

Guía didáctica de juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices en niños de educación básica
Didactic guide of recreational games to develop psychomotor skills in basic education children

MSc. Ganchozo Bravo Exdid Alfredina
Unidad Educativa Nueve De Octubre
exdid.ganchozo@docentes.educacion.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0000-2659-786X>
El Oro - Ecuador

Ing. Martha Janeth Yacchirema Granda
Unidad Educativa Nueve De Octubre
marthajanethyg82@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0008-1673-6203>
El Oro - Ecuador

MSc. Alvaro Jonathan Fajardo Barzallo
Unidad Educativa Nueve De Octubre
alvaronacho23@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0003-7474-0829>
El Oro - Ecuador

MSc. Chuchuca Henriquez Javier Ricardo
Unidad Educativa Nueve De Octubre
Jchuchucahenriques@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0007-2954-8263>
El Oro - Ecuador

Formato de citación APA

Ganchozo, E. Yacchirema, M. Alvarado, F. & Chuchuca, J. (2026). *Guía didáctica de juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices en niños de educación básica*. Revista REG, Vol. 5 (Nº. 4), p. 426 - 438.

NEXO CIENTIFICO

Vol. 5 (Nº. 4). Octubre – diciembre 2026.
ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 01-10-2026

Fecha de aceptación :06-10-2026

Fecha de publicación:31-12-2026



RESUMEN

El desarrollo psicomotriz durante la educación básica constituye un componente fundamental de la formación integral infantil, debido a que las habilidades motoras se relacionan con procesos cognitivos, afectivos y sociales. En este contexto, el juego recreativo representa una estrategia pedagógica que permite generar experiencias de aprendizaje activas, motivadoras y acordes con las características evolutivas de los niños. El objetivo de la investigación fue analizar la pertinencia de una guía didáctica de juegos recreativos para favorecer el desarrollo de habilidades psicomotrices en niños de educación básica. Se desarrolló una investigación de carácter educativo, apoyada en la investigación de campo y documental, mediante la aplicación de encuestas y observación. La población de referencia estuvo conformada por 42 estudiantes de segundo año de educación básica, con edades comprendidas entre 6 y 7 años; además, participaron 10 docentes y 36 padres de familia. Los resultados evidenciaron que el 60 % de los docentes considera necesario incorporar juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices, mientras que el 100 % reconoce que estos pueden influir favorablemente en el rendimiento académico. Asimismo, el 100 % de los padres de familia considera que los juegos recreativos deben incorporarse para desarrollar destrezas, aunque el 60 % manifestó no haber identificado claramente su influencia en el desarrollo psicomotriz. Estos resultados permiten identificar una necesidad de orientación pedagógica y familiar sobre la utilización sistemática del juego como recurso educativo. Se concluye que una guía didáctica organizada según edades, necesidades y características de los estudiantes puede constituir un recurso pertinente para fortalecer habilidades motrices, cognitivas y sociales, favorecer la motivación y enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje.

PALABRAS CLAVE: juegos recreativos; psicomotricidad; habilidades motrices; guía didáctica; educación básica.

ABSTRACT

Psychomotor development during basic education constitutes a fundamental component of children's comprehensive development because motor skills are related to cognitive, affective, and social processes. In this context, recreational play represents a pedagogical strategy that generates active, motivating learning experiences consistent with children's developmental characteristics. The objective of this study was to analyze the relevance of a didactic guide of recreational games to promote psychomotor skills in basic education children. An educational research study was conducted based on field and documentary research through surveys and observation. The reference population consisted of 42 second-grade basic education students aged between 6 and 7 years, as well as 10 teachers and 36 parents. The results showed that 60% of teachers considered it necessary to incorporate recreational games to develop psychomotor skills, while 100% recognized that these activities can positively influence academic performance. Likewise, 100% of parents considered that recreational games should be incorporated to develop skills, although 60% stated that they had not clearly identified their influence on psychomotor development. These findings reveal a need for pedagogical and family guidance regarding the systematic use of play as an educational resource. It is concluded that a didactic guide organized according to students' ages, needs, and characteristics may constitute a relevant resource for strengthening motor, cognitive, and social skills, promoting motivation, and enriching teaching-learning processes.

KEYWORDS: recreational games; psychomotor skills; motor skills; didactic guide; basic education.



INTRODUCCIÓN

La educación básica tiene entre sus principales propósitos favorecer el desarrollo integral de los estudiantes. Este proceso no se limita a la adquisición de conocimientos académicos, sino que comprende también el desarrollo de capacidades motrices, cognitivas, afectivas y sociales. Durante los primeros años de escolaridad, estas dimensiones se encuentran estrechamente relacionadas, por lo que las experiencias pedagógicas deben responder a las necesidades globales del niño.

En este escenario, el juego adquiere una importancia particular. El juego constituye una actividad natural de la infancia mediante la cual el niño explora su entorno, establece relaciones, experimenta movimientos, desarrolla capacidades y aprende a resolver situaciones. La tesis de referencia considera el juego como una actividad indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño. Desde una perspectiva educativa, el juego recreativo puede superar la función de entretenimiento y convertirse en un recurso metodológico. Cuando se planifica con objetivos determinados, permite estimular movimientos, coordinación, equilibrio, orientación espacial, atención, memoria y diferentes formas de interacción social.

La psicomotricidad constituye una dimensión fundamental durante la infancia porque integra movimiento, pensamiento, emociones y relaciones sociales. Por ello, las actividades pedagógicas destinadas a los niños deben proporcionar oportunidades para experimentar corporalmente y desarrollar progresivamente sus capacidades. La problemática identificada en la investigación de referencia se relacionó con la ausencia de una guía didáctica apropiada para orientar la realización de juegos recreativos en estudiantes de segundo año de educación básica. La investigación señala que la institución no disponía de una guía específica para este propósito.

La situación adquiere importancia debido a que el juego puede utilizarse como una metodología activa capaz de incrementar la motivación de los estudiantes. La investigación plantea que incorporar metodologías lúdicas favorece la motivación y puede generar aptitudes creativas en diferentes áreas del aprendizaje. El juego también puede contribuir a la socialización. Durante las actividades recreativas, los niños necesitan respetar turnos, compartir materiales, seguir instrucciones, establecer acuerdos y relacionarse con sus compañeros. Estas experiencias pueden fortalecer valores y habilidades sociales.

La investigación considera que el juego es una herramienta de interacción con el entorno y que, simultáneamente, contribuye a construir relaciones sociales y facilita otros tipos de aprendizaje.

Por tanto, la implementación de juegos recreativos debe ser planificada de acuerdo con la edad y características del grupo. No todos los juegos deben aplicarse de manera rígida. La tesis señala que corresponde al docente seleccionar o modificar las actividades según las necesidades de cada grupo.

Esta consideración resulta especialmente importante en el desarrollo psicomotriz, debido a que los niños presentan diferentes ritmos y niveles de desarrollo. La guía didáctica constituye, en este sentido, un instrumento para orientar al docente. Su utilidad consiste en organizar actividades, materiales, procedimientos y objetivos, evitando que el juego sea utilizado únicamente como actividad espontánea durante el recreo. La investigación propone una guía diseñada específicamente para niños de segundo año de educación básica y plantea como beneficiarios a estudiantes, docentes y comunidad educativa.

La utilización sistemática de juegos también puede contribuir a mejorar la motivación. Cuando el niño participa en una actividad que resulta significativa y agradable, aumenta la posibilidad de involucrarse activamente en el aprendizaje. El juego puede, además, favorecer el desarrollo de capacidades intelectuales, motrices, de equilibrio personal y de relación e inserción social. La tesis considera que una guía de juegos recreativos puede facilitar el desarrollo de estos ámbitos. Desde esta perspectiva, el juego no debe ser considerado una actividad secundaria dentro de la educación básica. Su valor reside en que puede integrar aprendizaje y movimiento.

La relación entre psicomotricidad y aprendizaje también puede observarse en las actividades cotidianas. Los niños necesitan coordinación corporal para desplazarse, manipular objetos, mantener equilibrio, orientarse espacialmente y realizar diversas actividades escolares.

La participación de los docentes es fundamental. El estudio evidencia que existe una necesidad de fortalecer sus conocimientos sobre el diseño y utilización de guías didácticas de juegos recreativos. Solamente el 30 % de los docentes señaló haber recibido información sobre el diseño de una guía, mientras que el 50 % respondió negativamente y el 20 % indicó que algunas veces. La familia también representa un actor relevante. El hogar constituye un espacio donde los niños pueden continuar desarrollando habilidades mediante actividades recreativas. Sin embargo, los padres necesitan conocer qué juegos son apropiados y cuáles son sus propósitos.

En el estudio, el 50 % de los padres manifestó no haber recibido información sobre guías de juegos recreativos. Por ello, la guía puede cumplir una función que trasciende el aula, proporcionando orientaciones que también pueden ser utilizadas por las familias.

El objetivo general de la propuesta original consistió en diseñar una guía didáctica de juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices en niños de segundo año de educación básica.

A partir de este planteamiento, el presente artículo tiene como objetivo analizar la pertinencia de una guía didáctica de juegos recreativos como estrategia para fortalecer el desarrollo de habilidades psicomotrices en niños de educación básica, considerando la percepción de docentes y padres de familia sobre su utilización educativa.

MÉTODOS Y MATERIALES

La investigación se desarrolló dentro del campo educativo y se apoyó principalmente en la investigación de campo y documental. La investigación de campo permitió obtener información directamente de los actores vinculados con el proceso educativo, mientras que la investigación documental permitió sustentar conceptualmente la importancia del juego, la recreación y la psicomotricidad. El estudio se centró en estudiantes de segundo año de educación básica, con edades comprendidas entre 6 y 7 años. La delimitación poblacional de la investigación estuvo constituida por 42 estudiantes.

Además de los estudiantes, se consideró la participación de 10 docentes y 36 padres de familia, quienes aportaron información sobre la utilización de juegos recreativos y su importancia en el desarrollo de los niños. La investigación aplicó encuestas diferenciadas a docentes y padres de familia.

La técnica principal fue la encuesta, aplicada mediante cuestionarios estructurados. En el caso de los docentes, las preguntas abordaron el conocimiento sobre guías didácticas, incorporación de juegos recreativos, influencia en el rendimiento académico y comportamiento estudiantil. Para los padres de familia se utilizaron preguntas relacionadas con la información recibida sobre juegos recreativos, su incorporación en la educación básica, actividades realizadas en el hogar y percepción sobre el desarrollo de habilidades psicomotrices.

También se contempló una ficha de observación para los estudiantes de segundo año, orientada a identificar el grado de desarrollo alcanzado en diferentes capacidades. El procesamiento de la información comprendió la recopilación, tabulación, análisis e interpretación de los datos obtenidos. La tesis señala que la información fue procesada y tabulada para obtener una representación estadística de la situación investigada. Para el presente artículo se seleccionaron dos dimensiones directamente relacionadas con el objetivo: la percepción docente sobre la incorporación de juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices y la percepción familiar sobre la necesidad de incorporar estos juegos y su influencia en el desarrollo infantil.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

La percepción de los docentes constituye un elemento importante para determinar la factibilidad de incorporar una guía didáctica de juegos recreativos en la educación básica. El conocimiento y disposición del profesorado pueden favorecer la utilización sistemática de actividades lúdicas con propósitos pedagógicos.

Tabla 1

Percepción de los docentes sobre la utilización de juegos recreativos en el desarrollo psicomotriz y académico

Indicador	Sí	No	A veces
Considera que deben incluirse juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices	60 %	20 %	20 %
Considera que los juegos recreativos influyen en el rendimiento académico	100 %	0 %	0 %
Considera que los juegos recreativos influyen en el comportamiento de los estudiantes	70 %	20 %	10 %

Fuente. Elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta aplicada a 10 docentes. Los datos corresponden a los cuadros 3, 6 y 7 de la investigación de referencia.

Los resultados muestran una valoración favorable de los juegos recreativos por parte del personal docente. El 60 % considera que estos deben incorporarse en los programas de estudio para desarrollar habilidades psicomotrices, mientras que el 20 % respondió negativamente y otro 20 % señaló que deberían incorporarse algunas veces. Este resultado evidencia que existe una disposición mayoritaria hacia la incorporación de estrategias lúdicas en la educación básica. Sin embargo, el 40 % que no responde afirmativamente de manera permanente evidencia la necesidad de fortalecer la orientación metodológica para que el uso del juego no dependa exclusivamente de la iniciativa individual de cada docente.

El resultado más significativo corresponde a la relación entre juegos recreativos y rendimiento académico: el 100 % de los docentes considera que los juegos recreativos influyen en el rendimiento académico de los estudiantes. Esta percepción coincide con la fundamentación de la propuesta, que identifica el juego como un recurso capaz de desarrollar capacidades intelectuales, motrices, psicológicas y sociales, además de favorecer aprendizajes significativos.

La percepción docente también es favorable respecto al comportamiento. El 70 % considera que los juegos recreativos influyen en el comportamiento, mientras que el 20 % respondió negativamente y el 10 % indicó que lo hacen algunas veces.

Este resultado puede explicarse porque las actividades lúdicas estructuradas requieren normas, turnos, seguimiento de instrucciones, cooperación y respeto por los compañeros.

Desde una perspectiva pedagógica, estos elementos permiten aprovechar el juego como un medio para desarrollar no solamente habilidades motrices, sino también capacidades sociales.

La guía propuesta en la investigación contempla precisamente la aplicación de juegos organizados y establece como uno de sus objetivos incentivar la práctica de valores mediante el respeto de turnos, espacios y tiempos durante los juegos. Por tanto, los datos respaldan la pertinencia de proporcionar a los docentes una herramienta que organice las actividades lúdicas de acuerdo con los objetivos educativos. La capacitación docente es particularmente necesaria porque solamente el 30 % de los encuestados había recibido información sobre diseño de guías didácticas, frente al 50 % que no la había recibido. Esta situación indica que la disposición hacia el juego no necesariamente se acompaña de conocimientos suficientes para diseñar o seleccionar actividades adecuadas.

Una guía didáctica puede contribuir a resolver esta dificultad al ofrecer orientaciones prácticas y estructuradas. La investigación establece como propósito de la propuesta desarrollar capacidades motrices, cognitivas y sociales mediante los juegos recreativos. En consecuencia, el docente puede utilizar la guía no solamente durante el recreo, sino también como recurso pedagógico planificado.

La participación familiar resulta importante porque el desarrollo psicomotriz no ocurre exclusivamente dentro de la institución educativa. Las experiencias de movimiento y juego pueden continuar en el hogar, siempre que las familias dispongan de orientación adecuada.

Tabla 2

Percepción de los padres de familia sobre la incorporación y utilidad de los juegos recreativos

Indicador	Sí	No	A veces
Considera que deben incluirse juegos recreativos para desarrollar destrezas	100 %	0 %	0 %
Ha recibido información sobre qué juegos recreativos pueden realizarse	20 %	50 %	30 %
Realiza juegos para desarrollar habilidades psicomotrices en casa	60 %	20 %	20 %

Considera que el juego influye en el rendimiento académico	100 %	0 %	0 %
Ha observado influencia de los juegos en el desarrollo de habilidades psicomotrices	20 %	60 %	20 %

Fuente. Elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta aplicada a 36 padres de familia. Los datos corresponden a los cuadros 9, 10, 11, 12 y 13 de la investigación.

Los resultados evidencian una aceptación absoluta de la incorporación de juegos recreativos en educación básica, debido a que el 100 % de los padres de familia considera que estos deben incluirse para desarrollar destrezas. Este resultado demuestra que las familias reconocen la utilidad potencial del juego y presentan una actitud favorable hacia su incorporación.

Sin embargo, existe una diferencia entre aceptación y conocimiento. Solamente el 20 % de los padres manifestó haber recibido información sobre los tipos de juegos recreativos que pueden implementarse, mientras que el 50 % respondió negativamente y el 30 % indicó que algunas veces.

La situación resulta importante porque la familia puede convertirse en un agente complementario del desarrollo psicomotriz. Una guía sencilla y práctica permitiría orientar a los padres sobre actividades apropiadas para la edad, materiales disponibles y formas seguras de acompañar el juego. El 60 % de los padres manifestó realizar juegos destinados a desarrollar habilidades psicomotrices en casa, mientras que el 20 % respondió negativamente y otro 20 % indicó hacerlo algunas veces.

Estos datos muestran que existe una práctica lúdica familiar importante, aunque no necesariamente sistematizada. El dato más llamativo aparece nuevamente en la relación entre juego y rendimiento académico: el 100 % de los padres considera que el juego influye en el rendimiento académico. Esto coincide con la percepción de los docentes y fortalece la necesidad de aprovechar el juego como recurso educativo. Sin embargo, solamente el 20 % de los padres manifestó haber observado directamente influencia de los juegos en el desarrollo de habilidades psicomotrices, frente al 60 % que respondió negativamente y el 20 % que indicó que a veces.

Esta diferencia puede explicarse por el escaso conocimiento familiar sobre los indicadores específicos del desarrollo psicomotriz. Los padres pueden observar que sus hijos juegan, corren, saltan o manipulan objetos, pero no necesariamente identifican esas acciones como componentes del desarrollo psicomotor. Por ello, la orientación a las familias debe incluir explicaciones sencillas sobre coordinación, equilibrio, lateralidad, orientación espacial, motricidad fina y gruesa.

La propuesta original reconoce precisamente la necesidad de que los padres reciban información sobre juegos recreativos y habilidades psicomotrices. Entre sus recomendaciones se plantea que los padres participen en cursos y revisen instructivos relacionados con el desarrollo psicomotriz. La participación familiar puede complementar el trabajo escolar, especialmente cuando los juegos se realizan de forma segura y con objetivos apropiados.

DISCUSIÓN

Los resultados permiten identificar una valoración favorable de los juegos recreativos por parte de docentes y padres de familia. Tanto los actores escolares como familiares reconocen la importancia del juego en el proceso educativo. El principal hallazgo corresponde al 100 % de docentes que considera que los juegos recreativos influyen en el rendimiento académico, resultado que coincide con el 100 % de padres que comparte esta percepción.

Esta coincidencia resulta relevante porque demuestra una percepción convergente entre escuela y familia. Sin embargo, la percepción positiva no significa necesariamente que exista una aplicación sistemática de juegos con objetivos psicomotrices. La información disponible demuestra que los docentes requieren mayor orientación sobre el diseño de guías didácticas y que una proporción importante de familias no ha recibido información específica. Por ello, la principal contribución de una guía didáctica consiste en organizar y orientar la práctica, evitando que el juego se reduzca a una actividad espontánea sin propósito educativo.

La investigación establece que una guía puede funcionar como instrumento de ayuda pedagógica y metodológica, favoreciendo el desarrollo motor, psicológico y social. Desde esta perspectiva, la guía debe presentar juegos con objetivos claros, materiales, procedimientos, duración, reglas, adaptaciones y criterios de evaluación. También es importante considerar la edad de los estudiantes. La investigación se centró en niños de 6 a 7 años, por lo que las actividades deben responder a sus características evolutivas. No todos los niños poseen el mismo ritmo de desarrollo. Por ello, la flexibilidad del docente resulta indispensable. La tesis señala que los juegos deben ser seleccionados o modificados según las necesidades de cada grupo.

Otro elemento relevante es la relación entre juego y socialización. El juego constituye una herramienta de interacción con el entorno y contribuye a establecer relaciones sociales. En consecuencia, los juegos grupales pueden desarrollar simultáneamente habilidades psicomotrices y sociales. La propuesta también busca generar participación afectiva entre los estudiantes y desarrollar capacidades motrices, cognitivas y sociales. Esto demuestra que la psicomotricidad no debe

comprenderse exclusivamente como movimiento corporal. La actividad motriz se encuentra relacionada con aspectos emocionales, cognitivos y sociales.

Otro hallazgo importante es la existencia de una brecha de orientación familiar. Aunque el 100 % de los padres considera necesario incorporar juegos recreativos, solamente el 20 % ha recibido información sobre qué tipos de juegos pueden realizarse. La institución educativa puede contribuir a reducir esta brecha mediante talleres dirigidos a padres de familia, demostraciones prácticas y entrega de orientaciones. La guía puede convertirse en un recurso compartido entre escuela y hogar. El docente, por su parte, debe asumir el papel de mediador. No se trata simplemente de entregar materiales y permitir que los niños jueguen, sino de orientar las actividades hacia objetivos específicos.

Por ejemplo, un juego de desplazamiento puede orientarse al equilibrio y coordinación; uno de manipulación puede fortalecer motricidad fina; otro puede trabajar lateralidad; mientras que los juegos colectivos pueden favorecer cooperación y respeto de reglas. La variedad de actividades permite atender diferentes dimensiones del desarrollo.

La propuesta original incluye una clasificación amplia de juegos, entre ellos actividades de atención y memorización, juegos para estimular creatividad, actividades relacionadas con el lenguaje y propuestas destinadas al desarrollo motor y psicomotriz. Esta diversidad fortalece la pertinencia de la guía porque evita utilizar una única modalidad de juego. La motivación constituye otro elemento importante. El estudio sostiene que las metodologías lúdicas pueden potenciar la motivación y generar aptitudes creativas.

La motivación facilita la participación activa y puede favorecer un aprendizaje más significativo.

No obstante, los resultados deben interpretarse con prudencia. El estudio presenta principalmente percepciones de docentes y padres de familia y una propuesta de intervención; por tanto, los porcentajes no constituyen evidencia experimental de que la aplicación de la guía produzca por sí solas mejoras cuantificables en la psicomotricidad. Para demostrar el efecto de la guía sería recomendable realizar investigaciones posteriores con mediciones antes y después de su aplicación.

Una investigación cuasiexperimental podría evaluar variables como equilibrio, coordinación, lateralidad, motricidad fina y gruesa antes de implementar la guía y después de un período de intervención. A pesar de esta limitación, los resultados ofrecen evidencia suficiente para considerar pertinente la implementación de estrategias lúdicas organizadas. La propuesta plantea como objetivo desarrollar habilidades que optimicen el rendimiento escolar mediante una guía de juegos recreativos. En consecuencia, el valor de la guía no reside únicamente en proporcionar juegos, sino en convertirlos en experiencias pedagógicas intencionadas.

CONCLUSIONES

Los resultados permiten concluir que los juegos recreativos constituyen un recurso pedagógico pertinente para fortalecer el desarrollo psicomotriz de los niños de educación básica, especialmente cuando se organizan mediante una guía didáctica adaptada a sus edades y necesidades. La investigación identificó una población de 42 estudiantes de segundo año de educación básica, con edades de 6 a 7 años, además de la participación de docentes y padres de familia. La percepción docente fue favorable: el 60 % considera necesario incluir juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices, mientras que el 100 % considera que los juegos influyen en el rendimiento académico.

Asimismo, el 70 % de los docentes considera que los juegos influyen en el comportamiento de los estudiantes, lo que evidencia que su utilidad puede trascender el ámbito estrictamente motor. En el ámbito familiar, el 100 % de los padres considera que los juegos recreativos deben incorporarse para desarrollar destrezas, lo cual evidencia una aceptación generalizada de la estrategia. Sin embargo, existe una necesidad importante de orientación. El 50 % de los padres manifestó no haber recibido información sobre los tipos de juegos recreativos que pueden realizarse, lo que demuestra la necesidad de fortalecer la comunicación y capacitación entre institución y familia. La guía didáctica puede contribuir a solucionar esta necesidad al proporcionar actividades estructuradas, procedimientos, materiales y orientaciones para que los docentes incorporen el juego de manera intencional.

Su aplicación debe ser flexible y considerar las diferencias individuales de los estudiantes. La selección y adaptación de los juegos debe responder a las características y necesidades de cada grupo. Los juegos recreativos también pueden favorecer el desarrollo de dimensiones cognitivas, sociales y afectivas, además de las capacidades motrices, debido a que constituyen experiencias de interacción, comunicación y aprendizaje. Por tanto, la psicomotricidad debe abordarse desde una perspectiva integral, se concluye que una guía didáctica de juegos recreativos representa una estrategia metodológica pertinente para favorecer el desarrollo psicomotriz, la motivación, la interacción social y el aprendizaje en niños de educación básica, siempre que su aplicación sea planificada, sistemática, inclusiva y acompañada de orientación docente y familiar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arnaiz Sánchez, P. (1994). *Psicomotricidad y educación*. Aljibe.
- Berruezo, P. P. (2000). El contenido de la psicomotricidad. En P. Bottini (Ed.), *Psicomotricidad: prácticas y conceptos* (pp. 43–99). Miño y Dávila.
- Chateau, J. (1973). *Psicología de los juegos infantiles*. Kapelusz.
- Decroly, O., & Monchamp, E. (2002). *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Morata.
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. Fondo de Cultura Económica.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wallon, H. (1987). *Psicología y educación del niño: una comprensión dialéctica del desarrollo y la educación infantil*. Visor.

CONFLICTO DE INTERÉS:

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles

FINANCIAMIENTO

No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.

NOTA:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

