

El juego mímico en el desarrollo de habilidades sociales en la primera infancia.

The mime game in the development of social skills in early childhood.

Tamara Yajaira Ballesteros Casco¹, Joselin Margarita Apic Cueva¹, Irellys Sánchez Fernán¹, Jimena Paola Mantilla García¹

¹Universidad Técnica de Ambato Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Ambato – Ecuador

Correo de correspondencia: ty.ballesteros@uta.edu.ec, jpic7255@uta.edu.ec, i.sanchez@uta.edu.ec, jimenamantilla@uta.edu.ec

Información del artículo

Tipo de artículo:
Artículo original

Recibido:
10/07/2023

Aceptado:
30/09/2023

Publicado:
31/10/2023

Revista:
DATEH

OPEN ACCESS



Resumen

Este estudio se basa en el proyecto investigativo (Ballesteros & Apic, 2023) tiene como objetivo analizar el desarrollo de las habilidades sociales de los niños en la primera infancia. Cabe recalcar que se realizó un pre test con el fin de diagnosticar el nivel en el que se encuentra el desarrollo de habilidades sociales que presentan los niños antes de la intervención, una vez aplicada la intervención se evalúa por segunda vez aplicando el post test a la misma población para observar si la intervención sugerida aporta o no al desarrollo de estas habilidades sociales. Dicha intervención se realizó mediante juegos mímicos, los cuales se seleccionaron en parte, gracias el marco teórico y a el módulo de juego trabajo para el nivel de educación inicial y el sub nivel de preparatoria (1ro. EGB) del Ministerio de Educación Ecuatoriano. Estos juegos permiten que el contacto y establecer lazos afectivos con otros niños sea más fácil y puedan experimentar actos básicos socialización. La metodología tiene un estudio cuantitativo, con un alcance correlacional, el diseño es cuasi experimental. Se utilizó como herramienta un test personalizado con una escala de valores para diagnosticar el desarrollo de habilidades sociales de los niños de la Unidad Educativa "Génesis". El instrumento utilizado para esta investigación radica su fiabilidad mediante un cálculo del Coeficiente Alfa de Cronbach, de consistencia interna, obteniendo Alpha Total "rtt" = 0.9244, idóneo para la investigación. Se concluye que los juegos mímicos seleccionados son idóneos para fomentar desarrollo de habilidades sociales en niños.

Palabras clave: Desarrollo social, juegos mímicos, etapa pre operacional.

Abstract

This study aims to analyze the development of children's social skills in early childhood. It should be noted that a pre-test was carried out in order to diagnose the level at which the development of social skills presented by the children is before the intervention. Once the intervention is applied, it is evaluated a second time by applying the post-test to the same population to see if the suggested intervention contributes or not to the development of these social skills. Said intervention was carried out through mimic games, which were selected in part, thanks to the theoretical framework and the work game module for the initial education level and the sub-level of high school (1st. EGB) of the Ecuadorian Ministry of Education. These games allow contact and bonding with other children to be easier and they can experience basic acts of socialization. The methodology has a quantitative study, with a correlational scope, the design is quasi-experimental. A personalized test with a scale of values was used as a tool to diagnose the development of social skills of the children of the "Genesis" Educational Unit. The instrument used for this research lies in its reliability by calculating the Cronbach's Alpha Coefficient, of internal consistency, obtaining Alpha Total "rtt" = 0.9244, suitable for the investigation. It is concluded that the selected mime games are ideal for promoting the development of social skills in children.

Keywords: Social development, mime games, stage pre-operational.

Forma sugerida de citar (APA): López-Rodríguez, C. E., Sotelo-Muñoz, J. K., Muñoz-Venegas, I. J. y López-Aguas, N. F. (2024). Análisis de la multidimensionalidad del brand equity para el sector bancario: un estudio en la generación Z. Retos Revista de Ciencias de la Administración y Economía, 14(27), 9-20. <https://doi.org/10.17163/ret.n27.2024.01>.

INTRODUCCIÓN

En varias investigaciones se ha podido comprobar e identificar la importancia que tiene el desarrollo de habilidades sociales en el fracaso o en el éxito de las personas en sociedad. De la misma manera se ha estudiado el juego como una herramienta muy práctica y divertida que facilita la adquisición de nuevas experiencias de aprendizaje, tanto en conocimientos concretos como en comportamientos sociales. De allí que el juego es el momento ideal para que los niños se relacionen entre sí y vayan desarrollando sus habilidades sociales.

Juego

La palabra "juego" se deriva de la palabra latina "Iocus", que tiene un significado similar a "broma", se refiere a una actividad realizada por humanos (y, en cierta medida, por algunos animales) que involucra el crecimiento de la mente y el cuerpo de una manera divertida, siendo utilizada tanto como para el entretenimiento como para la educación, los juegos actúan como un estimulante de la actividad mental y del sentido práctico, hasta el punto de que, en casi todos los casos, se presenta con la misma secuencia: el jugador se encuentra en una situación y debe pasar a otra ideando una estrategia mental, que luego ponerlo en práctica y dichas tácticas están restringidas por las reglas y directivas del juego (Cuellar, Tenreiro, & Castellón, 2018)

El juego se ha definido de innumerables maneras; por ello, el diccionario de la Royal Academy lo considera como una actividad recreativa regida por reglas en las que se puede ganar o perder. Cualquier definición, sin embargo, sería sólo una aproximación parcial al fenómeno lúdico dada su propia polisemia y la subjetividad de los distintos autores. Las definiciones describen algunas de las características del juego porque es cierto que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos (Farfán, 2022).

Dado que siempre han participado jugadores de todos los orígenes, el juego tiene un atractivo universal. En la mayoría de las sociedades, numerosos juegos se juegan repetidamente. Ha existido a lo largo de la historia del ser humano pese a que a veces era difícil de jugar, como en las primeras sociedades industriales. Dependiendo de la cultura que se estudie, cambia con el tiempo de acuerdo con la edad de los jugadores y tiene rasgos particulares (Londoño & Rojas López, 2020).

Hay una diversa gama en cuanto a los tipos de juegos, a continuación, un listado de los más relevantes (Martínez, 2019).

- ✓ Juegos populares
- ✓ Juegos tradicionales
- ✓ Juegos infantiles
- ✓ Juegos infantiles exteriores
- ✓ Juegos de mesa
- ✓ Juegos de naipes
- ✓ Juegos de consola o videojuegos

✓ Juegos de rol

A medida que el niño aprende, disfruta, conecta, crea y desarrolla sus habilidades motrices y cognitivas, el juego sirve como actividad orientadora en la primera infancia también emocional. Se convierte en una táctica lúdica porque es una actividad innata alienta a los niños a interactuar con sus compañeros, expresar su imaginación y ser creativos. Permitir que los niños escuchen y sigan instrucciones, fomentando la confianza en sí mismos y el desarrollo de sus habilidades, los ayuda a construir relaciones con los adultos y el entorno que los rodea ayudando a los procesos, favoreciendo el crecimiento de las habilidades físico-motoras y de la personalidad enseñanza-aprendizaje (Chiappe & González, 2018).

Es de suma importancia el juego en el nivel inicial debido a que se pueden desarrollar cinco rasgos de personalidad que están vinculados entre sí a través del juego (MINEDUC, 2022).

- ✓ La afectividad
- ✓ La motricidad
- ✓ La inteligencia
- ✓ La creatividad
- ✓ La sociabilidad

Mímica

Es un conjunto de gestos y señales que se utilizan para transmitir mensajes. Por lo general, va junto con el habla y se usa para apoyar, enfatizar y aclarar la comunicación, también puede ayudar al proceso de enseñanza-aprendizaje utilizándolo como una forma de expresión artística, la Pantomima, o como complemento de otras artes (Ochoa, & Rodríguez, 2021)

✓ . Lenguaje corporal que ha existido desde la época de los antiguos griegos y romanos. El mimo desempeñó un papel importante en la actuación en los enormes teatros al aire libre de Grecia y Roma, donde el público podía ver, pero apenas oír. El pantomimo romano era un intérprete que usaba palabras y movimientos estilizados mientras usaba una máscara para representar al personaje, junto con música y canciones corales. Para ellos, un mimo era un bufón hábil para gesticular e imitar escenas de la vida cotidiana (Braga & Correa, 2022).

✓ La mímica es un lenguaje de gran importancia para todos en general porque nos permite comunicar nuestros sentimientos y pensamientos. Como ya hemos mencionado, los gestos nos ayudan a agregar más peso a nuestras palabras; también nos ayudan a desarrollar emocionalmente nuestras relaciones con nuestra familia, amigos y parejas; ya nivel profesional, un buen uso de los gestos nos ayuda a demostrar que estamos seguros de

lo que decimos y que no nos lo estamos inventando (Fernández, 2019).

Habilidades Sociales

Las habilidades sociales son un conjunto de estrategias de comportamiento y la capacidad de ponerlas en práctica que facilitan la resolución eficaz de una situación social de forma aceptable tanto para el sujeto como para el contexto social en el que se encuentra, necesitamos.

Permiten expresar sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de manera adecuada a la circunstancia en la que se encuentra, respetando las acciones de los demás.

Nos ayudan a sentirnos mejor, a conseguir lo que queremos y a que los demás no se interpongan en la consecución de nuestros objetivos, por lo que mejoran nuestras relaciones interpersonales. Además, estas acciones son necesarias para interacciones efectivas y satisfactorias con los demás (Esteves, Paredes, Calcina, & Yapuchura, 2020).

Estas habilidades son cruciales en los diferentes entornos que podamos enfrentar, poner en práctica adecuadamente estas habilidades son ventajosas para comprender a los demás y aprender a comunicarse, considerando diferentes las necesidades e intereses de todos, a tratar de encontrar la solución más gratificante para todos ante un problema o a mostrar apoyo, todo ello imprescindible si queremos vivir en sociedad (Caldera, Reynoso, Angulo, Cadena, & Ortiz, 2018). (Estrada, Mamani, & Gallegos, 2020) citan a Goldstein 1980, exponen que existen dos tipos de habilidades sociales, las básicas y las avanzadas. Las primeras, avanzadas, relacionadas con los sentimientos, las alternativas a la agresión, el manejo del estrés y las habilidades de planificación se encuentran entre las habilidades sociales más complejas. También hay algunas habilidades sociales básicas. Algunos de ellos son evidentes en la forma en que los niños de la calle interactúan entre sí a diario. No importa lo que pensemos, han establecido jerarquías y leyes que deben seguir. Podremos poner en práctica estas habilidades si se le pide que comparta algunas experiencias diarias.

MATERIALES Y MÉTODOS

Diseño del estudio: La presente investigación se basa en un paradigma positivista, el enfoque empleado es el cuantitativo, el diseño es cuasi experimental, con un alcance correlacional puesto que el propósito principal es identificar el nivel de influencia que tienen los juegos mímicos en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de tres años.

Población y muestra: La población objetivo consistió en 20 niños y niñas de 3 años del nivel inicial I de la Unidad Educativa "Genesis". Se seleccionó una muestra finita de 20 estudiantes utilizando un muestreo no probabilístico, deliberado, crítico o por juicio ya que se determina individuos de la misma edad.

Instrumentos de recolección de datos: El instrumento utilizado para la recolección de datos es un test adaptado para

ser aplicado a niños de tres años, creado por Arnold Goldstein y su equipo de expertos en ciencias del comportamiento. De una lista de 50 artículos que valorizan las habilidades sociales, de acuerdo a la conducta demostrada frente a algunas situaciones que se le presentan en su vida cotidiana.

Proceso de validación: El instrumento utilizado ha sido validado en 1995 por Tomas A, quien realizó el análisis de la Escala de Habilidades sociales y se encontraron correlaciones significativas (p .05, .01 y .001), dejando el instrumento intacto, es decir, con todos sus componentes originales porque no fue necesario retirar ningún componente. que la confiabilidad se calculó el Coeficiente Alfa de Cronbach, de consistencia interna, obteniendo Alpha Total "rtt" =0.9244

Análisis de datos: Los datos recolectados mediante el test de Habilidades sociales fueron analizados utilizando el programa SPSS (Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales). Se calculó el coeficiente de confiabilidad de Alpha de Cronbach para evaluar la consistencia interna de los instrumentos.

La encuesta arroja un porcentaje estadístico de fiabilidad del 0,841 que es cercano a (1) se lo entiende como un instrumento aceptable y fiable.

Recopilación de información: El respaldo de la investigación, se llevó a cabo mediante una minuciosa búsqueda de información teórica las cuales fueron seleccionadas de diversas fuentes como libros web clásicos, repositorios virtuales, artículos científicos y páginas web, los cuales conforman las bases teóricas sólidas para las dos variables: la variable independiente, "El juego mímico" y la segunda variable dependiente, "Desarrollo de habilidades sociales".

Ámbito de estudio: La investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa "Genesis", del sector de Pinllo, en el cantón Ambato. Fue el contexto idóneo para recabar la información necesaria para el desarrollo investigativo.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El presente proyecto investigativo tiene como propósito principal identificar el nivel de influencia que tienen los juegos mímicos en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de tres años. El instrumento empleado para la recolección de datos es un test de habilidades sociales el cual ha sido adaptado para la edad de tres años que desempeña un papel fundamental puesto que permite precisar los datos, los cuales, posteriormente son analizados y contabilizados estadísticamente. Este tests fue aplicado en dos momentos de la investigación al

inicio es decir antes de la intervención con juegos y después de dicha intervención.

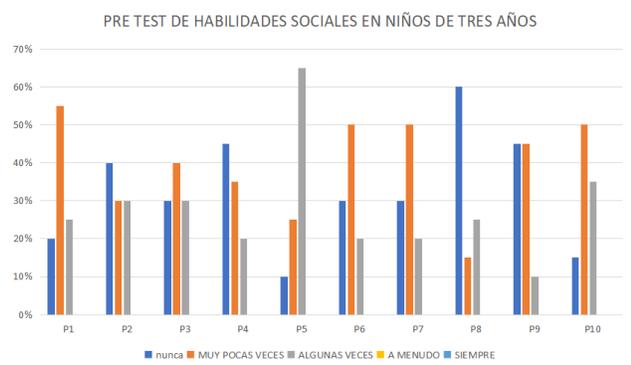


Gráfico 1. Discusión Pre test

La gráfica número 1 contiene la información del pre test aplicado el día martes 22 de noviembre del año 2022, esta información permite conocer el estado en el cual se encuentran las habilidades sociales al momento del estudio y antes de la intervención con juegos mímicos. El test tiene 5 opciones de respuesta, ordenando a nunca con el número 1, muy pocas veces con 2, algunas veces con el 3, a menudo con el 4 y siempre con 5, donde 5 es la puntuación más alta y 1 la mínima, mientras más alta sea la puntuación se considera que es mejor el desarrollo de habilidades sociales del niño en la edad de tres años.

La gráfica evidencia que del 100% de la población, el 32.5% obtuvo un puntaje de 1 es decir que su calificación fue nunca, evidenciando que al principio de la investigación los niños manifestaban un limitado desarrollo de sus habilidades sociales, mostrándose muy callados y cohibidos, frente a actividades cotidianas que impliquen compartir con sus compañeros, una de las principales causas de esta actitud, estaba relacionada con el hecho del inicio de clases, el poco contacto y adaptarse a un nuevo entorno con niños de diferentes costumbres, hacían que no se aventuren a mostrarse espontáneos y compartir distintas actividades o relacionarse mostrando interés el uno por el otro o situaciones por el estilo.

Por otro lado, se puede identificar que el 39,5% indica que muy pocas veces, finalmente el 28.0% obtuvo 3 es decir algunas veces.

Cuando se aplicó el pre test los niños se distraían con mayor facilidad y era limitada su atención hacia cualquier persona o actividad que se realizaba, que consta en el ítem 1 del test.

En el segundo ítem la mayor parte de los niños evitaban mantener conversaciones y prolongarlas, sin embargo, sostenían una especie de lenguaje no verbal, más bien gestual, poco a poco, se acercaban tratando de mantener una conversación la mayoría basadas en vivencias, este ítem es más

sencillo de cumplir con una nota excelente a partir de ganarse la confianza de los niños.

Para el ítem 3 se puede apreciar que la mayoría de los niños muy pocas veces agradece por los favores que puede recibir, al inicio a la mayoría de los niños les cuesta darse a conocer o presentarse al principio del test, probablemente se deba a que no sienten la confianza suficiente. Con respecto a pedir ayuda los tienden a no pedir ayuda y querer hacer todas las actividades por sí mismo o a su vez el otro extremo que para conseguir llamar la atención de los adultos y ser el centro de atención, pide ayuda muy frecuentemente.

Por otro lado muy pocas veces pedían disculpas por presentar una actitud o acción equivocada. A demás a la edad de tres años los niños ya reconocen ciertas emociones, sin embargo, en el pre test aplicado podemos evidenciar que la mayoría podría conocer la emoción, pero no la asocia con lo que está experimentando o viceversa. También se pudo apreciar que comprenden las razones por las cuales fracasaron en una determinada actividad, no obstante, no identifican sus errores y desisten de continuar con la actividad. los niños buscan su independencia y tratan de experimentar por si solos, esto hace que no sean realistas con las actividades que sus capacidades pueden lograr. El análisis global de este gráfico revela que la población al inicio del estudio tiene un limitado desarrollo de sus habilidades sociales básicas, probablemente debido a que se encontraban superando su etapa de adaptación y el poco tiempo que habían compartido con sus pares.

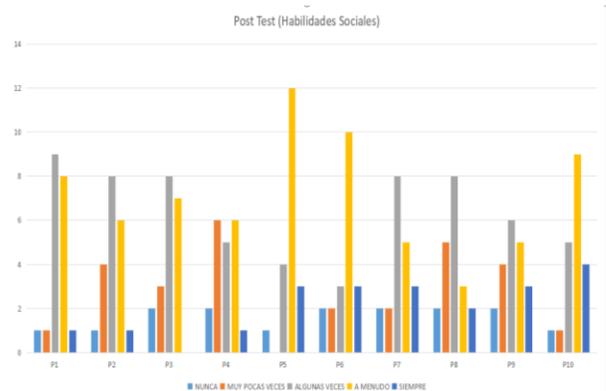


Gráfico 2. Pos test

Después de la aplicar la intervención con juegos mímicos, los niños ponen mayor atención al momento de dictar las instrucciones de cada juego, poco a poco,

se acercaban tratando de mantener una conversación la mayoría basadas en vivencias,

cuanto, los resultados de esta investigación acerca de la ficha de observación sugiere que la música y la danza desempeñan un papel relevante en el desarrollo de los niños en el ámbito educativo inicial. La música se utiliza como una herramienta motivadora, mientras que la danza permite la expresión artística y el desarrollo de habilidades motoras. Se destaca la importancia de fomentar la autonomía. Los niños aumentan el número de veces que agradecen por los favores, sin embargo, no lo hacen siempre, ya que constantemente se olvidan o no lo creen necesario por ello es importante continuar estimulando a que agradezca cuando sea preciso.

los juegos mímicos dan normativas que se deben respetar y hacen que los niños aprendan a pedir ayuda cuando se requiere e ir comprendiendo que todos merecen la misma cantidad de atención y cuidados. A demás después de la intervención lo empezaron a hacer mejor, esto puede darse debido a que continuamente se debe estar estimulando estas actividades ya que son rutinas que se deben convertir en hábitos mediante la estimulación de los mismo.

Verificación de hipótesis

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ³			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre-test	,151	20	,200*	,931	20	,161
Post-test	,147	20	,200*	,957	20	,479

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera
a. Corrección de significados de Liliefors

Tabla 1. Prueba de normalidad

Mediante el programa SPSS, se aplicó las pruebas de normalidad, donde la confiabilidad es de 95% y el Alpha de 5%, o también 0.5. De los datos obtenidos observamos que los dos test son mayores a 0.5 por ende se acepta que los datos provienen de una distribución normal, siendo paramétrica.

Prueba de muestras emparejadas						
Diferencias emparejadas						
Mediana	Desviación	Desviación	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	Sig. (bilateral)
		error promedio	Inferior	Superior	gl	

P	Pretest	-13,200	2,093	,468	-14,179	-	-	19	,000
ar	Posttest					12,2	28,2		
1	est					21	10		

Tabla 2. Prueba de muestras emparejadas

Las hipótesis que dirige esta investigación son:

H1 (hipótesis alterna): Los juegos mímicos aportan al desarrollo de las habilidades sociales en niños de tres años.

H0 (hipótesis nula): Los juegos mímicos no aportan al desarrollo de las habilidades sociales en niños de tres años.

Para realizar la comprobación de la hipótesis se definen los siguientes valores:

Si P valor \leq Alpha. Se rechaza H0, es decir se acepta H1

Si P valor $>$ Alpha. Se acepta H0, es decir se rechaza H1

El resultado de SPSS es de 0 que es menor que 0.05 por ello podemos afirmar que se rechaza H0 y se acepta H1, es decir que:

H1 (hipótesis alterna): Los juegos mímicos aportan al desarrollo de las habilidades sociales en niños de tres años.

Análisis general entre el pre y post test

Al realizar un contraste entre los resultados de los tests aplicados se puede observar a simple vista que en un inicio se presenta un limitado desarrollo de habilidades sociales por factores muy concretos como la adaptación a un nuevo contexto, con personas, reglas e instrumentos nuevos para los cuales no se encontraban aptos para aventurarse e investigar libres, una vez aplicada la intervención mediante juego mímicos, es decir que durante su aplicación no debía usarse el lenguaje verbal para crear complicidad y apego seguro, se realiza una identificación de aspectos que necesitan ser fomentados para trabajar más estos aspectos. Con el pasar del tiempo y los juegos, los niños fueron sometidos a otro test con las mismas interrogantes que al inicio demostrando de esta forma que si hubo un incremento en cuanto a las habilidades sociales básicas que debe poseer un niño o niña a la edad de tres años.

CONCLUSIONES

La justificación teórica ha proporcionado una sólida evidencia de la importancia que tienen los juegos mímicos en cuanto al desarrollo de habilidades sociales

en niños de tres años, puesto que partiendo de juegos es más fácil desarrollar las habilidades tanto cognitivas como sociales y físicas.

La identificación de habilidades sociales en niños de tres años, se realizó mediante la aplicación de un test para diagnosticar cómo se encontraban las habilidades sociales de los niños pertenecientes a la población de estudio, después se aplicaron los juegos de carácter mímico para fortalecer estas habilidades sociales para proceder nuevamente a aplicar el instrumento e identificar las habilidades sociales que han desarrollado los niños de 3 años.

Se seleccionó juegos mímicos considerados apropiados para optimizar el desarrollo de habilidades sociales, para ello se tomó en cuenta parte del marco teórico y el módulo de juego trabajo para el nivel de educación inicial y el sub nivel de preparatoria (Iro. EGB) del Ministerio de Educación Ecuatoriano, donde se expone juegos y materiales acordes a las diferentes edades que pertenecen al nivel inicial.

CONTRIBUCIÓN DE LOS AUTORES

Los autores realizaron el estudio pertinente, por lo tanto, no existe conflicto de intereses.

AGRADECIMIENTOS

A la Unidad Educativa Génesis, la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ballesteros, T., & Apic, J. (1 de marzo de 2023). Repositorio UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/37415>
- Braga, B., & Correa, A. (2022). Brum A Mímica Corporal em brasa: intimidade, ateliê performativo e intervenção na criação do Duo Mimexe. *Revista Brasileira de Estudos da Presença*, 10-15. Obtenido de <https://doi.org/10.1590/2237-2660111281>.
- Caldera, J., Reynoso, O., Angulo, M., Cadena, A., & Ortiz, D. (2018). Habilidades sociales y autoconcepto en estudiantes universitarios de la región Altos Sur de Jalisco, México. *Escritos de Psicología*, 144-153. Obtenido de http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1989-38092018000300144&lng=es.
- Cuellar, M., Tenreiro, M., & Castellón, G. (2018). El JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR: FUNDAMENTOS HISTÓRICOS. *Conrado*, 117-123. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200020&lng=es&tlng=es
- Esteves, A., Paredes, R., Calcina, C., & Yapuchura, C. (2020). Habilidades Sociales en adolescentes y Funcionalidad Familiar. *Comunicación*, 16-27. Obtenido de <https://dx.doi.org/10.33595/2226-1478.11.1.392>
- Estrada, E., Mamani, H., & gallegos, N. (2020). Estrategias psicoeducativas para el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de educación secundaria. *Revista San Gregorio*, 116-129. Obtenido de <https://doi.org/10.36097/rsan.v1i39.1374>
- Farfán, E. (2022). Apuntes teóricos sobre el juego y el juego predeportivo desde el contexto mexicano. *Revista Universidad y Sociedad*, 469-475. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202022000200469&lng=es&tlng=es.
- Fernández, R. (2019). Los de abajo. Tres siglos de sirvientes en el arte y la literatura de América Latina.
- Martínez, C. (2019). Jugar es un asunto serio. *Revista Pediatr Aten Primaria*, 227-229. Obtenido de http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300001&lng=es.
- MINEDUC. (2022). *Ministerio de Educación de Ecuador*, 5-6. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MOODU-LO-JUEGO-TRABAJO.pdf>
- Ochoa, M., Ochoa, W., & Rodríguez, M. (2021). Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares. *Mendive. Revista de Educación*, 600-608. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962021000200600&lng=es&tlng=es.