

3.

ESTIMULACIÓN PARA LA GRAFOMOTRICIDAD CON EL USO DEL LIBRO ELECTRÓNICO PEDAGÓGICO “PEB”

STIMULATION FOR GRAPHOMOTOR SKILLS WITH THE USE OF THE PEDAGOGICAL
EBOOK “PEB”

Maryuri Paola Pérez Rodríguez

✉ maryuri.perez00@usc.edu.co

© <https://orcid.org/0000-0001-5203-8383>

Hernán Bustos Olaya

✉ hernan.bustos00@usc.edu.co

© <https://orcid.org/0000-0002-0434-9547>

Universidad Santiago de Cali
Cali, Colombia

Cita este capítulo:

Pérez Rodríguez, M. P. y Bustos Olaya, H. (2021). Estimulación para la grafomotricidad con el uso del libro electrónico pedagógico “PEB”. En: Portilla Portilla, M. y Zamudio Tobar, G. (Eds. científicas). *Rutas de investigación en educación, pedagogía, cultura y tecnología* (pp. 305-322). Cali, Colombia: Editorial Universidad Santiago de Cali.

ESTIMULACIÓN PARA LA GRAFOMOTRICIDAD CON EL USO DEL LIBRO ELECTRÓNICO PEDAGÓGICO “PEB”

Maryuri Paola Pérez Rodríguez

© <https://orcid.org/0000-0001-5203-8383>

Hernán Bustos Olaya

© <https://orcid.org/0000-0002-0434-9547>

Resumen. La tecnología ha permitido grandes desarrollos para la evolución humana en diferentes aspectos, tales como la medicina, la ingeniería, la comunicación y la educación, haciendo énfasis en este último que es lo que más interesa saber. Se hace referencia a este proyecto de investigación que une a la tecnología con la educación que, al ser implementada desde la primera infancia, sirve como estrategia para la enseñanza de la grafomotricidad, teniendo como principal propósito el estimularla mediante el libro electrónico Pedagógico PEB en niños y niñas de tres años, siendo este libro, un *software* educativo diseñado para que los niños y las niñas de la educación inicial, interactúen y reconozcan las herramientas tecnológicas y las TIC como recurso que beneficie los ritmos de aprendizaje de cada estudiante y la autonomía para adquirir nuevos conocimientos, teniendo en cuenta siempre, la naturaleza de la niñez, es decir, que este libro debe irse integrando a través de actividades estratégicamente planeadas, donde intervengan el juego, las artes y la tecnología, para que su inicio de la pre-escritura sea más significativo y experiencial.

Palabras clave: grafomotricidad, primera infancia, educación inicial, tecnología, TIC.

Abstract. Technology has allowed great developments for human evolution in different aspects, such as medicine, engineering, communication and education, with emphasis on the latter, which is what we are most interested in knowing. Reference is made to this research project that unites technology with education which, when implemented from early childhood, serves as a strategy for teaching graphomotor skills, having as its main purpose to stimulate graphomotor skills through the pedagogical electronic book “PEB” in 3 year old children, being this book, an educational software designed for children in early education, This book is an educational software designed for children in early education to interact and recognise technological tools and ICT as a resource that benefits the learning rhythms of each student and the autonomy to acquire new knowledge, always taking into account the nature of childhood, that is to say, that this electronic book should be integrated through strategically planned activities, where play, arts and technology are involved, so that the beginning of pre-writing is more meaningful and experiential.

Keywords: graphomotor skills, early childhood, initial education, TIC, technology.

Introducción

El sistema de educación del siglo XXI es el de un mundo con una serie de significativos cambios tecnológicos y avances en la era de la información, la expansión y el desarrollo de las comunicaciones han permitido la aparición de nuevas plataformas educativas en las aulas de clase para la enseñanza, fundamentales para procesos de competitividad e innovación tecnológica. Un país solo podrá avanzar en la medida que sus habitantes e instituciones se adapten a las

nuevas exigencias tecnológicas. Este capítulo tiene el propósito de presentar el libro electrónico pedagógico, donde los profesores tendrán la posibilidad de mejorar sus prácticas en las aulas de clase, creando entornos de aprendizajes más dinámicos e interactivos para complementar el proceso de enseñanza y aprendizaje de sus estudiantes. El trabajo principal es lograr que los estudiantes mejoren sus hábitos de estudio mediante la utilización de la tecnología, lo que implica construir un nuevo escenario en las relaciones entre los profesores, alumnos y los contenidos.

Rius (1988) contempla que el desarrollo grafomotor no es el resultado de un entrenamiento exógeno que posibilita reflejos condicionantes, sino la expresión externa de un proceso comunicativo interno del individuo, es decir, que la intervención para la enseñanza de la grafomotricidad depende del proceso madurativo lingüístico del niño y no lo contrario. Al darse la intervención sin estos conocimientos y enseñar al niño de manera forzada a realizar signos alfabéticos (letras y números), no solo interrumpe y distorsiona dicha maduración, también la establece como una imposición; lo mismo sucede si se utilizan instrumentos artificiales inadecuados, debido a que si se introducen de manera impropia pueden no darse avances y, por el contrario, sirva como una incorrecta habituación grafomotora.

Anteriormente, la enseñanza de la grafomotricidad se implementaba con el método tradicional, pero los niños y niñas de la actualidad son “nativos digitales” (Prensky, 2010) y pueden adquirir el conocimiento de manera fácil y significativa, ya que esta generación no tuvo que adaptarse a la tecnología, nacieron en el momento de su auge; por ello la tecnología genera un factor importante en la motivación de los alumnos, y es preciso poderla trabajar en conjunto dentro del aula de clase, aumentando así el interés por parte del estudiante

acerca del conocimiento que se le está impartiendo. Para iniciar la enseñanza de la grafomotricidad, se debe tener en cuenta tanto el nivel de maduración neurolingüística del niño, como su momento vivencial y su interés metodológico de aprendizaje para introducir un instrumento artificial tecnológico como la *Tablet*. Actualmente, en el sector urbano existen instituciones educativas de carácter privado que carecen de aulas informáticas y/o herramientas tecnológicas, esto da un leve retraso al avance del desarrollo de educación digital que plantea el Ministerio TIC en desarrollar la cultura digital en Colombia.

El centro educativo donde se implementa el presente estudio de investigación, cuenta con un televisor con acceso a *YouTube* en cada aula, pero no tiene un aula informática, ni herramientas tecnológicas como *Tablet* o computadores, es por esto que la docente titular del grado prejardín, utiliza las estrategias del método tradicional para trabajar la grafomotricidad, tales como el puntillismo, el uso de la plastilina para formar letras y números y rasgar papel para rellenar fichas impresas. Por todo lo anteriormente descrito se desglosa la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo el libro electrónico pedagógico PEB influye en el aprendizaje de la grafomotricidad en niños y niñas del grado prejardín? Como objetivo general se plantea estimular la grafomotricidad mediante el libro electrónico pedagógico en niños y niñas de tres años en el centro educativo Senderitos y de este se desglosan los siguientes objetivos específicos: identificar el nivel de grafomotricidad de los estudiantes de prejardín, implementar el libro electrónico pedagógico en estudiantes del grado prejardín y analizar sus resultados.

En la actualidad, existen diversos cambios en la educación a nivel mundial; gracias a la globalización, estos cambios han sido reflejados en métodos de enseñanza, tales como el método Montessori, el

método constructivista y el método o modelo tecnológico, estilos de aprendizaje, diseños curriculares y recursos pedagógicos que se utilizan dentro del aula, todo esto es debido a que los docentes no se quedan en el enseñar día a día con la misma metodología. Puede que esta les haya servido hace unos años atrás, pero los estudiantes de primera infancia hoy en día pertenecen a la generación Z, estos alumnos no han tenido que someterse a las nuevas tecnologías, sino que han nacido con ellas. Esto hace pensar en un gran desafío para los docentes, las instituciones y los responsables de la educación inicial que está relacionado con la innovación, la educación y la tecnología. En el desarrollo del lenguaje el niño comienza su proceso del habla y posteriormente la lectoescritura; para que haya una buena lectoescritura en el momento de la escolarización debe haber una estimulación o más bien una buena educación grafomotriz:

Una buena educación grafomotriz debe fundamentarse precisamente en el tratamiento de los elementos grafomotores, pues son ellos los que regulan la actividad psicomotora referida al movimiento de la mano, los que perciben las estimulaciones necesarias y las transmiten al cerebro, los que a su vez crean reflejos espontáneos y conductas habitadas y, en fin, los que hacen posible el proceso madurativo del niño, sobre todo, cuando se tienen en cuenta y se ponen en marcha obedeciendo a las motivaciones que nacen de su vivencia o momento psíquico (Rius, 1988. p.13).

Rius contempla a la grafomotricidad como un proceso de maduración neurolingüística, es decir que el niño dentro de la etapa del desarrollo que se encuentre debe tener una estimulación adecuada que le sirve como base al inicio de su comunicación escrita, tiene igual de importancia, así como sus inicios de aprendizaje de vocabulario verbal. Dicha estimulación hacia la grafomotricidad se puede realizar con diferentes instrumentos, incluso la tecnología.

Parece que las computadoras, los teléfonos celulares, las agendas electrónicas, los iPod, los videojuegos y otros medios digitales han cambiado la vida de todos, (...) Estas tecnologías podrían ser herramientas de enseñanza útiles, aunque tienen limitaciones (Wolfolk, 2010. p. 336).

Es probable que un ambiente estimulante e interacciones significativas con los padres y profesores fomenten un mejor desarrollo cerebral (íbid, p. 30), no hay una edad específica para el inicio de una estimulación adecuada, esta se inicia partiendo del nivel de madurez de cada uno de los procesos de desarrollo del niño. Dichas estimulaciones pueden realizarse por medio de personal idóneo, técnicas y recursos físicos o tecnológicos.

Metodología

Esta investigación se inicia en el año 2018 y su diseño metodológico consta de dos fases. En la primera fase o fase inicial, se realizó la revisión del contexto, el estado del arte y el marco legal sobre las herramientas tecnológicas en el área académica de la primera infancia; dicha fase se documentó, se tituló y se divulgó en el II Congreso Internacional de Estudios Educativos (CIEE), de la Facultad de Educación, USC, como “Libro Electrónico Pedagógico PEB”. La segunda fase o fase final que se denomina *estimulación para la grafomotricidad con el uso del libro electrónico pedagógico “PEB”* se dividió en varias subfases que sirvieron de instrumentos para la recolección de información.

Este diseño metodológico responde a una investigación de tipo cualitativo con enfoque descriptivo, debido a que el objeto de estudio son estudiantes del grado prejardín. Cualitativo, dado que lo que se

pretende es conocer las acciones, sentimientos y prejuicios de los estudiantes ante la implementación del recurso tecnológico PEB. Descriptivo porque busca observar y describir todas las acciones particulares de los niños y las niñas que tendrán con respecto a la enseñanza de la grafomotricidad con un recurso tecnológico. Dichas observaciones deben ser registradas para demostrar su veracidad con la posibilidad de convertirse en una observación científica; para que esto de lugar debe establecerse bajo el parámetro de una investigación cualitativa, es decir que, por medio de dicha observación científica, permita expandir datos relevantes del objeto de estudio (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). Del mismo modo, lo que se quiere describir son las reacciones y actitudes de los estudiantes con respecto a las intervenciones que se realizarán y constatar si con los instrumentos planteados en la tabla 1 les permitirá alcanzar los indicadores para estimular su grafomotricidad.

La epistemología del presente estudio investigativo es naturalista, porque con esta investigación no se pretende cambiar la realidad del objeto de estudio, más bien se debe ser fiel a la naturaleza del fenómeno, es decir, que no se hace imposición con respecto al recurso a utilizar sino que se debe ser estudiado en su naturalidad de ser y aprender, teniendo en cuenta que el objeto de estudio será estudiantes del grado prejardín; se debe crear estrategias enfocadas en el juego, el asombro, la autonomía y las artes, para que de esta manera se le pueda ir incorporando dicho nuevo recurso (Gurdián, 2007). Esto se complementa con una investigación-acción-participación porque dicho proceso está integrado por cuatro fases o momentos interrelacionadas: planificación, acción, observación y reflexión. El centro educativo Senderitos cuenta con un total de 177 alumnos en todo el establecimiento, entre ellos 23 se encuentran en el grado preescolar y 23 en el grado jardín-prejardín. Trece de ellos en edad de cuatro años pertenecen a jardín y diez en edad de tres años

pertenecen a prejardín, este centro educativo es de carácter privado y ofrece el servicio de educación formal desde el grado pre jardín hasta grado quinto de primaria, su metodología es tradicional y enseña asignaturas con énfasis en inglés, su estrato socioeconómico es 3 y la mayoría de los estudiantes son de estratos socioeconómicos 2 y 3, atiende jornada diurna, en la jornada de la tarde realiza actividades extracurriculares con escuela de tareas y refuerzos académicos. Toda esta información es obtenida del Proyecto Educativo Institucional del centro educativo.

Se tomó como muestra intencional a seis estudiantes del grado prejardín, se escoge esta cantidad de estudiantes porque el recurso económico se ajusta al número de estudiantes para trabajar, es decir con la existencia de tres tablet, se trabaja con tres niños por día, es decir mientras que tres estudiantes trabajan con la tablet, los otros tres con los recursos planteados en las actividades. Se realizó el proceso de selección de estos seis estudiantes a través de la actividad diagnóstica, esta actividad la realizaron todos los estudiantes de dicho grado y en los momentos que realizaron las actividades se observó y se registró con evidencias fotográficas los trabajos realizados; los estudiantes que tengan menor maduración grafomotriz fueron los escogidos para hacer las intervenciones con los instrumentos ya planeados, es decir que la muestra fue no probabilística por conveniencia.

A continuación, se relaciona la tabla de categorías que deriva este estudio investigativo:











Tabla 1. Categorías de la grafomotricidad en la educación inicial





Categoría	Subcategoría	Indicadores	Palabras clave	Instrumentos
Periodo sensorio-motor	Segmentación del codo	Construye grafismos segmentando el codo de los movimientos del brazo.	Corporal Motricidad fina Inhibición- desinhibición	
	Segmentación de la muñeca	Realiza movimientos de la muñeca segmentados de los movimientos del codo.	Estimulación Pre-escritura	Animales en Origami
	Segmentación del índice/ pulgar/medio y “posición pinza”	Domina la segmentación de los dedos que permiten el agarre de pinza		
Periodo esquemático perceptivo-motor	Esquematación perceptivo-auditivo	Representa gráficamente un sonido	Representación mental	
	Esquematación perceptivo-visuales	Coordina adecuadamente el movimiento óculo-manual	Imaginación Creatividad Fonemas Grafemas Psicomotriz	Bandeja de arena cuentacuentos
	Signos ideográficos	Elabora trazos	Interacción Grafomotricidad	
Conceptualización de signos lingüísticos	Signos iconográficos	Realiza figuras cerradas y abiertas	Autonomía Dibujo Tiempo	Software educativo PEB
	Signos alfabéticos	Establece relaciones y diferencias de la escritura del adulto con la propia		

Fuente: Elaboración propia con base en revisión de literatura

Los instrumentos son las actividades que constan de tres momentos, en cada momento se propondrá un indicador el cual los estudiantes deben alcanzar, estos momentos serán aplicados, observados y registrados para la recolección de la información necesaria y las actividades serán relacionadas a continuación:

Tabla 2. Estrategias, actividades y objetivos del proyecto

Estrategias	Actividades	Objetivos
 	 Conozcámonos	Identificar en que subcategoría de grafomotricidad se encuentra el estudiante, según la categoría del periodo sensorio motor
	 Dulce escritura	Favorecer la coordinación óculo-manual del estudiante
 	 Creando mi mascota	Estimular la motricidad fina y el agarre de pinza
	 Dibujo lo que escucho	Reconocer los sonidos y representarlo de manera gráfica

		Adivina la fruta	Crear en los alumnos una representación mental de las frutas para que sea significativo al momento de dibujarlas
		La historia de las figuras	Incentivar la creatividad del estudiante con actividades que permitan su mayor participación

Fuente: Elaboración propia con base en revisión de literatura

Resultados

Después de realizar las intervenciones y registrar toda la observación en las herramientas anteriormente propuestas, se recopiló la información, se analizó, se delimitó y se realizó la correspondiente triangulación de la descripción de los instrumentos aplicados, el marco teórico que respalda el presente estudio investigativo y los objetivos estratégicamente planteados por alcanzar. Los resultados fueron categorizados así:

Nombre actividad: Dulce escritura

Indicador: Favorecer la coordinación óculo-manual del estudiante

Descripción

Momento 1. Actividad de calentamiento “busca tu pareja”.

Para la realización de esta actividad, los estudiantes estaban sentados en el puesto y la docente les dijo que iban a desarrollar un juego que

consistía en hacer el sonido de los animales y que debían encontrar la pareja del mismo sonido que le correspondía, la docente preguntó: - ¿cómo hace el perro? algunos contestaron guau, guau, y un alumno dijo mi perro cuando le damos un paseo hace ja ja-, y sacó la lengua como jadeando. La docente nuevamente preguntó- ¿y el gato cómo hace?, y ellos contestaron- miau miau, la docente vuelve y les pregunta - y ahora una difícil.. ¿cómo canta el gallo?, y ellos responden -quiquiriquí- finalmente la docente dice, -esta sí, no me la adivinan... ¿cómo hace la vaca? Y los niños respondieron-muuu- estas preguntas sirvieron para observar y conocer qué tan perceptivo-auditivos eran, es decir, que tan maduro estaba su desarrollo de representación mental auditivo; este ítem es importante para el inicio del aprendizaje y reconocimiento de los diferentes fonemas de las de las vocales y consonantes que les servirán a futuro para su pre-escritura. Seguido de esto se procedió a dividir en dos grupos de tres estudiantes y se le vendó los ojos a cada alumno susurrando en el oído que sonido de animal debía hacer, después que la docente terminó, los estudiantes comenzaron a hacer sonidos de gato, perro y vaca para encontrar a su pareja, algunos se alzaban la venda para ver quien hacia el mismo sonido y se la volvían a tapar cuando estuvieron cerca de su pareja, hasta que la encontraba y la abrazaba.

Momento 2. Escritura en azúcar.

Al terminar la actividad del momento anterior, los estudiantes tomaron asiento y se socializó acerca del sonido que se había hecho anteriormente, la docente les preguntó: - ¿quién sabe cuáles son las vocales? Algunos dijeron -i, o, a- otros dijeron- a, e, i, o, u- unos las decían en orden, otros las decían en desorden, la profesora hizo otra pregunta: ¿Cuáles vocales usamos para decir muuu? Haciendo énfasis en el sonido de la vocal, algunos contestaron la e, otros la a, y uno contestó la u, la docente les dijo: - ¿quién sabe hacer la vocal en el tablero? - y la mayoría de los estudiantes

dijeron- ¡yo! Cuando se sacó uno al azar al tablero, afirmó que no sabía hacerla, la maestra hizo un ejemplo y el alumno se guió con el ejemplo haciendo sus propios grafemas, en otras palabras, su propia escritura. Dichos grafemas se clasifican según su maduración psicomotriz, es decir líneas verticales, líneas horizontales y figuras cerradas. La docente volvió a hacer otra pregunta - ¿Cuáles vocales usamos para decir miao? Y los estudiantes contestaron la u y para última pregunta - ¿Cuáles vocales usamos para decir guau? Algunos contestaron la a, otros contestaron la u, la docente realizó la misma acción de participación en el tablero para identificar en qué etapa de grafomotricidad estaba cada estudiante. Posteriormente, la docente sacó una bolsita y les dijo que metieran un dedito y probaran que clase de alimento era el que había allí y todos acertaron adivinando que era azúcar, la docente les dijo que la actividad se llamaba dulce escritura porque la acción de escribir debía ser dulce como el azúcar, después la docente colocó el azúcar en una bandeja, de igual manera sacó unas fichas de las vocales elaboradas con papel de lija y pasó puesto por puesto para que los niños y las niñas las observaran y sintieran la textura de las fichas. Por último la docente acomodó en un pupitre aparte la bandeja, las fichas de las vocales, una tapita con témpera, media hoja en blanco y un pañito húmedo para que cada alumno pasara, y con su dedo repasara la figura de cada vocal en la ficha y luego la dibujara en el azúcar, algunos se comían el azúcar que les quedaba en el dedo, otros permitían que les limpiara para continuar con la actividad, seguido se untaban un poquito de pintura en el dedo y en la hoja en blanco debían hacer la vocal que hicieron en la bandeja, finalmente, se les limpiaba el dedo untado de pintura con el pañito húmedo.

Momento 3. Interactúa con PEB y las vocales

En este momento de la actividad los niños ya habiendo terminado la anterior actividad y sentados en sus sillas se les mostró una Tablet y

se les preguntó- ¿qué es esto? Y ellos contestaron - ¡una Tablet! Y se les volvió a preguntar- ¿y para qué sirve la Tablet? Ellos responden - ¡para jugar! Y la docente les agrega –no solo sirve para jugar, también se usa para hacer actividades, para aprender las vocales, los números, el sonido de los animales y los colores. Y el día de hoy vamos a hacer una actividad de aprender las vocales, y para trabajar con la Tablet debemos seguir unas instrucciones, la primera es que al momento de trabajar con ella debemos estar sentados y la Tablet debe estar en la mesa, además se debe aprender a compartir y esperar el turno. ¿De acuerdo? - ¡sí señora! - contestaron los estudiantes. La docente con solo tres tablet y seis estudiantes, le entregó las tres tablet a tres estudiantes y a los otros tres les colocó en el computador episodios de una serie llamada “el tigre” que dura cinco minutos, mientras esperaban el turno para trabajar las actividades con la Tablet, y de esta manera los seis estudiantes pudieron realizar las actividades con ella.

Conclusiones y recomendaciones

En esta investigación se contempla como primera conclusión, el beneficio que tiene el uso de la tecnología dentro del aula escolar desde la primera infancia, para que los niños y las niñas conozcan el aprovechamiento productivo de las TIC, ya sea fortaleciendo un conocimiento previo o estimulando un nuevo conocimiento, en este caso el de la grafomotricidad. Además, para iniciar la enseñanza de la grafomotricidad, primero se debe conocer el periodo de maduración grafomotriz en el que se encuentra cada estudiante, antes de aplicar algún recurso o implementar alguna metodología y se debe manejar con cuidado porque cualquier imposición de enseñanza puede causar efectos negativos para su aprendizaje, y todo lo anteriormente descrito refiere como segunda conclusión.

Finalmente, como tercera, pero no menos importante conclusión, se obtuvo al momento de aplicar la epistemología de la presente investigación, toda enseñanza a impartir para niños y niñas de la primera infancia debe hacerse siempre desde su naturaleza, es decir, desde el juego, ya sea dirigido, libre, simbólico y así, poco a poco se puede ir incorporando cualquier recurso, en este caso el tecnológico.

A manera de recomendaciones. La tecnología llegó para quedarse y es importante que esté relacionada con la educación, lo que implica que el docente conozca y aplique esta pedagogía emergente desde la primera infancia, para que los estudiantes se familiaricen con herramientas tecnológicas, softwares y plataformas educativas para que, en un futuro, cuando interactúen con ellas cursando estudios superiores, no se les vuelva un inconveniente el aprendizaje a través de este medio. Además, puede ser muy útil en el momento de situaciones de aislamiento social, como la que estamos viviendo en la actualidad, y de esta manera el estudiante continuaría con su aprendizaje desde cualquier parte donde se encuentre. El uso de la tecnología se ha venido incorporando como parte de los métodos de enseñanza, desde hace más de 30 años, si en algunas instituciones se desconoce es porque falta implementar en el currículo de la primera infancia.

Referencias bibliográficas

- Guardián, A. (2007). *El Paradigma Cualitativo en la Investigación Socio-Educativa*. Recuperado de <http://web.ua.es/en/ice/documentos/recursos/materiales/el-paradigma-cualitativo-en-la-investigacion-socio-educativa.pdf>
- Hernández, S., Fernández, C., y Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación*-Sexta edición. Recuperado de <http://observato->

- rio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf
- Prensky, M. (2010). *Nativos e inmigrantes digitales* (sek). Recuperado de [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Rius, M. (1988). *Grafomotricidad* Enciclopedia del desarrollo de los procesos grafomotores. 1-201. Recuperado de http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/grafomotricidad._enciclopedia_del_desarrollo_de_los_procesos_grafomotores._mara_dolores_rius.pdf
- Wolfolk, A. (2010). *Psicología educativa* (pearson). Recuperado de <https://crecerpsi.files.wordpress.com/2014/03/libro-psicologia-educativa.pdf>