



El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños

Symbolic play as a strategy for the psychomotor development of children

O jogo simbólico como estratégia para o desenvolvimento psicomotor de crianças

Jaqueline Lorena González-Villavicencio ^I
jaquelingonzalez147@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-4858-0134>

Digna Merelí Vele-Caymayo ^{II}
dignamerely@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-1229-8559>

Diana Yelitza Tapia-Brito ^{III}
dianyt92@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-8077-9904>

Patricia Beatriz Salgado-Oviedo ^{IV}
patyalis@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-6841-0135>

Correspondencia: jaquelingonzalez147@gmail.com

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

***Recibido:** 04 de enero de 2022 ***Aceptado:** 31 de enero de 2022 * **Publicado:** 21 de febrero de 2022

- I. Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora de Educación Parvularia e Inicial, Magister en Educación mención en Pedagogía, Unidad Educativa Francisco de Orellana. Morona, Ecuador.
- II. Licenciada en Educación y Estudios Interculturales. Docente Unidad Educativa Francisco de Orellana, Morona, Ecuador.
- III. Ingeniera en Biotecnología Ambiental. Docente Unidad Educativa Francisco de Orellana, Morona, Ecuador.
- IV. Licenciada en Ciencias de la Educación Profesora de Idiomas: Inglés. Docente Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón, Riobamba, Ecuador.

Resumen

El juego es una actividad natural en los niños, que contribuye al desarrollo físico e intelectual. La realización de actividades lúdicas fomenta el desarrollo armónico e integral del individuo. Mediante la acción, el niño adquiere experiencias que permiten su desarrollo evolutivo y la incursión en el mundo que le rodea. Esta investigación presenta la importancia, ventajas y funciones del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños a temprana edad, además, busca demostrar la importancia y los cambios significativos que aporta este método en su aprendizaje escolar. Se recopiló información bibliográfica para la posterior aplicación, y así, determinar el desarrollo físico y mental por medio de la práctica de actividades relacionadas al juego simbólico. Para recolectar la información, se utilizó la técnica de observación, documentando el comportamiento de los niños y como se relacionan en el juego. Mediante estas actividades se demostró que esta práctica lúdica es una estrategia para el aprendizaje y desarrollo psicomotriz, debido a que el conocimiento se construye a partir de experiencias físicas y mentales. Esta técnica se la puede aplicar en beneficio del aprendizaje y desarrollo de los niños.

Palabras Clave: Juego simbólico; desarrollo psicomotriz; actividades lúdicas; niños; educación

Abstract

Play is a natural activity in children, which contributes to physical and intellectual development. The realization of playful activities promotes the harmonious and integral development of the individual. Through action, the child acquires experiences that allow his evolutionary development and the incursion into the world around him. This research presents the importance, advantages and functions of symbolic play in the psychomotor development of children at an early age, in addition, it seeks to demonstrate the importance and significant changes that this method brings to their school learning. Bibliographic information was compiled for the subsequent application, and thus, to determine the physical and mental development through the practice of activities related to symbolic play. To collect the information, the observation technique was used, documenting the children's behavior and how they relate to the game. Through these activities it was demonstrated that this playful practice is a strategy for learning and psychomotor development, because knowledge is built from physical and mental experiences. This technique can be applied for the benefit of children's learning and development.

Keywords: Symbolic play; psychomotor development; playful activities; children; education

Resumo

O jogo é uma atividade natural das crianças, que contribui para o desenvolvimento físico e intelectual. A realização de atividades lúdicas estimula o desenvolvimento harmônico e integral do indivíduo. Por meio da ação, a criança adquire experiências que permitem seu desenvolvimento evolutivo e a incursão no mundo ao seu redor. Esta pesquisa apresenta a importância, vantagens e funções do jogo simbólico no desenvolvimento psicomotor de crianças em idade precoce, além disso, busca demonstrar a importância e as mudanças significativas que esse método traz para sua aprendizagem escolar. Foram coletadas informações bibliográficas para posterior aplicação e, assim, determinar o desenvolvimento físico e mental por meio da prática de atividades relacionadas ao jogo simbólico. Para coletar as informações, foi utilizada a técnica de observação, documentando o comportamento das crianças e como elas interagem no jogo. Por meio dessas atividades evidenciou-se que essa prática lúdica é uma estratégia de aprendizagem e desenvolvimento psicomotor, pois o conhecimento é construído a partir de experiências físicas e mentais. Esta técnica pode ser aplicada em benefício da aprendizagem e desenvolvimento das crianças.

Palavras-chave: Jogo simbólico; desenvolvimento psicomotor; atividades lúdicas; crianças; Educação

Introducción

El juego es una actividad que ha estado inmerso en las actividades del ser humano desde el principio de su existencia, sea individual o grupal, esta actividad permite desarrollar varias habilidades en todas las personas, tanto a nivel físico como mental. En los niños crear desarrolla la imaginación y creatividad natural, para así potenciar sus capacidades, habilidades y destrezas cognitivas y motrices. Jugar para el niño es liberarse de todo lo malo y gozar libremente de la vida donde ellos exploran, permitiéndoles aprender y experimentar de una manera lúdica. La ONU considera el juego como un derecho, el niño debe de gozar plena y libremente de juegos lúdicos y recreativos orientados a los objetivos y fines de la educación, promoviendo así la calidad educativa y un buen aprendizaje, así también según Morales, Donoso, Gallardo, Espinoza y Morales (2021) los cambios en el sistema de educación a causa de la pandemia por COVID-19 ha traído consigo grandes desafíos en las instituciones educativas.

Para Jean Piaget (1962), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Entre los principales beneficios se encuentra: la generación de placer, creando emociones y sensaciones de disfrute y felicidad. La diversión y la risa son aspectos fundamentales que generan una situación placentera. Propicia la integración, el jugar activa y dinamiza, cuanto más complejidad van teniendo los juegos, mayor aún será la interacción y por ende la alegría y el placer. Construye la capacidad lúdica, cuando se juega hay una actitud de desinhibición, de animarse y asumir un riesgo frente a lo nuevo. Acelera los aprendizajes, los aprendizajes que el niño realiza cuando juega pueden ser transferidos a otras situaciones no lúdicas, como, actividades cotidianas, escolares, domésticas, de grupo, etc. Descubre sensaciones nuevas y permite en los niños explorar sus posibilidades sensoriales y motoras.

El juego simbólico es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos. Duchi (2015) menciona que este juego consiste en crear situaciones reales o imaginarias, imitando a personajes que no están presentes dentro del juego, este tipo de juego es muy importante, debido a que el desarrollo de lenguaje también está presente en él, ayuda a descubrir y aprender palabras nuevas e introducirlas en su lenguaje, para así desarrollar su comunicación. El juego simbólico transcurre por diversas etapas de maduración, es decir, comienzan de forma individual y poco a poco se transforma en un juego en grupo.

Lincona (2000) propone que el juego simbólico se desarrolla en las siguientes etapas:

Juego de “Hacer como si”, que es la primera etapa del juego simbólico y consiste en imitaciones más o menos verosímiles de personajes, animales, acciones, acontecimientos y objetos reales. El Juego de roles: son combinaciones simbólicas presentadas en forma de descripciones de conjunto, sesiones, secuencias, escenas específicas, que sin embargo no están sometidas a un escenario previamente establecido. El Juego de representación, trata de actividades lúdicas en las que el pequeño desarrolla representaciones visuales a través de líneas, figuras, dibujos, formas, colores, etc., de objetos, imágenes, acontecimientos, personajes, etc., reproducidos de manera simbólica en volumen o superficie. Este nivel es más estructurado porque obedece a una previa planificación del juego. (p.2)

Según Garófano et al. (2017) el primer aprendizaje que hay que adquirir es el corporal, por ser el cuerpo el primer elemento de actuación. De esta manera la educación motriz por medio de

ejercicios lúdicos como el juego simbólico permite que el niño canalice su energía a través de la actividad, del movimiento y del juego, además de pretender el desarrollo armónico e integral del individuo. Mediante la acción, el niño adquiere experiencias que permiten su desarrollo evolutivo y la incursión en el mundo que le rodea.

La psicomotricidad es la capacidad que posee el ser humano de coordinar en un tiempo óptimo el pensamiento (Análisis) y la reacción (Movimiento) ante un determinado estímulo, es decir, la eficacia de movimiento en determinado momento (Zambrano., S-A). Se refiere a un equilibrio tanto de nuestro pensamiento, como de nuestro movimiento ante la reacción de un determinado estímulo, para así poder interactuar de mejor manera con el entorno que nos rodea.

El desarrollo psicomotriz permite en el niño mejorar su equilibrio, coordinación, orientación espacio temporal, siendo de gran valor, al incrementar su inteligencia y razonamiento al momento de realizar destrezas motoras. "En la etapa preescolar, la actividad motriz global lúdica, por consiguiente, fuente de placer, es prioritaria, para permitir al niño continuar con la organización pràxica, en relación con el desarrollo de sus aptitudes de análisis perceptivo". (Le Boulch, 1995, p. 291)

Entre las ventajas que presenta el adecuado desarrollo psicomotriz están: el desarrollo paralelo de las funciones afectivas e intelectuales (pensamiento, memoria, atención), indispensables para la adquisición de conocimiento y desarrollo de nuevas habilidades. Desarrollo del equilibrio, la orientación espacial, coordinación visomotriz, la orientación espacio temporal, la atención, percepción y memoria. Ayuda a la coordinación motriz global (caminar, correr, saltar, desplazarse libremente) y coordinación manual (tomar objetos pequeños, punzar, pintar, escribir). Además, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo.

La importancia del juego simbólico en los niños pequeños radica en que estas actividades lúdicas son un recurso importante en las relaciones sociales y el desarrollo psicomotriz de los mismos. Además, resulta clave para el desarrollo de habilidades de tipo social, cognitivo, afectivo, comunicativo y motrices, permitiéndoles expresar lo que en la vida real se les hace imposible demostrarlo de forma fluida. Mediante el juego simbólico el niño aprende a relacionarse en todos los ámbitos social, familiar, cultural, permitiendo a los niños compartir y enriquecer su intelecto. Para obtener información y antecedentes sobre la problemática se realizó una búsqueda de investigaciones relacionadas de las cuales destacan las siguientes:

Abad y Ruiz de Velasco (2011) en su investigación proponen que el juego simbólico es una experiencia vital en la etapa de la infancia, el juego facilita la comprensión y el dominio del mundo físico, permitiendo a los niños captar, interpretar y apropiarse de la realidad. No debe considerarse como una tarea productiva sino transformadora, que permite aprender y practicar desarrollando la imaginación y creatividad.

Bretherton, (1993). “Mundo social y juego simbólico”, destaca que la habilidad de crear alternativas simbólicas a la realidad y jugar con esa habilidad es una parte importante de la experiencia humana, de esta manera se construye conocimiento por medio de simulaciones reales o imaginarias de actividades cotidianas, las cuales permiten el desarrollo intelectual, motriz y social de los niños.

Pérez, (1992). “Animismo, juego simbólico y fabulación en el lenguaje infantil: análisis de su expresividad”, menciona que el juego simbólico además de ser una actividad de aprendizaje y desarrollo de la imaginación, es una actividad placentera en la cual el niño se prepara a manera de juego para afrontar las dificultades de la vida cotidiana con optimismo y con confianza en su propia personalidad. Con el juego simbólico, los niños exploran, organizan y afianzan sus conocimientos del mundo social que les rodea.

Villalobos, (2009). “El rol del maestro frente a la construcción del juego simbólico en los niños”, los autores buscan mostrar los elementos comprensivos que los docentes pueden para aplicar para ofrecer a los niños posibilidades de aprendizaje mediante experiencias de juego simbólico. Mediante la observación y análisis de las actividades aplicadas a los niños evidencian cómo ellos organizan nuevas representaciones a partir de los nuevos significados que otorgan a sus experiencias. También enfatizan en el rol primordial que tiene el docente para hacer que estas experiencias basadas en juego simbólico cumplan los objetivos del proceso de aprendizaje.

Como evidencian las investigaciones el juego simbólico se puede considerar como una importante estrategia para el desarrollo intelectual y psicomotriz de los niños a temprana edad. Mediante esta investigación se busca responder las siguientes preguntas ¿Qué importancia tiene el juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños? ¿Cuáles son las ventajas del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños? y comprobar la hipótesis de que si estas actividades favorecen el desarrollo psicomotriz de los niños de 4 a 5 años.

Metodología

En la investigación se aplicó un enfoque cuantitativo y diseño de investigación experimental. Se realizó una revisión bibliográfica documental en la cual se analizó conceptos y teorías relacionadas al tema en fuentes bibliográficas físicas y virtuales. La información encontrada se sintetizó para la posterior utilización en la investigación de campo y comprobación de la hipótesis, la cual afirma que el juego simbólico influye en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4-5 años. Estableciendo como variable dependiente el desarrollo psicomotriz y como variable independiente el juego simbólico. La población o universo de la investigación constituyó un total de 30 niños de 4 a 5 años del Centro Infantil “San Rafael” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo en el período 2015 – 2016.

La aplicación de la investigación de campo se realizó mediante la organización, procesamiento, análisis e interpretación de los datos. Para recolectar la información se aplicó la técnica de observación al comportamiento de los niños, su participación en las actividades y su relación con sus compañeros y su entorno, como instrumento se utilizó una de ficha de observación para evidenciar de manera escrita el resultado de las actividades y acontecimientos que estén relacionados al juego simbólico en el desarrollo psicomotriz.

Tabla 1. Matriz de variables. Variable independiente el “Juego simbólico”

Concepto	Categorías	Indicadores	Técnicas e instrumentos de Evaluación
Es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos.	Capacidad	Realiza juegos imaginativos para relacionarse con los demás.	Técnica: Observación Instrumento: Ficha de observación
	Crear	Juega a imaginar personajes para descubrir el mundo que le rodea porque así experimenta nuevas formas de interactuar con los demás.	
	Hechos	Participa en el juego para dar a conocer sus ideas y opiniones.	
	Imaginativos	Crea situaciones e historias diversas para dar a conocer sus ideas porque le permite incrementar su lenguaje.	

Tabla 2. Matriz de variables. Variable dependiente: Desarrollo psicomotriz

Concepto	Categorías	Indicadores	Técnicas e instrumentos de Evaluación
Es la evolución de las capacidades del pensamiento y movimiento del niño, de una manera coordinada y eficaz ante un determinado estímulo	Evolución	Experimenta maduración en sus destrezas físicas y psíquicas para participar en el juego.	Técnica: Observación Instrumento:
	Capacidades	Piensa diferentes formas de jugar para utilizar todos los materiales de su entorno.	Ficha de observación
	Coordinada	Realiza ejercicios de manera activa y eficaz, de acuerdo a sus habilidades motrices y racionales.	
	Estímulo	Reacciona de acuerdo al incentivo que se le brinde en las actividades lúdicas.	

Resultados

Una vez que se ha realizado la investigación de campo, la tabla 3 indica los resultados de las fichas de observación en las que se documentó el comportamiento de los niños posterior a las actividades realizadas en torno al juego simbólico.

Tabla 3. Cuadro de resumen de la ficha de observación de los niños y niñas

N°	ASPECTOS A OBSERVAR.	PARÁMETROS DE MEDICIÓN.					
		SIEMPRE		A VECES		NUNCA	
		F	%	F	%	F	%
1	Tiene mayor fuerza, resistencia y coordinación.	10	33%	8	27%	12	40%
2	Tiene una preferencia manual establecida.	9	30%	10	33%	11	37%
3	Selecciona objetos pequeños con movimiento de pinza.	16	53%	10	33%	4	13%
4	Permanece con mayor equilibrio en una sola pierna.	12	40%	5	17%	13	43%
5	Representa con gestos su estado de ánimo.	9	30%	9	30%	12	40%
6	Juega solo o tiene amigos imaginarios	5	17%	12	40%	13	43%
7	Utiliza bloques para construir casas, estaciones o granjas.	9	30%	6	20%	15	50%
8	Asume roles de otras personas	11	37%	7	23%	12	40%
9	Inicia juegos en grupo y colabora con otros niños	6	20%	12	40%	12	40%
10	Crea escenarios e imagina lugares	10	33%	8	27	12	40%

Con respecto al aspecto 1 “Tiene mayor fuerza, resistencia y coordinación”, la mayoría de niños no demostraron un correcto desarrollo en el área motriz, se puede observar que el 40% de los niños, no posee mayor fuerza, resistencia ni coordinación, tan solo un 27% de ellos demostró un mejor desarrollo en estas áreas.

En el aspecto 2 “Tiene una preferencia manual establecida” el 37% de los niños de 4 años, aún no tiene preferencia manual establecida, el 30% lo intenta hacer, y un 33% utiliza ambas manos, y tiene una predilección por hacer algunas actividades con la una y otras actividades con la otra. Se pudo observar que la mayoría no tiene preferencia por usar solo una mano a excepción para realizar actividades de grafía plásticas.

En el aspecto 3 “Selecciona objetos pequeños con movimiento de pinza” el 53%, es decir la mayoría de niños puede agarrar objetos utilizando la pinza digital, un 33% lo hace en menor medida, y sólo un 13% aún no utiliza correctamente los dedos para coger algún instrumento. En esta actividad la mayoría de niños hacen correcto uso de la pinza para manipular objetos, de esta manera establecen una coordinación de su psicomotricidad fina, es decir al momento de realizar trabajos podrán desenvolverse de forma más práctica y fácil. Mientras que pocos agarran objetos formando la pinza digital lo que dificulta su motricidad fina.

En el aspecto 4 “Permanece con mayor equilibrio en una sola pierna” el 43% tiene dificultades, y un 40% logra hacerlo de manera correcta. Un 17% lo intenta con cierta dificultad. Se pudo identificar que, en cantidades similares, algunos niños logran mantener el equilibrio al pararse en un solo pie, y otros no lo consiguen porque no están lo suficientemente estimulados, necesitando así de actividades que desarrollen sus funciones de motricidad gruesa.

En el aspecto 5 “Representa con gestos su estado de ánimo” un 40% no consigue expresar con gestos sus emociones y sentimientos. Un 30% lo intenta hacer, aunque no de manera adecuada, y un 30%, consiguieron hacerlo bien. La mayoría no tuvo problemas de hacer distintos gestos y también demostraron disfrutar de ello porque les pareció gracioso imitar su estado de ánimo. Se pudo apreciar en este indicador que, algunos niños no expresan con gestos si están enojados, tristes o alegres porque les da vergüenza de que sus compañeros se burlen, lo que dificulta que puedan demostrar sus sentimientos, emociones o deseos.

En el aspecto 6 “Juega solo o tiene amigos imaginarios” los resultados muestran que un 43% los niños a esta edad juegan mejor en grupo, que, estando solos, aunque en un 40% lo hacen en menor frecuencia. Tan solo un 17% de ellos, se aíslan del grupo. En este parámetro se pudo

identificar que los niños no suelen jugar solos en la mayoría de ocasiones, más bien prefieren estar con otros niños, intercambiando ideas, sentimientos, emociones, donde aprovechan a lo máximo estas actividades para desarrollar su imaginación.

En el aspecto 7 “Utiliza bloques para construir casas, estaciones o granjas” el 50% no utiliza bloques para realizar construcciones, un 30% si lo hace y un 20% intenta en ocasiones hacer uso de este material. Se pudo evidenciar según las actitudes de algunos de los niños que, a veces, no juegan con bloques, y a la mayoría les encanta practicar este ejercicio, fortalece su equilibrio motriz, en donde apreciamos que necesitan utilizar más este recurso a la hora del juego para desarrollar la motricidad fina y en si la imaginación a la hora de construir.

En el aspecto 8 “Asume roles de otras personas” se puede observar que un 40% en el momento de jugar no asumen roles de otras personas, sin embargo, un 37% consiguieron imitar a otras personas, un 23% lo hizo algunas veces en menor frecuencia. Se evidencia que la mayoría de niños cuando juega si asumen roles de otras personas, y se divierten haciéndolo, por lo que en gran parte consiguieron imitar y adoptar otros personajes lo que les permite establecer distintos roles y compartir entre ellos, ideas e imaginaciones de lo real o lo ficticio, mientras que pocos niños no les gusta asumir roles de otras personas por problemas de timidez.

En el aspecto 9 “Inicia juegos en grupo y colabora con otros niños” en este parámetro la mayoría de casos en un 40%, no tuvieron la iniciativa de iniciar un juego grupal, o sólo pocas veces lo intentaron, es decir en un 40%. Tan solo un 20% de niños inició alguna actividad lúdica. Se puede notar que los niños jugaban en grupo, pero no solían iniciar ellos el juego, en la mayoría de casos, es decir, no propiciaban por iniciativa propia el juego, pero también existieron niños con grandes iniciativas de ser ellos los protagonistas, demostrando sus habilidades y capacidades en el grupo.

En el aspecto 10 “Crea escenarios e imagina lugares” un 40% no lograron imaginar un lugar para jugar, un 33%, si lo consiguió, y en menor medida un 27% pocas veces recrearon espacios y escenarios lúdicos. Se pudo apreciar en la mayoría de los casos que los niños no lograron desarrollar su imaginación para inventar lugares y espacios nuevos para poder jugar, lo que supone un problema para potenciar su aprendizaje mediante el juego simbólico, las docentes por medio de retiros familiares desarrollarán en los niños conocimiento de lugares nuevos, así ellos podrán desarrollar sus experiencias y creatividad, para compartir entre sus compañeros.

Conclusiones

Se investigó las funciones del juego simbólico, determinando así su relevancia en el desarrollo intelectual, emocional y psicomotriz en los niños. El juego simbólico permite crear un escenario lúdico en donde los infantes manifiestan su mundo interior, les permite asumir roles, les ayuda a formar su pensamiento y a solucionar de manera más eficiente los problemas que se les presente en su entorno diario.

El juego simbólico puede considerarse como una herramienta o estrategia que brinda muchos beneficios en el desarrollo físico y mental del niño. Mediante las fichas de observación aplicadas se pudo evidenciar que, en su mayoría, los niños en esta edad aún no tienen mayor fuerza, resistencia, coordinación, ni una preferencia manual establecida, pero si han desarrollado la coordinación de su psicomotricidad fina, sin embargo, necesitan de más actividades que desarrollen sus funciones de motricidad gruesa. También la mayoría de niños aun no presentan la seguridad y confianza para expresar sus emociones o para iniciar actividades grupales por esta razón es necesario realizar actividades de participación e interacción social.

Otro aspecto es el de la creatividad, en la mayoría de los niños se observó que no utilizan objetos o su imaginación para crear situaciones o escenarios a la hora del juego. También se evidenció que por medio de las actividades de asumir roles de otras personas los niños pueden demostrar sus habilidades y capacidades en el grupo. Todas estas actividades pudieron demostrar que el juego simbólico si influye y propicia el desarrollo de habilidades intelectuales, sociales y psicomotrices, creando experiencias y a su vez conocimiento y aprendizaje, para la correcta aplicación en sus actividades diarias. Además de comprobar las ventajas del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz, se identificaron también beneficios importantes como, el desarrollo de la imaginación y creatividad, interacción social, optimismo y confianza en sí mismos. Por esta razón el juego simbólico no debe considerarse solo como una actividad extra clase, sino más bien como una actividad formativa y de desarrollo importante en la infancia.

Referencias

1. Abad, J., y Ruiz de Velasco, A. (2011). El juego simbólico. *Aula de Infantil*. 65. 30-33
<https://masteratenciontemprana.org/wp-content/uploads/2019/04/El-juego-simbolico-javier-abad.pdf>

2. Bretherton, I. (1993). Mundo social y juego simbólico. *Revista Educación y Pedagogía*, (10-11), 159-211.
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistaeyp/article/download/5706/5126>
3. Duchi, N. (2015). La recreación infantil y el lenguaje corporal. En d. Nancy, la recreación infantil y el lenguaje corporal. Riobamba, [Tesis pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/2234>
4. Garófano, V., & Guirado, L. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. *EmásF: revista digital de educación física*, (47), 89-105.
5. Infancia, c. D. (s-a). Cosas de la infancia. Recuperado el 28 de mayo de 2015, de <http://www.cosasdelainfancia.com/>
6. Le Boulch, J. (1995). El desarrollo psicomotor desde el nacimiento a los seis años. Madrid:
7. Doñate.
8. Morales, C., Donoso, C., Gallardo, L., Espinoza, L., & Morales, F. (2021). Metodología de formación educativa basada en entornos virtuales de aprendizaje para estudiantes de Ingeniería Civil. *Dominio de las Ciencias*, 7(2), 530-550.
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1816/3644>
9. Lincona, A. (2000). La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (14), 13-21.
<https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61141>
10. Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Norton, Traducción española: La formación del símbolo en el niño. México, F. C. E.
11. Pérez, M. J. (1992). Animismo, juego simbólico y fabulación en el lenguaje infantil:(análisis de su expresividad). *Lenguaje y textos*, (2), 109-137.
https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/7887/LYT_2_1992_art_9.pdf
12. Villalobos, M. E. (2009). El rol del maestro frente a la construcción del juego simbólico en los niños. *Diversitas*, 5(2), 269-282. <https://doi.org/10.15332/s1794-9998.2009.0002.05>