda a la otra y para poseer control de la misma, hay que saber manipular los dedos juntos y por separado, a partir de los cinco años logrará efectuar más acciones y con exactitud, poseerá el control propio de sus manos y dedos.

## **Conclusiones**

1. La estimulación psicomotriz agrupa su atención en el interior del infante, partiendo del análisis de sus expresiones corporales y motoras espontáneas. La psicomotricidad brinda al niño los medios óptimos para que logre actuar, expresarse y transformar el mundo exterior, lo que a su vez le estimula la transformación personal.

2. Ésta se efectúa a través del juego, desplegando experiencias tangibles, visuales, auditivas, tónicas, espacio-temporales, cognitivas, otros., aportándole la seguridad afectiva y la sujeción necesaria para que despliegue su autonomía y los elementos básicos de su personalidad. De este modo se facilita en el niño el avance armónico de las tres áreas de su personalidad: motora, emocional y cognitiva.
3. Tal como lo establece Gómez (2015) “siendo la lúdica un elemento necesario que le permite al niño un aprendizaje divertido y natural”, y que la motivación mediante el juego potencia las posibilidades físicas e intelectuales del infante, con otras áreas del avance infantil: motora, perceptivo cognitiva, lenguaje y social.

### **Referencias bibliográficas**

- Arroyo, G. (2017). *Guía de Estrategias Lúdicas para el mejoramiento de la expresión corporal y motricidad en los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo*. Ambato: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Bedregal, P., Besoain, C., & otros. (2017). La investigación cualitativa: un aporte para mejorar los servicios de salud. *Rev Med Chile*, 145: 373-379.
- Benzant, Y. S., & Lores, R. A. (2013). *Juegos en la estimulación a la psicomotricidad en niños y niñas con necesidades educativas especiales*. Cuba: Universidad de Ciencias Pedagógicas “Raúl Gómez García”.
- Cepeda, R. (30 de 01 de 2017). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*. Obtenido de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Cerón, C. J., & Zarate, B. B. (2014). *El Juego como Estrategia Pedagógica*. Chía.
- Frías, K. (2019). “*Juegos de exterior en el desarrollo motriz grueso de los niños y niñas de 2 a 3 años*”. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Gómez, R. T. (2015). Tolima: Universidad del Tolima.
- Gutiérrez, L. d. (2016). *La importancia del desarrollo de la psicomotricidad en la etapa infanto juvenil*. Valladolid : Universidad de Valladolid .
- Lizarrága, G. N. (2014). *El desarrollo de la psicomotricidad a través de actividades lúdicas en niños de 2 a 3 años*. SINALOA: Universidad Pedagógica Nacional.
- Martínez, D. N. (2014). *Estrategias didácticas para el desarrollo psicomotriz de los niños y las niñas de preescolar* . México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Medina, J., & Páez, D. (2017). *Etimología del juego* . Barcelona: Umbral.

- Miranda, P. (2014). *Estrategias lúdicas y desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de segundo año de EGB paralelo "B" de la unidad educativa "Alfonso Troya" de la ciudad de Ambato provincia Tungurahua*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Ortiz, T. (2019). *El juego simbólico como estrategia para la higiene personal en niños de 4 años*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Pacheco, J. C. (2015). *Juegos de estructuración perceptiva*. México: Flanet.
- Paredes, P. M. (2012). *La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños del primer año de educación básica del jardín de infantes "las rosas", de la ciudad de Ambato, período 2010- 2011*. Ecuador: UTA.
- Pikara, G. (10 de Junio de 2014). *Metodología de la investigación, Método Inductivo y Deductivo*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/pikaragabriela/metodologa-de-la-investigacin-35727551>
- Santamaría, V. D., & Santamaría, V. J. (2016). Ibagué Tolima: Universidad del Tolima.
- Valdes, V. A. (2014). *Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget*. Guadalajara: Universidad Marista de Guadalajara.
- Valladares, B. (2017). *Enfoque cualitativo*. Madrid: Valladares.