



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

EVALUACIÓN DEL PERFIL DE JUEGO EN LA CLASE DE PSICOMOTRICIDAD VIVENCIADA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

Eddy Jacobb Tolano Fierros

Profesor en la Licenciatura en Ciencias del Ejercicio Físico en el Instituto Tecnológico de Sonora. México.
eddy.tolano@itson.edu.mx

RESUMEN

La psicomotricidad es la base del desarrollo motor durante las primeras etapas de la vida, por lo que resulta imprescindible estimular todas las capacidades propias de la edad alcanzando un desarrollo integral. El objetivo de la presente investigación fue evaluar el perfil de juego de niños de un preescolar de Cajeme, que permita reafirmar desde la ciencia la importancia de la actividad lúdica y motriz en la etapa preescolar. El presente trabajo consistió en la aplicación de una sesión de psicomotricidad vivenciada, donde participaron 45 alumnos de un Jardín de Niños de Ciudad Obregón, y fueron observadas sus conductas en las áreas de creatividad, comunicación, conciencia corporal y nivel de pensamiento, por medio del instrumento pauta para evaluar el juego en psicomotricidad. Las áreas evaluadas presentaron variaciones, tanto positivas como negativas, siendo la comunicación un área de oportunidad debido a la frecuencia de aparición del estadio gestacional, el área de la creatividad necesita reforzarse, así como la conciencia corporal, mientras que el área nivel de pensamiento fue la más beneficiada debido a que la mayoría se identificó en estadio elemental. Los datos demuestran que existen áreas que deben atenderse por medio de estrategias que satisfagan las necesidades de los alumnos.

PALABRAS CLAVE:

Psicomotricidad; desarrollo motor; perfil de juego; actividad lúdica; actividad motriz.

INTRODUCCIÓN.

El movimiento es parte fundamental de la vida de todos, ya que a través de él se puede realizar cualquier tipo de actividad de la vida diaria, por medio de las experiencias y vivencias que se tienen en el transcurso de la vida. Sin duda, en edades tempranas se debe poner énfasis en el correcto desarrollo de cada una de las capacidades motrices del ser humano, atendiendo las fases sensibles del niño. El tema que sobresale en el presente trabajo es la Psicomotricidad, que juega un papel sumamente importante en la vida del niño, ya que por medio de ella se puede trabajar en un desarrollo integral de la persona, donde no solamente se desarrolle físicamente, sino que también se tome en cuenta la capacidad cognitiva, social y afectiva del niño.

De acuerdo a lo anterior, surge la necesidad de trabajar en ésta investigación y por ende darle al profesor la herramienta necesaria para trabajar con el niño aspectos relacionados a la psicomotricidad y lograr que sea competente en cada una de las problemáticas que se le presenten, dándole solución. A temprana edad, es de suma importancia prestar atención a todas las actitudes y expresiones que manifiestan los niños al estar realizando actividades y juegos dentro de su clase de Educación Física. Es necesario que en todas las escuelas se cuente con un docente especialista en Educación Física o cualquier otro tipo de actividad física, para que éste plantee estrategias adecuadas para trabajar con los alumnos y que el aprendizaje y desarrollo sea lo más significativo posible, sobre todo atendiendo las características y necesidades propias de cada alumno, utilizando como su mejor método la observación para verificar clase a clase los avances o retrocesos que pudieran estar presente en el grupo, sin embargo se conoce que en gran cantidad de escuelas carecen de docentes del área mencionada, ésta problemática puede ser debido a la cultura y creencias falsas que se tienen sobre la Educación Física, vista como una materia de “relleno” y que solo sirve para cansar y/o agotar a los alumnos para que estén atentos a las clases de aula, inclusive los mismos maestros del área no han sabido defender dichas creencias con respeto y ética de la profesión, ya que hay maestros que no siguen una planeación apropiada para la necesidad del alumno y solo les implementa deportes. Sabemos que el principal motor del niño es el juego, y es por éste que aprende de una mejor manera ya que se divierte, goza y disfruta sin darse cuenta del aprendizaje que adquiere.

La etapa preescolar es sumamente importante en la formación de la personalidad del niño, pues cuando no se observa una subordinación de los motivos y cuando los impulsos se incluyen en una simple interacción de uno con el otro, se observa un cuadro de desintegración de la personalidad, reflejándose en una conducta puramente reactiva (Bonilla, 2013).

Al respecto, Leontiev (2010) plantea que los primeros nudos en la actividad del niño son los que conectan los diferentes procesos dirigidos a objetivos, se incluyen en las relaciones de subordinación de la actividad, sobre las cuales se distinguen gradualmente las líneas básicas del sentido de la actividad del hombre que caracterizan a su personalidad.

Es así como el niño, durante su desarrollo, va penetrando al mundo de las relaciones humanas que lo rodean, las funciones sociales de las personas, las

normas elaboradas en la sociedad y las reglas del comportamiento. El aspecto determinante en este desarrollo lo constituye la relación consciente entre el impulso del niño y la acción que él debe someter a este impulso (Petrovski, 1986).

Con respecto a las características físicas, la estatura del niño en la etapa preescolar proporciona información para predecir la estatura que tendrá en su vida adulta. Por lo general, en este periodo los niños tienden a estabilizar el desarrollo de su estatura y peso. El crecimiento de la cabeza es lento, mediano el del tronco y rápido el de las extremidades inferiores. Los sistemas óseos y muscular se desarrollan paralelamente a estos cambios de las proporciones del cuerpo; el proceso de osificación provoca que los cartílagos del sistema óseo se sustituyan por huesos (Zapata, 2011).

A cerca de la característica cognitiva, la teoría piagetiana nos permite comprender cómo aprenden y piensan los niños durante el periodo preescolar; desde el punto de vista cognoscitivo esta etapa, que va desde los dos años hasta los seis aproximadamente, se denomina preoperatoria de acuerdo con las características de Piaget. Menciona Piaget, que los niños tienen su propia manera de averiguar acerca del mundo y las cosas, lo mismo que de recordar una presentación visual u organizar ideas, tal como los adultos interpretan el medio social o físico desde una perspectiva totalmente distinta (Zapata, 2011).

Por tanto, Erikson (1963) plantea que la creciente facilidad que el preescolar adquiere para manejar el lenguaje y las ideas le permite formar su propia visión del mundo, a menudo sorprendiendo a los que lo rodean. Desarrolla su capacidad para utilizar símbolos en pensamientos y acciones, y comienza a manejar conceptos como edad, tiempo, espacio.

Por otro lado, el tema de la psicomotricidad, Pérez (2004) la define como aquella ciencia que, considerando al individuo en su totalidad, pretende desarrollar al máximo las capacidades individuales, valiéndose de la experimentación y ejercitación consciente del propio cuerpo, para conseguir un mayor conocimiento de sus posibilidades en relación consigo mismo y con el medio en que se desenvuelve. Por consiguiente, Gómez, López y Sánchez (2015) afirman que la psicomotricidad sirve para que el niño mejore en los aprendizajes a nivel motor, evolucione su personalidad, sea más autónomo y equilibrado así como desarrolle su capacidad de relacionarse con su grupo de iguales y con los adultos.

El término psicomotricidad, por sí mismo, posee la cualidad de recordar que ya existe una unión entre la motricidad, la afectividad y el proceso intelectual; unión que está presente en todas las actividades y comportamientos de una persona (Aucouturier, 1985). En la psicomotricidad vivenciada el niño juega de forma espontánea en sus actividades a partir de las necesidades que surgen, tomando como referencia algunas consignas que el psicomotricista les indica. El juego toma un rol muy importante, debido a que es la forma en la cual el niño se divierte, se desarrolla y a la vez aprende. Garaigordobil (2002) incluye al juego dentro de las leyes de maduración psicofisiológicas, y lo define como un pre ejercicio preparatorio y preciso en el desarrollo de las funciones, y desarrollo de las actividades en el transcurso de la vida, desde la etapa infantil a la adulta.

El objetivo general de la presente investigación fue evaluar el perfil de juego de niños de un preescolar de Cajeme, por medio del instrumento de Valdés (2000), que permita reafirmar desde la ciencia la importancia de la actividad lúdica y motriz en la etapa preescolar, apoyándose de los siguientes objetivos específicos:

- Profundizar desde la ciencia la importancia que tiene la actividad física y el juego para el desarrollo integral del niño de preescolar.
- Observar a los niños de educación preescolar en la clase de psicomotricidad vivenciada.
- Obtener resultados por medio de la observación, anotados en el instrumento de Valdés.
- Analizar los resultados a través del instrumento de Valdés.
- Dar a conocer a la comunidad educativa y padres de familia los resultados obtenidos.

Rodríguez y Márquez (1996) realizaron una evaluación con el test Lincon Oseretsky (1948) en niños de edad de 6 a 12 años en un total de 1,083 (588 niños y 495 niñas). Donde el estado de desarrollo se encontró con valores normales, con relación a la edad cronológica y edad motora en todos los grupos de niños y niñas. La edad influyó progresivamente en el desarrollo de algunas actividades. Sin embargo en lo que respecta a acciones motoras en función de la edad y sexo, la primera es mayormente relacionada con el desarrollo de la ejecución motora con respecto al sexo.

Por su parte, Prado (2010) realizó un estudio con objetivos dirigido en la aplicación de un programa psicomotor en 15 niños y niñas del nivel inicial de una unidad educativa bolivariana “La poderosa”. Donde se requirió planear el programa en base de un diagnóstico y apoyándose en Educación física, deporte y recreación, estimulando la lateralidad, coordinación visomotora, orientación espacial, construcción de conceptos y madurez escolar, con fines de mejorar su estado de diagnóstico. Como resultado se obtuvo una mejora en la madurez escolar, esto ayudo a su proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura, escritura, operaciones básicas matemáticas, a su desarrollo y convivencia en el ámbito social e intelectual. El fin es el fortalecimiento del desarrollo y habilidades necesarias para enfrentar la primera etapa de educación básica. Aportando además conocimiento teórico y aplicado en el desarrollo psicomotor, en la práctica educativa para las instituciones educativas.

Además, López y otros (2002) realizaron un estudio en el que se deseaba evaluar la estimulación psicomotriz en la infancia a través del método estitsológico multisensorial de atención temprana en niños de 0 a 6 años, con una población total de 478 niños, repartidos en un grupo experimental y control, donde los resultados muestran una evolución positiva global de promedios del nivel de desarrollo psicomotor, del 59,47 por cierto al 83,48 por ciento en la Reacción Motriz-, del 61,90 por ciento al 86,34 por ciento en Coordinación Sensomotriz-, del 52,79 por ciento al 81,25 por ciento, en la Motricidad Somática y del 68,34 por ciento al 87,11 por ciento en el desarrollo sensomotor. Los resultados arrojados nuevamente por el grupo experimental, resultan muy significativos, los cambios en la reacción motriz experimentados por niños de 0 a 6 meses -del 63,1 por ciento al 86,68 por ciento- 1 año -del 75,36 por ciento al 91,58 por ciento- y 3 años -del 68,83 por ciento al 82,1

por ciento- y en coordinación sensomotriz, por niños de 0 a 6 meses -del 70,02 por ciento al 85 por ciento-, 2, 3 y 4 años -del 76,13 por ciento al 87,55 por ciento, del 70,58 por ciento al 84,27 por ciento y del 85,08 por ciento al 92,2 por ciento, respectivamente.

1. MÉTODO.

La presente investigación es un diseño de carácter cualitativo, ya que se busca adquirir información en profundidad, y se maneja una estrategia descriptiva buscando especificar todas las propiedades del objeto estudiado, según Hernández, Fernández y Baptista (2001), siendo una investigación en que se relacionan la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza del fenómeno investigado, tal como ocurren en la realidad, a su vez se utiliza un diseño transversal, ya que se obtienen los datos en un solo momento durante el proceso investigativo.

En esta investigación se trabajó con un muestreo intencional, pues se seleccionaron dos grupos para efectuar la investigación en el Jardín de Niños, que según criterios de las maestras y la dirección mostraban con mayor frecuencia dificultades en aspectos relacionados a la interacción con los demás como: la creatividad, conciencia corporal, comunicación y pensamiento, teniendo una muestra total de 45 alumnos de ambos sexos, entre los 4 y 6 años de edad.

El preescolar en estudio cuenta con una población de 67 alumnos, por lo cual la muestra con la que se trabajó representó el 67% de esa población, y los grupos se encuentran divididos en 1ro, 2do y 3ro, con un grupo en cada grado, ésta institución se encuentra en Ciudad Obregón, Sonora, México.

Se utilizó el instrumento Pauta para evaluar el juego en psicomotricidad de Valdés (2000). El instrumento en mención se caracteriza en su generalidad por presentar un componente preliminar de observación y, seguidamente, otro de interpretación de los datos de acuerdo a diversas conductas que caracterizan el estadio de desarrollo del niño. Las variables a evaluar en éste instrumento son la creatividad, la comunicación, la conciencia corporal y el nivel de pensamiento. La pauta de observación parte de una serie de conductas observables las cuales están clasificadas por medio de tres categorías básicas que son:

Nunca -N-: En ningún momento ocurre la conducta en el niño.

A veces, con apoyo -AP-: Presenta la conducta con apoyo del profesor o de otros niños

A Veces -A-: En ciertas oportunidades se presenta la conducta.

Siempre -S-: En todo o cualquier tiempo se observa la conducta.

Para la obtención del perfil de juego que presenta el niño, se asignaron diversos componentes tomando en cuenta la categoría para definir los estadios de desarrollo en que se encuentran, éstos son los siguientes: Gestacional -G- Inicial -I- Elemental -E- Maduro -M-.

Para obtener la información de los sujetos de estudio se utilizó como método empírico la observación, a fin de conocer las competencias de creatividad,

conciencia corporal, nivel de pensamiento y comunicación en el ámbito psicomotor. Sabino (2000), define la observación como percibir activamente la realidad exterior, orientándola hacia la recolección de datos previamente definidos como de interés en el curso de la investigación.

Para la presente investigación, se utilizó el método teórico de análisis y síntesis para el análisis de los resultados. Se realizaron los siguientes pasos:

- Paso 1. Se planeó una reunión con la directora y maestras del Jardín de niños, a fin de darles a conocer el objetivo de la investigación.
- Paso 2. Se llevó a cabo una reunión con los padres de los alumnos, a fin de informarles sobre el estudio y la importancia del mismo.
- Paso 3. Se aplicó una clase de psicomotricidad vivenciada.
- Paso 4. Con apoyo de alumnos de la Licenciatura en Ciencias del Ejercicio Físico de ITSON -Instituto Tecnológico de Sonora-, se seleccionó a un niño por alumno de apoyo para centrarse en sus competencias, para lo cual se tuvo previamente una preparación de esos alumnos, mediante un pilotaje con un grupo pequeño de niños.
- Paso 5. Se realizó la observación a los niños, con apoyo de los alumnos de la Licenciatura en Ciencias del Ejercicio Físico de ITSON, con base en el instrumento a utilizar.
- Paso 6. A la par de la observación, se anotaron resultados en la hoja de anotación, alineada al instrumento de Pauta para evaluar un juego de Valdés (2000).
- Paso 7. Se realizó el análisis de los resultados, a partir de los datos obtenidos.

Para realizar el análisis de los datos obtenidos en la aplicación del instrumento que permitió identificar los estadios en referencia al comportamiento del niño en las áreas analizadas, se utilizó la estadística descriptiva, tomando en cuenta la frecuencia y el porcentaje de cada una de las áreas investigadas. Para el procesamiento estadístico de los datos se utilizó el programa Microsoft Office Excel 2007.

2. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.

Los resultados obtenidos de acuerdo a la aplicación del instrumento “Pauta de observación del juego” a los alumnos de preescolar, se presentan en relación a las áreas de creatividad, comunicación, conciencia corporal y nivel de pensamiento.

Cabe señalar que los grupos fueron observados en un solo momento, para definir la manera de actuar del niño al momento de la ejecución de cada una de las actividades.

En la figura 1, se muestran los resultados de la evaluación del área de creatividad, en el cuál se puede apreciar una mayor frecuencia en el rubro de “siempre” del “A1”-juega con espontaneidad y autonomía- con un 42%, en el “A2” - representa de forma concreta objetos percibidos por los sentidos -sobresale el rubro

de “nunca” con 40%, en lo que respecta al “A3” -tiende a manifestar ideas y respuestas originales, ingeniosas y ocurrentes- de igual manera destaca el “nunca” con un 38%, y en el “A4” -manipula objetos con habilidad e intención- predomina el “siempre” con el 40%. Cabe señalar que los resultados que menos destacaron fueron del “A2” y “A3” “A veces, asistida” ambos con 11%.

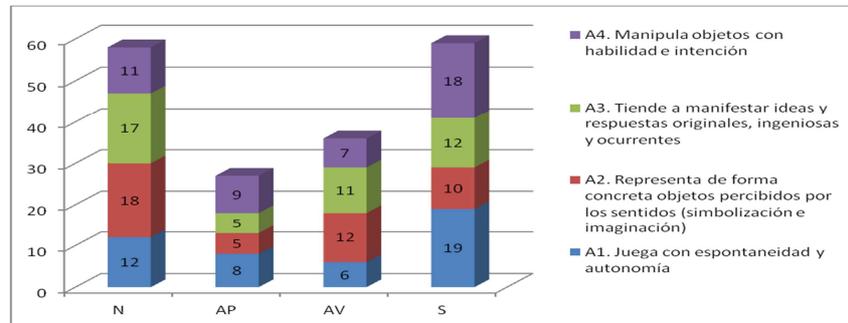


Figura 1. Resultados de las conductas observadas en el área de creatividad.

En la figura 2, se logra apreciar los resultados obtenidos del área de “comunicación”, donde en cada uno de los apartados sobresale el rubro de “nunca”, siendo así el “B1” -juega solo- con 44%, el “B2” -juega con otros niños- con 43%, el “B3” -establece relaciones de comunicación con el profesor- con 36% y el “B4” -emplea un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible- con un 38%. Esto indica que en los últimos dos apartados es necesario en mayor medida trabajar con los niños a través de estrategias que ayuden a establecer relaciones de comunicación con el profesor, así como emplear un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible.

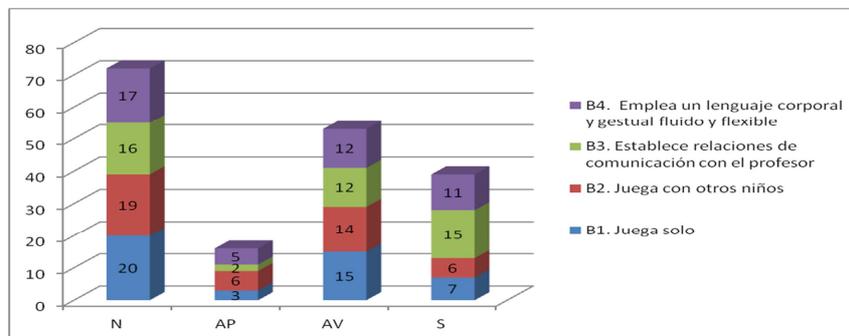


Figura 2. Resultados de las conductas observadas en el área de comunicación.

En la figura 3, se presentan los resultados del área de “conciencia corporal”, donde se aprecia que en el “C1” -utiliza las partes de su cuerpo correctamente- el dato sobresaliente es de “siempre” con un 46%, en el “C2” -sus movimientos son coordinados y armónicos- predomina el “nunca” con el 33% y en el “C3” -mueve todo su cuerpo- con gran diferencia sobre los demás, el rubro de “siempre” con 67%.

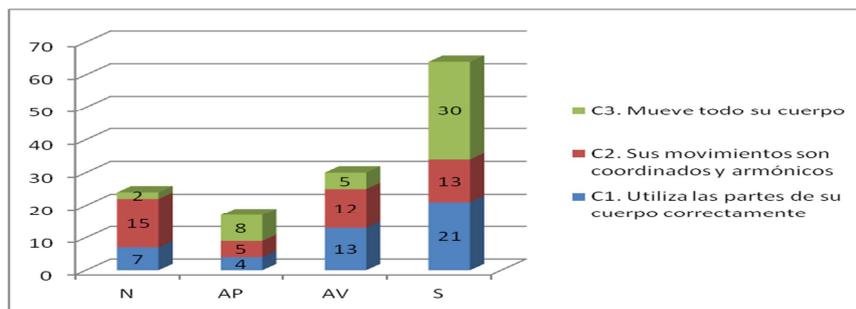


Figura 3. Resultados de las conductas observadas en el área de conciencia corporal.

En la figura 4, se observan los resultados del área “nivel de pensamiento”, donde en el “D1” -organiza su juego de acuerdo a normas- es el que presenta mayor frecuencia con el 47% en el rubro de “A veces”, en el “D2” -conserva los significados durante todo su juego- se tiene un predominio en el rubro de “siempre” con 40%, y en el “D3” -es flexible al construir la historia de su juego- existe mayor reiteración en el rubro “A veces” con 42%.

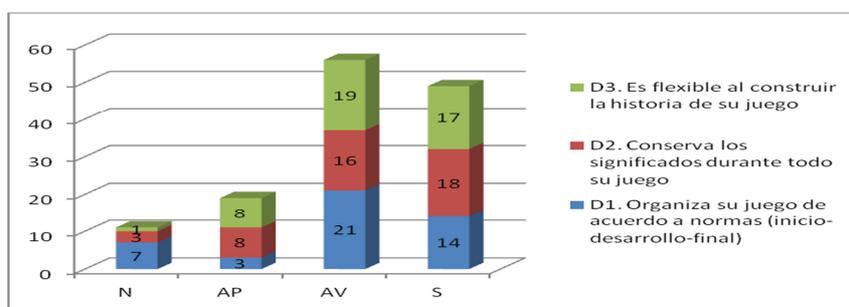


Figura 4. Resultados de las conductas observadas en el área de nivel de pensamiento.

Una vez obtenidos los resultados, se procedió a realizar el análisis de los mismos a través de un gráfico lineal –Figura 5- donde se identifica el perfil de juego del niño por medio de las cuatro áreas evaluadas -creatividad, comunicación, conciencia corporal y nivel de pensamiento-, donde en dependencia del resultado se incorporó al sujeto en alguno de los estadios de desarrollo como lo son: el estadio gestacional, el Inicial, el elemental y el maduro.

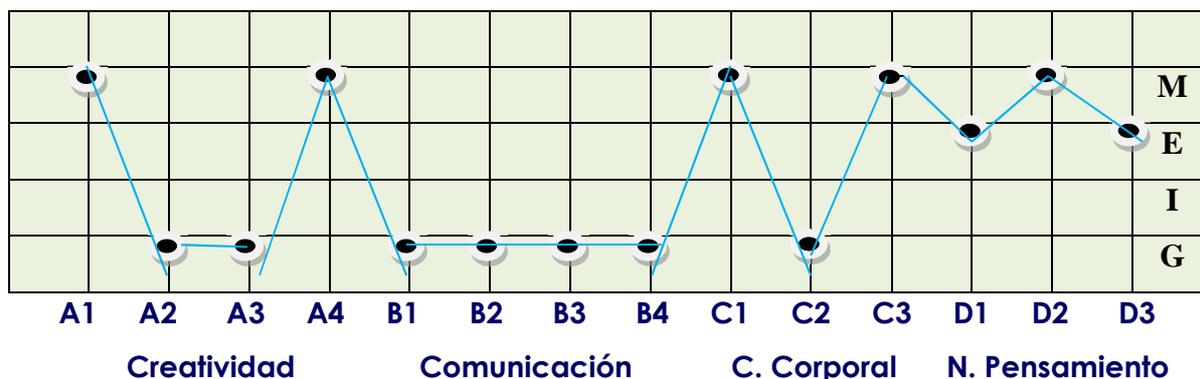


Figura 5. Resultados generales de conductas en perfil de juego.

Los resultados indican que los alumnos de preescolar estudiado, presentan algunas áreas que necesitan de un mayor énfasis en su aplicación diaria para que éstas se refuercen y no se queden aisladas en comparación a las áreas que presentaron un mejor resultado.

En el área de creatividad, es necesario que se trabaje con mayor énfasis en estrategias para lograr que el niño manifieste ideas originales e ingeniosas, así como la imaginación al momento de crear sus propios juegos, ya que en ambos procesos se presentaron en el estadio gestacional.

Para el área de comunicación, será pertinente crear un equilibrio entre el jugar solo y el jugar con otros niños, ya que debe de existir diferentes momentos de compañía o no, en el juego del niño según la circunstancia del mismo, ya que los resultados arrojan datos extremos, esto es que el mayor porcentaje de niños nunca juega solo, así como nunca juega con otros niños. De igual manera, es necesario que se trabaje arduamente con actividades cuyos objetivos sean que el alumno establezca relaciones de comunicación con el profesor, ya que en su mayoría se encuentran en el estadio gestacional.

Con respecto al área de conciencia corporal se manifiestan dos resultados que pertenecen al estadio gestacional y un resultado al estadio maduro. El niño es capaz de utilizar las partes de su cuerpo de forma correcta y por ende de mover todo su cuerpo, sin embargo, sus movimientos no son coordinados ni armónicos, por ello es necesario trabajar con ejercicios que permitan el logro de movimientos mejor estructurados, hablando desde una perspectiva motriz.

Se presenta el área de nivel de pensamiento con resultados favorables en cada uno de sus rubros, ya que dos resultados pertenecen al estadio elemental y un resultado al estadio maduro. En este caso, el niño es capaz de organizar adecuadamente su juego, de acuerdo a la estructura de inicio, desarrollo y final de proceso, por medio de normas establecidas para ello. De igual forma, conserva el significado del juego en todo momento, sin perder la coherencia del mismo y construyendo la historia de su juego.

3. CONCLUSIONES.

Para cumplir con el objetivo general de este estudio, se afirma que el trabajo de la psicomotricidad siempre debe tener lugar en los contextos preescolares, debido a que en ésta etapa, el niño requiere de jugar con un sentido propio, es decir, con un objetivo orientado por su profesor, donde lo aprendido en la escuela se vincule con la vida diaria.

Por lo tanto, a través de los hallazgos significativos en la presente investigación, se concluye que el niño se divierte y aprende a través del juego, por ello se debe aprovechar tal herramienta para favorecer el crecimiento y desarrollo del alumno a través de técnicas, estrategias, juegos y objetivos que permitan la obtención de un aprendizaje significativo.

Los profesores de Educación Física, pueden aprovechar actividades de psicomotricidad para aplicarlas en sus clases, y poder identificar necesidades por parte de los niños, a través de la utilización de diferentes instrumentos de evaluación, que permitan prevenir y mejorar algunas áreas de desarrollo del niño.

Al apreciar los resultados obtenidos en el presente estudio, se puede afirmar que con un trabajo adecuado de juegos, actividades y formas jugadas se puede mejorar en cada una de las áreas de interés, siempre y cuando se cumpla con todo lo estipulado en su planificación. Los datos demuestran que existen áreas en las que un niño está en ventaja sobre otro, por ende, se debe buscar la estrategia adecuada para poder atender a cada uno de ellos, tomando en cuenta las capacidades, habilidades y aptitudes que presentan, de esta manera satisfacer las necesidades específicas de cada uno, sin descuidar a nadie.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Aucouturier, B. (1985). La práctica psicomotriz. Barcelona: Científico-medica.

Bonilla, R. (2013). Formación de la función simbólica en preescolares a través de las actividades de juego. (Tesis Doctoral). México: Universidad Iberoamericana Puebla. Recuperado en: [http://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/1169/III Ma Rosario Bonilla.pdf?sequence=2](http://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/1169/III_Ma_Rosario_Bonilla.pdf?sequence=2) (13/06/2015).

Erikson, E. (1963). Infancia y Sociedad. Nueva York: Norton.

Garaigordobil, M. (2002). Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil, juego, conducta pro-social y creatividad. Madrid: Pirámide.

Gómez, López y Sánchez (2015). Diseño, validación y aplicación de una hoja de observación para la evaluación de la Psicomotricidad acuática en edad infantil. Sportis Scientific Technical Journal, 1 (3), 270-292.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2001). Metodología de la Investigación. México: Mc Graw Hill.

Pérez, R. (2004). Teoría y praxis del desarrollo psicomotor en la infancia. España: Ideaspropias.

Rodríguez, L. y Márquez, S. (1996). Evaluación de la ejecución motora. Madrid: Revista motricidad. Recuperado de: http://articulos-apunts.edittec.com/89/es/089_031-039ES.pdf (25/01/2012).

Prado, J. (2010). Modelos exploratorios de la discapacidad psicomotriz del niño. Conferencia a presentar en el I Congreso de Educación Física, Deporte y Recreación de Educación Especial. Mérida.

López, I. y otros (2002). La estimulación psicomotriz en la infancia a través del método estitsológico multisensorial de atención temprana. Universidad Nacional de Educación a Distancia. Madrid: Educación XXI.

Valdés, M. (2000). La Psicomotricidad vivenciada como propuesta educativa en el contexto de la reforma educativa chilena. España: Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado.

Petrovski, A. (1986). El colectivo, la comunicación y el desarrollo de la personalidad, Antología de la psicología pedagógica y de las edades. La Habana: Pueblo Nuevo y Educación.

Zapata, O. (2011). Psicomotricidad y el niño, Etapa maternal y preescolar. México: Trillas.

Sabino, C. (2000). El Proceso de Investigación. Caracas: El Cid Editor.

Leontiev, N. (2010). El desarrollo psicológico del niño en la edad preescolar. México: Trillas.

Fecha de recepción: 27/8/2016

Fecha de aceptación: 13/9/16