



*Asesorías y Tutorías para la Investigación Científica en la Educación Puig-Salabarría S.C.  
José María Pino Suárez 400-2 esq a Lerdo de Tejada, Toluca, Estado de México. 7223898475*

RFC: ATI120618V12

**Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.**

<http://www.dilemascontemporaneoseduccionpoliticaayvalores.com/>

**Año: XI Número: 1. Artículo no.:75 Período: 1ro de septiembre al 31 de diciembre del 2023**

**TÍTULO:** El uso de la herramienta MINILAND para la psicomotricidad en los niños de 4 a 5 años.

**AUTORES:**

1. Est. Erika Maribel Pilatasig Tandalla.
2. Est. Jessica Margoth Toaquiza.
3. Dr. Carlos Washington Mantilla Parra.

**RESUMEN:** La propuesta de esta investigación es implementar páginas web con libre acceso relacionados con la plataforma MINILAND, misma que está encaminada como apoyo para los docentes en el proceso educativo mediante actividades lúdicas, guías didácticas y juegos, y a través de ello incentiva a la participación de los infantes del Cantón Saquisilí. Se realizó el estudio con el enfoque cualitativo, mismo que fue necesario seguir las tres etapas: el estudio descriptivo, propuesta, y la aplicación de la propuesta. Con su aplicación, se observó un cambio significativo de la psicomotricidad, lo cual ha demostrado que los talleres de la plataforma son fundamentales en el proceso enseñanza-aprendizaje.

**PALABRAS CLAVES:** Psicomotricidad, herramientas digitales, enseñanza y aprendizaje, juegos, plataforma.

**TITLE:** The use of the MINILAND tool for psychomotricity in children from 4 to 5 years old.

**AUTHORS:**

1. Stud. Erika Maribel Pilatasig Tandalla.
2. Stud. Jessica Margoth Toaquiza.
3. PhD. Carlos Washington Mantilla Parra.

**ABSTRACT:** The proposal of this research is to implement web pages with free access related to the MINILAND platform, which is aimed at supporting teachers in the educational process through recreational activities, didactic guides, and games, and through this encourages the participation of students. infants of the Saquisilí Canton. The study was carried out with the qualitative approach, it was necessary to follow the three stages: the descriptive study, proposal, and the application of the proposal. With its application, a significant change in psychomotor skills was observed, which has shown that the platform workshops are essential in the teaching-learning process.

**KEY WORDS:** psychomotor skills, digital tools, teaching and learning, games, platform.

**INTRODUCCIÓN.**

Cuando hablamos de la psicomotricidad, nos referimos a conjuntos de actividades lúdicas como jugar, cantar, bailar, brincar, saltar, dibujar, armar piezas, entre otras. La Psicomotricidad es la disciplina encargada de desarrollar habilidades sociales, cognitivas y físicas en los niños, mediante juegos y actividades motrices que implica al movimiento y coordinación.

Por su parte, González Sancho (2018) afirma, que la psicomotricidad es una invitación a comprender a todo lo que expresa el niño de sí mismo por la vía motriz; una invitación es dar a comprender el sentido de sus conductas; por ende, la Psicomotricidad es el conjunto de actividades que desarrollan los escolares dentro o fuera del ámbito educativo, misma que se va construyendo o adquiriendo experiencias a lo largo de toda su vida.

Trujillo Martillo (2015) expresa, que el uso de internet como herramienta en los procesos de enseñanza satisface las expectativas en el campo académico, ya que se considera ser óptimas para el uso potencial como una herramienta en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños.

El uso de la herramienta MINILAND se ha optado con la finalidad de que los escolares desarrollen las actividades que se encuentra en la página web, con el principal objetivo de que los niños a futuro creen su propia página y realizan las tareas o creen sus propias actividades, ya sea dentro o fuera del ámbito educativo, utilizando como un material de aprendizaje.

Ante la necesidad de esto, se ha creado una página web de libre acceso, donde se encontrará actividades dirigidas a los niños de 4 a 5 años de edad con respecto a la Psicomotricidad, en la cual lo puede hacer el principal mediador para facilitar su uso en las aulas o incluso el padre de familia, lo puede hacer desde la comodidad de su hogar. Según, Gallardo Garcia, & Yáñez Mena (2022) manifiestan, es necesario siempre buscar nuevas estrategias para que los niños participen de forma activa en los procesos de formación escolar; este trabajo de investigación incide de forma positiva en el desarrollo psicomotriz de los escolares.

La problemática de este trabajo de esta investigación se basa en la psicomotricidad de los niños después de la pandemia a causa del COVID-19. Dado a que el Ecuador actualmente está atravesando momentos difíciles por el confinamiento, la misma que obliga a las personas a quedarse en casa y el cierre de instituciones educativas, y es por ello, que el sistema educativo del país sufrió cambios drásticos durante el confinamiento; uno de ellos fue la suspensión de centros educativos que se cambió a la modalidad virtual, lo cual tuvo una consecuencia grave afectando la psicomotricidad de los infantes.

La pandemia de COVID-19 ha tenido un impacto significativo en la motricidad de los niños. Las restricciones de movimiento y la falta de acceso a espacios y actividades al aire libre han limitado las oportunidades que los niños tienen para jugar y moverse, lo que puede tener un efecto negativo en su desarrollo motor.

La falta de interacción social y la falta de actividades físicas estructuradas, como el deporte organizado, también pueden afectar la motricidad de los niños. Los niños que pasan más tiempo en casa pueden tener menos oportunidades para jugar y moverse, lo que puede llevar a una disminución en la fuerza muscular, la coordinación y la flexibilidad.

Desde este punto de vista, la falta de interacción social también puede tener un impacto en el desarrollo motor de los niños, ya que el juego con otros niños es una forma importante de aprender habilidades sociales y de comunicación, así como de desarrollar habilidades motoras. La falta de interacción social puede llevar a una disminución en la motivación y el interés por el juego y la actividad física, lo que puede tener un efecto negativo en la salud y el bienestar de los niños. En resumen, la pandemia de COVID-19 ha tenido un impacto significativo en la motricidad de los niños, limitando su acceso a actividades físicas y sociales que son importantes para su desarrollo motor y emocional. Es importante, que los padres y educadores trabajen para proporcionar oportunidades para el juego y la actividad física, incluso en un entorno limitado, para ayudar a los niños a mantenerse saludables y activos durante este tiempo difícil.

En este sentido, la UNESCO (2020) establece que la pandemia por coronavirus (COVID-19) ha provocado una crisis sin precedentes en todos los ámbitos. En la esfera de la educación, esta emergencia ha dado lugar al cierre masivo de las actividades presenciales de instituciones educativas con el fin de evitar la propagación del virus y mitigar su impacto. Debido al cambio de la modalidad, la educación se ha tenido que trasladar a los hogares, lo que no ha resultado fácil a familias, teniendo en cuenta que la educación no se encuentra preparada para asumir los retos de la nueva era digital, la misma que se ve afectada notablemente en el proceso enseñanza-aprendizaje.

La herramienta MINILAND se basa en el enfoque constructivista, ya que es un proceso dinámico e interactivo, porque da solución al problema planteado, la cual abarca los ocho talleres que hemos trabajado conjuntamente con los escolares de dicha institución educativa, y fue incorporar las actividades académicas y tener una formación tradicional; es por ello, que para su aplicación se

utilizó pictogramas, tarjetas de animalitos, tarjetas de los objetos del escenario, tarjetas de las frutas y vegetales, y hojas de aplicación, en cada taller.

El objetivo de esta guía es implementar nuevas estrategias como es la página web, que fue diseñada para motivar a los niños con la finalidad de socializar, incentivar, desarrollar y perfeccionar las actividades motrices, por lo que se debería tomarse en consideración la implementación de las herramientas digitales como método de enseñanza para generar un aprendizaje significativo.

Para finalizar, se puede mencionar, que la aplicación de la herramienta MINILAND, misma que está basada con actividades lúdicas en educación inicial II, es una forma afectiva que permite mejorar en el desarrollo del niño luego del confinamiento a causa del COVID-19, misma que son actividades creativas, lúdicas y de entretenimiento, que fortalece a los infantes a tener una buena comunicación dentro y fuera del ámbito educativo a expresarse libremente.

## **DESARROLLO.**

### **Herramientas digitales.**

En pocas palabras, las herramientas digitales son paquetes informáticos que están en las computadoras, o en dispositivos electrónicos como celulares y tabletas, entre otros. Tienen el fin de facilitar las tareas de la vida cotidiana y se pueden clasificar según la necesidad que tenga el usuario.

Rodríguez Solís (2020) menciona, que la tecnología es un modificador que afecta todos los campos de trabajo y no solo causa un efecto de cambio, sino una transformación, que sin importar lo lento o rápido que suceda, es sin duda, inevitable. De la tecnología se derivan las herramientas digitales.

Con lo mencionado anteriormente, la tecnología tiene como finalidad poner en uso los beneficios de una transformación inevitable y de las nuevas posibilidades que nos plantean las herramientas digitales.

**MINILAND.**

Es una marca de materiales educativos que incluye herramientas para la psicomotricidad; es decir, para el desarrollo de las habilidades físicas y motoras de los niños. La línea de productos de MINILAND para la psicomotricidad incluye una amplia variedad de elementos y materiales, como bloques de construcción, juegos de equilibrio, pelotas, túneles, aros y conos, entre otros.

Estos materiales son diseñados para ser utilizados en actividades que estimulan el desarrollo de habilidades como la coordinación, el equilibrio, la fuerza, la precisión, la percepción espacial y la concentración. Además, los juguetes y materiales educativos de MINILAND para la psicomotricidad suelen ser muy versátiles y adaptables a diferentes edades y niveles de habilidad, lo que los hace ideales para su uso en entornos educativos y de terapia.

En resumen, los productos de MINILAND para la psicomotricidad son una herramienta valiosa para los educadores y terapeutas que buscan fomentar el desarrollo físico y motor de los niños de manera divertida y efectiva.

**Psicomotricidad.**

En los primeros años vida, de todo ser humano, es de vital importancia la psicomotricidad, de ello influye valiosamente el desarrollo intelectual, afectivo y social, favoreciendo la relación con su entorno.

Según Aragón (2017), la psicomotricidad comprende a la persona en su globalidad, y no únicamente en su dimensión orgánica, implica aspectos motores y psíquicos, entendiendo estos últimos en sus vertientes cognitiva y emocional, y tiene en cuenta que la persona está dentro de la sociedad en la que vive, por lo que necesariamente hay que contemplar también los factores sociales.

La psicomotricidad es un conjunto de técnicas que permite al infante desarrollarse en un ámbito físico y social, permitiendo desenvolverse en sus actividades cognitivas y afectivas, tomando en cuenta sus habilidades motrices a través de las actividades propuestas.

## **Juegos.**

Perea Rodríguez (2017) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra, relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

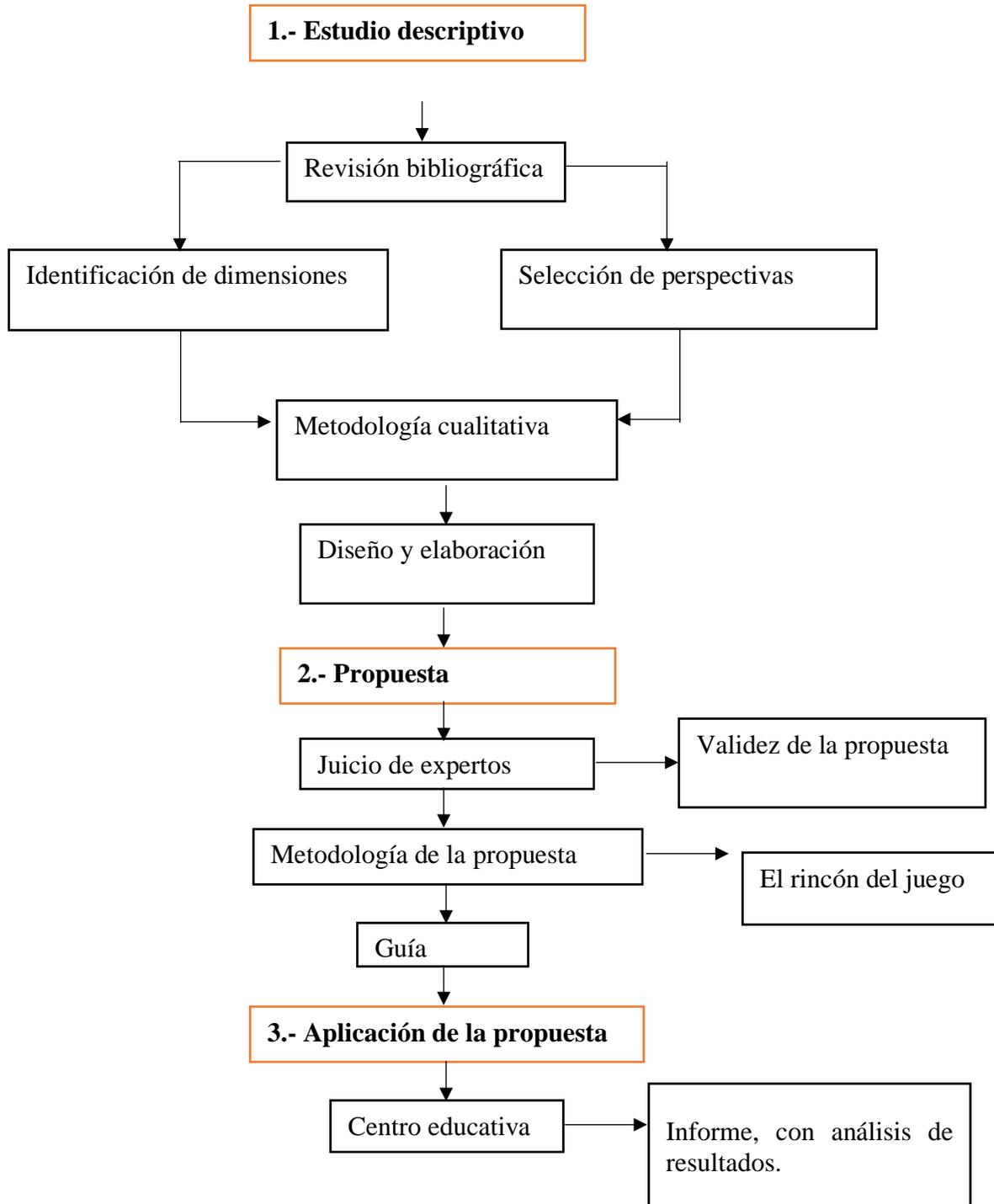
Dicho de este modo, el juego es una actividad fundamental para el desarrollo motor de los niños, ya que les permite explorar su entorno, experimentar con diferentes movimientos y desarrollar habilidades físicas y cognitivas importantes. Al jugar, los niños utilizan sus cuerpos de manera activa y aprenden a coordinar sus movimientos para lograr objetivos específicos. Los juegos también ayudan a desarrollar la fuerza muscular, la flexibilidad, la resistencia, la coordinación ojo-mano y ojo-pie, el equilibrio y la percepción espacial, ya que a menudo implican movimientos complejos y variados que requieren una combinación de destrezas motoras. Además, los juegos pueden ser adaptados a diferentes edades y niveles de habilidad, lo que los hace ideales para fomentar el desarrollo motor a lo largo de toda la infancia.

El juego también tiene un impacto positivo en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Al jugar, los niños aprenden a resolver problemas, a tomar decisiones, a trabajar en equipo y a desarrollar su creatividad y su imaginación. Además, el juego les brinda la oportunidad de experimentar con diferentes emociones y aprender a manejar situaciones estresantes o frustrantes de manera efectiva. En conclusión, el juego es una actividad esencial para el desarrollo motor, cognitivo y emocional de los niños. Al proporcionarles oportunidades para jugar y explorar su entorno, los padres y educadores pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades físicas y cognitivas importantes que les serán útiles a lo largo de toda su vida.

## **Metodología**

Esta investigación se basó en tres etapas, las cuales fueron: Estudio descriptivo, propuesta y aplicación de la propuesta.

Figura 1. proceso de investigación.



Fuente: Elaboración propia.

En esta etapa, se dio el inicio del proceso de investigación, la misma que permite descubrir y obtener información sobre el uso de las herramientas digitales para la psicomotricidad de los niños de educación inicial II paralelos “A”, por medio de las actividades lúdicas.

Se realizó una investigación bibliográfica, la cual permitió recolectar información a través de diversas fuentes en libros, tesis, revistas, documentos de sitios web, entre otros, que facilitan la recolección de información específica sobre las herramientas digitales y la psicomotricidad, y así se aporte al desarrollo teórico del tema planteado en este proyecto, teniendo en cuenta que la información debe tener una selección adecuada y un análisis claro.

Las dimensiones con las que se trabajó en esta investigación fueron:

1. Herramientas Digitales – variable dependiente.
2. MINILAND.
3. Psicomotricidad – variable independiente.
4. Juegos.

Este trabajo de investigación estuvo orientado bajo el enfoque cualitativo, ya que al aplicar este enfoque se logró obtener información de la realidad acerca de cómo la pandemia del COVID-19 ha afectado el desarrollo de la psicomotricidad de los infantes; así mismo, fue posible recopilar información para analizar e interpretar la realidad del problema de la investigación; por otro lado, la combinación de este enfoque permitió investigar la profundidad del fenómeno social para comprender las circunstancias y las consecuencias en el confinamiento a causa del COVID-19.

El enfoque cualitativo nos permitió indagar la realidad de la problemática desde el lugar de los hechos mediante la descripción de lo observado; además, el enfoque cualitativo nos permitió examinar los datos recolectados, mismo que analiza los resultados. Cabe recalcar, que utilizamos técnicas e instrumentos para la obtención y recolección de datos de acuerdo con el objetivo y enfoque de la investigación para así de esta manera obtener información clara y precisa.

**Diseño de elaboración de instrumentos.**

En este proceso de diseño y elaboración presentado tiene como finalidad describir cómo el confinamiento a causa del COVID-19 afectó el desarrollo de la psicomotricidad de los escolares, y para desarrollarlos, se utilizan instrumentos que brindaron la información necesaria para el análisis e interpretación de datos.

Ficha de observación. Es una técnica que nos permite evaluar a los niños acorde a las actividades que se van desarrollando en las clases.

- (I): Inicio.
- (EP): En Proceso.
- (A): Adquirido.

**Propuesta.**

La segunda etapa del proceso de trabajo de investigación es dar solución al problema planteado mediante el diseño de la guía metodológica basada en los talleres para los niños con problemas en la psicomotricidad aplicadas para los infantes de Educación inicial II del Cantón Saquisilí.

**Validación de la propuesta: Juicio de expertos.**

La propuesta de la creación de una página web de libre acceso, mediante recursos de MINILAND para potenciar la psicomotricidad de los niños del subnivel inicial II, se realizó frente a un grupo de expertos externos a la institución en la que la propuesta se explicó con certificación de cuarto y tercer nivel, los cuales con su experiencia académica fueron capaces de valorar acertadamente, para la validación correspondiente, cumpliendo con el protocolo.

Tabla 1. Validación de la propuesta.

Enfoque Metodológico	Cualitativo	
Validez Instrumento	Contenido – criterios. Juicios de expertos	Ficha de observación
Participantes	4	8

Fuente: Elaboración propia.

### **Metodología de la propuesta.**

La metodología de esta investigación es la página web “EL RINCÓN DEL JUEGO”, de apoyo fundamental para la psicomotricidad de los niños de 4 a 5 años; el propósito que motiva a esta propuesta es dar a conocer a los docentes del subnivel inicial II una manera diferente de interactuar; por otro lado, permite que el padre de familia desde el lugar donde se encuentre tenga acceso y esté al tanto de las actividades académicas de sus niños.

### **Guía.**

La guía estratégica propuesta con el tema: El uso de la herramienta MINILAND para la Psicomotricidad como estrategia para el desarrollo psicomotor de los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica “Naciones Unidas” del cantón Saquisilí, son actividades lúdicas que consisten en la motricidad fina y gruesa, que permite imaginar crear, diseñar, sobre aquellas tareas aplicadas hacia los niños; por otro lado, tenemos los beneficiarios directos e indirectos; los beneficiarios directos son los niños, y los indirectos son los padres de familia, los docentes y los directivos.

Además, la guía de investigación consta de 8 actividades para niños, las cuales son: ¿Quién vive en la granja?, ¿Quién vive en el bosque?, ¿Qué comen los animales?, Ubica los elementos del escenario, las partes de mi cara, frutas y hortalizas; reconoce la forma y partes de mi cuerpo, y cada uno de estas actividades consistía un regla fundamental de cómo realizar organización, espacio, tiempo, motricidad fina y gruesa, materiales a utilizar la misma que facilita para la aplicación de la guía y

cada una de estas actividades mencionadas anteriormente. Además, estas actividades se pueden realizar en aulas o en un centro de computación con el uso de la tecnología.

### **Aplicación de la propuesta.**

Esta fase, de la aplicación de la propuesta, es la etapa fundamental del proceso de investigación. Cabe recalcar, que la investigación se aplicó a una población grande, la cual permitió una muestra y un total adecuado; por otra parte, la aplicación de esta dicha guía fue para la aplicación de una parte de la población; es decir, a 25 niños de educación inicial II, del paralelo “A”, de la escuela de educación básica “Naciones Unidas”, ubicado en el cantón SAQUISILÍ.

### **Análisis e interpretación.**

#### ***1. Me divierto en el día y descanso en la noche.***

De acuerdo a los talleres que se aplicó, se puede mencionar, que la mayor parte de los niños y niñas pueden identificar perfectamente las nociones temporales según el tiempo del día, y por otra parte, se puede comentar que una parte menor de niños no puede reconocer el día y la noche según las actividades diarias que realiza, se confunde mucho al momento de ejecutar preguntas.

#### ***2. Aprendo a contar jugando con los números.***

Mediante la aplicación de los talleres, hemos podido llegar a verificar que los niñas y niños sí puede comprender la relación de número-cantidad hasta el diez sin ningún problema, mientras tanto un porcentaje menor de niñas y niños no pueden ejemplificar los números mediante las cantidades seleccionadas al momento de trabajar conjuntamente con ellos, y se les complica realizar actividades.

#### ***3. Me divierto y aprendo a relacionar los números.***

Con respecto a los talleres aplicados en la escuela de educación básica “Naciones Unidas”, se puede mencionar, que las herramientas digitales han sido de gran ayuda para poder observar a los infantes en su aprendizaje, la cual la mayor parte sí puede asociar las cantidades con el número sin ningún problema; por otro lado, se puede mencionar, que 10 niños y niñas no pueden relacionar la gráfica

con la cantidad de las imágenes correspondientes y tienden a confundieron al momento de realizar las actividades.

#### ***4. Aprendiendo a identificar los objetos de mi entorno.***

Referente a la aplicación de los talleres, se puede deducir, que la gran mayoría de los niño/as sí lograron identificar los objetos del entorno; las herramientas digitales han permitido desarrollar un aprendizaje autónomo y significativo; por otra parte, un porcentaje menor tiene dificultad a relacionar los objetos con las figuras de su entorno, por lo que se confunden al momento interactuar con los niños y niñas

#### ***5. Me entretengo e identifico las figuras geométricas.***

En primer lugar, en los talleres aplicados se pudieron observar que los niños y niñas sí identificaron con facilidad las figuras geométricas, lo cual ayuda a desarrollar su imaginación, manteniendo así mismo una participación activa, mientras que un porcentaje mínimo tuvo problemas al momento de realizar actividades indicadas.

#### ***6. Reconociendo los objetos según su tamaño.***

Con respecto a los talleres aplicados en la instituciones, se puede mencionar, que los niños y niñas sí reconocieron los objetos según su tamaño sin ningún problema gracias a las herramientas tecnológicas, y cabe destacar, que pocos niños y niñas no pueden reconocer ciertos objetos según su tamaño, por lo que se confunden al momento de realizar actividades.

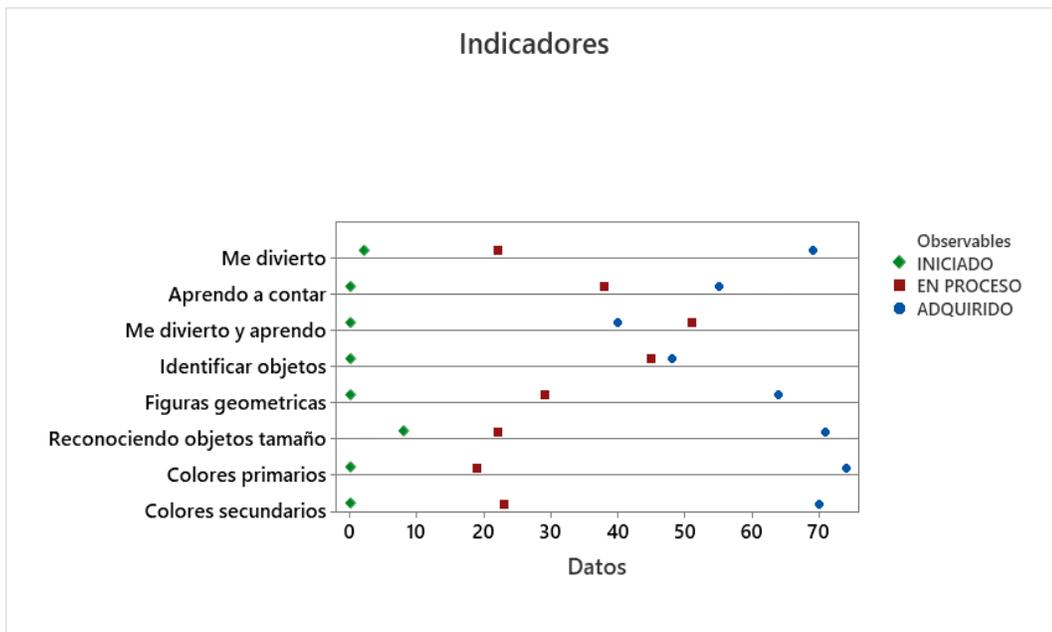
#### ***7. Jugando con los colores primarios.***

Cabe destacar, que en los talleres aplicados a los niños y niñas, sí reconocieron sin dificultad los colores primarios la mayoría, por lo que las herramientas digitales han sido de gran ayuda para su conocimiento, mientras que un porcentaje menor no puede reconocer los colores primarios al momento de ejecutar las preguntas.

### 8. Conociendo los colores secundarios.

De acuerdo con los talleres que se aplicaron a los infantes, se pudo observar, que la mayor parte de los niños y niñas pueden identificar los colores secundarios sin dificultad según el color con los objetos; de tal manera, que es más fácil identificar los colores secundarios; del mismo modo, existen pocos niños y niñas que no logran reconocer, ya que se confunden ciertos colores al momento de interrogar a los infantes.

Figura 2. Evaluación de la propuesta.



Fuente: Elaboración propia, generado en MINITAB v.20.

### Discusión.

Ante todo lo expuesto, se ha logrado observar el problema en dicha institución educativa, mediante la observación, y a su vez, recolectamos datos para realizar el respectivo análisis e interpretación sobre la problemática con la finalidad de que los docentes utilicen nuestras estrategias didácticas como la herramienta MINILAND, y mediante ello, incluyan actividades lúdicas, juegos, guías didácticas e imprimibles específicamente de los colores primarios, y que los infantes no logran identificar los colores; por otro parte, el rol del docente es crear páginas web de libre acceso, en la cual se abarque diferentes actividades sobre los colores primarios para que los niños en el transcurso de su tiempo

libre practiquen las actividades motivadoras, y a su vez ir identificando los colores como el amarillo, el azul y el rojo, según los objetos indicados en cada actividad.

Mediante esta herramienta MINILAND, se ha visto el problema que tienen los infantes principalmente en los colores primarios, y para ello utilizamos la ficha de observación para detectar esta causa con el objetivo de ir progresando con fines de estrategias o herramientas que sea factible, para que las pueda desarrollar un infante dentro o fuera del ámbito educativo.

Ante todo eso, la factibilidad de crear nuevas estrategias para ir progresando en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje de los infantes con la finalidad de fortalecer la psicomotricidad, en ello se abordan actividades lúdicas, juegos, guías didácticas, y el objetivo de esto es que los niños manipulen las tareas en que están implicados y desarrollar un buen aprendizaje significativo.

## **CONCLUSIONES.**

Mediante la revisión de los elementos teóricos de diferentes fuentes bibliográficas, se logró desarrollar las actividades lúdicas de la herramienta MINILAND, la misma que ayuda a fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en los infantes, después del confinamiento que ha causado el COVID-19; por lo que se ve afectada el área de la psicomotricidad de los escolares.

El diseño de esta guía está basado en la herramienta MINILAND en educación inicial II, aplicando la metodología del Rincón del juego, que es el resultado de una profunda investigación con el objetivo de brindar actividades lúdicas, juegos y guías didácticas, mismas que permitieron fortalecer la psicomotricidad de los infantes.

El uso de herramientas como MINILAND para la psicomotricidad puede ser muy beneficiosa para el desarrollo físico y motor de los niños. Estos materiales están diseñados específicamente para estimular el desarrollo de habilidades como la coordinación, el equilibrio, la fuerza, la precisión, la percepción espacial y la concentración. Cuando se utilizan de manera adecuada, estas herramientas pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades motoras importantes, a la vez que les brindan la

oportunidad de jugar y explorar su entorno de manera activa y divertida; además, los juguetes y materiales educativos de MINILAND para la psicomotricidad suelen ser muy versátiles y adaptables a diferentes edades y niveles de habilidad, lo que los hace ideales para su uso en entornos educativos y de terapia.

En un entorno escolar o de terapia, los profesionales pueden utilizar herramientas MINILAND para la psicomotricidad para diseñar actividades y juegos que fomenten el desarrollo motor y cognitivo de los niños; por ejemplo, pueden utilizar bloques de construcción para promover la coordinación ojo-mano y la percepción espacial, o juegos de equilibrio para desarrollar la estabilidad y el equilibrio.

En resumen, el uso de herramientas como MINILAND para la psicomotricidad puede ser una forma efectiva y divertida de fomentar el desarrollo motor de los niños, permitiéndoles explorar y experimentar con diferentes movimientos y habilidades. Estas herramientas pueden ser utilizadas por padres, educadores y terapeutas para ayudar a los niños a desarrollar habilidades físicas y motoras importantes que les serán útiles a lo largo de toda su vida.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.**

1. Aragón, M. B. (2017). *Psicomotricidad Guía de evaluación e intervención*. Madrid: Pirámide.
2. Gallardo Garcia, G. S., & Yáñez Mena, E. A. (2022). *El uso de la herramienta Miniland para la Psicomotricidad en los niños de 4 a 5 años (Bachelor's thesis, Ecuador: Pujilí: Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC))*.
3. González Sancho, J. (2018). *La psicomotricidad: evolución histórica, concepto y cómo se concibe hoy en día. Visión actual de dos maestras de Educación Infantil en Segovia*.
4. Perea Rodríguez, Ó. (2017). *El Juego Trobado de Jerónimo de Pinar: Datación del poema e identificación de los miembros de la Casa Real*.

5. Rodríguez Solís, A. N. (2020). Uso de las TIC como un conjunto de herramientas que impactan en el ámbito social, académico, cultural y económico. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. PrepaTres.
6. Trujillo Martillo, M. A. (2015). Análisis del impacto de las herramientas tecnológicas de E-Learning como beneficio en el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de comunicación social de cuarto y quinto nivel de la universidad Politécnica Salesiana sede Guayaquil en el año 2013-2014 (Bachelor's thesis).
7. UNESCO. (2020). Informe CEPAL, OREALC y UNESCO: “La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19” <https://www.iesalc.unesco.org/2020/08/25/informe-cepal-y-unesco-la-educacion-en-tiempos-de-la-pandemia-de-covid-19/>

#### **DATOS DE LOS AUTORES.**

1. **Erika Maribel Pilatasig Tandalla.** Estudiante de la carrera de Educación Inicial. Universidad Técnica de Cotopaxi. Ecuador. Correo electrónico: [erika.pilatasig4227@utc.edu.ec](mailto:erika.pilatasig4227@utc.edu.ec)
2. **Jessica Margoth Toaquiza.** Estudiante de la carrera de Educación Inicial. Universidad Técnica de Cotopaxi. Ecuador. Correo electrónico: [jessica.toaquiza0793@utc.edu.ec](mailto:jessica.toaquiza0793@utc.edu.ec)
3. **Carlos Washington Mantilla Parra.** PhD y docente investigador en la Universidad Técnica de Cotopaxi-Extensión Pujilí. Ecuador. Correo electrónico: [carlos.mantilla@utc.edu.ec](mailto:carlos.mantilla@utc.edu.ec)

**RECIBIDO:** 28 de julio del 2023.

**APROBADO:** 7 de agosto del 2023.